



EQUESTRIA TIMES

45

04/2024



Mieli spalić miasto, spalili całą grę
Recenzja Cyberpunk 2077

Kosmiczny żół, ryba i gliniane jaja
Ostatni sezon Chilling Adventures of Sabrina

Koci pirat kontra psiadusze
Kuznia Retro: Kapitan Pazur



Redaktor naczelna: Cahan
 Szef działu korekty: Solaris
 Szefowa działu graficzno-technicznego: Moonlight
 Zespół redakcyjny: Gray Picture, Ghattor, Malvagio, M.C., Hefajstos, Black Scroll
 Korekta: Magda B, SoulsTornado, Blackie
 Opracowanie graficzno-techniczne: Macter4, M.C., SoulsTornado
 Gościnnie: Dolar84, Richtus, lisowaty, Salvage, Dex, Kingofhills
 Archiwum: Catkitty

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

Spis treści

RECENZJE – FANFIKI

Fallout Equestria: Final Flight of the Northwind.....	4
Fallout Equestria: I'm sorry.....	6

RECENZJE – LITERATURA

Cicha woda brzegi rwie – komiksy IDW.....	7
Obiecanki-cacanki – komiksy IDW.....	10
Zapach musztardy o poranku – Błoto.....	13
Opowieść Panny Młodej.....	14
Irlandczyk.....	16

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Wszyscy moi przyjaciele nie żyją.....	17
Okiem laika – Kingdom.....	18
Okiem laika – Złot Absolwentów 1.0.....	20
Okiem laika – Barbaren.....	22
Przeznaczenie: Saga Winx.....	24
W Strefie Wojny.....	28
Superstore.....	30
Kumba.....	32
Chilling Adventures of Sabrina: Part 4.....	34
(Nie) Będziemy Bohaterami.....	39

RECENZJE – GRY

Blasphemous.....	40
Immortals Fenix Rising.....	45
Slay the Spire.....	51
World of Horror.....	54
Papers, Please.....	56

Assassin's Creed Valhalla.....	58
Fallout Equestria: Remains.....	62
Vigil: The Longest Night.....	67
Kuźnia Retro: Kapitan Pazur.....	72
Cyberpunk 2077.....	74
Wilderness.....	82
Blasphemous – kontrecenzja.....	84

FELIETONY

Antagonizmy Mala.....	87
-----------------------	----

PIASKOWNICA

Szybka Piątka+.....	91
---------------------	----

PUBLICYSTYKA

Krótko o serwerze B.C. 2.0.....	93
Siedz w domu i graj w planszówki.....	94
Siedem grzechów polskiej fantastyki.....	96
Jakość audio w mikrofonach różnej maści.....	99
Wojna o Gwiezdne Wojny – Trylogia Oryginalna.....	102
Wojna o Gwiezdne Wojny – Trylogia Prequeli.....	105
O Legends of Equestria.....	108
Co ma do powiedzenia Zgryźliwy Tetryk?.....	112
Paplanina o Simsach.....	115
Wywiad z Magdą B.....	118

TWÓRCZOŚĆ

Władcy Wiatru - fanfik.....	123
Czy będę pasował? – komiks.....	132

Witajcie po przerwie!

Wiem, że nie było nas naprawdę długo, a i wcześniej zdarzały nam się takie sytuacje w cyklu wydawniczym, dlatego pragnę zacząć od paru słów wyjaśnienia, co dokładnie zaszło. „Equestria Times” nie jest już czasopismem kucykowym, tylko ogólnie popkulturowym, w związku z czym zmieniliśmy układ magazynu i dostosowaliśmy go do nowych czasów. Na pewno zauważyliście też nowe logo oraz szatę graficzną. To nad tym pracowaliśmy i to wygenerowało opóźnienia, podobnie jak przeszkolenie nowej kadry zajmującej się składem. Słowa uznania dla Moon, M.C. oraz Soulsa za ich pracę, radzą sobie świetnie i wszystko, co teraz widzicie, to ich zasługa.

A co ze starym DTP? Nadszedł czas, by nasze drogi się rozeszły. Tak już w życiu bywa i chciałabym podziękować Macterowi i Sośnie za te wszystkie lata.

Numer, który macie przed sobą, jest podwójny i dość długi. Powstawał przez wiele miesięcy i postanowiliśmy wydać go bez cięć ze względu na przerwę. Nie porzucamy jednak formuły miesięcznika i kolejne będą krótsze. Ze względu na długość prac miał dwóch naczelnych, ponieważ w międzyczasie wzięłam wolne. Pragnę podziękować Dolarowi za ogarnięcie wszystkiego, kiedy mnie nie było.

Dobrze, przejdźmy do zawartości i tego, co Was czeka, moje małe rosiczki. Przygotowaliśmy recenzje czwartego sezonu „Chilling Adventures of Sabrina”, a także „Przeznaczenie: Saga Winx”. Jeśli lubicie oglądać seriale tak złe, że aż dobre, to polecamy. Poznacie też cierpienia młodego M.C. w świecie „Cyberpunka 2077” oraz dowiedziecie się, czy Malvagio jest bogiem metroidvanii. Ja przedstawię Wam za to grę, o której pewnie nigdy nie słyszeliście, a która jest spełnieniem próśb o „Bloodborne” na PC. Hefajstos pokaże Wam swoją retro kuźnię i produkcję, która jest moim osobistym Wietnamem, a Gray zabierze Was do świata planszówek. To i dużo więcej - tylko u nas.

~Cahan



Facebook

MLPPolska

Twitter

DeviantArt

Wykorzystano prace autorów:
satv12

Fallout Equestria: Final Flight of the Northwind

Autor: thatguyvex

[Oneshot][Crossover][Alterante Universe]

SKORO po raz kolejny dałem się zrobić w gościnne występy, to tradycyjnie wrzucę recenzję opowiadania. I zgodnie z tradycją będzie to coś z uniwersum Fallout: Equestria. Zapraszam na „Ostatni Lot Northwinda”.

~Dolar84

Fanfik, z którym dzisiaj chciałbym skrzyżować pióra, jest jednym z tych nietypowych. Pod jakim względem? No cóż, zwykle widząc taki tytuł spodziewamy się bohatera przez duże „B”, kroczącego przez Pustkowie i kładącego trupem legiony wrogów. Albo bohaterki, co wśród kuc-falloutów jest w sumie zdecydowanie częściej występującym fenomenem. Ewentualnie poznamy przygody jakiegoś anty-bohatera, który sieje pożogę i niepożądane ciężę, po czym się nawraca i staje się dobry. Albo się nie nawraca i ginie. Wszystkie te opowiadania łączy jedna ważna cecha – dzieją się na ziemi. Bardzo rzadko udaje mi się trafić na tekst, który zabiera czytelnika powyżej pułapu chmur – widać Enklawa nie jest dostatecznie sexy.

Tym większa była moja radość, kiedy w stosach tworzących moją „górkę (a raczej Mount Everest) hańby” natknąłem się na „Ostatni Lot Northwinda”. Nie dosyć, iż dzieje się on wśród mieszkańców Enklawy, to brak w nim typowego bohatera czy anty-bohatera. Zamiast tego dostajemy Glowing Dawn – rozsądną, kompetentną i silną, ale jednocześnie współczującą panią major, pełniącą rolę głównej terapeutki w bazie Neighvarro oraz jej pacjentkę

– straszliwie strauumatyzowaną, przerażoną i wykazującą objawy stresu pourazowego techniczkę drugiej klasy Drizzledrop, jedyną ocalałą z załogi raptora „Northwind”. Dodatkowym smaczkiem jest fakt, iż całość przedstawiona jest jako odtworzenie nagrania, na którym pani major przesłuchuje swoją pacjentkę, próbując dojść do tego, co też stało się podczas wspomnianego ostatniego lotu.

Historia zaczyna się całkiem normalnie. Ot, uspokojenie przerażonej pacjentki przez powołanie się na poczucie obowiązku i solidarności z resztą zaginionej załogi. Zabieg wyglądający na prosty, i niesamowicie skuteczny w tak zmilitaryzowanym społeczeństwie, jakim jest Enklawa. Dzięki naleganiom pani major by zacząć „od początku”, dostajemy obraz tego, jak wygląda życie na takim okręcie i to z punktu widzenia pomniejszego członka załogi. Nie powiem – ciekawe doświadczenie, tym bardziej że całkiem



ładnie wpisujące się w to, co o Enklawie wiemy tak z oryginalnego Fallout Equestria, jak i Project Horizons. Nie dziwi więc brak zakazu fraternizacji między członkami załogi, a także absolutnie wszechobecne poczucie obowiązku, nawet w obliczu niezrozumiałego zagrożenia.

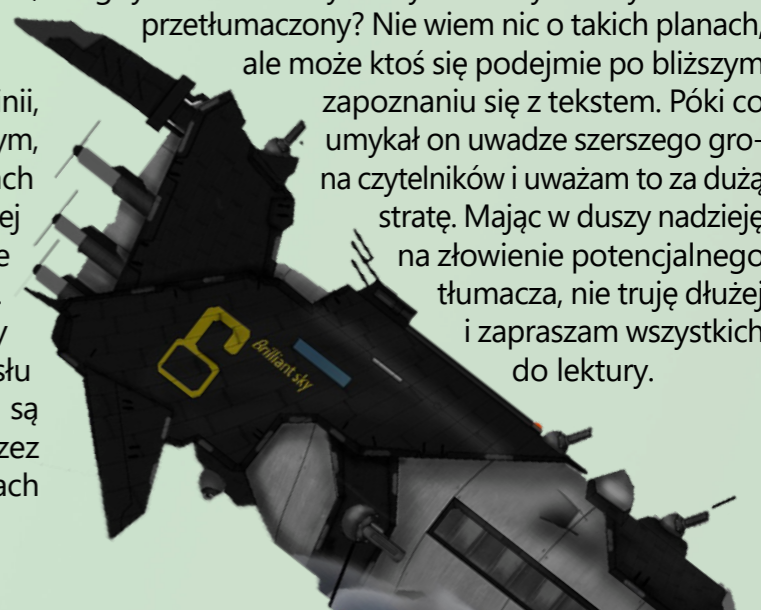


No, ale może trochę o tym zagrożeniu. W szczególności oczywiście nie wejść, nie mam zamiaru psuć spoilerami radości z czytania potencjalnym czytelnikom, ale co nieco jednak muszę ujawnić. Na przykład to, iż nie mamy to do czynienia z niczym... fizycznym w stylu ataku piratów i rozpaczliwej walki o przetrwanie. Nie, to, na co natknął się „Northwind”, jest o wiele subtelniejsze i bez wątpienia o wiele bardziej przerażające niż normalny wróg. Dlaczego? Ponieważ wymyka się racjonalnemu myśleniu i zrozumieniu zwykłych kuców. Mimo to, postawiona naprzeciw kompletnie szalonych i niepojętych okoliczności oraz najzwyczajniejszej paniki Drizzledrop stara podejmować się w miarę racjonalne działania, żeby odnaleźć partnera i uratować życie. Jak widać kompletna konfuzja kompletną konfuzją, ale wyszkolenie i dyscyplina jednak robią swoje.

To by było na tyle, jeżeli chodzi o początkowe przybliżanie treści, teraz pora na kilka przemyśleń ogólnych, dotyczących opowiadania. Po pierwsze mocno wydaje mi się, że tagi są niekompletne. Bardzo wyraźnie brakuje [Dark]. Dlaczego? W mojej opinii, to właśnie mroczny klimat i ciężka atmosfera są tym, co stanowi o sile tego tekstu. We wspomnieniach Drizzledrop przemierzam pogrążone w gęstniejącej ciemności korytarze, które chwilami zdają się nie mieć końca i wszystkie wyglądają identycznie. Jakby tego było mało, co i rusz napotykamy kolejne przeszkody lub zjawiska, które dla umysłu zwyczajnej pegazicy, nawet takiej wyszkolonej, są absolutnie pozbawione jakiegokolwiek logiki i przez to jeszcze straszniejsze. Czujemy wręcz, jak strach

coraz mocniej zaciska pętlę na jej gardle i wkrótce przechodzi w pierwotne przerażenie, ładnie podkreślone atakami paniki. Najlepiej widać to w scenie, kiedy część załogi biegnie. Bez celu, bez planu po prostu galopują przed siebie w daremnej próbie ucieczki przed otaczającym ich terrorem i zagładą. Jest to naprawdę dobrze napisany, choć króciutki kawałek tekstu, który bez trudu zapada w pamięć.

Czy jest to opowiadanie, które można polecić każdemu? Z jednej strony tak, z drugiej nie. Zaczniemy może od tej drugiej – wbrew czynionym sugestiom o zagrożeniu, zagładzie i tym podobnych wynalazkach miłośnicy klasycznej falloutowej nawalanki mogą poczuć się zwyczajnie znudzeni. Strzelanie jest tylko wspomniane, wybuchów jest niewiele, no i nie ma sytuacji, że ktoś żyje po postrzale w głowę (ukłony dla Blackjack). Kolejną grupą, której nie zalecam lektury są najmłodszy czytelnicy – dla nich opowiadanie może być po pierwsze za trudne, a po drugie nieco za straszne. Ale może źle oceniam odporność psychiczną dzisiejszych „najmłodszych”. Całej reszcie fanfik mogę polecić, nawet tym, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z uniwersum „Fallout Equestria”. Zrozumienie tekstu nie wymaga znajomości podstawki, chociaż nie da się ukryć, iż wtedy wiele rzeczy będzie dla czytającego tajemnicą. Ale samo sedno pojma bez trudu. Jeżeli chodzi o użyty język, to jest na poziomie umożliwiającym cieszenie się nim, nawet osobom ze średnią znajomością angielskiego, chociaż występują i elementy, które wymagają odczytania na nieco wyższym poziomie lub znajomości idiomów. Co prawda bez niej też da radę się domyślić, że „cup of joe” to po prostu kubek kawy, no ale... wiecie, zawsze lepiej wiedzieć więcej. Opowiadanie nie jest specjalnie długie, jednak te dziesięć tysięcy słów, którymi uraczył nas autor potrafi zapewnić rozrywkę na dobre dwadzieścia minut. Z pewnością nie będzie to czas stracony, gdyż fanfik należy do tych dobrych. Czy zostanie przetłumaczony? Nie wiem nic o takich planach, ale może ktoś się podejmie po bliższym zapoznaniu się z tekstem. Póki co umykał on uwadze szerszego grona czytelników i uważam to za dużą stratę. Mając w duszy nadzieję na złowienie potencjalnego tłumacza, nie truję dłużej i zapraszam wszystkich do lektury.





Fallout Equestria: I'm sorry

Autor: ClickClackTheBrony
[Oneshot][Dark][Violence]

W świecie Fallout: Equestria nie jest łatwo być bohaterem. A już na pewno nie ma w nim postaci o krystalicznie czystej przeszłości, każdy ma na sumieniu większe czy mniejsze grzechy. Są i tacy którzy uważają, że noszą na sobie winę za zniszczenie świata i o kimś takim powiada ten fanfik.

~Dolar84

Bohatera opowiadania poznajemy od razu z jak najlepszej strony. Widząc kuca walczącego z przeważającą liczbą łupieżców bez wahania postanawia mu pomóc. Łapie za wierny harpun, wpada w środek walki i po chwili wszyscy źli zostają szybko, sprawnie i krwawo zdemontowani. Brzmi jak wysokopoziomowa postać z gry, prawda? Cóż, jako że nasz bohater jest ghoulami, to czasu na zbieranie doświadczenia mu odmówić nie można. Co jednak ciekawsze, Kujuta jest zebra, ostatnim z żeglarskiego klanu Samaki. Cóż więc robi w postapokaliptycznej Equestrii, gdzie może się spodziewać ostracyzmu i nienawiści? Odpowiedź jest prosta – w Zebrice, brutalnie zniszczonej megaczarami nie występuje promieniowanie, niezbędne mu do życia. Czyni więc dobro na terenach dawnego wroga, aż los doprowadza go do uratowania Salsy, kuca jakby żywcem wyjętego z dzikiego zachodu. Potem robi się ciekawiej...

Dobrze napisany fanfik z uniwersum Fallout: Equestria to zawsze przyjemna lektura. Tutaj na początku też wszystko było dobrze. Walki opisane dynamicznie, bohaterowie ciekawi, a na dodatek twórca pokusił się o wrzucenie w krótkie opowiadanie sporej ilości

światotworzenia. Nie trzymał się przy tym idealnie kanonu, ale to naturalnie bez trudu można wybaczyć, gdyż pisał naprawdę interesująco. Szczególnie przypadł mi do gustu pomysł, iż kucowe megaczary nie zostawiały opadu promieniotwórczego, przez co Zebrica, choć w czasie wojny uciepiała okrutnie, z powodzeniem, choć powoli, odbudowywała swoją populację. Bardzo sugestywny był też opis tego jak Kujuta tygodniami szukał ruin przedwojennego miasta, zanim zorientował się, iż jest w dobrym miejscu, ale metropolia, która posiadała milionową populację, zwyczajnie rozwiła się w pył. I wszystko byłoby cacy, gdyby nagle nie zastosowano zagrywki rodem z anime, czyli przerwania walki w celu wygłoszenia monologu do przeciwnika. To był wyjątkowo nieprzyjemny zgrzyt podczas lektury. Ale sama historia? Naprawdę palce lizać, widać że autor nieźle się bawił przy jej wymyślaniu.

Podsumowując, mamy tu krótką, kompletną historię ze świetnymi pomysłami, dobrze zrobionymi postaciami i stosowną dynamiką akcji. Poza wymienionym zgrzytem więcej dużych potknięć nie widziałem, więc mogę Wam to opowiadanie z całego serca polecić.



Cicha woda brzegi rwie

czyli hydrozagadka

HEJŻE ho! Przyszedł czas, by po raz kolejny zagłębić się w komiksowych przygodach kucyków – i tym razem naprawdę będą to „przygody”. A konkretnie jedna, trzyzeszytowa, rozpisana na numery 43-45 autorstwa Thoma Zahlera (scenariusz) i Tony'ego Fleeca (rysunki). Gotowi, by skoczyć na głęboką wodę? No to chlup!

~Malvagio

Historia rozpoczyna się po zakończeniu innej, nigdzie nieopisanej – Mane6 wracają do domu po rozwiązaniu problemów w Abyssinii, kiedy na swojej drodze spotykają tajemnicze gorące źródło. Skuszone obietnicą relaksu, na który wszak zasłużyły, postanawiają spędzić w nim trochę czasu. Ostatecznie, co złego mogłoby się stać? Jak się okazuje następnego dnia – całkiem sporo! Kąpiel w sadzawce odmieniła bowiem bohaterki, zmieniając je w złe wersje samych siebie, czyniąc z Ponyville poligon ich zmagania. Niedysiejsze obrończynie stały się zagrożeniem, które należy powstrzymać – lecz kto podejmie się tego zadania? Jaka złowroga magia wypaczyła Powierniczki? I jak można oczyścić je spod wpływu Mrocznej Wody?

Przygoda, nareszcie! Z pewnością po kilku ostatnich numerach stęskniliście się za nią tak samo, jak ja. Jeśli oczekujecie jednak kolejnej, ciężkiej historii w stylu „Oblężenia Kryształowego Królestwa”, muszę was poprosić o wstrzymanie

koni. Tym razem, choć zagrożenie oczywiście jest poważne, opowieść przedstawiona jest w lżejszym tonie. Nie oznacza to, że z każdego kadru sypią się żarty naruszające narracyjną spójność; historia po prostu pozbawiona jest zbędnego patosu czy kija we wiadomym miejscu. Lekturę można określić mianem lekkostrawnej, ot, taki niezobowiązujący pulpecik – słowa tego używam z pełną premedytacją – w którym można natknąć się na wypowiedziane z pełną powagą niepoważne (z naszej perspektywy) one-linery. Czytelnicy pamiętający „Noc (Żywych) Jabłek”, poprzedni komiks autorstwa duetu Zahler & Fleeca, powinni poczuć się jak w domu.



Akcja płynie wartko i pozbawiona jest przestojów (nie muszę chyba mówić, jak bardzo jest to ważne przy konieczności zamknięcia fabuły w trzech zeszytach), a podziwianie wywołanego w Ponyville chaosu to sama radość. Styl kreski Fleecsa, oszczędniej operującego szczegółem, znakomicie kompletuje scenariusz i wydaje mi się, że wybór rysownika nie mógł być lepszy. Czy bluznię przeciwko Andy'emu Price'owi? Być może; nie mogę się oprzeć jednak wrażeniu, że jego wyrazisty styl zaburzyłby równowagę pomiędzy warstwą graficzną a fabularną i niecień zagarnąłby show tylko dla siebie. Jak powiedziałaby Thanos, równowaga to podstawa.

Muszę przyznać, iż przemiana Mane6 w antagonistki to kapitalny pomysł; zwłaszcza, że jest to chyba pierwszy taki przypadek w twórczości mniej lub bardziej kanonicznej. Choć wydaje się to niewyobrażalne, motyw ten nie został zrealizowany nawet w historii o lustrzanej Equestrii, gdzie „odwrócona” ekipa przedstawiona była wyłącznie na liście gońców, bez udziału w historii. Mamy więc do czynienia z villainowym debiutem i to naprawdę przyjemnym, stojącym w opozycji do tego, co zwykły serwować czytelnikowi dzieła fanowskie. Całość... „działa”, ponieważ nowe osobowości bohaterów nie biorą się całkowicie znikąd. Nie mam tu oczywiście na myśli samej Mrocznej Wody, ale jej modus operandi – ona jedynie doprowadziła do ekstremum ich najbardziej charakterystyczne cechy. Otworzyło to przy okazji furtkę do kilku naprawdę dobrych nawiązań, wśród których prym, w mojej opinii, wiedzie opętana obsesyjnym perfekcjonizmem Rarity. Nie mogąc osiągnąć zadowolającego ją makijażu, jednorożka skryła oblicze za żelazną maską, przywdziewając do tego płaszcz z kapturem. Gdyby dano jej więcej czasu, zapewne postarałaby się też o tytuł doktora. Na uwagę zasługuje również Twilight, wykreowana na klasycznego szalonego naukowca-tyrana, pragnącego władzy nad światem, jako Logicznego Następstwa jego intelektualnej dominacji nad innymi. Dzięki takim wyrazistym postaciom jest to naprawdę porządna, pulpowa przygoda!

Tylko że... no właśnie, jest to tylko „porządna” przygoda, nic wybitnego, co zmusiłoby czytelnika



do wyskoczenia z kaptci. Gdy czytałem ją po raz pierwszy, zdawała mi się niesamowita, ale kolejne lektury, w ramach przygotowań do recenzji, zdarły nieco różu z moich okularów. Sądzę, iż początkowy zachwył miał swoje, nomen omen, źródło w przygodowym wyposzczeniu, jakie zafundowały poprzednie komiksy. „Kucyki Mrocznej Wody” po prostu nie wykorzystują w pełni swojego potencjału. Historia cierpi, już tradycyjnie, z powodu wymogu kondensacji – trzy numery okazały się nieco niewystarczające w sytuacji zeżłżenia się całego Mane6. Najwycieczniej w świecie nie było możliwości, by wszystkie postaci otrzymały wystarczająco wiele czasu scenicznego. Najbardziej poszkodowana jest tutaj Rainbow Dash (pomiędzy oczywiste żarty, że nie zasługuje na nic więcej), która przez większość akcji zupełnie w niej nie uczestniczy. „Zła Woda” podkreśliła do maksymalnej wartości jej chęć popisywania się, dlatego też jej rola została ograniczona do wykonywania kolejnych Ponaddzwiękowych Bum...ów (?). Co nie ma absolutnie żadnego wpływu na nic... poza rozbiciem hałasu i przewróceniem wózka z jabłkami Apple Bloom. Nie żartuję, to jest dosłownie cały wkład Złej Rainbow w historię. Właściwie ciężko ją uznać za zagrożenie dla kogokolwiek i równie dobrze mogłoby jej w ogóle nie być. Warto w tym miejscu wspomnieć też, iż nigdy nie zostaje wyjaśnione, skąd właściwie wzięła się wypaczająca moc źródła; odpowiedź dosłownie sprowadza się do „to magia”. Myślę, że w tym wypadku również winę ponosi ograniczona objętość.

Kolejnym mankamentem komiksu jest fanserwis; mały alarm spoilerowy: pod wpływ wody trafia również księżniczka Luna, a efektu łatwo jest się domyślić. Wiem, zapytacie pewnie, jak mogę teraz krytykować te zeszyty, gdy w historii z morderczymi jabłkami chwaliłem powrót Flutterbat. Nie można jednak zignorować faktu, iż w tamtej historii służyło to czemuś więcej, otworzyło furtkę do wprowadzenia czegoś nowego – tutaj następuje natomiast sytuacja odwrotna. Czytelnicy otrzymują Nightmare Moon właściwie dla niej samej (a i to tylko na chwilę), co przy okazji pozbawia ich możliwości zobaczenia na przykład złej wersji Celestii – i to jeszcze przed pojawieniem się takowej w serialu. Minus jest nieco zmniejszany przez fakt, że historia uzasadnia, dlaczego do Ponyville udaje się akurat Luna – oczywiście w związku z własnymi doświadczeniami – ale niewykorzystana szansa boli. Podobnie jak druga, która pozwoliłaby Pani Dnia ukraść dla siebie odrobinę światła reflektorów. Niestety, komiks postanowił twardo trzymać się serialowych reguł i pozbawił ją możliwości uratowania sytuacji CHOCIAŻ RAZ; po odesłaniu siostry Celestia znika, a całą sprawę rozwiązuje Znaczkowa Liga do spółki z Zecorą i Spike’iem.

Reasumując... historia nie jest zła i może dostarczyć sporo frajdy, ale nie osiąga poziomu, który zdecydowanie był w jej zasięgu. Z tego też względu notę końcową wyznaczam na pułapie... hmm... niech będzie 7/10, ale na szynach. Naprawdę chciałbym ocenić ją wysoko, ponieważ w gruncie rzeczy jej lekkość przypadła mi do gustu, ale... no właśnie. Nie potrafię przekonać sam siebie, iż na to zasługuje. Polecam przeczytać ją raz i zachować dzięki temu w pamięci jedynie to, co najlepsze. Ostatecznie po poście, jaki został nam zafundowany, zasługujemy na odrobinę przyjemności. Nie ma w tym nic złego, prawda?

Na dziś to już wszystko. Następnym razem być może znów rzucimy się w wir przygody, lecz zależy to będzie od rezultatów pewnych wyborów... będących prawie na czasie. Cóż, jak to wszystko się ułoży, o tym przekonamy się wkrótce. Póki co, trzymajcie się ciepło i miejmy wszyscy nadzieję, że ten rok okaże się lepszy od poprzedniego.

ADIOS!





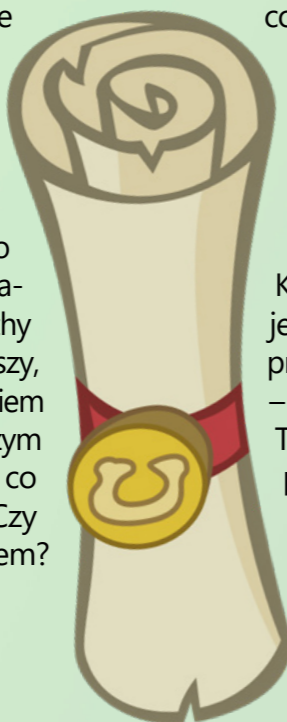
Obiecanki-cacanki

czyli kucyki kłusują do urn

WITAM ponownie! Po krótkiej – zdecydowanej zbyt krótkiej – przerwie na kucykowe przygody, wracamy do tematyki plasterko-życiowej. Dzisiaj na warsztat trafiają dwa zeszyty (46-47), zamykające w sobie jedną opowieść. A kto ją dostarcza? Ted Anderson, odpowiedzialny za scenariusz, i ilustrująca go Agnes Garbowska! Czy tym razem zasłużyli sobie na entuzjazm ze strony czytelników?

~Malvagio

Historia zaczyna się niewinnie – mieszkańcy Ponyville zbrali się na ceremonii otwarcia nowego placu zabaw na wzgórzu życzliwie udostępnionym miastu przez rodzinę Apple. Radosne wydarzenie zostaje niestety zakłócone przez niespodziewane trzęsienie ziemi, które pozostawia po sobie jedynie ruinę. Szybko okazuje się, że katastrofa wybrała absolutnie najgorszy moment dla organizującej całe wydarzenie Pani Burmistrz – zbliżają się bowiem wybory, a z chwilowego wstrząsu na jej politycznym wizerunku zamierza skorzystać nikt inny, jak sam Filthy Rich. Jego obietnice znajdują chętne uszy, ale czy mogą równać się z doświadczeniem klaczy? Jak poradzi sobie ona z pierwszym od wielu lat prawdziwym rywalem? Po co w Ponyville dziennikarz polityczny? Czy Pani Burmistrz naprawdę jest imieniem? I co wywołało trzęsienie ziemi?!



Cóż, nie na wszystkie pytania znajdują się odpowiedzi... na niektóre są one zaś oczywiste. Gdyby Filthy Rich przegrał, nie byłoby historii do opowiedzenia, prawda? Choć właściwie bywały już w kuco-komiksach przypadki, gdy takie szczegóły nie odgrywały żadnej roli... ale popadam w dygresje. Z przykrością muszę stwierdzić, że potencjału drzemącego w punkcie wyjściowym nie udało się przebudzić. W opowieści brakuje jakiegokolwiek elementu „wow!” (cóż, przynajmniej pozytywnego), a przez to jej absolutna przewidywalność boli. Nie znaczy to jednak, że jest zupełnie pozbawiona pozytywów; do ich grona można zaliczyć, o dziwo, jakość kreski. Czytelnika nie powitają żadne cuda – mimo wszystko to wciąż Garbowska – ale to chyba jej najlepsze dotychczasowe dzieło, za co należy się jej pochwała. Oba zeszyty są wolne od najbardziej charakterystycznych dla niej wad – podczas lektury przez cały czas czułem, iż mam do czynienia z komiksem, a nie luźnym zbiorem ilustracji, a przypadki kopiowania kadrów tym razem działały w służbie narracji. Oby tak dalej!

Kolejnym elementem, który zasłużył na pochwałę, jest zręcznie, właściwie mimochodem wplecione przesłanie, iż przyjaźń nie wymaga jednomyślności – nawet, kiedy w grę wchodzi polityka. Część swity Twilight zdecydowała się z różnych względów poprzeć Filthy Richa – niektóre były sensowne, niektóre całkiem idiotyczne, ale pomimo rozbieżności opinii, przyjaciółki wcale nie skoczyły sobie do gardeł. Ba, nie obraziły się nawet na siebie i nie zerwały znajomości, niebysza!



Gdyby Twilight pisywała jeszcze listy do Celestii, z całą pewnością mogłoby się to znaleźć w jednym z nich. Przyznaję, że to może nieco naiwne, idealistyczne podejście, niemniej jednak uważam, iż jest to ważna i potrzebna lekcja. O tym, jak bardzo, najdobitniej świadczy polaryzacja całych społeczeństw, której mamy obecnie okazję być świadkami w prawdziwym świecie. Punkt dla komiksu.

Niestety na tym kończą się plusy. Do minusów muszę w pierwszej kolejności zaliczyć sposób pisania niektórych postaci. Na pierwszy ogień wybieram Filthy Richa, który startuje w wyborach, ponieważ... no właśnie, dlaczego? Scenariusz nie zadbał o tak podstawową rzecz, jak wiarygodna motywacja. Wśród jego obietnic wyborczych próżno nawet między wierszami szukać jakichkolwiek poglądów, czegokolwiek, co skłoniłoby go do podjęcia próby pozbawienia Pani Burmistrz urzędu. Przyznaję, że kampania wyborcza kosztuje go fortunę, nie może więc chodzić o pieniądze. Nie żywi względem niej żadnych osobistych uraz, odpada zatem możliwość zemsty. Cóż pozostaje, władza? Też nie, jako że nie upija się nią i nie nadużywa jej do własnych celów (co więcej, na sam koniec po prostu ją oddaje). Właściwie jedyne, co z nią robi, to próbuje zrealizować w jakikolwiek sposób swoje niemożliwe do zrealizowania obietnice wyborcze. Których nie składałby, gdyby nie kandydował, błędne koło się zamyka. Może rzeczywiście zależało mu wobec tego na dobru miasteczka? Ale jak miałoby mu na nim zależeć, skoro błyskawicznie okazało się, że nie ma żadnego

planu, a odpowiedzialność go przerasta? Filthy Rich sprawia wrażenie psa goniącego za samochodem, który niespodziewanie dla samego siebie zdołał go pochwycić – i nie ma najmniejszego pojęcia, co teraz z tym fantem zrobić.

Po drugiej stronie barykady stoi Pani Burmistrz – i o ile została napisana wiarygodnie, jako prawdziwa Klacz Stanu, o tyle komiks popada tu z kolei w przesłodzoną przesadę i czyni z niej jedyną osobę zdolną zażegnać kryzys. A przy okazji zaczyna sam sobie przeczyć na przestrzeni kilku stron. Nie żartuję – z ust klaczy padają w pewnym momencie słowa, że jeden kuc nie zdoła naprawić całego miasta... po czym w epilogu DO-KŁADNIE TO SIĘ DZIEJE. Pani Burmistrz wraca, niemal wjeżdżając na białym rumaku i własnymi kopytami (choć nie do końca dosłownie) rozwiązuje ostatecznie problem tajemniczych trzęsień ziemi. Ugh. Rozumiem, co scenarzysta próbował zrobić – jej rola ogranicza się tak naprawdę do pokierowania zespołem kuców, teoretycznie jest to więc zwycięstwo drużynowe. Ale dlaczego to właśnie ona musiała stanąć na czele? Pytanie tym bardziej uzasadnione, że przecież na miejscu była Twilight, cholerna księżniczka mieszkająca w Ponyville, która ze swoją drużyną radziła sobie z większymi zagrożeniami niż – drobny spoiler – jeden rozbrykany tatzlurm. Dlaczego Fluttershy nie podzieliła się swoją wiedzą na ich temat sama z siebie, lecz dopiero na wyraźne polecenie Burmistrz? Dlaczego nikt niczego nie robił? W ten sposób wartościowe przesłanie zmętniało i straciło jakąkolwiek moc. Szkoda.



Abstrahując od politycznych przeciwników, pozostałe kucyki również niestety nie wypadają zbyt dobrze. Komiks nie uchronił się od jednego z najpoważniejszych problemów serialu – część bohaterów została ogłupiona tak, by podejmowane przez nich decyzje pozwoliły fabule w ogóle zaistnieć. Gdyby nie nagły spadek poparcia dla Pani Burmistrz, Filthy Rich być może nie zgłaszałyby własnej kandydatury – a w tym wzbudzeniu niechęci niebagatelną rolę odegrała rodzina Apple. Zarówno nestorka rodu, jak i Applejack, w związku z trzęsieniem ziemi obraziły się na piastującą urząd klaczy – i to pomimo dokładnych wyjaśnień z jej strony, że katastrofy nie dało się przewidzieć, ani tym bardziej się na nią przygotować. Babcia Smith dosłownie zarzuca, iż na udostępnionym miastu terenie był spokój, dopóki Pani Burmistrz nie postawiła tam swojego nieszczęsnego placu zabaw. Sic. Nawet pomijając fakt – przywołany zresztą w jednej z późniejszych scen – że takie wypadki w Ponyville zdarzają się średnio raz na tydzień, wciąż jest to kompletnie bezsensowny argument, a to w głównej mierze właśnie za jego sprawą mieszkańcy zaczynają podważać kompetencje swej przywódczyni. W przypadku Applejack prowadzi to później do wypadnięcia z ram własnego charakteru – choć nigdy nie deklaruje ostatecznie, na kogo oddała swój głos, jej zachowanie wskazuje, iż postawiła raczej na Richa. Najwyraźniej wciąż z powodu obrażenia się za trzęsienie ziemi. Warto przy tym zwrócić uwagę, że pod koniec Twilight wyrzuca nowemu burmistrzowi, że spełnienie jego obietnic jest nierealne. Err... skoro to wiedziała, dlaczego nie użyła tego argumentu w wyborach, skoro pomagała przy kampanii jego kontrkandydatki, a dopiero post factum? Brak mi słów.

Moim największym zastrzeżeniem są jednak bardzo niepokojące i stronne podobieństwa do pewnych innych, prawdziwych wydarzeń na światowej scenie politycznej.

Rywalizacja pocziwiej klaczy i ogiera, bogatego przedsiębiorcy w czerwonym krawacie, niespodziewanie wchodzącego do polityki?



ADIOS!

Okeeej... Rywalizacja postaci, z których jedna stanowi kryształowy wzór do naśladowania, druga zaś nie robi nic poza miotaniem populistycznych obietnic? Umm, dobra... Zwycięstwo Richa i jego rządu, pogrążające Ponyville w chaosie i okazujące się katastrofalne w skutkach? Och... „Prawdziwa liderka”, powracająca, by przejąć stery i uratować sytuację? Tsk... Niewątpliwie skłania to do pewnych przemyśleń, zwłaszcza biorąc pod uwagę datę wydania – wrzesień/październik 2016. Dokładnie tuż przed wyborami prezydenckimi w USA. To w żadnym razie nie mógł być przypadek. Przyznam, że podczas lektury czułem się naprawdę nieswojo; po kucy-komiksach spodziewałem się wielu rzeczy, ale nigdy tak bezpośredniej politycznej propagandy. I to adresowanej do dzieci! Oto zasugerowane wcześniej negatywne „wow!”. Oczywiście morał, by nie dawać posłuchu populistom jest słuszny, ale... budzi to mimo wszystko pewien niesmak. Zwłaszcza przy braku jakichkolwiek odkupicielskich elementów po jednej ze stron (może za wyjątkiem oddania władzy)! W ten sposób komiks skutecznie sabotuje swoje własne, antypolaryzacyjne przesłanie.

Nie ma co owijać w bawełnę – kucykowe wybory wypadają naprawdę mizernie. Mimo wszystko próbują jednak zrobić COKOLWIEK, pod tym względem wypadają więc ciut lepiej, niż bezsensowna przygoda w górach. Teoretycznie zasłużyły na lepszą ocenę, ale w związku z silnym, stronnictwem upolitycznieniem nie jestem w stanie wystawić wyższej noty, niż 2/10, wciąż bez szału. Niestety, jako że muszę zmniejszyć ocenę o dwa stopnie w związku z debiutem Starlight Glimmer... co? Ugh, dobra. Poinformowano mnie, iż nie mogę obniżyć oceny z takiego powodu, więc zostaje na pułapie 2. Grrr.

Ok, na dziś to już wszystko, kolejny słaby komiks za nami. Tylko mi się zdaje, czy ostatnio zrobiło się ich tak jakoś więcej? Na pocieszenie zdradzę, że następnym razem wrócimy na szlak przygody, jest więc na co czekać. Mówił do was Malvagio...



Zapach musztardy o poranku

czyli Misza tapla się w „Błocie”!

PONAD sto lat minęło od zakończenia I wojny światowej – drugiego najbardziej niszczycielskiego konfliktu w historii ludzkości; „wojny, która zakończy wszystkie wojny”. Choć trwała zaledwie cztery lata, to pochłonęła ponad 65 milionów istnień, a blizny przez nią pozostawione straszą nas do dziś w takich miejscach jak Verdun czy pola nad Sommą. Był to okres wojny pozycyjnej, eksperymentów technologicznych... a także okres, w którym Niemcy wyjątkowo nie byli takimi czarnymi charakterami jak parę lat później.

~Salvage

A jednak mimo to, to właśnie II wojna wiedzie prym w kinach i książkach. Jej poprzedniczka pozostaje mniej znana, a dzięki temu stanowi świeży grunt dla autorów utworów wojennych. Jedną z osób, które odnalazły się w tych realiach jest Michał Gołkowski, autor takich popularnych serii jak „Ołowiany Świt” czy „Komornik”. Jego cykl książek „Stalowe Szczury”, zabiera nas do alternatywnej Europy, gdzie Wielka Wojna wciąż trwa i zbiera swoje krwawe żniwo, a my mamy okazję przyjrzeć się jej na własne oczy.

Cykl otwiera adekwatny tytuł „Błoto”. Jest rok 1922, do szturmów szykuje się karna kompania niemieckiej piechoty pod dowództwem kaprala Reinhardta. Gdzie nie spojrzeć, tam błoto i szczury, zaś zaraz przed linią okopów – ziemia niczyja, pełna

trupów, zasieków, złomu oraz warkotu karabinów maszynowych. Szturm się rozpoczyna, a my obserwujemy uważnie, jak ludzie Reinhardta – bandyci, mordercy i wszelkie kanalie – ruszają zginąć za ojczyznę, a potem głębiej i głębiej prą za linię wroga. Lecz kto wie, czy ten szturm nie stanie się dla niektórych początkiem nowej, mroczniejszej niż ich dotychczasowy los przygody i odkryciem czegoś, czego nie powinno się odkryć...

Gołkowski nie boi się przedstawiać wojny taką, jaka jest: brudną, pełną szczurów i stali, gdzie między życiem a śmiercią dzieli człowieka celność francuskiego kaemisty. Na szczęście cała powieść nie opiera się wyłącznie o sceny batalistyczne. Kiedy akcja zwalnia, mamy okazję przyjrzeć się kompanii, dowiedzieć się czegoś o ich przeszłości. Jednocześnie jednak Misza nie zdradza nam wszystkiego; gdzie w tym frajda! Kim jest Reinhardt? Co takiego zrobił, że trafił w takie miejsce? I na co mu ta maska?

Pomimo tego, że historia ma miejsce w trakcie nie do końca naszej I wojny światowej, to na dłuższą metę się tego nie dostrzega. Jeżeli nie pojawi się w tekście wzmianka o jakimś nietypowym szczególe, dopiero wówczas czytelnik przypomni sobie, że to jednak fantastyka – bardzo dobrze zakamuflowana! Najserdeczniej polecam wszelkim fanom historii, dieselpunku oraz niemieckiej inżynierii! Gott mit uns!





Opowieść Panny Młodej

AZJA Środkowa to obszar, który może pochwalić się fascynującą historią. Od tysięcy lat krzyżują się tam wpływy wielu cywilizacji. Zawędrowali tam Persowie i Grecy. Przechodziły tamtędy ludy nomadyczne, które parły na zachód i południe, takie jak Yuezhi czy Mongołowie. Zapędzili się tam muzułmanie, nawracając ten teren. Przechodził tam słynny Jedwabny Szlak, łącząc odległe od siebie światy Europy i Chin. Napór ludów tureckich z tego rejonu zawiódł je aż do upadającego Cesarstwa Rzymskiego, któremu zadały morderczy cios pod Manzikertem w 1071 roku. Ba, rozsiadła się tam nawet reszta jednej z chińskich dynastii, tworząc państwo znane jako Zachodnia Dynastia Liao! Niestety, te wspaniałe rzeczy nie są tak znane, jak na to zasługują...

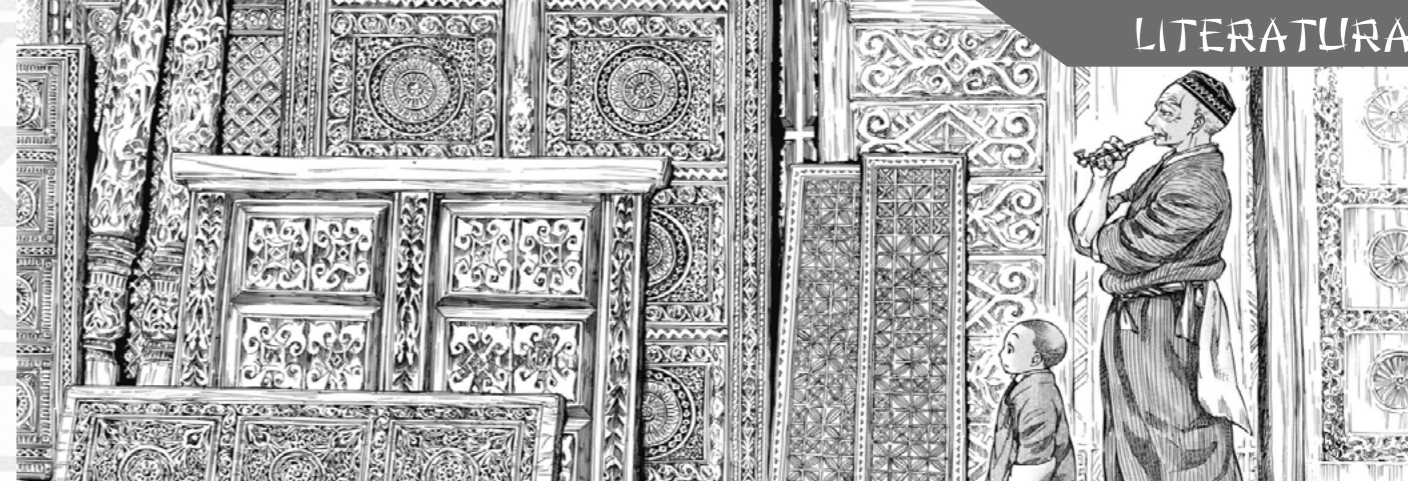
~Ghatorr

Na szczęście jedną z osób, która poznała losy Azji Środkowej i je pokochała jest japońska rysowniczką komiksów znana jako Kaoru Mori. Autorka ta zasłynęła już jedną serią historyczną, osadzoną w wiktoriańskiej Anglii (wydaną również w Polsce pod tytułem „Emma”) – po czym odkryła bogaty świat kultur osadzonych na jednym z największych



skrzyżowań w historii ludzkości, tworząc „Opowieść panny młodej”, wielotomową opowieść o losach pewnej tureckiej rodziny z początku XIX wieku, u progu Wojny Krymskiej i nadchodzącej rywalizacji angielsko-rosyjskiej o rejony między Indiami a obecną Rosją.

Punkt wyjścia fabuły komiksu jest banalny. Mianowicie, jedna z głównych postaci, dwunastolatek (a zatem, w tamtym czasie i miejscu, już uznawany za dorosłego) imieniem Karluk z rodu Eihonów, żyjący w jednym z licznych miasteczek Azji Środkowej, żeni się z o osiem lat starszą Amirą, pochodzącą z ludu nomadycznego. Małżeństwo budzi co prawda pewne zastrzeżenia – kto to widział by kobieta tak późno wyszła za mąż? Jednak młoda para jest całkiem szczęśliwa. Początkowo sytuacja jest idylliczna – co prawda dochodzi do drobnych starć kulturowych pomiędzy miejskim ludem Karluka a zwyczajami jego żony, lecz nie są to sytuacje, które mogłyby budzić większe problemy. Dzieci spędzają beztrudnie czas, Amira próbuje się przystosować zarówno do nowego miejsca, jak i do odmiennej roli w życiu, przebywając tymczasowo u Eihonów Anglik imieniem Smith, na spokojnie robi notatkę na temat lokalnej kultury, która go na tyle zafascynowała, że opuścił bezpieczną Brytanię... Niestety, sytuacja się



komplikuje, gdy rodzina Amiry dowiaduje się, że jej starsza siostra zmarła niedługo po wydaniu jej za mąż za pewnego bezwzględego wodza, który domaga się albo zwrotu darów, albo „wymiany na działający model”.

Oczywiście ten wstęp stanowi tylko niewielką część serii. Na chwilę obecną, w Polsce wydano jedenaście tomów, w trakcie których możemy prześledzić wiele różnych zdarzeń, mniej lub bardziej przyziemnych. Autorka nie trzyma się kurczowo Karluka i Amiry – przygotowała szereg wielu postaci, mniej lub bardziej powiązanych z głównymi bohaterami, których losy możemy śledzić. Jako czytelnicy możemy przyjrzeć się bliżej życiu żony zamożnego arystokraty islamskiego na ziemiach Iranu, przygotowania do ślubu pary nieznośnych bliźniaczek, prześledzimy losy zegarka (od samej cesarzowej rosyjskiej! Otrzymała go od męża i przyniósł jej szczęście! Słowo! Sprzedawca tak powiedział!), zawędrujemy nawet do Ankary i Aleksandrii. Nie sposób się nudzić.

Bogactwo postaci na nic by się nie zdało, gdyby okazały się nieciekawe. Na szczęście przygotowano je bardzo solidnie. Każda z nich ma swoje plany, marzenia i problemy. Karluk, mimo bycia – zgodnie z lokalną perspektywą – dorosłym mężczyzną, ma problemy z dostosowaniem się do nowej roli oraz stara się udowodnić sobie i bliskim, że jest już na nią gotowy. Jego żona ma nieco mniej kłopotów, będąc jedną z najbardziej utalentowanych i stabilnych emocjonalnie postaci w komiksie, lecz problemy z jej biologiczną rodziną odciskają na niej swoje piętno. Bardzo ciekawy jest Smith – angielski gryzpiórek, który przybył w te rejony świata, by dowiedzieć się o nich jak najwięcej, zanim Anglicy i Rosjanie spróbują się przez nie przetoczyć. Oferuje przy tym unikalną perspektywę, zbliżoną do czytelnika, i dostarcza wiele okazji do wyjaśniania unikalnych aspektów lokalnych kultur. Ciekawie wypadają niektóre postaci w trakcie wędrówki od Azji Środkowej do Ankary – szczególnie to, jak ta sama osoba, uchodząca w rodzinnych stronach

za typową, dobrze ułożoną damę, w innych miejscach staje się praktycznie dziką chłopczycą lub zamkniętą w sobie dziewczyną, w zależności od lokalnych norm. Nie mogę też nie wspomnieć o babci Karluka, która umie jeździć na kozłach i świetnie strzela z łuku.

Manga ma bardzo sielankowy klimat, co może zaskakiwać, biorąc pod uwagę lokalne uwarunkowania kulturowe i czasem poważne problemy z jakimi stykają się bohaterowie. Taki widocznie był zamysł autorki. Jest to przede wszystkim komiks obyczajowy, ale ze sporą dawką humoru – i to zarówno w postaci wizualnych żarcików (zachowanie kota jednej z irańskich postaci bawi za każdym razem), jak i zachowań przedstawionych postaci. Różnice kulturowe między ludami, z których wywodzą się bohaterowie są okazją do wielu zabawnych sytuacji, w czym przodują przede wszystkim historie o Smithie.

Jednak tym, co mnie przede wszystkim od razu przykuło do lektury, jest warstwa wizualna. Kaoru Mori wręcz obsesyjnie lubi rysować ubrania i to doskonale widać – lecz nie poprzestaje na tym. Liczba detali na każdej stronie jest uderzająca, nieważne, czy mowa o krótkiej historii wytwórcy drzwi, czy o pieczeniu chleba. Spotykamy się tutaj też z najładniejszymi kurkami, jakie w życiu widziałem w komiksie.

Serdecznie polecam tę mangę. Nawet jeśli komuś nie do końca przypadnie motyw związku głównych bohaterów (choć spodziewam się, że byłoby o wiele gorzej, gdyby odwrócić płcie), to jest tu na tyle dużo pobocznych wątków, ciekawych postaci i przewspaniałych ilustracji, aby to nadrobić, i to z nawiązką. Początkowo byłem sceptyczny, ale po pierwszym kontakcie, w ciągu dwóch tygodni, błyskawicznie dorwałem wszystkie wydane w Polsce tomy i czekam niecierpliwie na kolejne.





Irlandczyk

SIĘGAJĄC po „Irlandczyka” wiedziałem jedynie, że Netflix wyprodukował film na podstawie tej książki. Spodziewałem się kolejnej wariacji na tematy poruszane już przez Mario Puzo w „Ojcu Chrzestnym”, a otrzymałem ciekawy, wciągający dokument opisujący wydarzenia z życia Franka Sheerana – weterana II wojny światowej i człowieka mafii, zamieszanego w głośną sprawę zaginięcia działacza związków zawodowych Jimmy’ego Hoffy.

~Richtus

Charles Brandt nie napisał książki fabularnej, lecz coś na pograniczu wywiadu-rzeki, biografii Franka Sheerana i wyznania dokonanego przez niego na łożu śmierci, opatrzonego jedynie z rzadka komentarzami. Z opowieści „Irlandczyka” wyłania się dość szokujący obraz licznych ważnych dla Ameryki wydarzeń na przestrzeni od lat 40. do 70. Pojawiają się wątki związane ze zbrodniami wojennymi dokonywanymi przez wojska amerykańskie w trakcie II wojny światowej, nie zabraknie zerknięcia na kulisy funkcjonowania „Cosa Nostry”, historii związanych z zamachem na prezydenta Johna F. Kennedy’ego, czy wreszcie nawet brudnych zagrań z początku kariery polityków znajdujących się dziś u steru amerykańskiej administracji.

Motywnym przewodnim jest jednak opowieść o znajomości między Sheeranem a Jimmym Hoffą – wieloletnim przywódcą potężnego związku zawodowego kierowców „International Brotherhood of Teamsters”. W latach 60. XX wieku w USA zaciekle starano się zwalczyć przestępczość zorganizowaną, którą, zda-

niem ówczesnego prokuratora generalnego Roberta Kennedy’ego, uosabiał Jimmy. Podejmowane przez władze próby skazania go były przez długi czas bezowocne, aż do momentu kiedy w jednej ze spraw dość małego kalibru, został on przyłapany na próbie przekupienia ławy przysięgłych i trafił ostatecznie za kratki, tracąc jednocześnie kontrolę nad związkiem. Podczas pobytu działacza w więzieniu wpływy mafii w strukturach Teamsterów tylko wzrosły. Po wyjściu na wolność, Hoffa ogłosił chęć startu w wyborach na przewodniczącego związku, przy czym udzielił kilku wywiadów w których mówił o potrzebie ujawnienia powiązań z mafią swojego kontrkandydata, co jak można domniemywać, nie przypadło do gustu „partnerom biznesowym” jego oponenta... niedługo później Ameryką wstrząsnęła wiadomość o zaginięciu Hoffy. Przez lata śledztwo nie dało wymiernych efektów, a władze nie będąc w stanie zebrać dowodów, ograniczyły się do satysfakcji z postawienia domniemanym winnym zarzutów i skazania ich w związku z innymi sprawami...

Opowieść Sheerana koncentruje się wokół wyjaśnienia okoliczności zaginięcia Hoffy. W trakcie lektury momentami można odnieść wrażenie, że liczba zdarzeń, w jakich ponoć brał udział „Irlandczyk”, upodabnia go do Forresta Gumpa. Czy zapewnienia Charlesa Brandta, mającego bogate doświadczenie zawodowe w obszarze przesłuchań i potwierdzającego autentyczność relacji Sheerana, należy traktować jako ostateczne wyjaśnienie zagadki zniknięcia Jimmy’ego Hoffy? Każdy czytelnik sam wyrobi sobie zdanie na ten temat...

Wszyscy moi przyjaciele nie żyją

A wszystkie moje nadzieje szlag trafił

SLASHERY i oparte na rzezi czarne komedie to w naszym rodzimym kinie zjawisko nowe, zapoczątkowane przez ubiegłoroczne „W lesie dziś nie zaśnie nikt”. Tamten film, choć w przyjemny sposób łączył polskie klimaty z klasycznymi elementami, padł ofiarą jego szlamp i klisz. Tym razem Netflix oferuje nam polską wersję „Mordu podczas nudnego przyjęcia”.

~Hefajstos

„Wszyscy moi przyjaciele nie żyją” to debiut reżyserski Jana Belci (który pojawił się jako nikt znaczący w „Planecie Singli”). Film ten rozpoczyna się sceną końcową – zabieg ten umiejętnie stosowany zachęca widza do seansu. Jednak twórca nie potrafi wykorzystać go poprawnie, serwując widzowi czysty spoiler (dobrym przykładem wykorzystania tego jest „I Ty możesz być mordercą” – polecam). Następnie akcja cofa się o jeden dzień, gdzie bohaterowie biorą udział w sylwestrowej imprezie zorganizowanej przez jedną z postaci pod nieobecność jej rodziców. Po kolei poznajemy kolejne kartonowe wycinanki z imieniem i dwiema cechami charakteru. Tak – to ten rodzaj kina. Czterdzieści lat temu, gdy gatunek królował na VHSach takie coś by przeszło, ale obecnie widz ma nieco większe wymagania.

Właściwa akcja zaczyna się w okolicach jednej-trzeciej filmu, gdy pierwszy z bohaterów zmienia swój status na „zwłoki”. Zaraz potem zwalnia na kolejne pół godziny, momentami tylko dając widzowi to czego chce. Nużące rozmowy okraszone gdzieś tam humorem, rozterki miłych postaci i kolejne próby pokazania przasnej brutalności nie pomagają. Akcja rozkręca się pod koniec, oferując spragnionym doznań widzów jatkę. Niestety, kiepska praca kamery i jeszcze gorsze efekty specjalne wywołują jedynie uśmiech politowania na twarzy. To źle, gdy twój film pod kątem efektów przegrywa z produkcjami studia Asylum, czy amatorskimi obrazami Drew Cassona. Nie pomaga też fakt, że jatka nie ma fabularnie żadnego sensu.

Aktorsko jest bardzo przeciętnie – ot, aktorzy są, coś tam mówią, w większości nie tworzą interesujących postaci. Jest to po części wina scenariusza, który wkłada im w usta kiepskie kwestie, ale również reżysera który nie wie jak kierować aktorami. Na tym tle wybija się Julia Wieniawa-Narkiewicz, której nie brak zarówno talentu jak i doświadczenia oraz Mateusz Więclawek, którego bohater ma w sobie jakiegokolwiek pokłady życia.

Czy warto zatem poświęcić 90 minut własnego życia na ten film? Niezbyt – fani gatunku mają w czym przebierać, miłośnicy kina rodzimego również nie są na straconej pozycji. Nawet w burzących czwartą ścianę pastiszach gatunku jest ogrom dużo lepszych pozycji. Pozostaje mieć nadzieję, że pan Belci będzie miał więcej szczęścia w następnym (ewentualnym) projekcie.

Okiem laika

Kingdom

MNIEJ więcej w połowie roku 2020 zacząłem ironicznie obstawiać, iż na finał dostaniemy od niego apokalipsę zombie, należało więc się do niej przygotować. Szukając materiałów dotyczących tegoż zagadnienia, trafiłem na twór o nazwie „Kingdom”.

~Dolar84

Akcja serialu dzieje się w czasach dynastii Joseon, kilka lat po zwycięstwie nad najeźdźcami z Japonii. W kraju panuje głód i bieda. Oczywiście nie dotyczy to różnorakich urzędników czy dworu królewskiego, którzy opływają we wszelkie możliwe dostatki. Tymczasem trzaskający w pocie czoła wieśniacy nie potrafią na pierwszy rzut oka rozpoznać mięsa, tak długo nie mieli go na talerzu. W takich okolicznościach sam król umiera na czarną ospę. Jego pierwszy doradca, Cho-Hak Ju, głowa klanu Haewon Cho, postanawia zataić ten fakt przed resztą królestwa. Ma w tym swój dobrze pojęty interes, gdyż królowa, będąca jego córką jest akurat przy nadziei, a ewentualny potomek niezmiernie wzmocniłby jego wpływy. Na dodatek posiadałby mocniejsze prawo do tronu, niż obecny następca, książę Yi-Chang, będący dzieckiem konkubiny. Aby zapobiec szerzącym się plotkom sprowadza lekarza z leżącej na południu prowincji Dongnae, a ten dzięki pewnemu specyfikatorowi, zmienia martwego króla w żywego trupa. Wspomniany wcześniej książę czuje, iż grunt zaczyna palić mu się pod nogami – nie dosyć, że nie dopuszczają go do ojca, uniemożliwiając spełnienia synowskiego obowiązku, to na dodatek przewiduje,

iż na jego szyi zaciska się pętla klanu Haewon Cho. Zdobywszy dostęp do dziennika szpitalnego poznaje tożsamość doktora, który badał króla i postanawia, jedynie w towarzystwie wiernego strażnika, wyruszyć na południe, by dowiedzieć się prawdy o stanie swojego ojca. Ścigani przez skorumpowanych strażników docierają do Dongnae, gdzie w międzyczasie dochodzi do wybuchu plagi nieumartych, ironicznie spowodowanej przez jak najlepsze intencje jednego z tamtejszych mieszkańców. Wszyscy pacjenci lokalnego szpitaliku zostają zakażeni i umierają, po czym zgodnie z najlepszymi wzorami gatunku wracają jako ożywieńcy siejąc śmierć i zniszczenie. Książę po przybyciu i pozbyciu się pierwszej fali ścigających go ludzi klanu Haewon Cho uznaje, iż musi pomóc ludziom w obliczu zagrożenia powodowanego przez żywe trupy. Wspomagają go w tym jego towarzysz, miejscowa lekarka Seo-bi, a także (choć później i nie do końca z własnej woli) niekompetentny administrator prowincji, Cho-Beom Pal. Od tego momentu zaczyna się walka o przetrwanie nie tylko ich, ale i całego Królestwa. Tak w skrócie przedstawiają się początkowe odcinki serialu, potem robi się ciekawiej.

Można powiedzieć, iż temat zombie jest od lat eksploatowany na wszelkie możliwe sposoby, a już szczególnie, od kiedy „The Walking Dead” okazało się tak oszałamiającym sukcesem. „Kingdom”, choć znacząco od niego krótsze, także trzyma całkiem dobry poziom. W sumie mnie to nie zdziwiło, ponieważ również jest adaptacją komiksu, a to w obecnych czasach zwykle dobrze wróży efektowi finalnemu. Kolejnym plusem

jest zupełnie inna atmosfera – co prawda w kinie azjatyckim, a już szczególnie koreańskim, stawiam dopiero pierwsze kroki, jednak wydaje mi się, iż bardzo mocna, może nawet nadmierna (z punktu widzenia Europejczyka rzecz jasna) egzaltacja, jaką przejawia większość postaci nadaje serialowi nieco komicznego, egzotycznego rysu. I to bez uszczerbku dla podstawy rzeczonyj atmosfery, która siłą rzeczy musi być dosyć ponura – wszak wokół leje się krew, a miasta stają w płomieniach, nie wspominając już o kryzysie sukcesyjnym. Kusiło mnie, by do tego samego worka wrzucić interakcje między postaciami różnych rang. To, jak padają na twarz, chórem błagają o przebaczenie czy zrozumienie również wydawało mi się początkowo mocno przesadzone. Jednak po namyśle stwierdzam, iż byłoby to z mojej strony nadużycie, gdyż, przyznaję bez bicia, moja wiedza dotycząca koreańskiego, późnego średniowieczna i zachowań, jakie wtedy prezentowano jest totalnie nieistniejąca. Może więc się okazać, że twórcy bardzo wiernie przedstawili stosunki pomiędzy arystokracją, urzędnikami i plebejuszami i wcale bym się nie zdziwił, gdyby faktycznie tak było. Swoją drogą, do tych wspomnianych wcześniej egzaltowanych postaci dobrą kontrę stanowi druga grupa – aktorzy o mimice godnej Jeana-Claude Van Damme’a czy Kristen Stewart z serii „Zmierzch”, którzy twardo idą przez całą serię z jedną miną i nie zmieniają jej niezależnie od okoliczności towarzyszących czy przeżywanych właśnie emocji.

Jeżeli chodzi o samą grę aktorską, to nie zauważyłem większych potknięć. Naturalnie z punktu widzenia laika. Widać, że aktorzy przykładali się do swojej pracy, a ich postacie są pełnokrwistymi charakterami.

Śledzenie ich losów autentycznie wciąga i łatwo wybrać sobie ulubieńców, którym będziemy kibicować. A wybór jest szeroki, ponieważ do serialu postanowiono wrzucić wiele, wręcz stereotypowych, postaci. Co prawda brak temu oryginalności, ale twórcy najwyraźniej postanowili trzymać się dobrze zrealizowanego schematu niż wymyślać na siłę coś nowego. Mamy więc Oddanego Ludowi Księcia, Wiernego Strażnika, Zabawnie Głupiego Urzędnika, Dzielnego Zbójnika o Złotym Sercu, Okrutną Królową, Złego Polityka, Mądrego Mentora czy Inteligentną Lekarkę. Jak pisałem wcześniej – pełna sztampa, ale wykonana na medal. Swoją drogą ze wszystkich aktorów udało mi się rozpoznać wyłącznie Doone Bae („Atlas Chmur”, „Jupiter: Intronizacja”) wcielającą się w rolę lekarki Seo-bi. Cała reszta towarzystwa chyba nigdy nie zagościła w zachodnich produkcjach, co jest w sumie bardzo odświeżające, bo ileż można patrzeć na przewijające się w kółko te same twarze?

Podsumowując, mogę polecić „Kingdom” każdemu, kto szuka dobrej rozrywki w klimacie żywych trupów. Co prawda tym razem padają głównie od ciosów bronią białą, a nie serii z karabinów maszynowych, ale to również może okazać się przyjemną odmianą. Na dodatek nie można zapomnieć o cały czas toczącym się w tle aspekcie politycznym, który często jest ważniejszy dla fabuły niż kolejne bitwy z zombie. Interesująca fabuła, dobrze napisane postacie, fenomenalne zdjęcia i przyjemna dla oka gra aktorska sprawiają, iż obejrzenie dwóch sezonów (w sumie 12 odcinków) serialu jest czystą radością. A kiedy już się skończą, to można przystąpić do oczekiwania na zapowiadany przez Netflix sequel, który ma wyjść jeszcze w tym roku.





Okiem laika

Złot Absolwentów 1.0

CZASAMI człowiek ma taki dzień, że chce po prostu usiąść, odpocząć i zresetować mózg. Pomocne w tym bywają dobrze nakręcone komedie. Wszystkim szukającym takiego tworu polecam „Złot Absolwentów 1.0”

~Dolar84

Fabula jest stosunkowo prosta i do bólu schematyczna, co tym razem na szczęście wychodzi produkcji na dobre. Oto trójka przyjaciół ze szkolnej ławy, 25 lat po maturze, wybiera się na tytułowy złot absolwentów. Oczywiście nie są już tymi młodymi bogami, do których kiedyś należał cały świat – a przynajmniej tak im się wydawa-



ło. Nils zmienił się w wiecznego malkontenta, który na dodatek nie akceptuje tego, iż jego ciało zaczyna powoli się zmieniać i nie jest już niezniszczalnym nastolatkiem. Na dodatek jego najnowsze problemy zdrowotne sprawiają, iż tak prosta czynność jak siadanie za każdym razem staje się najzwyklejszym horrorem. Jakby tego było mało, przez swoje wieczne joczenie i marudzenie nie bardzo dogaduje się z żoną i dwójką dorastających dzieci. Thomas jest ogólnie znanym i odnoszącym wielkie sukcesy DJ-em. Ma ciężarówkę forsy, gigantyczne grono fanów, a ludzie na ulicach proszą go o selfie i autografy. Mimo tego powoli dociera do niego, iż warto byłoby się ustatkować. Jednak wytrwanie w wierności do swojej wybranki, Lindy, jest dla niego trudne, co zostało dobitnie pokazane na samym początku filmu. Na dodatek na pomoc matce przybywa jej nastoletnia córka Lilia, która stawia sobie za cel wyprowadzić Thomasa na drogę monogamicznej cnoty. Tak, tuż przed wyjazdem na tytułowy złot. Andreas, ostatni z trójki, ma kłopoty innego rodzaju. Nie dosyć, że uzależnił się od pornografii, to jeszcze jego, znacznie od niego młodszy, psychiatra odbił mu żonę – ukochaną jeszcze z lat szkolnych. Nietrudno więc się dziwić, iż w tym bohaterze mikrej postury buzują potężnie wściekłość i inne frustracje. Po początkowych, już wypełnionych gagami, perypetiach trójka, plus nieplanowana przyzwoitka w postaci Lili, wybierają się na spotkanie ze starymi przyjaciółmi.

To tyle jeżeli chodzi o wprowadzenie, przejdźmy do przemysłu. Na samym wstępie pozwolę sobie czytelników ostrzec, iż mamy tu do czynienia z filmem niemieckim w reżyserii Tila Schweigera, który zresztą wciela się też w jedną z głównych ról. Co w tym takiego znaczącego? Cóż, każdy kto miał przyjemność oglądać „Gwiezdne Jaja: Część 1 – Zemsta Świrów”, może bez problemu domyślić się z jakiego rodzaju humorem będzie miał do czynienia. W sumie, wiele niemieckich komedii, które widziałem wpasowuje się w ten sam schemat, zaczynam więc podejrzewać, iż poczucie humoru naszych zachodnich sąsiadów jest nieco... niewybredne. Przygotujcie się więc na gagi i sytuacje dotyczące seksu, narządów, seksu, ogólnej głupoty, seksu, totalnej infantylności i seksu. Tak, to zdecydowanie motyw przewodni, chociaż jak na to ile o nim gadają, na ekranie nie zobaczymy go aż tak dużo. Można się natomiast spodziewać kremowanych bakłażanów w saunie. Nie, nie zdradzę o co chodzi, musicie obejrzeć to sami.

Praktycznie nie mam wątpliwości iż niektóre osoby, czytając to co napisałem powyżej z miejsca odrzuca recenzowany film jako typową komedię dla kretynów. Coś w tym opisie jest, ale sam nie do końca zgadzam się z takim przyporządkowaniem Złotu. Oczywiście, prezentowany humor jest czerstwy, niewybredny i skupia się na sprawach płciowych. Oczywiście, bohaterowie w sile wieku zachowują się jak totalni, pozbawieni mózgu, zdolności przewidywania oraz rozumu i godności człowieka kretyni, czyli jakby cofnęli się do czasów licealnych. To wszystko na pierwszy rzut oka jest całkowitą prawdą. Jednak warto rzucić okiem po raz drugi, żeby dostrzec nieco głębszą warstwę filmu.

Nie mam wątpliwości, że Til Schweiger, skądinąd bardzo zdolny aktor, świetnie spisał się przedstawiając parodystyczny i mocno przejęskrawiony obraz dorastania, starzenia się i tęsknoty za młodością. Numery jakie wycinają bohaterowie mogą przerażać, ale choć w oczywisty sposób przesadzone, nie są niespotykane na tego typu imprezach, o czym sami się w przyszłości przekonacie. Ja już taki jeden zlocik mam za sobą i chociaż nie podstawiliśmy nikomu płonącego balasa (w torebce) pod drzwi, to rzeczywiście zachowywaliśmy się ze znajomymi, jakbyśmy znowu mieli po „naście” lat i wyczynialiśmy różne głupstwa. Ot, taki urok tych imprez. Tak więc jeżeli chodzi o stronę reżyserską i nieco przejęskrawione przedstawienie rzeczywistości jestem gotów dać ocenę bardzo dobrą. Wszystkich zaś, gotowych odsądzić mnie za to od czci i wiary odsyłam do tytułu tejże recenzji.

Na osobne, choć krótkie omówienie zasługują aktorzy. Wymieniony już Till Schweiger jako podtusiały DJ jest (co zaskakujące) najnormalniejszy z całej trójki, chociaż zwykle robi za przewodnika wszelkiej maści głupich pomysłów. Jednak swoje najlepsze sceny ma podczas prób ojcowania Lili (granej nomen-omen przez Lili Schweiger, jego prawdziwą córkę), co prowadzi do wielu zabawnych sytuacji. Milan Peschel, grający Andreasa to z kolei żywa energia. Mimo mikrej postury wszędzie go pełno, a przez swoją agresję i przesadzone reakcje co chwila pakuje resztę towarzystwa w niemałe kłopoty. Na dodatek, nie wiem czy celowo, jego fryzura, postura i ruchy mocno upodabniają go do pewnego niemieckiego polityka z pierwszej połowy XX wieku, co tym wyraźniej widać, kiedy po raz kolejny zaczyna się wydzierać, machać łapkami czy skakać po stole. Efekt jest przekomiczny. Obaj wyżej wymienieni zagrali bardzo dobrze, jednak uważam, że palma pierwszeństwa należy się Samuelowi Finzi, grającemu wiecznego malkontenta Nilsa. Mimo swojego ciągłego narzekania, gładzenia w kółko o własnych problemach jest zdecydowanie najsympatyczniejszą postacią dla widza. Może dlatego, iż to na niego spada większość konsekwencji kłopotów powodowanych przez pozostałą dwójkę i jest nam go zwyczajnie żal? Nie da się też ukryć, iż to jego postać przechodzi największą przemianę. Niby nic takiego się nie dzieje, ale na końcu obrazu mamy do czynienia z kompletnie innym człowiekiem, który odkrywa co jest dla niego w życiu naprawdę ważne.



Podsumowując, uważam, że każdy kto zdecyduje się na obejrzenie „Złotu Absolwentów 1.0” nie będzie zawiedziony. Można się pośmiać z głupawych gagów, można obserwować dobre aktorstwo, a przede wszystkim można się naprawdę dobrze bawić. Nie zwlekajcie więc i przyłączcie się do wyprawy „srebrnogrzbitych”!

Okiem laika

Barbaren

JUŻ się nauczyłem, że kiedy na Netflixie pojawia się film albo serial produkowany przez jego niemiecką część, to na pewno warto mu się przyjrzeć, bo jest duża szansa, że będzie to coś dobrego. Tak było i w przypadku zeszłorocznego serialu „Barbarzyńcy”.

~Dolar84

Akcja serialu przenosi nas do 9 roku naszej ery, kiedy znaczna część ówczesnej Germanii jęczała pod sandałem Rzymu. Wodzowie poszczególnych wiosek, choć teoretycznie niezależni, musieli płacić wysokie podatki i jeszcze składać sute trybuty swoim okupantom. Nie dosyć tego! Czasami wymagano od nich, by oddawali Rzymowi swoich synów jako zakładników. Ci z gęstych, barbarzyńskich lasów trafiali w sam środek oszałamiającego swą wielkością i przepychem miasta. Czyż może zatem dziwić, iż niektórzy z nich postanowili się zasymilować i przejąć choć część tej kultury dla siebie? Jedną z takich osób jest Arminius, syn wodza plemienia Cherusków, służący jako ekwita w armii Cesarstwa. Odpowiada przed Publiuszem Kwintyliuszem Warusem, zarządcą Germanii i swoim przybranym ojcem. Tymczasem wśród barbarzyńców narasta napięcie – wielu młodych wojowników ma dosyć rzymskiej okupacji i sytuacja powoli zmierza w stronę nieuchronnego buntu. Dwójka młodych Cherusków, Thusnelda i Fokwin Wilcza Włócznia postanawiają utrzić nosa najeźdźcom i w brawurowej akcji kradną sztandar legionu. Naturalnie Warus nie może zostawić tego bez odpowiedzi, więc Arminius wyrusza, by odzyskać

zgubę. A jako że złośliwi złodzieje przez nieuwagę zostawiają po sobie pamiątkę z dzieciństwa, doskonale wie do której wioski musi się udać, by odzyskać orła. Tak oto rzucona zostaje iskra, która później zapłonie w Lesie Teutoburskim.

„Barbaren” to drugi, po „Dark”, serial niemieckiego Netflixu po który sięgnąłem. I muszę przyznać, że absolutnie się nie zawiodłem. Pierwsza rzecz, która przykuła moją uwagę to język użyty w filmie. Niemieckiego się oczywiście spodziewałem i było oczywiste, że zostanie użyty, chociaż wydaje mi się, iż mówiono mową współczesną. Troszkę szkoda, że nie sięgnięto do starogermańskiego. Ale tego, że aktorzy grający Rzymian będą zasuwać po łacinie absolutnie nie przewidziałem i stanowiło to dla mnie ogromną i bardzo miłą niespodziankę. Od razu można było wczuć się mocniej w spokojnie budowaną przez twórców serialu mroczną, jakże odpowiednią dla tych lasów, atmosferę.

Oczywiście nie samą wojną człowiek żyje, a trwające pięć odcinków przygotowania do bitwy mogłyby nieco widza znużyć, dostaliśmy więc również trochę polityki, intryg i zdrad, sporo akcji towarzyszącej, wśród których prym wiedzie ganiecie się po lasach w ramach rodowej zemsty i przechodzenie niektórych postaci między zwaśnionymi stronami, a także miłosny trójkąt między Arminiusem, Thusneldą i Folkwinem. Na dodatek udało się we wszystkim zachować umiar, tak by widz przez cały czas nie stracił z oczu głównego wątku serialu.

Jeżeli chodzi o aktorów, to grali bardzo dobrze, a ich postacie napisano z głową. Oczywiście prym wiodą tytułowi barbarzyńcy. W mojej laickiej opinii, najlepszą robotę wykonała Jeanne Goursaud grająca Thusneldę. Z tego co mi wiadomo, silna postać kobieca to całkiem naturalny element wśród plemion germańskich i wręcz zdziwiłbym się, gdyby takowa się nie pojawiła. A ta, nie dosyć, że nie zamierza pokornie dać się wrobić w małżeństwo z niechcianym absztyfikantem, to doskonale posługuje się bronią i, jak pokazały późniejsze odcinki, posiada także niebagatelne zdolności przywódcze. Na dodatek potrafi cynicznie wykorzystać okoliczności dla własnych celów, ale jest też gotowa na wielkie poświęcenia dla swego ludu. Zaraz za nią uplasowałbym Bernharda Schütza, wcielającego się w postać zdradzieckiego Segestesa. Wspaniale grany intrygant, który za wszelką cenę chce zdobyć władzę dla siebie i swojej rodziny. Dla osiągnięcia tego nie waha się nawet współpracować z Rzymianami i przez większość serialu jest zdecydowanym przeciwnikiem konfrontacji, uważając, iż nie rokuje ona najmniejszych szans na sukces. Dopiero po nich umieściłbym Warusa, którego zagrał Gaetano Aronica. To postać niejednoznaczna. Z jednej strony jest aroganckim okupantem, bez wahania uciskającym miejscową ludność dla większej chwały Rzymu. Z drugiej zaś widać w nim prawdziwe przywiązanie do swego adoptowanego syna i ponad wszelką wątpliwość nie jest idiotą, za jakiego przywykło się go uważać. Oczywiście nie określiłbym go jako przenikliwego – było nie było wychowanek wyprowadził go w pole i to dosyć spektakularnie. I to właśnie Arminius grany przez Laurencę Ruppę i Folkwin Wilcza Włócznia grany przez Davida Schüttera zamykają omówienie ról. Obaj są do siebie bardzo podobni, ale jednocześnie krańcowo różni przez inne wychowanie. Widać to wspaniale po spotkaniu przyjaciół po latach rozłąki.

Folkwin prezentuje sobą całą siłę, kontrolowaną furję i dumę członka plemienia Cherusków. To Germanin z krwi i kości, gotowy walczyć o swoich, niebojący się niczego, ale skłonny do gwałtownych, nieracjonalnych decyzji i pochopnych działań. Z kolei Arminius zatracił część wrodzonej dzikości i skrywa swoją własną siłę za maską rzymskiego ekwity. Można powiedzieć iż do swoich... rodowych mocnych stron dodał stosowną edukację, a także kontrolę nad swoimi emocjami. Gdyby nie konflikt lojalności, byłby wprost idealny, na szczęście twórcom i samemu aktorowi udało się tę świetlaną postać nieco odbrązowić.

Rzecz jasna kulminacyjnym momentem serialu jest słynna bitwa w lesie Teutoburskim, gdzie trzy legiony Warusa spotkał tragiczny koniec. Nakręcona została epicko, krwawo i brutalnie, jednak bez wielkiej przesady. Niestety poświęcono wierność wydarzeń na rzecz widowiskowości i rozmachu. Czy to poważna wada? Większość normalnych krytyków twierdzi, że tak zarzucając serialowi, iż za często rozmija się z historią. Sam jestem gotów spojrzeć na to nieco łaskawszym okiem. Dobre sfilmowanie kilkudniowej bitwy nie dosyć, że zapewne byłoby trudne technicznie, to jeszcze jej długość mogłaby widza znużyć. Może więc lepiej, że zdecydowano się na takie, a nie inne jej przedstawienie.

Podsumowując, „Barbaren” to serial o świetnej, mrocznej atmosferze, naprawdę doskonałej grze aktorskiej, no i przede wszystkim wyjątkowo przyjemny w odbiorze. Jeżeli więc nie jesteś, drogi czytelniku, historykiem z zamiłowania, który warczałby na wszelkie nieścisłości, to uważam, że ten twór może przypaść ci do gustu i z przyjemnością obejrzysz wszystkie sześć odcinków. A następnie pewnie będziesz czekał na zapowiadany sequel – sam jestem wyjątkowo ciekaw jakie wydarzenie twórcy w nim pokażą.



Przeznaczenie: Saga Winx

Jak przerobić uroczą bajkę dla dzieci na edgy serial dla nastolatków

O „WINX” od Netflix’a dowiedziałam się dzięki Hefajstosowi, który pomógł mi załatać dziurę w sercu po „The Order”. Jak się już pewnie domyślacie, to będzie zły serial – i o to w tym chodzi. Nigdy nie oglądałam starego „Winx” (nie licząc jakichś pojedynczych odcinków), więc nie zamierzam do niego porównywać nowej, aktorskiej wersji. Ba, sądzę, że starsza raczej nie przypadłaby mi do gustu i najwyżej wywołała porządny ból głowy.

~ Cahan

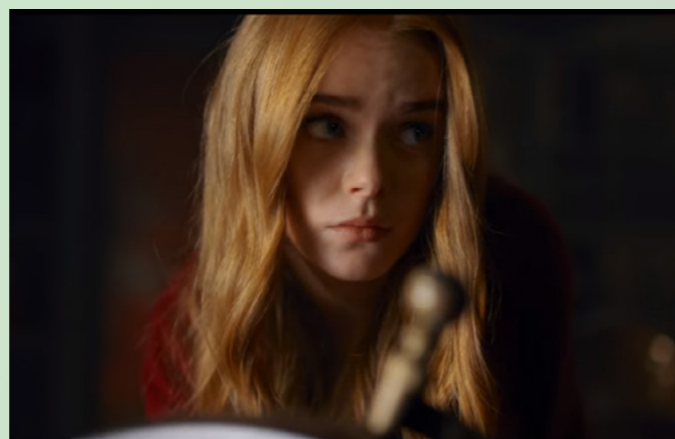
KIEDY przeglądając listę zapowiedzi na Netflix trafiłem na „Winx”, pomyślałem: „Hej, kojarzę ten tytuł. To może być całkiem niezłe guilty pleasure”. W dniu premiery odpaliłem odcinek i... dostałem to, czego oczekiwałem – choć nie do końca.

~ Hefajstos

MAM gorączkę. Chce mi się rzygać, ledwo siedzę, bo mam wrażenie, iż zaraz się przewrócę. A do tego jestem jeszcze chory i źle się przez to czuję. Co tu się stało. Dlaczego to się stało. Pieprzony patriarchat. Recenzja „Winx”, Ladies and Gentlemen.

~ M.C.

Cahan: Serial rozpoczął się tak, żeby wszyscy wiedzieli, że to poważna, edgy produkcja dla nasto... dorosłych, a nie dla małych pierożków, jak oryginał. Trupy, spalone potwory a’la szybkie zombie z „Half Life’a 2”. No i potem na scenę wchodzi nasz wyjątkowy płatek śniegu, Bloom, zwana Bloomisią. Rudowłosa nastolatka, pochodząca ze zwyczajnej ziemskiej rodziny, która ma ogniste moce i jest wróżką. No i trafia do szkoły dla wróżek, oskarża o MANSPLAINING chłopaka, który chce jej tylko powiedzieć, gdzie co jest, bo ona jest tam nowa i zagubiona. Już wtedy wiedziałam, że będzie grubo. Oczywiście, ona nie będzie się kumplować z nikim, nie będzie się słuchać, bo ona wie najlepiej. I ma wyrąbane na tradycyjny tok edukacji... ZANIM W OGÓLE SPRÓBOWAŁA. Tak, to kretynka i w dodatku ekstremalna. Oddaję głos kolegom.



Hefajstos: O tak, prawa young adult fantasy są nieubłagane, tak więc nasza droga Bloom Sue z miejsca traktuje wszystkich z góry i „szuka swojego miejsca”. Popada w konflikty, pyskuje Dyrektorce (która stanowi 1/3 kadry w tej szkole), zasypuje „przyjaciółki” swoimi problemami kompletnie ignorując ich własne rozterki. Ostatecznie okazuje się, że jej backstory jest zupełnie dalekie od zwykłej nastolatki (szok, niedowierzenie, miliony pytań bez odpowiedzi). Wszystko to składa się na jedną z najbardziej antypatycznych, nieprzyjemnych, irytujących i wkurzających bohaterek od czasów Belli ze „Zmierzchu” (przy czym tamta chciała tylko chłopca, przez co wkurzała mniej).

M.C.: Czemu tak narzekacie na Bloom? A to była taka fajna aktorka i postać. Niewymagająca jakiegokolwiek udziału umysłu, prosta w zrozumieniu jak patyk, zresztą inteligentna jak patyk też. I grała jak patyk. Taki w sumie patyk ogólnie. Tylko nie specjalny patyk, bo to by wymagało jakiejś pracy.

Cahan: Cóż... Niby się zgadzam, że Bloom jest jak patyk, a nawet jak pusta butelka, ale patyki i butelki nie narażają setek ludzi, ponieważ muszą poznać prawdę o swoich prawdziwych rodzicach, co jest super ważne, gdyż dowiedziała się, że jest podmiencem i to zmieniło jej życie. Okej, rozumiem, że to może być dla kogoś ważne, ale nie aż tak. Wyobraźcie sobie, że macie w sumie normalną rodzinę i nawet kochacie swoich rodziców (z wzajemnością) i nagle dowiadujecie się, że podmienili Was przy porodzie. W efekcie zaczynacie angstować jak Harry Potter w fanfiku, w którym się hajta z Malfoy’em, a świat niech płonie, bo ona musi. W efekcie uwalnia morderczynię, a potem innego więźnia, który za ową morderczynię w sumie odpowiada. Zero szacunku do nauczycieli i przyjaciół.



Zero. I to moim zdaniem zabiło coś, co mogłoby się sprawdzić jako przyjemna, mroczniejsza teen drama. Nie brak budżetu na skrzydełka. Nie brak śmiesznych króliczków i skupienia się na wyrywaniu przystojniaków oraz chodzeniu na zakupy. Tylko główna bohaterka. Bo w tym serialu wszystko kręci się wokół niej. Inni bohaterowie prawie nie istnieją. Nie ma relacji międzyludzkich, światotworzenia. Znaczący są zaczątki. Są ciekawe elementy. Ale no...

Hefajstos: Swoją drogą, te „czarne charaktery” to też niezła historia. Beatrix jest typową dla tego gatunku niepokorną nastolatką, brutalną i łamiącą wszelkie reguły (czytaj: bucem). Przy czym jest dużo bardziej wiarygodna i ciekawsza niż Mary Bloom. Siedząca przez większość sezonu w magicznym polu pod gabinetem Dyrektorki (przypominam: zajętej nauczaniem ogólnym naszych wróżek) Rosalind również nie wyłamuje się ze sztafetu. Nie boi się ubrudzić rąk, wierzy w swój cel i wygląda jak wojskowa wersja Ellen DeGeneres. Oczywiście próbuje przekabacić naszą bohaterkę na Ciem... złą stronę. I, oczywiście, ostatecznie dobroć oraz cudowność Bloomisi triumfuje. O pewnym nie-do-końca-wiadomo-czy-geju kretynie nie wspomnę, bo stwierdzenie, jak bardzo jest nieistotny, to już za dużo na tak nieistotną postać.

M.C.: Serio, nie wiem, o czym tu pisać, ludzie. Ten serial mnie wysłał z energii niczym Beatrix ssała przez cały sezon. No ale dobra, potrzeba nam jakiegoś składu i układu. Pierwszy odcinek, patyk przyjeżdża na uczelnię, jest smutna, bo rodziców nie ma, więc koleżanka daje jej pierścionek, który pozwoli wrócić jej do domu. Poznajemy resztę dziewczyn (które są o tyle poziomów lepsze od Bloomisi, że nie da się nawet tego zliczyć), Bloomcia leci na ziemię, no wiadomo co. ALE NAGLE PLOT TWIST. Spaleni, główni wrodzy NPC tego sezonu, podążają za Bloom non stop – i tak stało się również w tym przypadku. Bo oczywiście kretynka nie mogła zamknąć za sobą drzwi jak przechodziła do naszego wymiaru/świata/planety/poziomu/ogródka (ciężko stwierdzić, nigdy w sumie nie tłumaczy, jak działają te światy wróżek i ludzkie) i teraz potworek jest na ziemi, oh noes. Dobra, ale przychodzi Dyrektorka, ratuje wszystko, jest zajębiście. Bloom wraca do siebie, o konsekwencji jej zachowania, opiernicza jeszcze Dyrektorkę, idzie spać. Super start. A co czeka nas w odcinku 2?

Cahan: Nie pamiętam, co czeka nas w odcinku drugim, ponieważ „Winx” nie ma struktury serialu. Podział na odcinki nie ma sensu, to rozwleczony do granic możliwości film, w którym z jednej strony jest nudno, a z drugiej akcja pędzi, jak Jakub Wędrowycz bimber. Dobra, sprawdziłam. Okazuje się, że pierścionek był bardzo ważny i laska, która go pożyczyła (Stella) chce go odzyskać. W międzyczasie dziewczyny idą do kamiennego kręgu, gdzie przywołują swoje moce i tylko Bloom nie wychodzi, bo jest specjalna i kłóci się z Dyrektorką. No, ale idą do lasu zabrać Spalonemu pierścionek, po czym okazuje się, że nie dość, iż zwiął, to zranił Silvę, nauczyciela specjalistów (szkoła dla tych, którym natura poskąpiła magii, więc teraz mają machać mieczykami). W końcu Spalony się znajduje, zabierają pierścionek i pokonują potwora. Plot twist: to nie ten osobnik zranił Silvę. I teraz Silva sam zmienia się w szybkiego zombie z „Half Life’a 2”, co prawda nie ma to żadnego sensu, zważywszy na lore tych potworów, ale no, tak jest.

Hefajstos: Z tego też powodu w trzecim odcinku nasza bohaterka, wraz z nieodłącznymi i wiernymi niczym Lassie przyjaciółkami, idzie na „bardzo tajną imprezę suto zakrapianą alkoholem, o której żaden z TROJGA nauczycieli nie wie”. Jak na postać, za którą mamy stać murem, zachowuje się odpowiedzialnie. Upija się, podrywa (byłego) chłopaka Stelli, porzuca Aishę, idzie się kłócić z Dyrektorką, po czym wraca do przystojniaka, by wspólnie polować na odpowiedniego Spalonego (bo wysłany wcześniej oddział komando pokpił sprawę i wyszedł nie tego, co trzeba). Oczywiście ma czas wysłać SMSa/wiadomość na chacie (Internet w tym miejscu to kwestia którą – jak twórcy – przemilczymy). Ostatecznie siła przyjaźni pozwala pokonać Tego Złego Miniona i uratować Silvę. Wszyscy się cieszą. No prawie, Bloom dalej nie zna swoich rodziców (ocieram łzę).

M.C.: Zapomnieliście jeszcze wspomnieć o tym, że Bloom włączyła tryb przeciwmgielnych i oczy zaczęły się jej świecić, mając przy tym wizje z przeszłości, w której jakaś babcia mówi jej, że ma ją pewnego dnia znaleźć. No, ale co jeszcze? Beatrix zabija Pana sekretarkę, zaprzyjaźnia się z Bloom, która mając tylko na tyle IQ, by nie pić wody z wiadra, oczywiście nie ma nic przeciwko i wszystko kończy się okej, Spalony dead, Silva żyje, yay. Ale co dalej? Nauczyciele odkrywają, że Pan sekretarek nie żyje, a mama Stelli wpada w odwiedziny. Tylko mama Stelli to królowa, więc cała szkoła jest na baczość. Znowu pieprzony patriarchat, gdy ojciec i brat Terry chcą wpierniczyć jednemu typkowi za zachowywanie się jak złamas kompletny, i mają rację, mama Stelli to zimna sucz, kto by się spodziewał. Bloom oczywiście ma to wszystko w poważaniu i robi po swojemu, czyli włamuje się do zamkniętych pomieszczeń, do których studenci nie mają zazwyczaj dostępu, BO JEJ RODZICE I RODZINA, ale no, nie rozważajmy rozumowania Bloom. Problem jest inny, Spalonych jest coraz więcej, reklamują to, jakby była ich cała armia, a jest...5. Szkoda strzepić ryja. Stella wraca do mamy, ja wracam do picia. NEXT.



Cahan: Bloom kumpluje się z Beatrix, która zabiera ją w miejsce ukrytej zbrodni wojennej i mówi, że Rosalind (babcia z wizji) żyje (Dyrektorka powiedziała, że nie). A na tę wycieczkę jadą autem ukradzionym ochroniarzom Królowej Światła. Potem wracają, Bloom dowiaduje się, że to Beatrix zabiła pana sekretarkę, ale ma to w pupie, bo JEJ RODZICE. Naprawdę chciałabym, żeby się okazało, iż Bloomisia to efekt wpadki na suto zakrapianej imprezie, a jej matka nawet nie wiedziała, kto był ojcem i niech się smarkula cieszy, że nie szczeka. Albo że jej prawdziwi rodzice są tak zwyczajni i przeciętni, że by pękła z wkurzenia. Bo wiadomo, że naszej wróżce ognia nie chodzi o prawdę. Ona nie może być jakąś tam wróżką, ona jest Bloom, tą przystojną i potępioną, wyjątkową, etc. No, ale zamiast tego postanawia spróbować uwolnić Beatrix, bo RODZICE.

Hefajstos: Beatrix, która zresztą siedzi w klatce w karwaszach mających jej blokować moce, radośnie drze japę. Kto więc może pomóc w uwolnieniu naszej Psychiatry (wiem, gdzie są drzwi)? Oczywiście odmieniony i totalnie zepsuty gej-strażnik. Wpuszcza naszą Bloomflake, by ta porozmawiała sobie z uwięzioną. Okazuje się, potrzebny jest specjalny amulet/token/gimmick, który po naładowaniu magią we wcześniej omówionym kręgu pozwoli zniszczyć bransoletki. Z pomocą wiernego Skaja idzie przygotować wszystko, jednocześnie całując i zwalając chłopca z nóg. Ostatecznie jednak siła przyjaźni przekonuje ją, by nie popełniać błędów i nie uwalniać Beatrix. Ale tylko na chwilę, bo dziewczyny przy Bloom tracą IQ (by nie przewyższać Bloomisi) i decydują się jej pomóc. Efekt? Beatrix prawie ginie, szkoła traci magiczny prąd, Spaleni atakują hordami, Rosalind zostaje uwolniona, a brat Terry prawie ginie (też). Ostatecznie jednak nasza cudowna i jedyna w swoim rodzaju Rozkwitająca (tak, wiem) rozwija skrzydła (D O S Ł O W N I E – po coś ta wzmianka w pierwszym odcinku była) i pokonuje miniona ratując wszystkim tyłki. Oczywiście, za narażenie życia należy jej się co najmniej wydalenie ze szkoły i kasacja pamięci, więc tuli Dyrektorkę i jest wszystko wybaczone. No, to mamy szczęśliwy finał sezonu, prawda?

M.C.: No właśnie kuźwa nie. Bloom pokazuje rodzicom swoje koleżanki, chociaż w sumie to koleżankę, gdyż przyprowadza do nich tylko Aishę, jako tokenową czarną osobę, mówi im o tym, że nie jest ich dzieckiem, ale spoko, oni i tak ją kochają, wracają do szkoły a tu zonk. Po drodze Rosalind zabija Dyrektorkę, ojciec Skaja żyje, szkoła ma przewalone, uczniowie mają przewalone, Dyrektorka ma przewalone (bo nie żyje), koleżanki Bloom mają przewalone (bo muszą się z nią zadawać, tak nakazuje scenariusz), Bloom ma przewalone (bo jest niespełna rozumu), ja mam przewalone (bo będę oglądał drugi sezon). W skrócie, przewalone. Ale pomówmy może o innych postaciach, zanim zarzucę linę na lampę...

Cahan: Inne postaci nawet da się lubić – może poza Beatrix i biseksualnym czarnoskórym chłopakiem, który na początku wydawał się spoko, ale potem odkrył swoją orientację i został kompletnym dupkiem (nie wiem, jak to działa). Najbardziej przypadli mi do gustu Silva i Dyrektorka, byli bardzo okej, wydawali się całkiem rozsądni. Widać też, że troszczą się o uczniów i nawet jeśli coś przed nimi ukrywają, to dla większego dobra. Stella jest

ciekawa, bo może i jest suczą, ale przynajmniej nie traktuje Bloomisi z wielką taryfą ulgową. Aisha jest rozsądna – nie licząc przyjaźni z Bloom. Terra to bardzo fajna postać, ale mogliby jej napisać nieco lepsze kwestie dialogowe. Fajnie, że porusza się problem złego traktowania otyłych kobiet, ale niektóre kwestie wróżki ziemi brzmiały po prostu sztucznie. Musy nie lubię, bo empatia. Natomiast Skaj jest przystojny i głupi.



Hefajstos: A ja właśnie Musę lubię (ogólnie #teamTerra i #teamMusa). Z pozostałych przyjaciółek Stella i Aisha mają potencjał na rozwój (zwłaszcza, jak nie będzie w pobliżu Bloom). Cała trójka nauczycieli sprawia pozytywne i sympatyczne wrażenie – aż chciałoby się zobaczyć serię o nich, jak tworzyła się ich przyjaźń. Postacie „złe” opisałem już wyżej, wspomnieć warto Rivera – przyjaciela Sky’ a. Wiecie, to jedna z najbardziej rozsądnych i przyziemnych postaci (niemalże jak Flynn w „Zaplątanych”). Gość wie, że szkoła to kpina, miotanie się głównego przystojniaka jest głupie, ciągłe ćwiczenia są głupie, a Pan 180 stopni jest głupi. Również design Spalonych i ich backstory wypadają całkiem dobrze. Szkoda, że to wszystko blednie w blasku płomienia niesamowitości (teraz razem) **B L O O M**.

M.C.: Czyli koniec końców patykowi coś wyszło. Wnerwiła wszystkich. Postaci naprawdę mają już świetne charaktery albo potencjał na świetny rozwój. Nawet menda River, który jest złamasem, ma dobrze nakreślone cele oraz powody, dla których i przez które zachowuje się, jak się zachowuje. Beatrix jest zimną mendą, ale jednocześnie śmiesznie zimną mendą i fajnie się to ogląda. Nawet nasz czarny kolega, który zmienia nastawienie jak flaga ma jakieś cechy pozytywne. I pewnie lubi roboty, w końcu każdy normalny człowiek lubi roboty. Jedynym ciągłym problemem jest Bloom, bez której ten serial byłby 100x lepszy, ale nic już teraz nie zrobimy. Możemy tylko liczyć na to, że w 2. sezonie umrze w pierwszym odcinku i dalej będzie lepiej. Marzyć zawsze można.



N FILM

W STREFIE WOJNY
NUDY

W gatunku science-fiction nie brakuje filmów, które mają być przestrożą dla naszego gatunku. Czy to zagrożenie ze strony sztucznej inteligencji, wyzysk androidów, czy też całkowite poleganie na technologii – na każdy temat znajdzie się kilka tytułów. Tym razem o mechaniczno-cyfrowych cudach i wojnie opowie Mikael Håfström.

~Hefajstos

„W strefie wojny” („Outside the Wire” w oryginale) przenosi nas w niedaleką przyszłość. Jest rok 2036. W wyniku wojny domowej między prorosyjskimi powstańcami a ukraińskim ruchem oporu, USA decyduje się na wysłanie swoich żołnierzy. Akompaniują im GUMPY, zmechanizowani żołnierze z kamerą w miejscu głowy. W trakcie potyczki na granicy między marines a oddziałami powstańczymi Viktora Kovala poznajemy głównego bohatera – Harpa (Damson Idris), pilota dronów. W wyniku niesubordynacji zostaje karnie wysłany do Wschodniej Europy, by na własnej skórze dowiedzieć się, czym jest wojna.

Cóż można powiedzieć o głównym bohaterze? To typowy idealista, żołnierz-patriota z powołaniem. W domu czeka na niego ukochana, a on sam jest przekonany „że znalazł się tu niesłusznie”. Harp zostaje oddany pod rozkazy Kapitana Leo (Anthony Mackie), który jest pierwszą generacją świadomych androidów. Razem wyruszają na specjalną misję, której celem jest (co oczywiste) uratowanie świata przed nuklearną zagładą.

I właśnie z postacią graną przez Mackiego mam największy problem. Z jednej strony oglądanie go na ekranie sprawia frajdę (sceny akcji naprawdę cieszą oko), z drugiej jednak wydaje

się nie mieć własnej osobowości. Kapitan Leo działa na programie „Samuel L. Jackson”, kreując postać z pogranicza Shafta i Nicka Fury. Gryzie się to z ogólnym tonem i nie zawsze pasuje do jego motywacji.

Również jego wygląd nie zachwyca – połączenie designu Avy z „Ex Machiny” i Sonny’ego z „Ja, Robot” może i wygląda dobrze, ale każe zadawać sobie pytania o funkcjonalność. Nijak nie jestem w stanie uwierzyć, że coś takiego jest w stanie robić to, co wyczynia Leo.

Misja ratowania świata to również sztampa, którą widzieliśmy setki razy w kinie. Spotykane po drodze postacie, jak przywódczyni ruchu oporu (Emily Beecham) czy uznawany za ducha Viktor Koval (Pilou Asbæk) to gotowce z katalogu. I choć odtwórcy ról nieraz wykazali się talentem i umiejętnościami, tak tu po prostu są. Zwrot fabularny, który w pewnym momencie następuje jest również jak najbardziej spodziewanym rozwiązaniem.

I gdyby film był tylko popcorniakiem na wieczór, nie byłoby z tym takiego problemu. Twórcy jednak chcieli zwrócić antywojenną lekcję dla widzów – z marnym skutkiem. Zamiast chęci przemyśleń wyszło zwykłe „meh”.





Śmiech przez łzy

czyli recenzja sitcomu „Superstore”

„SUPERSTORE” to serial, który jest produkowany przez telewizję NBC od 2015 roku (obecnie emitowany jest szósty, ostatni sezon). Za produkcję odpowiada Justin Spitzer, czyli koproducent serialu „The Office” (za którą otrzymał trzy statuetki Primetime Emmy Awards) w latach 2008-2013, a także autor scenariuszy do seriali „Scrubs” czy „The Office”. Jest to naprawdę dobra pozycja wyjściowa do dobrej produkcji. A jak wyszło?

~Solaris

Jest dobrze, a nawet bardzo dobrze, patrząc na oceny kolejnych sezonów na serwisie Rotten Tomatoes. Po przeciętnych serialach jak „Constantine”, „Parks and Recreation” czy słabych „Welcome to the Family”, „The Voice” czy „Sean Saves the World”, NBC zdecydowało, że trzeba zrobić roszady i postawić wszystko na jedną kartę – wyprodukować serial komediowy, biorąc do tego gościa, który zna się na rzeczy. Spitzer nie chciał żadnych gwiazd w obsadzie, wolał postawić na mniej znane aktorki i aktorów, takich jak America Ferrera („Ugly Betty”), Ben Feldman („Mad Men”), Lauren Ash, Nico Santos, Colton Dunn, Nichole Sakura czy Mark McKinney („The Kids in the Hall”). Okazało się to strzałem w dziesiątkę.

Serial opowiada perypetie pracowników sklepu fikcyjnej sieci Cloud 9. Fikcyjnej jedynie z nazwy, bo sam wystrój sklepu, uniformy pracowników czy interkomy wyraźnie nawiązują do realnie istnie-

jących amerykańskich sieci sklepów, a zwłaszcza Walmartu, który dzieli z serialowym Cloud 9 te same barwy.

Można przyjąć, że jest to zwykła komedia, jednak pod jej płaszczkiem poruszane jest całe spektrum problemów, z którymi mierzy się współczesne amerykańskie społeczeństwo. Często na własne życzenie. Głównym wątkiem przewijającym się przez wszystkie sezony jest sama praca, która jest pracą za najmniejsze pieniądze, często bez jakichkolwiek perspektyw i przyszłości.

Fabula kręci się wokół dwójki głównych bohaterów, czyli Amy, która w momencie rozpoczęcia serialu jest zastępcą kierownika sklepu, Glenna oraz nowego pracownika w osobie Jonaha, studenta szkoły biznesu, robiącego sobie tak zwany „gap year” i który próbuje wprowadzić w wypalony zespół odrobinę energii i pokazać, że nawet praca w sklepie może być ciekawa i zabawna. Dwa różne punkty widzenia, które prezentują Amy i Jonah ścierają się wielokrotnie w serialu, powodując różnorodne komedie omyłek czy konflikty, które jednak mają podwójne dno.



W tej kwestii „Superstore” przypomina „Scrubs”, brakuje jedynie egzystencjalnych podsumowań, jakie wymawiał JD pod koniec odcinka. Nie zmienia to faktu, że problemem, który przewija się przez wszystkie sezony są ważne dla amerykańskiego społeczeństwa: od przedmiotowego traktowania niepełnosprawnych jako maskotki firmy, poprzez niskie płace, brak ubezpieczenia zdrowotnego, brutalne rozprawianie się z potencjalnymi strajkownikami, problem imigrantów pracujących nielegalnie, zwalnianie starszych osób z powodu niewydajności w pracy, wyciskanie pracowników jak przysłowiową cytrynę, kombinowanie przez pracowników jak zarobić dodatkowe pieniądze do marnej pensji aż po starcie z korporacyjną ścianą traktującą swoich pracowników jak Jeff Bezos pracowników Amazona.



Fani będą też ukontentowani jeśli chodzi o ogrywanie typowo „scrubsowych” wątków jak ten JD i Elliot lub JD i Turka. Nie jest to może przełożenie w stosunku 1:1, ale wciąż bawi niesamowicie, zwłaszcza relacje między Jonahem a Garretem, gdzie ogrywany jest wątek rasowy i podkreślanie absurdalności współczesnej politpoprawności.

Serial, pomimo tego, że tworzony jest w takich, a nie innych czasach, nie jest do końca poprawny politycznie i bawi do łez przykładowymi scenami:

Ludzie rzucają się nagle na elektronikę i wywiązuje się następujący dialog:

**- Co się dzieje?
- Może rozruchy na tle rasowym?**

Uwaga, klienci. Nawet market musi się kiedyś zamknąć i właśnie nadchodzi ta pora. Gdy Pandora zamkneła swą słynną puszkę, w środku zostało już tylko jedno. Nadzieja. Ciekawe, co zostanie w środku tego sklepu. Może Grace? Mam nadzieję, że nie. Jeśli jesteś rodzicem Grace, odbierz ją z punktu obsługi klienta.

**- Co byś zrobiła na moim miejscu?
- Zabiłabym się lata temu.**

**- Zarząd kazał mi zwolnić sześć osób.
- Będą zwolnienia?
- Nie mów nikomu.
- Dowiedzą się, jak przestaną dostawać wypłatę.**

Latynosczy rodzice są inni. Nie potrzebujemy, żeby dzieci nas lubiły. Łamiemy je, zanim zrobi to świat.

Dodatkowo Justin Spitzer nie próżnował i wykorzystał swoje koneksje ze „Scrubs” i zatrudnił w rolach epizodycznych aktorów znanych z tego serialu, m.in. Elizę Coupe (Denise „Jo” Mahoney), Aarona Ikedę (Rex), Michaela Bununa (Jerry), Sonal Shah (Sunny), Seana Whalena (Laddy) a także innych aktorów i celebrytów, takich jak Howie Mandel, Brendę Song, Seana Gunna czy McKaylę Maroney.

Kolejnym smaczkim, którego można doświadczyć w „Superstore” jest swego rodzaju fiksacja na punkcie Polaków – w serialu bohaterowie noszą polsko brzmiące nazwiska, takie jak Dubanowski, Staskiewicz czy Sikowicz.

Pozytywnym zaskoczeniem jest tu także ścieżka dźwiękowa, gdyż producenci nie oszczędzili na nią pieniędzy, wybierając bardzo znane piosenki: „... Baby One More Time” Britney Spears, „Take On Me” A-ha, „Hush” Deep Purple, „Bad Reputation” Joan Jett, „Roots Bloody Roots” Sepultura, „Can’t Feel My Face” i „I Feel It Coming” The Weeknd, „Rock You Like a Hurricane” Scorpionsów, „In da Club” 50 Centa, „Time After Time” Cyndi Lauper, „Rockin’ Robin” Michaela Jacksona, „September” Earth, Wind & Fire czy „The Final Countdown” Europe.

Serial znalazłem przez przypadek i nie żałuję ani sekundy spędzonej z tą produkcją, czuje się wpływ starych, dobrych seriali pokroju humoru, a zarazem poruszania ważnych tematów społecznych „Scrubs”, konceptu wziętego z „The Office”, czyli pracy w pewnym określonym środowisku, a także wyłożeniem większych funduszy na dopracowanie serialu poprzez zatrudnianie do ról epizodycznych znanych aktorów, a także zapewnienie świetnej ścieżki dźwiękowej. Jeśli lubicie rzeczy wymienione wyżej to polecam „Superstore”.



Kumba

NETFLIX jest niczym tematy na 4chanie, na tych „zabawniejszych” kanałach. Gdy się losowo przegląda, a nie tylko patrzy na starannie wyselekcjonowane tytuły, można czasem wpaść na cudowną perełkę, od której nie można odebrać wzroku, albo na coś, od czego się straci szacunek do świata i siebie samego. Ostatnio, poszukując filmów animowanych, trafiłem na „Kumbę” – do której kategorii należy ten film?

~Ghatorr

Znalezienie tej animacji z RPA, stworzonej w roku 2013, było czysto przypadkowe. Ot, po prostu przeglądałem sobie na spokojnie Netflixa w poszukiwaniu czegoś prostego, rozrywkowego i najlepiej jeszcze na tyle przyjaznego, by wypełnić pustkę w duszy. Jakby jeszcze było to choć odrobinę egzotyczne, by nie mieć wrażenie oglądania wygenerowanej przez algorytmy amerykańskiej szmiry, to byłbym w siódmym niebie. Niestety, zamiast tego trafiłem na „Kumbę”.



Niemalże od razu po włączeniu filmu wita nas sielski obraz stada zebra żyjących przy odgrodzonym od świata wodopoju i radośnie spędzającego życie na granicy w piłkę i innych tego typu rzeczach. Spokojne czasy dobiegają końca gdy nagle w jednej z rodzin rodzi się syn, Kumba, który ma tylko połowę ciała pokrytą paskami. Od razu dostaje łatkę odmienia, przez co całe stado (za wyjątkiem rodziny i jednej zebry-chłopczyca, której niestety poskąpiono większej roli w filmie) radośnie go wyszydza. Co gorsza, wodopój nawiedza susza, przez co przesądne zebry stwierdzają, że to na pewno wina półbrzatego podrostka. Nic dziwnego, że Kumba czuje się delikatnie wyobcowany, więc gdy matka na łożu śmierci opowiada mu legendę o tym, że zebry kiedyś nie miały pasów, uzyskały je dopiero po wejściu do magicznego źródła i przez to wszystkie wyglądają tak samo, a tajemnicza, mistyczna modliszka rysuje mu jakąś mapę, to uznaje, że pora poszukać tego miejsca. Niestety, jego tropem podąża leopard Fango, którego stado wierzyło w legendę, że zjedzenie pół-pasko-

wanej zebry przynosi siłę. Od samego początku w oczy rzuciła mi się jedna rzecz – paskowane postacie rzeczywiście trudno od siebie odróżnić. Od samego początku czułem się nieco oszołomiony próbą zrozumienia, kto co gada i czemu, zanim się poddałem i stwierdziłem, że po prostu wystarczy śledzić losy pani zebry leżącej pod skałą i jej syna, Kumby. Całe szczęście przez większość filmu obsada jest o wiele bardziej zróżnicowana, dzięki czemu nie miałem więcej problemów z odróżnianiem postaci. Ładnie to współgra z morałem opowiadki umierającej Mamy Kumby. Mogłyby się tylko tak często nie uśmiechać, nie wyglądało to za dobrze.

Fabula mnie niezbyt porwała. Film zdawał mi się serią dość luźno połączonych scen, które czasami zlepiano ze sobą na siłę przy użyciu wszelkiej mąści przepowiedni i tak dalej. Czemu Fango śledzi głównego bohatera? Bo przepowiednia. Czemu główny bohater kluczy w pewnym momencie po pustkowiach? Bo przepowiednia. Czemu w ogóle ruszył na wyprawę? Bo mistyczna modliszka machnęła obrazeczek w ziemi. Sam start fabuły mnie nie zirytował, bo opowieść o zebkach zyskujących paski jest przyjemnie legendarna, ale potem zaczęło się to robić nudne. Gdyby usunąć tego typu zagrywki „Deus Ex Machina” i spróbować wypełnić dziury w fabule czymś konkretniejszym, oglądałoby się to lepiej. Dla przykładu, w pewnym momencie Fango wspomina, że wybił swoje stado by mieć pewność, że dopadnie zebkę z legendy, mimo że w sumie miał świetny powód (i to nieźle współgrający z motywem odmienności) – mianowicie, urodził się ślepy na jedno oko, przez co traktowano go podobnie jak zebry Kumbę. Ale nie. On ich wybił, bo przepowiednia. No jasny gwint.

Postacie są... Hm, w sumie to są. Tyle. Tylko kilkoro przewija się przez dłuższy czas – tytułowy Kumba, gnu o imieniu Mama W i struś Bradley. Do tego kilka razy występują drugoplanowe postacie, np. Tombi – wspomniana już chłopczyca z dzieciństwa Kumby, która niestety zostaje z resztą stada i się marnuje – czy dziki pies Skalk. Ich osobowości są dość proste, ot – Kumba to niedoświadczony młokos, Mama to twardo stąpająca po ziemi babka, Bradley to marzyciel, który raz marzy o wizycie w rzeźni, bo podoba mu się jak nazwa brzmi po francusku. Do tego część postaci ma problemy z odrzuceniem ze względu na swoją odmierność. Niestety, zwierzęta w tym filmie jest od groma – co chwilę się pojawia ktoś nowy, przez co nikomu nie poświęcono za dużo czasu.

Niemieło mnie zaskoczył również ogólny ton filmu, albo raczej nagłe przeskoki między bardzo mrocznymi rzeczami a infantylnymi zagrywkami rodem z bajek dla najmłodszych. Z jednej strony pewna postać ma poważny przykład PTSD po tym, jak Fango na jej oczach pożarł jej córkę, a z drugiej strony ten sam leopard zostaje odstraszonej od pewnego zwierzązka pierdem. Comic relief, jakim jest świrięta (i absolutnie niepotrzebna) owca goniąca bohaterów nagle dołącza do wspominek o tym, jak leopard zabijał i pożerał. Przez to film jest za straszny dla najmłodszych, ale dla starszych będzie zbyt infantylny.



Sama animacja jest całkiem ładna, szczególnie krajobrazy są nawet ładne. „Avatar” to nie jest, więc można oglądać bez strachu, że zacznie się marzyć o przeprowadzce do Afryki i tuleniu się do lokalnej fauny drapieżnej, ale to może i lepiej. Muzyka i głosy nie porywają, ale też wybitnie nie przeszkadzają. Dobrze wypada dubbing – porządnie przetłumaczono dowcipy, a aktorzy się postarali. Mogę w tej kwestii narzekać najwyżej na koszmarnie niedopasowanie kwestii głosowych do ruchu pyszczków.

Wbrew ogólnemu tonowi recenzji czasu spędzonego na „Kumbie” nie żałuję. Dopóki nie angażowałem zbyt mocno mózgu oglądało mi się to całkiem przyjemnie, a gdy zacząłem go używać, to zyskałem niezły materiał do recenzji. Na pewno nie jest to film zły – po prostu ma w sobie bardzo dużo zmarnowanego potencjału, który dałoby się uratować wywaleniem wszelkich mistycznych modliszek i przepowiedni oraz eksterminacją połowy postaci by dać więcej czasu antenowego reszcie. To po prostu średniak, nie mniej, nie więcej.

A NETFLIX ORIGINAL SERIES



TO JEST POWAŻNA PRODUKCJA

JAKIŚ czas temu Netflix zdecydował, że czwarty sezon „Chilling Adventures of Sabrina” będzie ostatnim. Obejrzelśmy go zaraz po premierze i w sumie to szkoda, że to już koniec, ponieważ to była fascynująca, cudownie głupia, zabawna i odmóżdżająca podróż. A te ostatnie odcinki okazały się najbardziej szalonym i dziwnym festiwalem zaserwowanym przez twórców.

~ Cahan

NIECH ktoś poda mi chusteczkę, ponieważ znów zbiera mi się na płacz. Jakim cudem to już koniec? Gdzie dostanę znów taką dawkę raka? Te bogate historie? Te sztuczne, nadmuchane problemy? **TE KRWAWE PENISY?** Nie wiem, czy dam radę pisać dalej, moje serce dalej krwawi na myśl, że to koniec naszej podróży z panią Spellman, jej ciotkami, kotem, który pojawił się po 3 sezonach, przyjaciółmi ze szkoły oraz wszystkimi potworkami, jakie twórcy nam zaserwowali. Ale jak potoczył się sam 4 sezon? Omówmy to sobie.

~ M.C.

Cahan: Cóż, ostatni sezon miał się skupiać na najeździe eldricz terrorów, przywołanych przez ojca Blackwooda i inspirowanych prozą Lovecrafta. Do tego sabat Sabriny Spellman czci teraz Hekate i musi przerzucić się na swoją nową wiarę. Tymczasem Sabrina Morningstar imprezuje w piekle i zmienia je w Piekło 2.0. To wszystko brzmi ciekawie, tylko no... To Netflix, na miłość rosiczek. Naprawdę myślicie, że oni potrafią zrobić coś, co jest poważne i wieje grozą? Bo ja nie. I tak też było, otrzymaliśmy niezamierzoną komedię.

M.C.: Otóż to. Pierwszym przeciwnikiem jaki ukazano nam w nowym sezonie, byli... uwaga... Ślężacy. Znaczą, dokładniej to górnicy, którzy byli napędzani mocą ciemności, ale to praktycznie wychodzi na to samo. Ale oczywiście nie to jest największym problemem Sabriny. Problemem Sabriny jest to, że nie ma chłopaka, a jej znajomi wolą spędzać czas ze sobą, bez jej udziału. Nie, żebym im się dziwił, ale no, problem to problem, a problemy należy rozwiązywać. Oczywiście, pierwszym rozwiązaniem jest znalezienie sobie partnera. Dlatego postanawia umówić się na 2 randki, które raczej średnio wychodzą. No cóż, to spróbujmy z problemem znajomych. Sabrina postanawia, że dobrym rozwiązaniem tego wątku będzie udawanie, iż duch Krwawej Mary nawiedza liceum.

Co z tego, że kilku studentów może dorobić się ciężkiego PTSD, patrząc na krew wylewającą się z kranów, albo popaść w ciężką depresję. Liczy się tylko to, czego chce Sabrinka. Oczywiście, duszek, a dokładniej Salem w przebraniu, robi puf, problem rozwiązany. No nie do końca, bo nagle pojawiają się dziwne trupy w mieście.....

Cahan: Oczywiście, na początku wszyscy mają wywalone na zwłoki bezdomnych, ale potem Ambrose i Sabrieśka używają mocy nekromancji i pytają, co ich zabiło. I tak poznają prawdę o UPIORNYCH HANYSACH, którzy nienawidzą światła. Sabrinka cieszy się, że coś się dzieje, bo wtedy jej przyjaciele może nie będą mieli na nią wyjebane (bo tak Theo leci w ślinę z hobgoblinem, a Harvey z Rosalind i tylko nasza biedna, główna bohaterka nie może się zmienić w ludzkiego glonojada ani spuścić napięcia seksualnego), więc zbiera drużynę, która nie ma do niej w ogóle pretensji o akcję z Krwawą Mary. Ale do pokonania Ciemności z kopalni potrzebuje swojego wewnętrznego światła. A jedno diabelskie światło to za mało, więc co by tu... Hmm, hmmm... Mamy przecież drugą Sabrinę, która zmieniła piekło w klub swingowy (swingersów? Nie wiem). Ale nikt nie może zobaczyć, że są dwie, bo wtedy wszechświat będzie zgubiony (albo i nie). No, ale w końcu #TeamSabrina pokonuje górników, zaś #TeamSabriny samą Ciemność. Tylko że... Udało im się to dzięki pracy całego sabatu, który poprosił Hekate o pomoc, a ta jej udzieliła i spuściła łomot eldricz terrorowi. Oczywiście, na końcu praise Sabrina, olać Hekate, bo Sabrina jest taka no... Średnio wierząca, tak. Ma wywalone na bóstwo, które serio ratuje jej ten upośledzony tyłek.



M.C.: No, pokonują ciemność i pora potaćczyć. ODCINEK 2 BEACHES. Uninvited Żul. Zdecydowanie najsmutniejszy odcinek tego sezonu. Oczywiście nie dlatego, że coś Sabrina się dzieje czy tej jej bliskim, tylko przez to, jak potraktowała następny eldricz horror. Menda. Dobra, ale zczynijmy od początku. Jak mówiłem, nowym horrorem jest Niezaproszony (tak, tak się nazywa), który działa na zasadzie dosyć prostej. Puka do drzwi, zaprosisz go i dasz jeść – nie ma problemu. Każesz odejść – wyrwie ci serduszko. No jak tu nie pokochać kogoś takiego? Ale mamy teraz ważniejsze rzeczy. Sabrina zaczęły ze sobą regularnie gadać i ziemka Sabrina dowiaduje się, iż piekielna Sabrina wychodzi za męża za Calibana, a ZS (ziemka Sabrina) dalej chłopaka nie ma. Ale następna scena, nie mamy czasu, panie i panowie, należy się śpieszyć. Rosalind i Harvey mają wizytę od żula. Rosalind wyczuwa swoją „przebiegłość”, że żul nie jest zwykłym żulem, a takim kosmicznym żulem, specjalnym żulem, jeden żul, by wszystkimi rządzić. No ale dali mu zupki, to on dał im spokój. Rosalind płacze Harveyowi na ramieniu, a potem miło spędzają noc. Rano się budzą i okazuje się, iż Harvey przeniósł wizję Rosalind na papier. Widać „kontakt cielesny” jest wystarczający. Nie, żeby ta jej zdolność przydała się wcześniej albo miała użycie chociaż jeszcze raz w reszcie sezonu, no ale nie rozważajmy, są inne problemy. ZS postanawia, że wie lepiej, co jest dobre dla PS (piekielnej Sabrina) i chce rozbić jej zaręczyny przez kastrację Calibana. Nie, serio, nie żartuję, ona mówi mu w twarz, podszywając się pod PS, że żeby pokazał jej swoją miłość, ma sobie uciąć swoje bombki świąteczne... wiecie co, potrzebuje przerwy. Cahan, baw się dalej, ja idę się napić.

Cahan: Sabrina dowiadują się o kosmicznym żulu i postanawiają się przygotować na jego przybycie. Tymczasem nasz ulubiony poważny eldricz terror trafia do ojca Blackwooda, który załatwia mu język (taki ucięty poprzedniemu właścicielowi), czemu przygląda się pani Wardwell, która dołączyła do jego sekty dzięki upiornym hansom i która w sumie się za bardzo nie przejmuje, że... No właśnie. Ale tatuś Blackwood nie dość, że simpuje i uczy żula



mówić, to jeszcze przygotował dla niego całą strategię wbitcia na wesele ciotki Hildy i Doktora Cerberusa. Tzn. umył go i przebrał, by się nikt nie skapnął, że to właśnie on, Niezaproszony. Tymczasem na wesele postanowiono nie wpuszczać nikogo spoza listy i bez żulowatego wyglądu, bo podczas wypędzania inkuba z Doktora C... demon zwiął. Potem się okazało, że wcielił się w Theo, który potem prawie zamęczył seksualnie swojego homoglobina. Ale dobra, wesele, żula odprawiono, ten się wkurzył i zamordował Dorianę Gray i chciał zabić wszystkich, ale ZS postanowiła uczynić go swoim partnerem na imprezie w piekle. W ten sposób Lucyfer dowiedział się, że ma dwie córki. I wszystko mogłoby skończyć się dobrze, rodzina Spellmanów zaprzyjaźniłaby się z Niezaproszonym, zaferowała mu jakiś miły kąt w swojej piwnicy, w końcu dobrze mieć taki potężny byt po swojej stronie, szczególnie kiedy ten jest naiwny jak dziecko i zwyczajnie samotny, nie? GDZIE TAM! Ziemska Sabrina zaferowała mu małżeństwo, zaciągnęła na noc poślubną do domku dla lalek i uwięziła, cała szczęśliwa, że złamała mu serce. Nie dość, że kosmiczny żul to taki przerażający twór rodem z głowy Lovecrafta, to jeszcze problemy ZS, desperacko poszukującej bolca (dziewczyny, jeśli jesteście aż tak przyciśnięte przez naturę, to kupcie sobie odpowiedni sprzęt w sex shopie czy coś), to jeszcze rozwiązanie wszystkich problemów było eeeechhh. A, i najważniejsze – tak, Caliban się wykastrował.

M.C.: No, dobra. Wiecie co, nie ma sensu, żebyśmy pisali szczegóły o każdym odcinku, bo może też będziecie chcieli zobaczyć ten cyrk. No to lecimy skrótowo. Kolejny odcinek, Dziwność, czyli ośmiornica. Sabrina znajduje w końcu sobie partnera, Rosalind nagle jest wiedźmą, Lilith ma bachora, ZS ma ośmiornicę w głowie. Next. Blackwood kradnie figurkę od sprzedawcy (i w sumie nie wiemy do końca, czy to sprzedawca był eldriczem, czy figurka sama w sobie), i, jako iż tym horrorem jest perwersja, najbardziej perwersyjną rzeczą, na jaką mógł wpaść ojciec Blackwood, były przywódca kościoła Szatana, wysłannik Eldritch Horrorów, wielki „knowajca”, myśliciel, geniusz strategiczny...

NA CO WPADŁA TAK GENIALNA ISTOTA, JAK ON??? OTÓŻ przejmując władzę nad 1 wsią, zakłada Faustusjugend i robi z siebie bohatera, bo poluje na wiedźmy. Serio, tyle. Nie władza nad światem, nie tortury, nie patzenie, jak jego ofiary cierpią. Przejął wieś i jest szczęśliwy. I ma pelerynkę. I jest w pytę. Nikt z jego wrogów nie zginął, ba, kuzyn Sabriny mógł spokojnie wyjechać ze wsi, co przywróciło mu pamięć, w efekcie czego może wymyślić sposób, jak go pokonać. Hobgoblin mu pomaga, odzyskują figurkę, cofają zaklęcie, pelerynka znika. I już nie jest w pytę. Stary, co za pokręcona akcja. NEXT. Sabrina i Rosalind zostają przewodniczącymi ciała uczniowskiego. Nick chce znów się z nią spiknąć. Piekło łączy się z Ziemią, ale nie całą, tylko ich wsią. Co jest zasługą eldricza nowego, no ale, mamy ważniejsze rzeczy. Takie jak to, że Lucyfer ma focha, że ma 2 córki. Co z tego, że są identyczne, to dosłownie ta sama osoba, skoro jedna jest na Ziemi, to nie jest jego córką i tyle, i cześć. ŚPIEWAMY (serio, mamy podkład PŚki, jak ZŚka gzi się z Nickiem. I tak, jest to tak niekomfortowe do oglądania, jak się Wam wydaje). A, w ogóle Metatron wpada na odwiedziny, bo piekło i Ziemia się zaraz rozpieprzą, ale spoko, ginie w 10 minut. PŚka idzie do innego wymiaru, Lilith robi gulasz z dziecka. Blackwood jest gadającą głową. Wszystko jest cacy. Zabijcie mnie.



Cahan: I teraz czas na creme de la creme tego serialu. Czas na ZOMBIE jako eldritch terror. Ogółem zmarli powstają z grobów i nie zawsze są mili i kochani jak Octowy Tom. Np. Sabrina Spellman odkrywa, że facet, którego uważała za ojca, jej

nienawidzi, uważa za bękarta i owoc zdrady, bo pani Spellman chciała bachora, więc uprawiała seks z kozłem. Matka Doktora C próbuje zabić Hildę (bo, jak się okazało, mordowała wszystkie jego partnerki, żeby synek nigdy od niej nie zwiął). Pojawiła się też Dorcas, która nie wiedziała, kto ją zabił, ale w końcu się skapnęła i nawet uleczyła Agathę. Co ciekawe, nie wrócił brat Harveya, bo powody. Za to z grobu wstali jacyś gimbometalowcy Satanic Panic, którzy wcześniej zabili jakąś dziewczynę, bo Lucyfer obiecał im za to karierę. Z kariery nici, bo ojciec laski się dowiedział (stary Harvey'a nakapował) i spalił ich w stodole. No, ale metalgimby wróciły do szkoły, dokonały masakry pałą nabijaną gwoździami (przy akompaniamencie wszystkich odgłosów z darmowej bazy) i wystartowała bitwa kapel. W przedsiönku do piekła. Zespół Harvey'a, Satanic Panic (taka z nich kapela metalowa jak z M.C. śpiewaczka operowa) oraz Sabrieśka. No, Sabrieśka wygrała, a zamordowana laska zrobiła chłopakom zemstę, bo gorąca z niej kobieta była. Tymczasem Mambo Marie LeFleur (Marie Mambo w Greendale mieszka, fajny był z niej voodoo koleżka) grała w senet z Lazarusem o los zmarłych i przegrała, ale Lilith przyszła go zabić i po problemie. Mambo okazała się być ważnym duchem voodoo (płci męskiej) i uciekła do zaświatów razem ze zmarłymi, mówiąc Zeldzie, że kocha i będzie tęsknić, echhh. Dobra, kolejny odcinek, jeden z najdziwniejszych i najciekawszych – parodia starej, komediowej „Sabriny”, bo właśnie tam trafiła panna Morningstar – na plan filmowy rodem z „Truman Show”. Jedna wielka beka. Mamy nowe ciotki, stare ciotki i wszystkich bohaterów nowej „Sabriny” w różnych rolach. Znaczy, w sumie prosiuję, ale szybko się okazało, że źli aktorzy zostają przerobieni na kocią karmę, Salem pisze scenariusz i jest Nieskończonym. PS odkrywa, że scenariusz tego tasiemca się kończy i że to oznacza koniec świata. Idzie z tym do Salema, który w końcu jej wierzy i okazuje się, że ten świat został zinfiltrowany przez Otchłań, która zdecydowała się zbackstabować kolegów po eldricz fachu. No i uciekają do ZS, ale Salem i PS przy tym giną. Nie wiem, dlaczego. Naprawdę nie wiem, bo nic im się w sumie nie stało. Szkoda, bo PS > ZS. Była mądrzejsza, rozsądniejsza i mniej wkurzająca. Małżeństwo najwyraźniej jej dobrze zrobiło. I czas na ostateczny odcinek, w którym przychodzi czas na ostateczne starcie z ostateczną Otchłanią. Sabrina prawie ją pokonuje od środka, ale sabat psuje i ją wyciąga i zamiast tego, Otchłań sobie żyje w Sabrinie, yay!



Która żyje w ciele PS, bo jej ciało było już takie sobie, co wkurzyło Lucyfera (jako ojca) i Calibana (jako męża). Potem Sabrina zaczyna znikać ludzi, jak to Otchłań, więc ucieka w Góry Szaleństwa do ojca Lovecraft... Blackwooda i udaje, że łyka to, co on mówi. Oczywiście, ten się nabiera, bo inaczej nic nie miałoby sensu. Reszta ją odnajduje, ale ona każe im spadać i wrócić za jakiś czas (to wszystko w jednym odcinku, tu są ogromne time skipy). Skończyło się tak, że Otchłań pokonana, Sabrina nie żyje, Nick popełnia samobójstwo, by potowarzyszyć jej w najnudniejszych zaświatach ever – biały pokój z kanapą i obrazami. Nawet się powiesić nie ma jak. A, i wcześniej Sabrina wchłonęła armię Calibana, a Lilith dokopała Lucyferowi i go wyгнаła, więc teraz rządzi piekłem. Jeup, to jest zakończenie. Ogółem ten sezon był jeszcze bardziej pokręcony niż poprzednie, bardziej śmieszny (i żalony) i mniej straszny. Ale do tego wrócę za chwilę, teraz oddaję głos M.C.

M.C.: Jaki głos. Kobieto, ja się poddaje. 4 sezony, wytrzymałem 4 sezony oglądania tego, by koniec końców dostać taki policzek, jakim był ten ostatni odcinek. Ja rozumiem, że od tego serialu nie wymagaliśmy wielkiego polotu, albo w ogóle jakiegokolwiek polotu, ale no bez przesady. Wcześniej dało się przynajmniej pośmiać, bo było tak źle, że aż zabawnie, ale tutaj to jest tragedia. Przyspieszone na siłę, nic się kupy ani dupy nie trzyma, Sabrina, ty mendo, zmarnowałaś mi 20...2 lata życia. Ja się tu wchłaniam, liczę na jakieś super duper zakończenie, jaram się jak ten przysłowiowy kościół, a dostaje takie coś. Nawet starego Salema mi zabili, a jak nowy zaczął się nagle znowu pojawiać w 1 odcinku, to zniknął od 2 kompletnie.

Przynajmniej „The Order” miało wymówkę, że zostało ciachnięte, Sabrina tej wymówki nie ma, wiedzieli, że to ostatni sezon. Idę płakać i oglądać wróżki. Foch.

Cahan: To była naprawdę fascynująca podróż przez cztery sezony, każdy bardziej oderwany od czegośkolwiek od poprzednika, coraz mniej poważny i coraz mniej horrorowy, aż w końcu otrzymaliśmy to. Tu już nikt się nawet z niczym nie krył. Tak, tu naprawdę jest OJCIEC LOVECRAFT. Zaorano bohaterów i ich rozwój – Lilith, która robi z dziecka gulasz na złość Luckowi, a potem płacze i jej smutno? Nie mogłaś mu wcisnąć prosiaka, serio? Pani Wardwall, która nie ma nic przeciwko chorym akcjom Blackwooda? Normalna kobieta, która panicznie boi się wiedźm, bo ma PTSD po pobycie w piekle i tym, jak ją Sabrinka urządziła? I Piekielna Sabrina, która umarła i zniknęła, bo ona jest tym mniej ważnym klonem, bo taaaaaak. Wątek nieba? A co to? Horror? Eeee, to Ślżacy nie są straszni? Nie wiem, może to dlatego, że w tej redakcji mam ich całą czwórkę, ale jakoś się nie boję. Szkoda, bo „Chilling Adventures of Sabrina” mogło być świetne. Bardzo podobało mi się odejście od komedii do nieco mroczniejszej konwencji, co w połączeniu z teen dramą miało szansę na coś fajnego. Ale prawda jest taka, że powstał kolejny słaby serial fantasy od Netflixu z wątkami LGBT z tyłka (bo inaczej się tego nie da nazwać, co tu się działo – serio, to obraza dla tych ludzi), w którym wszystko się wali. Jeśli lubicie taki syf (tak jak my), to gorąco polecam. Ogląda się to przyjemnie i raczej nie męczy tak, jak te wróżki, które poszedł oglądać M.C.

M.C.: Wróżki są fajne, udław się.



(Nie) Będziemy Bohaterami

PAMIĘTACIE „Rekina i Lavę”? Zapewne tak. A pamiętacie, o co chodziło w tamtym filmie? Nie? No cóż, nie dziwię się Wam.

~Hefajstos

Stworzony przez Roberta Rodriguez (filmowego człowieka-orkiestrę) na podstawie historii stworzonej przez jego dzieci okazał się klapą. Wykorzystana przy produkcji technologia anaglifowego trójwymiaru okazała się kotwicą, a sam film ledwie na siebie zarobił. Po piętnastu latach reżyser postanowił powrócić do wykreowanego wcześniej świata i bohaterów, w efekcie dając widzom jeszcze gorszy film.

Fabula jest tak prosta, jak tylko w filmach familijnych może być. Ziemia staje przed zagrożeniem ze strony kosmitów, grupa rodzimych superbohaterów próbuje temu przeciwdziałać, zostają jednak pokonani i porwani na statek-matkę. Kosmici informują resztę planety, że po upływie trzech godzin dokonają pełnej inwazji. Jedyna nadzieja pozostaje w rękach potomków herosów i heroin. Ci uzbrojeni w super(sztampowe) moce wspólnymi siłami starają się wszystko naprawić. I to tyle – poza jednym kretyńskim zwrotem fabularnym wszystko jest tworzone według schematu.

Całość cierpi z powodu bolesnych wręcz braków kreatywności. Dzieciaki (jak przystało na tego typu kino) zachowują się bardziej jak ożywione kartony niż świadome istoty. Aż dziw bierze, że człowiek posiadający pięciorko potomków nie jest w stanie

nadać swoim bohaterom ani krzty indywidualności i ludzkiej natury. Równie nudne są ich moce – elastyczność, manipulację czasem czy przewidywanie przyszłości poprzez sztukę widzieliśmy już wiele razy. Nawet córka Rekina i Lavy (którzy są tu w ramach cameo) nie wprowadza tu powiewu świeżości. A szkoda, bo „Nowy Mutanci” czy „To” pokazali, jak poprawnie stworzyć młodych bohaterów i ich więzi.

Ogólna miałkość torpeduje szczątkowe próby rozliczania etosu superbohaterstwa. Rodriguez spóźnia się o dobre kilka lat na ten trend, nie mając żadnej siły przebicia. Okazjonalne wyliczanie przywar i idiotyzmów nie daje nic poza dalszym pograżaniem obrazu, a i na autoparodię się nie nadaje.

Od strony technicznej również nie ma powodów do zachwyty. Wizualnie film trzyma standardy produkcji Netflixu (zachowując przy tym przaśną taniocść „Małych Agentów” czy „Rekina i Lavy”). Dużo gorzej jest z montażem i zdjęciami – bywają momenty, gdy filmu zwyczajnie nie da się oglądać. Muzycznie i dźwiękowo bez większych problemów – coś tam gra, próbując nie popaść w zapomnienie (ale popada).

Czy warto więc poświęcić czas na nowe dzieło Rodriguezu? Nie bardzo – filmów o superbohaterach dla młodszych widzów nie brakuje, tak samo jak dobrych filmów reżysera. Zawsze też można odpalić „Zoom” – fabularnie jest podobnie, ale poziom nieco wyższy. A i poczucie straty czasu mniejsze.

Czy jestem bogiem metroidvanii, czyli blasphemous

NIECH wasze serca będą pełne boleści, **Pokutnicy**. Zaciśnijcie dłonie na swych mieczach, niech ich ciernie zranią was do krwi i radujcie się. Po raz kolejny opuszczamy pastelową krainę kucyków, lecz tym razem zapuścimy się do krainy mroczniejszej od Halloweenest. Jesteście gotowi?

~Malvagio

„Blasphemous” to metroidvania (jeśli nie domyśliście się tego po tytule recenzji) stworzona przez hiszpańskie The Game Kitchen, wydana na Steamie we wrześniu 2019. Od tego czasu zdążyła już wzbogacić się (w sierpniu 2020) o jedno darmowe DLC, „The Stir Dawn”, które – poza oczywiście dodaniem nowej zawartości – wprowadziło też wiele różnych poprawek i udogodnień, o których szerzej wypowiem się w dalszej części recenzji. Akcja gry rozgrywa się w ponurym i bezlitosnym świecie Cvstodia. Tak, pisany przez „v”, ale wciąż czytany przez „u” – przyznam, że jakkolwiek rozumiem stojący za tym zamysł podkreślenia gotyckości klimatu, tak wciąż wydaje mi się on odrobinę zabawny. Zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, iż poza nazwą krainy, zabieg ten zastosowano bodajże jeszcze tylko przy imieniu jednej z napotykanych postaci... ale nie rozpraszajmy się. Jak najlepiej mógłbym opisać świat gry i jego klimat? Hmm... Kojarzycie zapewne cykl o Mordimerze Madderdinie (teraz wszyscy razem, chórem – licencjonowanym inkwizytorze Jego Ekscelencji Biskupa Hez-Hezronu!) autorstwa Jacka Piekary?

Świat, w którym Chrystus, zamiast umrzeć na krzyżu, zlął z niego i wywarł krwawą pomstę na wszystkich, którzy akurat byli w pobliżu? Gdzie wszyscy są winni, a nieznanym jest tylko wymiar kary? No to wyobraźcie sobie podobny świat, ale podlany sosem, eee... katolickiego eldritch horroru (???), w którym „mea maxima culpa” jest nie tylko najważniejszym wyznaniem wiary, a wręcz uniwersalną, wpływającą na rzeczywistość Prawdą. A nad tym wszystkim czuwa niepojęty dla śmiertelnego umysłu Cud, siła wyższa odpowiadająca za wszechobecne, często makabryczne manifestacje winy, zsyłająca klątwy i błogosławieństwa o raczej płynnych granicach pomiędzy nimi. Czyli trochę jak w „Bloodborne”, ale nie tak mackowato.

Graczowi przyjdzie wcielić się w rolę Pokutnika, jedyne ocalałego członka Bractwa Cichego Żalu. Uzbrojony w miecz Mea Culpa wyrusza, aby dotrzeć do Kolebki Cierpienia i uwolnić Cvstodię od zesłanej na nią Pokuty w postaci wiecznie odradzających się, agresywnych manifestacji Cudu. To znaczy prawdopodobnie. „Blasphemous” nie zwykło podawać graczom odpowiedzi na srebrnej tacy, a wiele rzeczy pozostaje niejasnych i otwartych na interpretację. Nie sposób nawet stwierdzić jednoznacznie, czy odradzający się Pokutnik wypełnia wolę Cudu czy występuje przeciw niej – o co oskarża go przed walką jeden z bossów. Niezależnie jednak od tego, warto w tym miejscu podkreślić, iż „Blasphemous” wyjaśnia fabularnie swoje mechaniki i motywy. Protagonista wraca do



życia nie dlatego, że jest postacią z gry komputerowej, lecz za sprawą klątwy/błogosławieństwa siły wyższej, milczenie zachowuje zaś w związku z przynależnością do bractwa, które taką właśnie wyznaczyło sobie pokutę. Autorom należy się za to dużo plus.

W kwestii balansu pomiędzy walką a eksploracją, większy nacisk położony jest na tę pierwszą – Pokutnik podczas swojej podróży będzie musiał przebić się przez niezliczone rzesze przeciwników (w tym jedenastu bossów), a do jego dyspozycji oddano wiele technik szermierczych... które jednak w pierwszej kolejności będzie musiał zakupić w specjalnych kaplicach, zwiększających potencjał Mea Culpy. Nie oznacza to jednak, iż warstwa eksploracyjna została zaniedbana; Cvstodia to rozległa kraina, w której twórcy poukrywali mnóstwo „znajdziek” – od stanowiących odpowiednik zaklęć Modlitw (z Ferworem jako „religijną maną”), przez koraliki różańcowe zapewniające rozmaite premie, aż po potężne relikwie. Te ostatnie poszerzają zresztą możliwości badawcze Pokutnika, tworząc dlań dodatkowe platformy czy pozwalając wysłuchać udzielających podpowiedzi zmarłych. Żadna z nich nie stanowi jednak elementu niezbędnego do ukończenia gry – pozwalają jedynie dostać się do dodatkowych skarbów, nie otwierają zupełnie nowych obszarów, jak zwykle ma to miejsce w metroidvaniach. Próżno tu też szukać klasyków pokroju podwójnego skoku, powietrznego ślizgu, czy odbijania się od kołców uderzeniami

miecza – Pokutnik wyraźnie odstaje w zakresie mobilności od innych bohaterów tego typu gier. Na uwagę zasługuje jednak obecność... hmm... zagadek środowiskowych, polegających na czymś więcej, niż znalezieniu odpowiedniej dźwigni do pociągnięcia. Do ich rozwiązania niezbędna bywa uważna obserwacja lub zapoznanie się z przedmiotami – do czego zresztą gra wyraźnie zachęca, zdecydowana większość ich opisów rozbudowuje lub nadaje odpowiedni kontekst lore świata.

A jak wyglądają sprawy klimatu od strony kwestii technicznych? Muszę przyznać, iż pikselowa grafika sprawdza się w jego kreowaniu wyśmienicie. Estetyka gry wyraźnie nawiązuje do starszych „Castlevanii”, ale została poszerzona o motywy i obrazy zaczerpnięte bezpośrednio z hiszpańskiego katolicyzmu – choć oczywiście makabrycznie powykrywanego. Tak jak w „Hollow Knight” warstwę wizualną uchwytywał smutek i nostalgia, tak „Blasphemous” czyni to z cierpieniem i religijnym zapałem. Muszę ostrzec, iż z pewnością nie każdemu przypadnie to do gustu – gra pełna jest mniej lub bardziej drastycznych obrazów, wykraczających poza krwawe egzekucje dokonywane przez protagonistę. Wiele rzeczy, które zasługiwały na screenshot i ukazanie w recenzji, po prostu nie mogłyby się w niej znaleźć. Początkowo bałem się, że gra będzie starała się być grimdarkowa na siłę, by po prostu szokować odbiorców, ale szybko stwierdziłem, że nic takiego nie ma tu miejsca. Cała estetyka pozostaje spójna i niewymuszona.



Warstwa muzyczna, skupiająca się na posępnych tonach, jedynie potęguje pozytywne wrażenie, płynące z obcowania z grą. Prawdziwą wisienką na torcie stanowią natomiast kwestie dialogowe – zwłaszcza w języku hiszpańskim, co nie powinno dziwić, zważywszy na wspomniane już nasycenie iberyjską symboliką religijną. Osobiście polecam ustawić jedynie angielskie napisy (gra nie posiada, niestety, żadnej formy polonizacji) – choć poprawiony wraz z DLC dubbing wypada w ogólnym rozrachunku całkiem nieźle, w wielu sytuacjach nie dorównuje wersji oryginalnej ani odrobinę.

Słów kilka na temat poziomu trudności. „Blasphemous” stawia przed graczem parę wyzwań, ale osobiście nie nazwałbym gry trudną. Przeszedłem ją dwukrotnie, w tym na wprowadzonym przez DLC trybie NG+ i ani razu nie natrafiłem na blokadę przez wielkie „B”. Oczywiście, do pokonania niektórych bossów (zwłaszcza tych nowych) potrzebowałem kilku podejść, ale żaden nie wymęczył mnie tak, jak na przykład Nightmare King z „Hollow Knighta”. Podobnie ma się sprawa z elementami platformowymi – pomimo tego, iż w „Blasphemous” istnieje instytucja natychmiastowo uśmiercających przepaści czy kolców, w moim przypadku eksploracja przebiegała niezwykle gładko. Myślę, że ważnym czynnikiem jest tu inny, niż w większości przypadków system kar za śmierć – pozostawiony w jej miejscu Fragment Winy („Fragment of

Guilt”) blokuje jedynie część paska Ferworu, zgromadzona „waluta”, czyli Łzy Pokuty („Tears of Atonement”) pozostaje natomiast nienaruszona. Gracz nigdy nie zostaje postawiony w sytuacji, w której zostaje pozbawiony czegoś bezpowrotnie z powodu kolejnej śmierci. Z drugiej strony, docierały do mnie informacje o niezwykle wyśrubowanym poziomie trudności; stąd właśnie wzięta się moja konsternacja, zawarta w tytule niniejszej recenzji.

Niewykluczone, iż ten dysonans jest wynikiem zmian wprowadzonych w DLC i mniejszych łatkach. O ile mi wiadomo, autorzy wykonali kawał dobrej roboty pod kątem poprawek, zwłaszcza w zakresie mobilności Pokutnika. Na polecenia gracza reaguje bez opóźnień i precyzyjnie, co jest szczególnie ważne w sekcjach wertykalnych, wymagających zaczepiania się mieczem o ścianę i chwytania krawędzi. Jeśli graliście w „Blasphemous” wkrótce po premierze i zraziłście się sterowaniem, zachęcam do dania grze drugiej szansy – mankamenty zostały usunięte. Usprawniona została też mechanika leczniczych flaszek, a to dzięki wprowadzeniu możliwości ulepszania ich mocy; wymaga to, co prawda, poświęcenia ich maksymalnej liczby, gra jednak zdecydowanie promuje jakość nad ilością. W kwestii innych zmian i dodatków, wielbicieli eksploracji mogą poczuć się zawiedzeni, „Stir of Dawn” wprowadza bowiem niewiele nowych obszarów, a i one nie porywają rozmiarem.

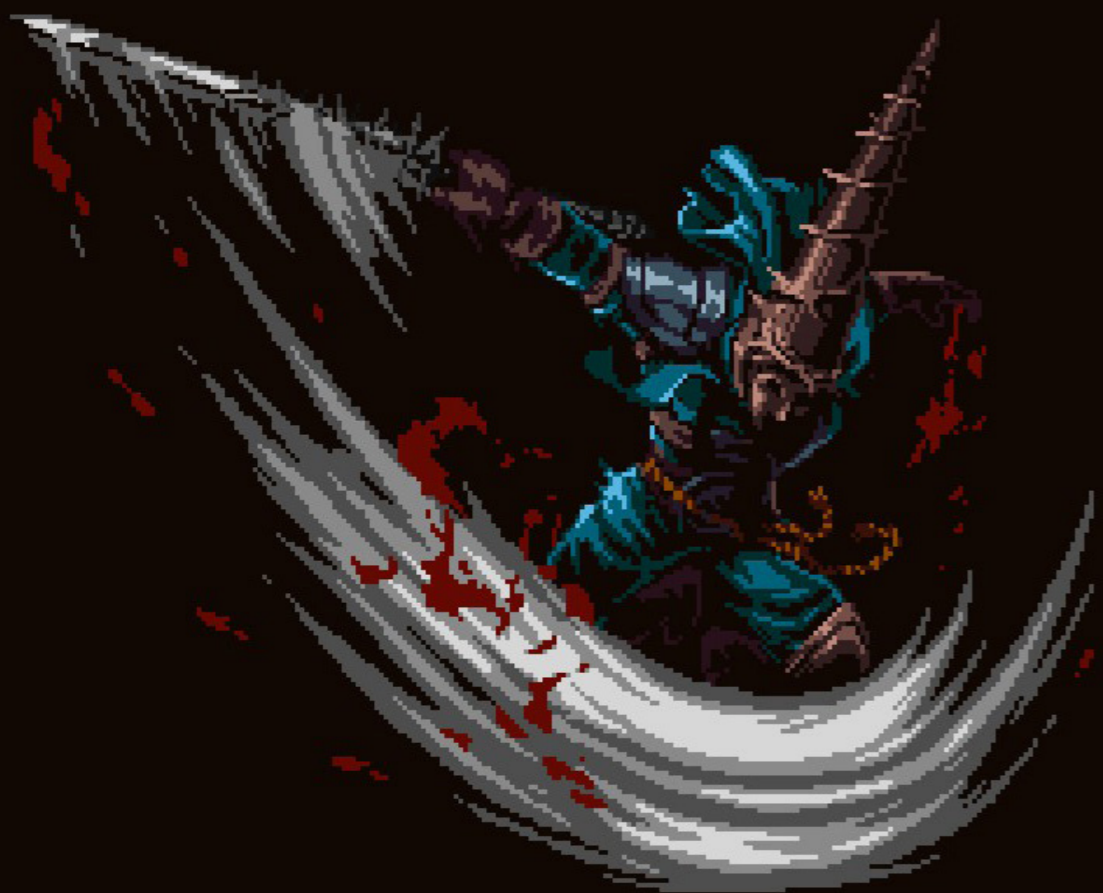
Nacisk po raz kolejny został więc położony na walkę – przeciw Pokutnikowi stanie bowiem pięciu nowych bossów, stanowiących większe wyzwanie od ich pobratymców z wersji podstawowej. Skrzyżować z nimi miecz można jednak wyłącznie we wspomnianym już trybie NG+, odblokowywanym po pierwszym ukończeniu gry. Poza standardowym wzmocnieniem siły i żywotności przeciwników, wprowadza on również trzy opcjonalne „Pokuty”, które modyfikują rozgrywkę zarówno na niekorzyść, jak i korzyść (niewielką) gracza – przykładowo jedna z nich zmniejsza o połowę obrażenia zadawane przez Mea Culpę, ale pozwala pasywnie regenerować Ferwor... ALE każde otrzymane trafienie, poza zdrowiem, pozbawia Pokutnika również „many”. Poszukiwacze wyzwań powinni się więc czuć usatysfakcjonowani, zwłaszcza iż ukończenie każdej „Pokuty” przynosi nagrodę w postaci nowej skórki i koralika modlitewnego, dostępnego do wykorzystania podczas kolejnych rozgrywek. Na koniec warto jeszcze zaznaczyć, iż DLC wprowadza również możliwość... pogłaskania pieska! Pojawiający się losowo w wiosce czworonóg nie przyznaje jednak żadnych bonusów poza ciepłym uczuciem w sercu.

Ścieżki Cudu są niepojęte, ale jedno jest pewne – każdy ma do odbycia własną pokutę, nie ma ucieczki od winy, nie inaczej jest z samym „Blasphemous”. Czyli pokrótce o wadach, bo żadna gra nie jest od nich wolna. To znaczy oprócz „Hollow Knighta”, ale do rzeczy – podczas roz-

grywki napotkałem na kilka wciąż niewyeliminowanych bugów. Niektórzy pomniejsi wrogowie niekiedy nie otrzymywali obrażeń, kilkakrotnie nie byłem też w stanie przeprowadzić egzekucji na ogłuszonym przeciwniku. To jednak tylko drobna niedogodność, duży minus należy za to przypisać twórcom za ich nieposkromioną wredotę. Za przykład może tu posłużyć postać poboczna, której misja zaczyna się PRZED SPOTKANIEM JEJ. Jeśli gracz nieopatrznie zapuścił się w jeden z pierwszych dostępnych biomów (przeznaczony raczej do eksploracji w drugiej lub trzeciej kolejności) i postanowił zawrócić, by skupić się na innych obszarach, najpewniej skończy się to śmiercią NPCa przed możliwością porozmawiania z nim. Gra jest bezlitosna i rozpoczyna odliczanie w momencie wkroczenia do lokacji – od tej pory pokonanie bossa z jakiegokolwiek z nich doprowadzi do sknocenia zadania. W przypadku innych misji pobocznych sytuacja wygląda podobnie, dlatego zachęcam do ostrożnej, może nawet powolnej eksploracji; w przeciwnym razie łatwo jest się pozbawić nagrody lub osiągnięcia. „Blasphemous” bywa też, przynajmniej w mojej opinii, ZBYT niejasne i zawoalowane. Gra posiada dwa zakończenia, a „prawdziwe” wymaga wykonania kilku czynności, które mogłyby chyba zostać lepiej zasugerowane. Wydaje mi się, że skąpo udzielane wskazówki stają się zrozumiałe dopiero w chwili, gdy już się zna efekt końcowy. Ale to już tylko moja subiektywna opinia.



New aspect available in the Main Menu



Aspect unlocked: Unwavering Faith

ESC Back

I tak oto nadeszła pora domknięcia recenzji. „Blasphemous” powinno przypaść do gustu każdemu fanowi gatunku, a zwłaszcza tym, którzy pamiętają, skąd w jego nazwie wzięta się „-vania”. Pozostałym z pewnością umili oczekiwanie na premierę „Hollow Knight: Silksong”, choć raczej nie powinno stanowić dla nich większego wyzwania. Z tego też względu wystawiam ocenę 8/10. A zważywszy, że tak naprawdę nie udało mi się znaleźć odpowie-

dzi na pytanie postawione w tytule, tym bardziej zachęcam wszystkich (w wieku 17+ oczywiście) do wyruszenia pokutniczym szlakiem i dopuszczenia się Największego Błuznierstwa. Pomóżcie mi zebrać więcej danych. Naprawdę warto.

Adios!

...hej, to pożegnanie pasuje jak nigdy dotąd!

IMMORTALS FENYX RISING

Jak poprawnie bawić się
w Grzegorza Mendla



KIEDY uwaga wszystkich była zwrócona na *World of Warcraft: Shadowlands* oraz *Cyberpunk 2077*, Ubisoft uruchomił po cichu nową franczyzę, która w mediach przeszła bez większego echa. Przed premierą było o grze głośno z powodu procesu Ubisoft z Monster Beverage Corporation o nazwę, która na początku miała brzmieć *Gods & Monsters* (ostatecznie tak nazywa się jeden z głównych questów w samej grze). Wiele osób zarzucało jej także, że jest ugrzecznoną wersją serii *Assassin's Creed* oraz *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*... I mieli po części rację; jednak to, co uważano za wadę, stało się tej grze atutem. Przejdźmy zatem do samej gry i sprawdźmy, jak wygląda dziecko *Assassin's Creed* z *Zeldą*, które zostało wychowane przez Raymana 3.

~Solaris

Tak, nie przesłyszeliście się, Raymana 3, bo właśnie jest to kluczowe kryterium, które powoduje, że *Immortals: Fenyx Rising* nie jest zwykłą kalką wyżej wymienionych serii gier Ubisoftu oraz Nintendo.

Zacznijmy jednak od fabuły, która przesiąknięta jest grecką mitologią. Gra zaczyna się od dialogu Zeusa i Prometeusza, którzy w dalszej części rozgrywki są narratorami całej fabuły. Okazuje się, że Tyfon uwolnił się ze swoich okowów, pokonał greckich bogów, zamienił ich w ich własne karykatury, a także zniewolił dusze czwórki greckich herosów: Atalanty, Odyseusza, Achillesa oraz Heraklesa. W tym momencie Prometeusz mówi, że śmiertelnicy uratują bogów, w co powątpiewa sam Zeus, więc tytan zaczyna mówić swoją przepowiednię o bohaterce (bądź bohaterze – Ubisoft daje w możliwości kreacji postaci dużą dowolność, można stworzyć postać

można stworzyć postać

kobietą z brodą i męskim

głosem lub postać

męską z długimi

włosami i ko-

bięcym

głosem),

która uratuje

świat przed Tyfonem, ale

jeszcze o tym nie wie. Proroctwo

jest zatem jakby komentowaniem na

żywo poczynań tytułowej Fenyx. Będę używał

żeńskich końcówek w dalszej części recenzji,

gdyż wybrałem właśnie postać kobietę, po

prostu bardziej przypadła mi do gustu wizualnie,

co nie zdarza się zbyt często w moim

przypadku.





W pinballa też tu zagrać!

Nasza przygoda zaczyna się w momencie, kiedy Fenyx budzi się na brzegu morza wokół rozbitych statków. Idąc w głąb wyspy, widzi ludzi pozamienianych w kamień, w tym swojego brata, wielkiego bohatera, którego miecz należał wcześniej do Achillesa. Poruszony zostaje tutaj po raz pierwszy schemat od zera do bohatera, a Fenyx ukazana jest jako postać żyjąca do tej pory w cieniu swojego rodzeństwa. W pewnym momencie napotyka ona postać, która kradnie jej karwasze Heraklesa, a która okazuje się być... Hermesem (no kto by się spodziewał, że bóg złodziei niczego nie ukradnie). Sama historia jest fantastycznie rozpisana, Fenyx przemierzając Złotą Wyspę, napotyka na swojej drodze czwórkę bóstw – Afrodytę, Aresa, Atenę oraz Hefajstosa, którym musi pomóc, aby ci mogli ją wesprzeć w walce z Tyfonem.

Gra ma sporo mechanik z serii Assassin's Creed (zarówno Bystry Wzrok, którym odślania się znaczki, system walki, nawigacja po mapie i szybkie podróże, jak i te irytujące w postaci wspinaczki, którą uważam za potworną w oryginalnej serii od Ubisoftu), ale dodane są też te znane z ostatniej odsłony Zeldy, czyli pasek wytrzymałości, który diametralnie zmienia sposób grania, bo tam, gdzie w serii AC bez problemu się wspinacie, to w przypadku Immortals stanowi to już wyzwanie, gdyż pasek wytrzymałości spada dość szybko, zwłaszcza w początkowych etapach gry i nie wszędzie będzie dało się dostać.

Gra przypomina też Zeldę w innej kwestii – sposobie poruszania się przeciwników. Tak jak w produkcji od Wielkiego N, tak i w tej od Ubisoftu przeciwnicy mają pewien obszar poruszania się i w pewnym momencie po prostu zawracają lub teleportują się z powrotem do lokacji, której pilnują. W moim odczuciu jest to zarówno plus, jak i minus. Plus, gdyż pilnują oni danego obszaru, a tym samym skarbu. Minus, gdyż nie stanowi problemu wykańczanie ich na odległość, na którą nie podejną, jednak jest to na dłuższą metę monotonne i walka w zwarciu jest bardziej satysfakcjonująca. Czasami kamera ustawia się pod dziwnymi kątami, zwłaszcza jeśli używa się skradania – wydaje się to być przypadłość przekopowana z Assassin's Creedów. Kolejną bolączką jest system wspinaczki, który także jest wzięty rodem z poprzednich produkcji Ubisoftu, ale tutaj zacinanie się i niemożność wspięcia się wyżej frustruje bardziej właśnie z powodu wyżej wymienionego już paska wytrzymałości, co w ostatecznym rozrachunku powoduje upadek.

Świeżości dodają zagadki logiczne i zręcznościowe w postaci różnego rodzaju łamigłówek, wyścigów na czas, układanek czy strzelania strzałą przez obręcz, co bardzo przypomina strzelanie ręką w trzeciej części Raymana. Przyznam, że niektóre z łamigłówek zajmowały mi więcej czasu, ale nie frustrowały, w przeciwieństwie do niektórych elementów zręcznościowych, w których trzeba było wykazywać się

małpią zręcznością lub było się ograniczonym przez licznik czasu. Grałem na poziomie normalnym, więc nie jestem pewien, czy wyższe poziomy nie byłyby zbyt frustrujące dla gracza, choć problem może też tkwić we mnie, gdyż ostatnią zręcznościową grą, w którą grałem, było właśnie Rayman 3 Hoodlum Havoc.

Produkcja przytłacza wręcz ilością znaczników, jednak nie jest to monotonne jak w Assassin's Creed czy Wiedźminie 3. Głównie z powodu wplatania w zadania poboczne narracji Zeusa i Posejdona, która jest przesycona duchem Raymana 3 i nie jest do końca dziecinna, na co mogłoby wskazywać oznaczenie 12+. Osobiście przyznam, że zmęczony zacząłem się robić odhaczaniem wszystkich znaczników pod sam koniec gry, co dobrze o niej świadczy, gdyż nim człowiek zacznie się nudzić, gra dobiega końca, czego nie można powiedzieć o choćby Assassin's Creed Valhalla, który jest tak przeładowany zadaniami bocznymi, że człowiek w pewnym momencie zaczyna pchać do przodu główny wątek fabularny, byleby tylko go skończyć. To nie jest tylko przypadłość ostatniej produkcji tej serii, sam odpadłem przy Assassin's Creed Origins z tego właśnie powodu.

Do oprawy audiowizualnej nie mam większych zarzutów, muzyka jest wręcz idealnie dopasowana do charakteru gry, zaś widoki są przepiękne i aż się

chce co chwilę wcisnąć klawisz F12, odpowiedzialny za robienie zrzutów ekranu w grze. Grafika może i wygląda na cukierkową (choć i tu nie do końca się zgodzę, gdyż wyspa podzielona jest na kilka lokacji, które wyglądają w miarę różnorodnie i nie zawsze cukierkowo, zwłaszcza lokacja powiązana z Aresem), ale pozwala odkryć w sobie wewnętrzne dziecko, które grało w przeszłości w gry takie jak Crash czy Spyro. Jeśli ma się wystarczająco mocny sprzęt, żeby odpalić grę na ustawieniach Bardzo wysokich albo Ultra, to gra wygląda wręcz obłędnie, szczególnie na dużych ekranach.

Dziwną sprawą jest wydanie przez Ubisoft zwiastuna fabularnego z polskim dubbingiem, który momentami nasuwał skojarzenia z Raymanem 3, gdzie nie bano się sięgnąć po przekleństwa, jednak uważam za plus z kilku powodów, że jednak nie zdecydowano się na wprowadzenie tej opcji i mamy do wyboru tylko napisy w języku polskim. Po pierwsze, głos aktorki w wersji angielskiej jest czarujący, a wręcz hipnotyzujący, sposób, w jaki wypowiada swoje kwestie żeńska wersja Fenyx, jest przyjemny dla ucha i uważam, że nie dałoby się tego odtworzyć w języku polskim. Po drugie, w zwiastunie fabularnym słychać było angielskie nazwy jak „Typhon” czy „Griffin”, co kłuło strasznie w uszy. A po trzecie, już do samego tłumaczenia napisów da się przyczepić. Może nie w kwestii samej semantyki tekstu, co do jego poprawności gramatycznej: zdarzyło mi się ujrzeć



Możecie pojeździć na zebrze. How cool is that?



Co można zaliczyć produkcji in minus? Głównymi zarzutami może być niechlujne przygotowanie polskiej wersji językowej w postaci napisów oraz wycofanie się z wprowadzenia polskiego dubbingu (daję ten drugi zarzut jako minus, gdyż kilka osób może to jednak odstręczyć od samej gry). Niektóre elementy zręcznościowe mogą frustrować i wywoływać zwątpienie na normalnym poziomie zręczności. Tak samo denerwujące bywają zaimplementowane elementy w postaci wspinania się czy pracy kamery, choć w drugim przypadku nie występuje ona zbyt często i jest powiązana ściśle z mechaniką skradania się.



„Why did it have to be snakes?”

literówki w stylu „pół-herosa” zamiast „pół-heros”, literówki w postaci typowo omskniętego palca czy „przyrzynieś”. Generalnie nie zdarzały się one nagminnie i zapewne większości graczy nie psułyby zabawy, ale osobiście strasznie mnie irytowały. Może to zboczenie zawodowe jako językowego testera gier komputerowych...

Podsumowując, gra jest warta uwagi poprzez wykorzystanie greckiej mitologii (a przygotowanie merytoryczne w tej kwestii Ubisoft ma, w końcu wydali jakiś czas temu Assassin's Creed Odyssey) w bajecznej oprawie graficznej z dobrą muzyką i wykorzystaniem mechanik z serii AC oraz The Legend of Zelda (niestety nie da się uniknąć porównań do tych dwóch serii), a wszystko to okraszone humorem z Raymana 3 wraz z wykorzystaniem elementów zręcznościowych z tejże produkcji. Do plusów warto zaliczyć także przyjemne przerywniki w postaci zagadek, elementów zręcznościowych i puzzli.

Osobiście bardzo mocno polecam, gdyż świetnie będą się bawić przy tej grze nie tylko nastolatki, ale i ludzie dorośli. Przejście całej gry zajęło mi około 100 godzin, jednak trzeba brać poprawkę na to, że przygotowując się do recenzji, tworzyłem screenshoty, filmiki, wczytywałem grę, aby przejść jeszcze raz jakąś sekwencję na potrzeby tego tekstu, więc osobiście

szacowałbym, że rozrywki znajdziecie tutaj na około 70 godzin. Ciekawostką jest fakt, że po opiniach na Reddicie, gdzie ludzie potrafili napisać, że zwracali Cyberpunk 2077, a następnie kupowali produkcję od Ubisoftu i bawili się o niebo lepiej niż w produkcji CD Projekt RED. Jest to co najmniej ciekawe, biorąc pod uwagę, że produkcja polskiego studia reklamowana była jako „gra dekady”, a przegrywa z grą, która była wciśnięta pomiędzy premierami dwóch wielkich gier od Ubisoftu – Watch Dogs Legion oraz Assassins Creed Valhalla. Można powiedzieć, że Immortals: Fenyx Rising to gra, której się nie spodziewaliśmy (a zwłaszcza, że będzie dobra), a jednak ją dostaliśmy (zapewniając doskonałą rozrywkę).

Ocena: 9/10



MY LITTLE PONY
EQUESTRIA
Puść Wodze
Fantazji

**WYRUSZ NA PRZYGODĘ
W ŚWIECIE KUCYKÓW!**

Gra Opowieści



HASBRO, logo HASBRO, MY LITTLE PONY i wszystkie powiązane postaci są znakami towarowymi HASBRO i są używane za zgodą. © 2020 Hasbro. Wszystkie prawa zastrzeżone.



ZIMOWA wyprzedaż Steam nie bierze jeńców. Skoro Gaben tak łaknął mojej gotówki, uznałem, że dodam do biblioteki coś, na co ostrzyłem zęby od dłuższego czasu – grę „Slay the Spire” z 2019 roku produkcji studia MegaCrit. I żałuję jednego – że tyle czekałem.

~SoulsTornado

„Slay the Spire” jest połączeniem gatunku roguelike i karcianki. Gra opiera się na prostym zamyśle – wybieramy jedną z postaci (w praktyce różniących się dostępną talią, początkowym artefaktem i w małym stopniu wytrzymałością) i wspinamy się po tytułowej Iglicy, walcząc z przeciwnikami, by zniszczyć jej spacznie. Twórcy nie bawią się zbyt w samouczki czy głaskanie gracza – masz karty, idź mordować w imię Neow (głównego dobrego, który przywołuje nas do życia i pomaga w wędrówce). Wybieramy jedną ze ścieżek i pniemy się w górę po trupach przeciwników. Drogi często się rozwidlają i przeplatają, co pozwala na strategiczny dobór kolejnych kroków – czy mogą iść na wzmocnionego wroga i walczyć o artefakt, czy wolę odpocząć w obozowisku? Przechodzimy przez trzy losowo generowane akty, a każdy z nich kończy się walką z bossem (możemy też odblokować czwarty akt i końcowych, tajnych wrogów, ale więcej na ten temat nie powiem, kto jest ciekaw, niech zagra sam). Na mapie oprócz bossa możemy spotkać zwykłe walki, przeciwników elitarnych, którzy zostawiają po sobie przedmiot, który nas wesprze w dalszej podróży, sprzedawcę, który

chętnie nas wspomże we wspinaczkę w zamian za zdobyte z trupów złoto, skrzynie, nagradzające nas artefaktem, pola nieznane, które oprócz szansy na powyższe (zwykle bez elitek) mogą nas uraczyć losowym wydarzeniem, które może nas wzmocnić, osłabić lub zmodyfikować naszą rozgrywkę, oraz obozowiska, które pozwalają nam odpocząć i odnowić punkty zdrowia lub ulepszyć kartę.



Sama walka jest turowa i w założeniu naprawdę prosta – mamy określoną talię kart, gdzie każda ma koszt i dany efekt – atak, obronę lub działanie swoiste. Co turę dobieramy (domyślnie) pięć kart, które możemy zagrać, wykorzystując energię. Nasi przeciwnicy prezentują swój zamiar, wokół którego planujemy swoje postępowanie. Po zakończeniu tury, gdy zabraknie nam kart, energii lub spasujemy, wrogowie wykonują swój ruch, po czym cykl się powtarza. Gdy nasza talia się skończy, karty wracają do rotacji. Rozgrywkę utrudnia brak bazowego leczenia po walce, więc o ile gracz nie posiada artefaktów lub ruchów, które przywracają PŻ, każdy niezablokowany punkt obrażeń zostaje z nami do odpoczynku lub zakończenia aktu. Część przeciwników pasywnie reaguje na nasze poczynania – otrzymuje bonusy lub kary za nasze ruchy, ogranicza ilość rzuconych kart i tak dalej, dlatego zawsze warto przy pierwszych podejściach poświęcić chwilę, by spojrzeć na wroga i poczytać o jego umiejętnościach i efektach.

Twórcy oddali nam do dyspozycji cztery archetypy decków – Ironclada (blokującego obrażenia i wzmacniającego swoje ataki, często kosztem zdrowia), Silent (która atakuje szybko, jednocześnie osłabiając i zatruwając swoich wrogów oraz kumulując blok na przyszłe tury), Defecta (postać skupiającą się na efektach pasywnych oraz kartach darmowych) i dodaną w aktualizacji, a odblokowywaną przez jednokrotne przejście gry Watcher, która opiera się na balansowaniu między postawą defensywną a ofensywną. Każdy z nich zaczyna z kilkoma



atakami i obronami oraz kartami klasy. Po każdej walce dostajemy możliwość dodania do talii wybranej spośród kilku karty oraz złoto, które możemy wykorzystać u handlarza lub w losowym wydarzeniu. Nagrody są zależne od trudności przeciwnika, więc jeśli wiemy, że damy sobie radę z elitarnym wrogiem, warto się do niego przymierzyć – oprócz dodatkowej waluty i rzadszej karty, otrzymujemy wyżej wspomniane artefakty, których efekt potrafi zaważyć o wyniku całej rozgrywki. Jednak nie wszystko w Iglicy chce nas wspomóc – niektóre przedmioty i pola specjalne wrzucają nam do

talii klątwy, które w najlepszym wypadku zabierają miejsce na ręce, a w najgorszym rzucają na nas osłabienia (bez obaw, sprzedawca chętnie nas uwolni od niechcianej karty, oczywiście za opłatą). Każda rozgrywka w podstawowym trybie zwiększa nasz postęp w opanowaniu danej postaci, odblokowując kolejne karty lub przedmioty, a wygrane zwiększają nasz poziom Wyniesienia, które sprawia, że kolejna wyprawa będzie trudniejsza. Wyniesienie można kontrolować przy rozpoczęciu podejścia, więc nie jesteśmy skazani na drogę przez mękę, jeśli po prostu chcemy potłuc gadziny i nabić osiągnięcia.

Właśnie, wspomniałem o trybach gry. Do wyboru mamy trzy – Wyprawę, czyli podstawową rozgrywkę, Wyzwanie Dnia, które narzuca nam odgórnie postać i modyfikatory rozgrywki, oraz Tryb Dowolny – tryb najbardziej elastyczny, w którym możemy wybrać nasz archetyp oraz efekty zmieniające podejście. Dzięki temu każdy znajdzie coś dla siebie – Wyprawa pozwala na odblokowanie kontentu i osiągnięć, Wyzwanie stawia nas naprzeciw graczy z całego świata w walce o wymarzoną pierwszą pozycję w rankingu, a Tryb Dowolny umożliwia, zgodnie z nazwą, dowolną, nieokiełznaną rozwałkę. Macie ochotę na niezobowiązujące nawalanie przeciwników, a może wolicie prawdziwą ścieżkę zdrowia? Załączcie odpowiednie modyfikatory i miłej zabawy.

Oprawa audiowizualna jest w punkt. Grafiki i animacje pojedynczo może by nie powalały, ale idealnie wpasowują się w styl całej gry, a podniosła muzyka zostaje z nami na dłużej, daje nam uczucie epickości całej wyprawy i przyprawia o dreszcze, gdy usłyszymy ścieżkę dźwiękową bossa. To jeden z tych elementów, na które często nie zwracamy uwagi, ale bez których rozgrywka nie byłaby taka sama. Co do wersji językowej – polskie tłumaczenie

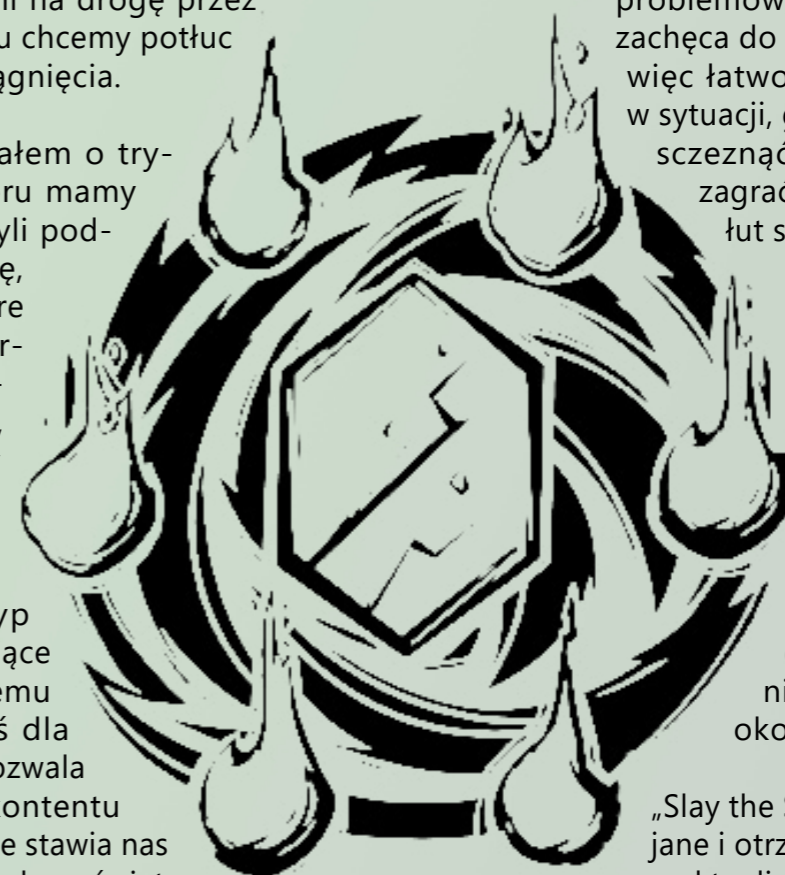
było robione z miłością i to widać, więc choć zdarzają się literówki, zaszczości z poprzednich wersji i błędy, wciąż warto dać szansę swojskim napisom.

Jakieś wady? Jak to w rogalikach, RNG potrafi nam spartolić podejście po całości. Nagła zasadzka na nieznanym polu, kiepskie nagrody, ręka złożona z samych kart obrażeń, gdy przeciwnik chce nam zrobić brzydko. Grając zachowawczo, najpewniej unikniemy tych problemów, ale gra aktywnie nas zachęca do podejmowania ryzyka, więc łatwo możemy się znaleźć w sytuacji, gdzie pora co najwyżej szcześnieć. Wciąż często lepiej zagrać agresywnie i liczyć na łut szczęścia, niż bronić się i nagle stanąć przed murem, bo pasywne podejście doprowadziło do tego, że nie mamy opcji przebić się przez pancierz i zdrowie trudniejszych wrogów. Jak się nie uda, rozgrywka nie jest długa – na partię średnio można przeznaczyć około godziny.

„Slay the Spire” wciąż jest rozwijane i otrzymuje zarówno oficjalne aktualizacje, jak i masę miłości od graczy. Podstawowe postacie

Wam się znudziły (choć ze względu na ilość możliwych planszy i budowanych talii jest to mało prawdopodobne)? Wystarczy pobrać nową. Chcecie innego punktu widzenia? Łapcie, mod „Downfall” pozwala Wam zagrać jednym z bossów, który zstępuje z Iglicy, by ją ochronić. Możliwości jest tyle, ilu graczy, a graczy jest wielu, co szczególnie uwidaczniają statystyki po przejściu gry oraz Wyzwania Dnia.

Jeśli pozycja po recenzji Was nie zainteresowała, nie wiem, co mogę więcej napisać. W przeciwnym wypadku napinajcie bicepsy, łapcie za noże, przywołujcie burzę, szturmujcie Iglicę i nie łamcie się, jeśli za pierwszym razem Wam się nie uda. Neow będzie nad Wami czuwać.





ZALEDWIE dwa numery „Equestria Times” temu pisałem, w opisie moda „The New Order”, że nie przepadam za horrorami. Niestety, od tego czasu coś mi się poprzestawiało w mózgu – głównie za sprawą niepozornej gry w Early Accessie o nazwie „World of Horror”.

~Ghatorr

Jednym z najsympatyczniejszych obecnie japońskich twórców horrorów jest niejaki Junji Ito – rysownik komiksów o niepowtarzalnym stylu, słabości do spiral, przerabianiu żywych istot na motki mięsistej wełny oraz innych niemiłych rzeczy. Nie bez przyczyny zasłużył sobie na przydomek „japońskiego Lovecrafta” – zarówno w kwestii płodności twórczej, jak i jakości swoich dzieł nie ma sobie równych. Gra „World of Horror” można najprościej określić jako nieślubne, wyjątkowo plugawe i bluźniercze (wszystko w najlepszych tych słów znaczeniu!) dziecko Ito, Lovecrafta i starusieńkiej gry „Rogue”.

W niewielkim, japońskim miasteczku dzieją się dziwne rzeczy. Po okolicy panoszą się tajemniczy kultyści, zmarli wykazują się odrobinę zbyt dużym stopniem aktywności, nawet nowoczesne technologie zdają się obracać przeciwko swoim właścicielom. Co gorsza, to wszystko stanowi zaledwie przedsmak do dania głównego, którym jest przybycie na Ziemię czegoś, co przekracza granice ludzkiego pojmowania. Gracz wciela się w przeciętnego nastolatka lub młodego dorosłe-

go, który postanowił trochę powęszyć – i wyszło mu to na tyle dobrze, by jego przewidywana długość życia drastycznie spadła.

Najprościej można by tę produkcję określić jako dość prostego RPGa z naciskiem na zarządzanie zasobami. Postacie, które kontrolujemy, mają kilka parametrów, mogą awansować na wyższe poziomy doświadczenia i nabyć kilka dodatkowych cech – nie wszystkie pozytywne, na przykład możemy paść ofiarą paskudnych klątw lub urazów. Naszym celem jest zbadanie pięciu tajemniczych zjawisk w okolicy przy równoczesnym staraniu się by nasz gieroj nie wykrwawił się w jakimś zaułku lub nie skończył w szpitalu psychiatrycznym mamrocząc pod nosem o końcu świata. Ostatnim z ważnych zasobów jest, wymuszająca pośpiech w śledztwie, Zguba – gdy ten milutko nazwany wskaźnik osiągnie poziom 100% to rodzaj ludzki (a czasem i całą planetę) trafi szlag w wyjątkowo niesympatyczny sposób.

Sama rozgrywka jest dość prosta. Na początku wybieramy jedno z bóstw do powstrzymania – różniące się cechą szczególną i niektórymi wydarzeniami – oraz postać. Przy każdym podejściu



mamy do zbadania pięć spraw. Badamy kolejne sekcje miasta (to nie sandbox ani nic z tych rzeczy – poruszamy się wybierając jedną z kilku opcji z menu), wykonujemy zadania dodatkowe prowadzące do odkrycia nowych wiadomości odnośnie badanego problemu i toczymy starcia. Przy każdym śledztwie wyskakuje nam jedno z wielu losowych wydarzeń – w lesie możemy wpaść na obrośniętego grzybami trupa, który spróbuje nas zabić, w środku miasteczka można pomylić nerda LARPUjącego Warhammera z kultystą... Jest to proste, satysfakcjonujące i szybkie. Zdobywane osiągnięcia odblokowują nam dodatkowe opcje, dzięki czemu każda kolejna rozgrywka nabiera głębi. Mówię tu zarówno o nowych postaciach, kolejnych opcjach (nie ma to jak możliwość włączenia automatycznej przegranej w każdym rzucie na cechę) i miejscówkach do odkrycia w miasteczku.

Najważniejszą cechą „World of Horror” jest, oczywiście, klimat. Gra aż nim ocieka – twórcy odrobili swoją lekcję, dzięki czemu gracza zalewają dziesiątki pięknie opisanych i pokazanych wydarzeń. Postacie natykają się na niepokojące runy, duchy można odpędzać odpowiednimi kombinacjami ukłonów i oklasków i tak dalej, i tak dalej. Każda ze spraw które badamy ma mroczny, przytłaczający klimat i wyróżnia się dodatkowymi smaczkami – szczególnie zapadła mi w pamięć pewna rzecz związana z węgorzami... Ale nie będę spoilerował.

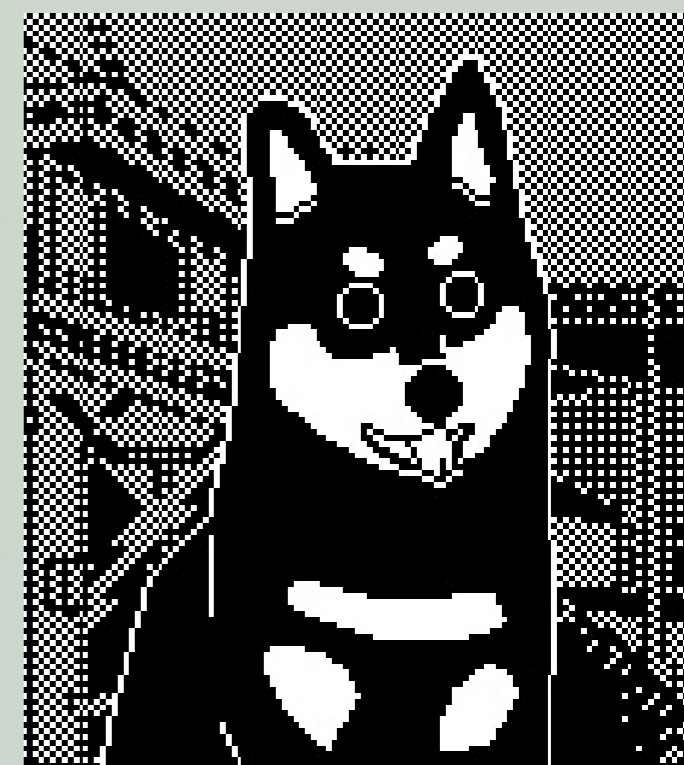
Grafika jest przepiękna. Twórcy poszli w stylizację, która idealnie pasuje stylem do gry – prosta, oszczędnie operująca kolorami i stylizowana na dzieła wspomnianego już Junjiiego Ito. Animacje są dość rzadkie, większość przedstawianych rzeczy jest mniej lub bardziej statyczna. Projekty potworów budzą ciarki na plecach. Co ciekawe, w wypadku jednego z brutalniejszych cykli wydarzeń nadchodzące Zło jest przedstawiane m.in przez zmiany w interfejsie. W grze jest kilka drobnych jumpscare’ów. Co ciekawe, można sobie samemu wybrać schemat kolorów oraz czy grafika ma być jedno- czy dwu-bitowa (osobiście preferuję drugą opcję, dzięki czemu obrazy nabierają głębi). Podobnie zachwycająco proste są dźwięki – zapadające w pamięć melodie, efekty dźwiękowe w trakcie walki czy niektórych wydarzeń i tak dalej.

Na chwilę obecną produkcja jest we wczesnym dostępie na Steamie, co, niestety, czasami bywa

widoczne. Na chwilę obecną najbardziej mnie boli brak save’ów – z jednej strony konieczność przejścia całej rozgrywki od początku do końca przy jednym podejściu gwarantuje szybkie uzależnienie, niczym syndrom „jeszcze jednej tury” w serii „Civilization”, ale z drugiej fajnie by było móc odejść od komputera w połowie dłuższego starcia bez obaw, że nasz młodszy brat skaże świat na zagładę, bo przerwał rozgrywkę by móc odpalić „Fortnite’a”. Do tego czasami widać brak niektórych opcji – dla przykładu, uparcie łąziłem ze stertą kaset, tylko po to, by w końcu wyczytać na forum, że nie zaimplementowano jeszcze żadnej ścieżki fabularnej, w której byłyby przydatne, przez co tylko niepotrzebnie zajmowały bezcenne miejsce w ekwipunku. Problematyczny bywa również balans – jeśli się da pływaczce nóż do steków i wyśle ją do walki z gigantycznym monstrem chcącym pożreć Ziemię, to potwór może się już pakować i wypierniczać w Bieszczady, bo nie ma szans. Na szczęście wczesny dostęp nie oznacza braku zawartości – tej jest sporo.

Czy polecam „World of Horror” w jego obecnym stanie? Owszem, i to z całego serduszka. Na razie ta polska gra kosztuje 50 złotych, a dostarcza sporo rozgrywki. Dodając do tego kwestię jej ciągłego rozwoju liczę, że stanie się jeszcze lepsza. Gdyby jeszcze twórcy dorzucili wsparcie dla fanowskich modyfikacji to byłbym w siódmym niebie.

lä lä, Nyarlathotep...



PAPERS, PLEASE



NASTĘPNY! Dokumenty proszę. Cel wizyty? Chcecie dowiedzieć się, czy warto zagrać w grę wydaną w 2013 roku, wyglądającą jak gra z 1993 roku? Mam nadzieję, że poniższa recenzja rozwieje podobne wątpliwości. Niech żyje Arstoczka!

~Richtus

Papers, Please to symulator urzędnika weryfikującego dokumenty osób przekraczających granicę między dwoma fikcyjnymi, skonfliktowanymi ze sobą krajami: Arstoczka i Kolechią. Szerzej można spojrzeć na tę grę jako symulator urzędnika w ogóle – zupełnym przypadkiem dostajemy robotę, o której nie mamy początkowo zielonego pojęcia, następnie wdramy się do nowych obowiązków i skupiamy się na tym, by jak najlepiej wykonywać swoją pracę, mimo iż codzienne zmiany wytycznych mogą przyprawić o zawrót głowy. Z czasem dochodzimy do wprawy i jesteśmy w stanie pracować z efektywnością gwarantującą utrzymanie stołka i zapewnienie swojej rodzinie godnego życia – nasza wypłata zależy od liczby obsłużonych podróżnych. Wcześniej czy później w umyśle gracza pojawi się jednak myśl, która kusi też niejednego prawdziwego urzędnika, a mianowicie: reguły regułami, wymogi wymogami, a ostatecznie to właśnie ja mam władzę i podejmuję decyzję, co zrobić z danym petentem! Przy tym, jeśli będę dostatecznie sprytny, to nie spotka mnie żadna kara – przepuścić kogoś bez paszportu? Ach, przecież dobrze mu z oczu patrzyło! Nie to, co temu okropnemu kapitaliście z zachodu – niech nam się tutaj nie pcha między uczciwie pracujących

towarzyszy – cóż z tego, że ma wszystkie potrzebne dokumenty? Jedna czerwona pieczęć przystawiona, gdzie trzeba i nie postawi stopy w naszym pięknym kraju! Zdecydowanie powinniśmy o tym pamiętać przy następnej wizycie w jakimkolwiek urzędzie...

Praca urzędnika imigracyjnego nie należy wcale do łatwych. Do osiągnięcia dobrych rezultatów potrzeba niemałej koncentracji i drobiazgowości w szczegółowym sprawdzaniu dokumentów każdego z petentów – to jednak tylko pogłębia immersję. Z kolei każdy wybór moralny, którego dokonujemy, odrywa nas od rutyny i pozwala jeszcze lepiej wczuć się w nieprzekupnego urzędnika, stojącego na straży porządku, bądź „człowieka interesu”, który potrafi z całego tego zamieszania wyciągnąć jak najwięcej korzyści...a może nawet w intryganta, chcącego zmienić bieg historii Arstoczki.

Jak już wcześniej sugerowałem, grafika, jaką raczy nas gra, delikatnie mówiąc, nie powala na kolana. Z drugiej strony wszechobecne piksele pogłębiają klimat ogólnej biedy i szarości, które towarzyszą życiu w komunistycznej Arstoczce, więc można to też potraktować jako sensowny zabieg stylistyczny. Mimo wszystko byłbym zachwycony, gdyby petenci byli ładniej odwzorowani – sporadycznie zdarzają się problemy z identyfikacją płci widzianego przez nas zlepka pikseli, a modele ludków próbujących siłowo sforsować nasz posterunek graniczny są tylko o jedno ogniwo ewolucji oddalone od stickmana, jakiego rysowaliśmy na etapie przedszkola.

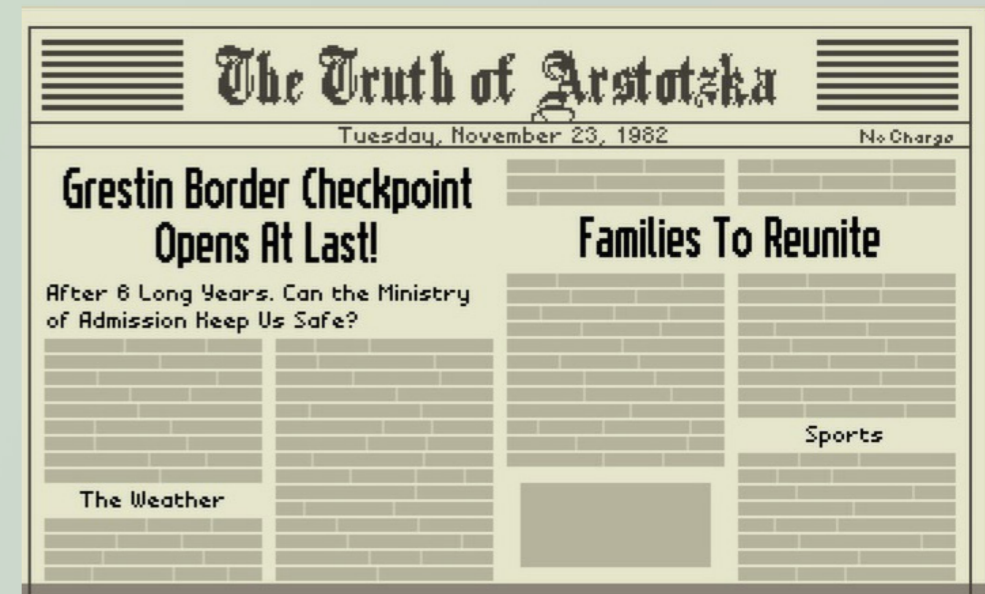
Na szczęście te drobne problemy nie stanowią wielkiej przeszkody w naszej urzędniczej karierze, gdyż trudno się na naszym posterunku nudzić. Niemal każdego dnia rząd dorzuca jakąś nowinkę do stawianych petentom wymogów i dokument, który jeszcze wczoraj był niezbędny, nieraz będzie nazajutrz tylko nikomu niepotrzebnym świstkiem. Ma pan paszport? A kartę informacyjną? Dobrze, proszę pokazać. Zgoda na wjazd, jest? O, tutaj napisano, że przyjechaliście do pracy. Gdzie wasza zgoda na pracę? Nie macie!? To po co wy mi w ogóle głowę zawracacie! To zresztą tylko początek – z czasem wymagane są jeszcze kolejne dokumenty (z których część zastępuje stare formularze), dochodzi opcja konfiskowania dokumentów, prześwietlania podróży skanerem osobistym w poszukiwaniu kontrabandy i broni, sprawdzanie odcisków palców...opcji jest naprawdę wiele.

Jakby tego było mało, naszą przygodę z przejściem granicznym urozmaicają elementy komediowe przemycone przez twórcę. Niektóre odzywki petentów, którym odmawiamy wstępu, są tyleż zabawne, co autentyczne. Zdradzę tylko, że gra porusza nawet tak aktualne tematy, jak kontrolowanie na granicy karty szczepień petenta. Oczywiście trafili się i tacy, którzy wprost wypalili „Ja tam nie wierzę w szczepionki!”. Większość podróżnych, których kontrolujemy, prezentuje jednak z uporem maniaka klasyczną postawę zaprzeczenia – w papierach coś się nie zgadza? To musi być błąd w druku! Wśród masy ludzi przewijających się przez nasz posterunek trafiają się też stali bywalcy, z którymi mamy okazję nawiązać jakąś relację. Spośród nich zdecydowanie najbardziej zapadającą w pamięć postacią jest nieudolny przemytnik, uparcie próbujący przekroczyć granicę – jego niestrudzony optymizm budzi autentyczną sympatię.

Moralne wybory, jakich dokonujemy, mogą się podobać ze względu na swoją autentyczność. Czy powinniśmy rozdzielić na granicy rodzinę, jeśli z dokumentem jednego z małżonków jest drobny problem? Czy uciekający przed prześladowaniem ludzkie z wnioskiem o azyl to nie jest wyjątkowa sytuacja,

w której można byłoby okazać nieco więcej serca? Podobne emocje czułem ogrywając świetne We. The Revolution, gdzie gra szła jednak od razu o wyższą stawkę – tam decyduje się w końcu o życiu i śmierci. Co prawda, na pewnym etapie również w Papers, Please przyjdzie nam chwycić za broń, by powstrzymać próby siłowego sforsowania granicy przez intruzów, lecz mechanika walki jest jednak tylko mało rozbudowanym dodatkiem. Podobieństw między wspomnianymi tytułami można zresztą znaleźć sporo – jak chociażby to, że w obu grach jesteśmy urzędnikiem przybijającym pieczęć – w jednej na paszportach, w drugiej pod wyrokami sądu – choć te drugie są w formie gustownej pieczęci, o jakiej inspektor w służbie Arstoczki może tylko pomarzyć.

W zależności od tego, jak będziemy pełnić nasze obowiązki, nasza praca na posterunku granicznym w Grestin może przynieść wiele różnych zakończeń gry. O ile nie umrzemy wcześniej z głodu, zimna czy od broni terrorystów, to możemy zapisać się w historii jako wierny sługa komunistycznej Arstoczki lub jako jeden z tych, którzy przyczynili się do zmiany na szczytach władz. Niezależnie od tego, jaką drogę obierzemy, przystawianie pieczęci na dokumentach i szukanie nieprawidłowości będzie nam sprawiać po prostu frajdę. Papers, Please to z pewnością gra mogąca zapewnić kilka godzin przedniej rozgrywki, a co więcej, jest to też naprawdę udany symulator technicznej strony sprawdzania paszportów, który bardzo wiernie odwzorowuje relacje na linii urzędnik-petent. A teraz wybaczcie, muszę jeszcze wyrobić dzienną normę... Następny!

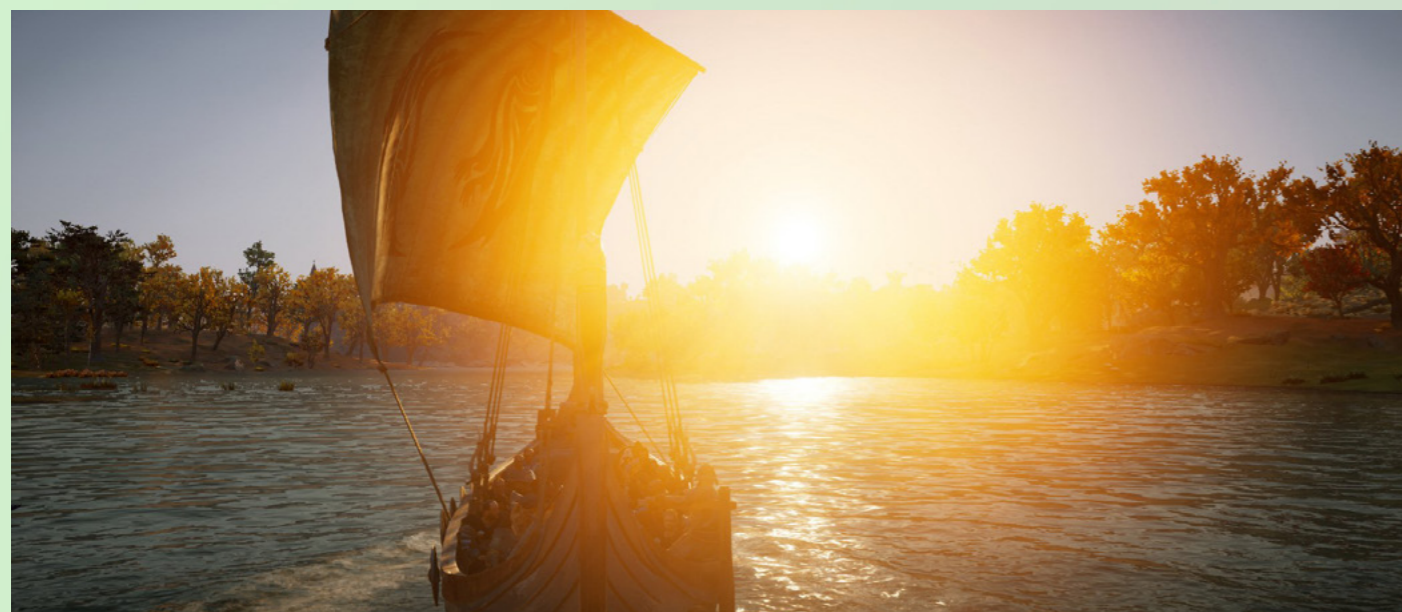


RECENZJA ASSASSIN'S CREED VALHALLA

POMIMO tego, co mówi garstka głośnych ludzi, seria „Assassin's Creed” nigdy nie miała, tak naprawdę, złej części. Kiedy „Unity” i „Syndicate” rozczerowały graczy (wciąż jeszcze będąc grami na poziomie) Ubisoft zrobiło roczną przerwę, żeby seria mogła wrócić do łask. I tak oto w 2017 dostaliśmy jednego z najlepszych Asasynów – „Origins”. Pomimo zapowiadania dwuletniego cyklu wydawniczego, w 2018 dostaliśmy kolejną grę – „Odyssey”. Ta choć była dobra, zebrała wiele nietrafionych i kilka trafnych uwag. Ubisoft zafundował nam kolejny rok przerwy i w feralnym roku 2020 wyszła najnowsza część przygód zakapturzonych Asasynów – „Assassin's Creed Valhalla”.

~Black Scroll

Jak pewnie można zauważyć po wstępie, jestem osobą, która z niejednego pieca AC jadła. Jeśli szukacie kogoś, kto na świeżo podszedł do rozgrywki, to tutaj tego nie będzie. Ale jeśli Ty, drogi czytelniku, jesteś nie w temacie, to już śpieszę z krótkim streszczeniem. Asasyny to gry umieszczone w dużej mierze w otwartym świecie, w większości dziejące się w historycznych realiach z domieszką fikcji. Spotykamy historyczne postacie, odwiedzamy historyczne miejsca, ale to tylko smaczki w porównaniu z główną osią fabuły każdej części – walką pomiędzy Asasynami, chcącymi wolnej woli dla ludzkości i Templariuszami, chcącymi kontrolować ludzkość.



A co łączy wszystkie części? Fabuła dziejąca się w czasach współczesnych. Bardzo często serię dzieli się na fragmenty oparte na wspólnym protagoniście – najnowszym jest Layla Hassan, łącząca dwie poprzednie części: „Origins” i „Odyssey” z „Valhallą”. A jakie mamy czasy historyczne? Jak się można domyślić po podtytule, wikingów. Konkretniej, IX wiek naszej ery, najazdy wikingów na królestwa Anglii. Kierujemy postacią o imieniu Eivor, która może być mężczyzną bądź kobietą, w zależności od preferencji gracza. Jest jeszcze trzecia opcja, w której gra wybiera za gracza, kiedy postać ma być kobietą, a kiedy mężczyzną. Fabularnie ma to jak najbardziej sens, jednak nie jest to dobrze wyjaśnione na samym początku i sam po kilku godzinach sprawdzałem, czy aby na pewno wybrałem tę opcję, która jest kanoniczna. A to dlatego, że większość gry gramy postacią żeńską (nawet imię Eivor jest typowo żeńskie), a przełączamy się na postać męską tylko w... specyficznych warunkach fabularnych. Nie chciałbym za dużo odkrywać, ponieważ sama historia jest bardzo dobrze napisana, choć nieco rozciągnięta. Ale niestety, tak to już gry z otwartymi światami mają, że większość fabuły jest na samym początku i na samym końcu podróży. A co jest w środku? Twórcy nieco odeszli od ciągnięcia gracza za rękę od punktu A do punktu B przez kilkadziesiąt godzin ciągu fabularnego, którego ¾ nie pamięta się nawet tuż po skończeniu gry (jak próbuję sobie przypomnieć główny wątek Wiedźmina 3, to poza najbardziej kluczowymi momentami, mam pustkę w głowie). W „Valhalli”, Anglia jest podzielona na kilkanaście krain, a każda z nich ma

swoją unikalną linię fabularną. Oczywiście, gra nie oferuje pełnej dowolności w eksploracji, poziomy mocy przeciwników w danych krainach mocno to ograniczają, jednak do pewnego stopnia pozwala, na poszczególnych etapach naszej podróży, na własną kolejność. Co to oznacza? Dostajemy kilka krain do wyboru, robimy je według własnego uznania, a kiedy zrobimy wszystkie, dostajemy dostęp do kilku nowych, aż nie skończą nam się ziemie do ogarniania.

Jednak główna fabuła to nie jedyna rzecz, którą można robić w Asasynach, oj nie. Seria słynie z niechlubnych odstępów (a w zasadzie to przypadłość praktycznie w każdej z tych gier), że mapy są wręcz niewidoczne pod tą ilością znaczników na mapie. „Valhalla” podchodzi do tego innowacyjnie i w mojej skromnej opinii dużo lepiej niż poprzedniczki. Ale zanim o tym, pewna dygresja. Ludzie widząc pierwsze fragmenty rozgrywki twierdzili bardzo przykrą rzecz dla tej gry: to „Origins” i „Odyssey”, ale w wikińskiej skórcie. Że to reskin. Prawdę powiedziawszy, nie rozumiem tego narzekania, że części serii są do siebie podobne, na tym chyba polega seria prawda? Kilka zmian, ale rdzeń ten sam. Nikt nie narzeka na to, że kolejny „Far Cry” to znowu strzelanka, a nie RTS! Zatrzymajmy się tutaj, zaznaczając, że „Origins” wyznaczyło nowy kierunek, jak raz na jakiś czas się dzieje w tej serii. Ale to nie materiał o Asasynach jako takich, a o „Valhalli”. Wróćmy więc do znaczników, a także zahaczmy o eksplorację. Na pierwszy rzut oka, faktycznie interfejs czy sterowanie wygląda dosyć podobnie, ale „Valhalla” podkreśla, dorzuca masę

nowych rzeczy, a kilka stawia na głowie. W „Origins” i „Odyssey”, znaczniki były, nazwijmy to, lokalne, natomiast w „Valhali” są raczej globalne. Najlepiej będzie to pokazać na przykładzie. W poprzednich częściach, kiedy zobaczyłeś obozowisko wroga, dostawałeś informację, co w danym obozowisku jest do zebrania by je „odhaczyć”. Każdy kto kompletował pytańki w grach z otwartym światem wie o czym mówię. Wchodzisz, zbierasz 2/2 skrzynki, zabijasz 1/1 dowódcę i odjeżdżasz zostawiając trupy i zgliszczą. W „Valhali” tak nie ma. Każda kraina ma swój pasek dostępnych w niej „dużych” skarbów podzielonych na 3 rodzaje: Bogactwo, Tajemnice i Artefakty. Te znaczniki podzielone są na 3 kolory i rozsiane po całej mapie. Bogactwo, oznaczone jako żółte kropki, chowa w sobie księgi zdolności, surowce do podnoszenia wartości przedmiotów czy specjalny ekwipunek. Tajemnice (niebieskie) to Wydarzenia, czyli krótkie questy (o nich za chwilę), wszelkiego rodzaju specjalne walki z opcjonalnymi bossami czy łamigłówki, takie jak układanie kamieni na stosie albo halucynogenne muchomory. Artefakty (białe) to złe symbole do likwidacji, rzymskie artefakty, uciekające kartki z projektami tatuażu czy mapy skarbów. Na mapie, dopóki nie zbliżysz się do znacznika, nie widzisz czym jest, a jedynie jaki kolor posiada. Pewnie brzmi to skomplikowanie, ale patrząc na mapę mniej więcej wiemy co gdzie jest i gdzie musimy pojechać. Co najważniejsze, zwyczajne skrzynie z prostymi materiałami do ulepszenia ekwipunku, są zaznaczone dość słabo i widoczne dopiero na największym przybliżeniu mapy. To oznacza, że gra tak naprawdę pokazuje

nam tylko najciekawsze rzeczy na ogólnym obrazie. Jeśli chcemy rabować wszystko co się da, musimy bacznie obserwować otoczenie. Jak dla mnie to duży plus, bo jeszcze kilka lat temu gry prowadziły nas jak po nitce, pozwalając metaforycznie określać wymaksowaną placówkę za placówką, niczym na jakiejś niewidzialnej to-do list.

Wspomniałem o Wydarzeniach (po angielsku znanych jako World Events), zastępujących w 90% questy poboczne w „Valhali”. Człowieka grającego w gry z początku mogą trochę wyprowadzić w pole. Przyznamy się, pewne schematy grania weszły nam w krew tak bardzo, że robimy je odruchowo. A przynajmniej Ci core’owo hardkorowi gracze. Widzisz misję poboczną? Złapiesz ją teraz, bo jesteś w okolicy, a zrobisz ją potem. Napychanie dziennika zadań stało się pewną niepisaną metodą eksplorowania gier. Czasem jak jakiś quest poboczny nas zainteresuje, zabierze nam te pół godziny do godzinki i puff, człowiek zapomina o głównym wątku. Dlatego uważam, że World Events są świetnym zamiennikiem i idealnie pasują do konwencji „Valhali”, tworząc mającego kilka krótszych wątków, skupiającym się na danym terytorium. No dobra, to czym te Wydarzenia różnią się od Side questów? Po pierwsze, nie pojawiają się w dzienniku zadań. Słuchaj co Ci NPC mówi graczowi, bo nie będzie on powtarzał, ani nie będzie ściągł. Ale tak naprawdę jej nie potrzebujesz. Dosłownie 5 minut, jedna dwie albo trzy akcje i jesteś wolny. Przenieś ranną szamanę we wskazane miejsce. Pobaw się chwilę w chowanego z dziećmi. Złap kota. I jesteś wolny.



Nie potrzebujesz do tego dziennika, ta aktywność naprawdę zajmie Ci mniej niż 10 min. Skoro przystaniesz nad nią i zaczniesz, to możesz i powinieneś zrobić ją teraz. Ma mini fabułę, dodaje kolory do świata, ale nie zajmuje głowy, nie tracisz z oczu celu „ważnej fabuły”. Ukradniesz ubrania kultowi nagusów i jesteś wolny do drogi, nie zapomnialeś o tym, że tam jest oblężenie zamku i czemu w ogóle je prowadzisz.

Mógłbym mówić o tym, że nie ma automatycznie generowanego ekwipunku (bo nie ma), a każdy oręż ma konkretne statystyki i można go tak ulepszać, że używa się jednego topora czy miecza przez całą grę, ale nie będę, bo się na wcześniejszym temacie rozgadałem. Za to dwa słówka o walce. Z jednej strony jest podobna do „Origins” i „Odyssey” z drugiej... ciężko to określić, ale tak jak w „Odyssey” śmigaliśmy demigodem z praktyczne magicznymi mocami, tak tutaj są one mocno stonowane, jednak wcale nie czuć, by Eivor była cieniem. Czuć, że walczymy osobą o niezwykłym doświadczeniu bojowym, ale sama walka potrafi być, szczególnie na początku, nieco nieresponsywna. Da się przyzwyczaić do jej zasad, ale zajmuje to chwilę, a i nawet po stu godzinach chwilami zdarzało się uczucie, że coś nie do końca mi klika z Eivor.

No właśnie. Obecnie mam na liczniku save’a nieco ponad 101h. Skończyłem całą fabułę, a także każdy teren mam zrobiony w połowie znacznikami. Od tego można odjąć około 5h na event świąteczny, a także ze 2h na zdjęcia. I statystyki podają, że kończąc samą fabułę wyjdzie wam 50h na liczniku. Ale przyznam, że mi jako fanowi, ale

nie tylko dlatego, ciężko było czasem nie zbroczyć z trasy, zobaczyć co ta kropka oznacza, wysilić się by rozwiązać zagadkę kręgu. Dodatkowe aktywności nie narzucają się, ale niczym magnesy neodymowe (podobno są bardzo mocne) odciągają nas od kursu na fabułę. Przyznam, że jeśli Twoim celem nie jest jak najszybsze ukończenie fabuły, prawdopodobnie pod koniec będziesz miał na własnym liczniku około 70h, o ile nie więcej. Bo ta gra po prostu wsysa.

Jeśli jesteś aż tutaj, to wow, zmarnowałeś tyle czasu, a mogłeś grać w „Valhallę”. Najgorsze, że pomimo tylu słów, dalej czuję, że poruszyłem za mało kwestii. Dlatego na koniec, wróć do przechwałki z początku: jestem wielkim fanem serii o Asasynach. I jeśli sam jesteś, to powiem tyle: będziesz zachwycony. Pomimo pewnych prób z 2017, by nieco odciąć się od wcześniejszych części serii, zrobić miękki reboot, żeby niewtajemniczeni też mieli dostęp, „Valhalla” mocno uderza w nostalgię. Nawiązuje garściami do całego uniwersum, w jednych miejscach mocno i dosadnie, w innych jeśli nie siedzisz mocno w tym świecie, to nawet nie zauważysz, że poszedł właśnie smaczek dla starych fanów. A samo zakończenie – o ile koniec Eivor wydaje się nieco ucięty, pozwalający dalej podróżować po Anglii, to zakończenie wątku współczesności wgniata w fotel niezależnie, czy to Twój pierwszy Asasyn, czy jak w moim przypadku, dwunasty, licząc jedynie główną serię. Wiele serii nie dochodzi do dwunastej odsłony albo zjada od dawna własny ogon. A „Assassin’s Creed”? Po dwunastej odsłonie czuję, że dopiero (a może znowu) się rozkręca.

FALLOUT EQUESTRIA REMAINS

FLASHÓWKA W DOBIE 4K



DAWNO, dawno temu, kiedy miałem jeszcze ambicje i różne zainteresowania... innymi słowy – kiedy miałem dobrych kilka lat mniej, a świat był piękny i pełen okazji, pisałem o pewnej grze w uniwersum „Fallout: Equestria”.
~Kingofhills



Swego czasu chwaliłem to, jak dobrze się ona zapowiada; że projekt jest daleki od ukończenia, ale że jestem dobrej myśli; że został uratowany od śmierci naturalnej przez zapomnienie. Miałem wtedy takie prawo, bo faktycznie było to coś świeżego, piekielnie ambitnego w zamyśle i zapowiadającego się interesująco.

I tutaj was być może zaskoczę, ale nie zamierzam pisać ponownie o tej samej grze. „Ashes of Equestria”, czyli to o czym pisałem kiedyś, jest w tej chwili projektem który wciąż się jakoś trzyma i choć ambicje z nim związane są ogromne, to mimo wszystko ogrom trudu, który trzeba było włożyć spowodował spowolnienie prac do metaforycznego, ślimaczego tempa. Zamiast tego odwiedzimy tytuł, który już od dłuższego czasu został ukończony, ma wiele ciekawych mechanik, a co najciekawsze – został stworzony przez mały, indie dev team głównie pochodzący z Rosji. Oto „Fallout Equestria: Remains”.

Ogólny zamysł

„Remains” to tytuł ciekawy na wiele sposobów. Łącząc w sobie elementy wielu różnych gatunków, stworzył on mieszankę, której do tej pory nie udało mi się nigdy wcześniej spotkać. Mocno odbiegając w zamyśle zarówno od pierwowzorów gier w tym uniwersum, jak i od samego opowiadania autorstwa Kkat, Empalu – główny twórca gry – wpasował się w niszę, która wcześniej właściwie nie istniała na większą skalę. Jednocześnie

przy tym udało mu się zachować na tyle mały rozmiar gry, że ściągnięcie jej zajmie śmiesznie małą ilość miejsca w porównaniu do nowoczesnych tytułów. Kiedyś dało się ją odpalić przez przeglądarkę, ale z powodu wyłączenia Flasha nie jest to już możliwe.

Zanim zaczniemy grę, uruchamia się kreator postaci. Domyślnie bohaterka przybiera formę szarego jednorożca z brązową grzywą o stosownym imieniu Littlepip, ale istnieje możliwość zmiany koloru grzywy, sierści oraz aury magicznej. Gracz może ponadto wybrać kilka opcji, które zmieniają kluczowe aspekty rozgrywki: dodać limit ekwipunku czy przyspieszyć zdobywanie doświadczenia. Zdecydowanie polecam przejście samouczka – nie tylko dlatego, że wyjaśnia sporo mechanik, ale też dlatego, że zdobyte w nim przedmioty pozostają w ekwipunku po jego ukończeniu.

Niezależnie od tego jakie opcje wybierzemy, podstawowa pętla rozgrywki (ang. Gameplay loop) polega na tym samym: eksploruj, pokonuj wrogów, znajdź wyjście i przejdź na dalszy poziom. Proste zasady gier typu roguelike uzupełniane są o elementy platformowe oraz rozwój postaci, a także questy zdobywane w dużej mierze w głównym „Hubie”. Oprócz otrzymywania zadań od NPCów, w bazie wypadowej możemy też uzupełnić amunicję, stworzyć coś z zebranych przedmiotów, wyleczyć się oraz kupić nowe, ciekawe bronie i pancerze.



Zdecydowaną większość czasu spędzimy jednak w lokacjach wypełnionych potworami, pułapkami oraz przedmiotami do zebrania. Tam nabijemy zdecydowanie największą ilość doświadczenia, znajdziemy specjalne pokoje z ciekawymi wyzwaniami, a także... umrzemy. Wiele razy. „Remains” to nie jest łatwa gra, ale wraz z poznawaniem kolejnych mechanik i sztuczek można zastosować skuteczne taktyki radzenia sobie z nieprzyjaciółkami. Na całe szczęście, w przeciwieństwie do oryginalnych roguelike’ów, nie ma tu limitu śmierci.

Kto z kim i gdzie

Z początku gracz ma dostęp jedynie do nieskończonej wielkiej fabryki, ale wraz z postępami odblokowuje on nowe, różnorodne miejsca z innymi wyzwaniami do pokonania. Głównym elementem pchającym gracza dalej jest fabuła, która – choć prosta – jest dość ciekawa w swoim zamysle. To, co robimy w głównym wątku fabularnym jest nieznacznie powiązane z „Fallout: Equestria”. Mamy więc postaci, o których mogliśmy czytać w dziele KKat, lokacje w tej samej tematyce, a także niektóre przedmioty i wrogów żywcem wyjętych z postapokaliptycznej Equestrii. Niestety, nie wszystko z oryginału znajdziemy w grze – osobiście najbardziej boli mnie brak Fillydelphii jako lokacji oraz postaci z nią związanych.

Mimo to Empalu nadał wszystkim pochodzącym z „Fallouta: Equestrii” elementem interesujący

charakter, a co więcej – uzupełnił je o świeże, autorskie miejsca i elementy. Sama fabuła jest luźno powiązana z fanfikiem: nie oczekujcie, że przejście gry będzie równoznaczne z przeczytaniem „Fallouta: Equestrii”. Mimo wszystko dobrze jest mieć lekturę za sobą, bo tylko dzięki temu można docenić niektóre smaczki oraz easter eggie, a ponadto uchronić się od potencjalnych spoilerów.

Tutaj warto nadmienić, że każda większa lokacja, do której uda się nasza postać, mieści w sobie jednego, głównego „bossa”. Przed walką z takim bossem warto zaopatrzyć się w spore ilości mikstur, narkotyków i innych „boosterów” żeby jak najbardziej zwiększyć swoje szanse. Nie jest to wprawdzie poziom „Dark Souls”, ale osobiście zdarzyło mi się zakląć siarczyście po tym jak wrogowi został 1% życia, gdy zadawał mi ostateczny cios. Oczywiście, kolejne próby resetują stan pola bitwy, a więc i leczą nieprzyjaciółki.

Ale nie tylko bossowie potrafią napsuć krwi. Jest pewna lokacja wzięta prosto z fanfika, która jest istnym piekłem do przechodzenia: otrzymujemy ogromne obrażenia nawet w pancerzu, pojawiają się nowe, znacznie mocniejsze wersje uprzednio widzianych potworów, a także zupełnie nowe zagrożenia, o których lepiej przekonać się samemu. Przyznam, że twórca gry całkiem dobrze oddał tę „nieprzyjazną” atmosferę z opowiadania.

Rozwój na kilka sposobów

Wraz z rozwojem fabuły, wykonywaniem zadań pobocznych i mordowaniem wrogów rozwija się też nasza postać. Za każdym razem, gdy zbierzemy odpowiednią ilość doświadczenia, otrzymujemy pięć punktów umiejętności oraz jeden punkt perku. Wszystkie skille dodatkowo dzielą się na pięć „poziomów”; osiągnięcie każdego poziomu daje dodatkowy bonus specyficzny dla danej umiejętności. Dla broni będzie to możliwość używania wyższych klas uzbrojenia; z kolei odpowiedni poziom „Naprawy” umożliwi nam stworzenie nowych, specjalnych broni w warsztacie, zaś „Survival” da podobne efekty w tworzeniu mikstur i narkotyków. Kolejny poziom „Medycyny” podwyższą nasz maksymalny poziom zdrowia, „Skradanie” pozwoli rozbroić bardziej skomplikowane mechanizmy pułapek i tak dalej.

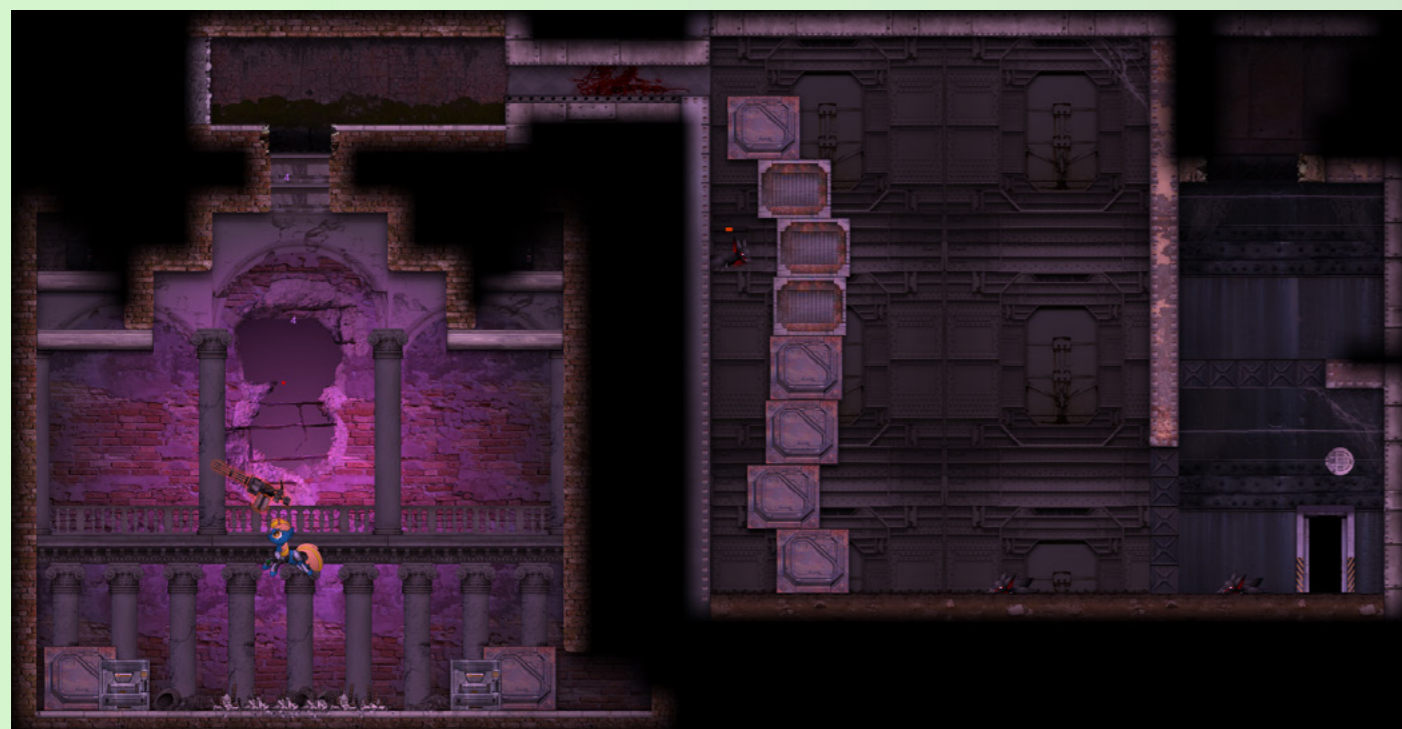
Umiejętności warto rozwijać równomiernie, bo przy każdym wypadku natkniemy się na różnego rodzaju wyzwania: A to pułapka, którą trzeba rozbroić, a to sejf w którym kryją się ciekawe fany, a to terminal do zhackowania. Zgodnie z duchem gier oraz opowiadania, otwieranie zamków i nauki ścisłe to zawsze bezpieczne

umiejętności, w które warto pakować punkty – zarówno zamknięte skrzynie i sejfy, jak i terminale z cennymi danymi do sprzedania możemy znaleźć w zasadzie wszędzie. Znalezione fany możemy potem wykorzystać do ułatwienia sobie dalszych wędrówek lub, oczywiście, sprzedać w bazie głównej.

Ekonomia w grze jest dość prosta i, przynajmniej na wyższych poziomach trudności, wymaga poświęceń. Często nie będzie was stać na wszystko, co chcecie kupić i będziecie musieli wybrać np. między amunicją a środkami leczącymi lub nową, bardziej wydajną bronią, albo wyposażeniem... wiadomo jak to jest.

A przynajmniej tak jest na początku. Niestety, nie jest to system idealny i przy odrobinie wstrzeźliwości oraz rozsądnego wydawania już po połowie gry można mieć zapas w zasadzie wszystkiego. Innym problemem jest stabilność – o ile przez pierwszą godzinę idzie grać bez większych problemów, tak przy dłuższych rozgrywkach gra zdecydowanie może „chrupnąć”, pojawiają się graficzne babole, a nawet możemy zaliczyć crasha. Rozwiązanie jest na szczęście bardzo proste – wystarczy zrestartować tytuł, żeby wszystko znów działało dobrze.





Inne ciekawostki

Istnieje wiele aspektów gry, których nie zdołam omówić w tej recenzji: pokoje wyzwań, różne rodzaje broni i pancerzy, co ciekawsze questy, znajdźki, system magii i telekinezy... te konkretne rzeczy polecam wam sprawdzić samodzielnie, bowiem jest co sprawdzać. Zamiast tego wspomnę jeszcze tylko o oprawie audiowizualnej. Jej pierwszy człon – „Audio” – wypada naprawdę nieźle. Muzyka (bazowana na darmowej licencji) jest w dużej mierze dostosowana do tego, co akurat robimy i gdzie jesteśmy. Minusem jest tylko jeden motyw walki, który zawsze odpala się gdy trafimy na wroga. Po dłuższym czasie spędzonym nad grą może się on znudzić. Mimo to znaczna większość lokacji ma unikalne, ambientowe motywy, które towarzyszą nam podczas ich eksploracji. Klimatycznie znacznie bliżej im do oryginalnych „Falloutów” z lat 90., ba – jeden z utworów jest dosłownie wzięty z „Fallouta 1”.

Jeżeli zaś chodzi o grafikę – screenshoty najlepiej pokazują, z czym ma się tu do czynienia. Styl artystyczny to mieszanka oryginalnych i nowoczesnych „Falloutów” oraz kreskówkowości typowej dla MLP. Efekt końcowy zdaje się być naprawdę niezły! Dodatkowo, kwestie dialogowe praktycznie wszystkich postaci ozdabiane są przez rysowane specjalnie pod ten tytuł „awatary”. Awatar naszej głównej postaci niestety zawsze będzie wyglądał jak Littlepip, ale jest to zrozumiałe z powodu limitacji silnika i/lub chęci twórców.

I to właściwie byłoby na tyle. Jeżeli chcecie się przekonać na własne oczy jak spodobałaby wam się gra, polecam ściągnąć wersję Adobe AIR z [oficjalnej strony projektu](#). A jeżeli naprawdę wam się spodoba, to zapraszam na Discorda – link do niego również znajdziecie na tej stronie. Tymczasem... miłego grania!

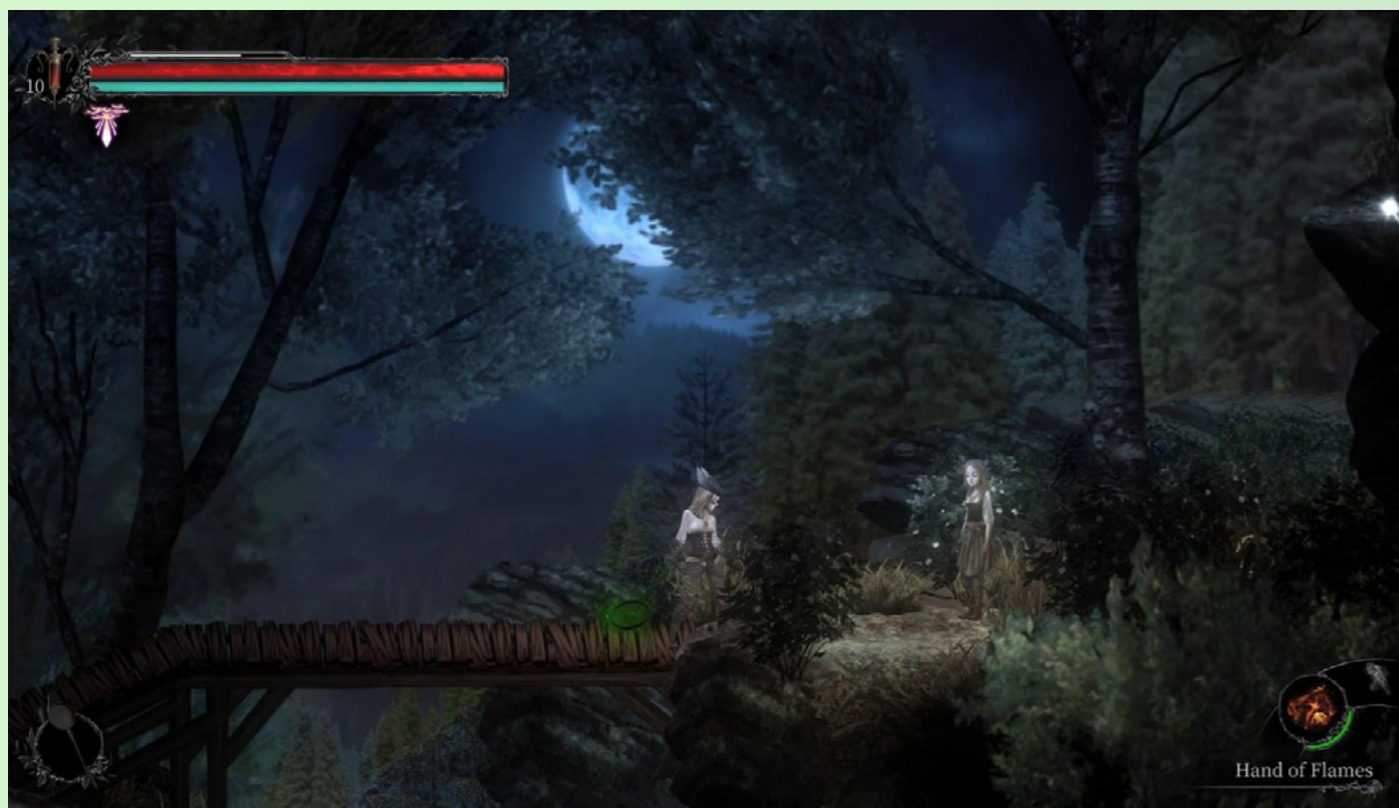


O tej produkcji słyszało mało osób, głównie miłośnicy soulslike'ów i metroidvanii. Jest dość nowa, ponieważ na Steamie pojawiła się 14 października ubiegłego roku. Oprócz wersji na PCety istnieje też taka na Switcha. Posiadacze XONE i PS4 będą musieli nieco poczekać, bo premierę zapowiedziano dopiero na ten rok. Grę stworzyło niezależne tajwańskie studio Glass Heart Games, inspirowane tytułami takimi jak: „Salt and Sanctuary”, „Castlevania” i możliwe, że „Bloodborne”. Dlatego mniej więcej wiedziałam, czego mogę się spodziewać, kiedy instalowałam „Vigila”. Czas pokazał, jak bardzo się myliłam.

~Cahan

Zanim przejdę do właściwej części, to muszę coś sprostować. Tego akapitu pierwotnie w tej recenzji nie było. Dlaczego? Bo pisałam ją na początku stycznia, a samą grę przesłałam w grudniu. Tymczasem „Vigil: The Longest Night” od tego czasu dostał patcha i to porządnego. Poprawiono w nim poziom języka angielskiego, dodano nowe animacje, bronie i zbroje, znajdźki oraz zmieniono parę rzeczy w mechanice. Czyli... Twórcy odpowiedzieli na większość moich zarzutów, które możecie przeczytać w tej recenzji, z czego bardzo się cieszę, ponieważ uważam, że to wspaniała gra i zasługuje na to, by ludzie ją kupowali i ogrywali.





Zastanawiałam się, czy nie powinnam przejść jej jeszcze raz (a na pewno zrobię trochę NG+, niekoniecznie teraz) oraz pozmienić to i owo w moim artykule, ale po konsultacjach z kolegami z redakcji stwierdziłam, że nie. Przeczytajcie sami, a do oceny końcowej śmiało dodajcie punkt albo dwa.

W „Vigilu” wcielamy się w postać Leili, która jest Czujną (w oryginale – Vigilant, gra nie posiada spolszczenia), walczy z potworami i rozwiązuje różne zadania oraz zagadki. Jako gracze próbujemy się dowiedzieć, dlaczego w tym świecie panuje wieczna noc, kim jest dziwna siostra głównej bohaterki oraz o co chodzi z tymi przedwiecznymi koszmarami. Tak, gra jest nieco zbliżona klimatem i fabułą do „Bloodborne”, ale tylko odrobinę. I tu można się mocno przejechać, bo to produkcja bardzo różna od tej stworzonej przez From Software. Ale sam świat gry, zagadki i klimat mnie naprawdę urzekły, gdyż miały w sobie sporo soulsowatości, mimo że fabuła jest tu podana w dużo przystępniejszy sposób. Opisy przedmiotów nie są tak ważne jak liczne dialogi, interakcje z NPC, obserwacja otoczenia, notatki i przemyślenia Leili.

Niestety, ale ma to swoją cenę – dialogów jest naprawdę dużo i większość z nich wydaje się nudnych czy pozbawionych sensu. W grze są dwa momenty, kiedy ma się tak dużo do ob-

gadania, że naprawdę się nie chce rozmawiać z tymi wszystkimi NPC. Ale w pewnym momencie w moim mózgu coś kliknęło i zaczęłam doceniać płynące z nich informacje. Właśnie, informacje, bo sam przekaz bywa kiepski, co może być też spowodowane tłumaczeniem na język angielski. No i nasza bohaterka czasami wypada jako totalna idiotka. Brakuje mi tu też opcji dialogowych. Niby jakieś są, ale trochę za mało. Ogółem, „za mało” będzie częstym określeniem padającym w tej recenzji.

Już na samym początku odkryłam, że raczej nie jest to soulslike, choć tak by się mogło wydawać. Gra pozwala wybrać sobie jeden z trzech poziomów trudności. Ja niechcący przeszłam ją na „trudnym” (nie pytajcie) i powiem Wam, że jest naprawdę przystępna. Sądzę więc, że pod tym względem nada się dla graczy, którzy obawiają się zderzenia ze ścianą. Jakie są inne zmiany? Gra zapisywana jest przy posągach sowy, ale musimy to zrobić ręcznie, nie mamy do czynienia z procesem automatycznym, jak przy soulsowych ogniskach i ich różnych odpowiednikach. Oprócz tego mamy konsumowalny przedmiot, który pozwala stworzyć zapis w dowolnym momencie rozgrywki. Jest on dość pospolity, kończąc rozgrywkę miałam ich kilkadziesiąt w zapasie. Z jednej strony to bardzo ułatwia, ale z drugiej bywa męczące – po śmierci traci się cały niezapisany postęp, czyli



znajdźki, skróty, wbite poziomy. No i nie można tego odzyskać zbierając jakąś plamę krwi czy zabijając jednego potwora. To, w połączeniu z mnóstwem dialogów i notatek, skłania mnie ku stwierdzeniu, że „Vigil” to nie jest „Bloodborne 2D”, ani nawet „Dark Souls 2D”.

Rozwój postaci najbardziej przypomina połączenie „Salt and Sanctuary” i „Sekiro”. Za wbicie poziomu dostajemy punkty umiejętności, a te ładujemy w drzewka broni lub w jedno ogólne drzewko, dające zdolności związane ze staminą i życiem. To właśnie dzięki tym drzewkom odblokujemy ataki silne czy specjalne. Są cztery klasy broni – miecze, topory, sztylety i łuki. Jednakże bywa to nieintuicyjne. Bo miecze, to w rzeczywistości jakakolwiek broń krótka – w tym piły i patelnie, zaś topory to broń ciężka, gdzie zalicza się też młoty i halabardy, a sztylety to tak naprawdę duale. Im więcej punktów zainwestujemy, tym więcej mamy możliwości, bo bez tego walka byłaby nudna.

A walka jest całkiem przyjemna, choć na początku coś wydawało się z nią nie tak. Bo widzicie, gra wygląda jak „Bloodborne” (przynajmniej Leila i wielu innych NPC świetnie odnalazłoby się w Yharnam), ale walczy się powoli. Jak w „Salt and Sanctuary”. Co rodzi pewien dysonans. Zamiast Estusów – strzykawki z krwią, będące przedmiotem jednorazowym (spokojnie, są tanie

jak barszcz). Zamiast zbroi – feszyn szmaty (ale można, a nawet powinno się je ulepszać u kowala). Jest backstep, jest przycisk skoku i inne umiejętności, które doskonalą nasze ruchy. A jednak nie ma dynamiki rodem z „Bloodborne”. Ba, na początku „Vigil: The Longest Night” można odebrać jako produkcję z toporną mechaniką. A wszystko dlatego, że przycisk ataku nie działa od razu, w odróżnieniu od choćby skoku. Natomiast leczyć się można dopiero po tym, jak Leila jednoznacznie zakończy poprzednią akcję – np. rollkę czy atak. I wiecie co? Nie jest to wcale złe, tylko po prostu inne i uświadomienie sobie tego błyskawicznie leczy z frustracji. Bo ona wynika z tego, że człowiek się wkurza na coś, co rzekomo nie działa, a tak naprawdę działa, tylko inaczej niż myślał.

Bronie różnią się między sobą, również w obrębie jednej klasy. Ataki zużywają kondycję, podobnie jak uniki oraz backstepy i dashe. Ale, ale! W „Vigilu” zużycie paska kondycji nie sprawia, że nic nie możemy. Wówczas pasek zmienia kolor z niebieskiego na żółty, a my wciąż możemy jeszcze wykonywać męczące akcje. Chyba że pasek się zapełni, wtedy nasza postać nie może się ruszyć i ma problem, bo ta kara za bezmyślność trwa dość długo. Dość, by nawet zwykły przeciwnik nas zabił, nie mówiąc o bossie.

Zanim przejdę do „szefów” pozwólcie, że wspomnę o magii. W „Vigil: The Longest Night” nie ma magii jako takiej. Tak samo jak nie ma skalowania broni, a statystyki postaci... istnieją. Można za to używać przedmiotów magicznych, podobnie jak w „Bloodborne”, tylko że tym razem ogranicza nas jedynie cooldown. Nie są one też zbyt silne i służą raczej jako drobna pomoc czy przede wszystkim narzędzia do odblokowania części mapy.

Bossowie w „Vigil: The Longest Night” są zróżnicowani i większość z nich wymaga nauczenia się ich ruchów. Mają ciekawe projekty i dobrze się z nimi walczy. Naprawdę, byłam mile zaskoczona ich jakością oraz niektórymi mechanikami. Wypadają dużo lepiej niż ci znani z „Salt and Sanctuary” i nie miałam uczucia, że coś jest jednym wielkim rakiem oraz niesprawiedliwością. Może poza takim jednym, z którym walczymy na platformach, a grawitacja to w tej grze taka sama suka jak w „Dark Souls” – śmierć.

Ze zwykłymi przeciwnikami też nie jest źle, są ciekawi i dość różnorodni, choć tu mogłoby być odrobinę lepiej. Na pewno nie można ich lekceważyć, bo biją mocno i mają różne niemile asy w rękawach. Mimo wszystko – całkiem dobra robota, panowie programiści.

Nie ma metroidvanii bez eksploracji i tu uwidacznia się największa wada tej gry. Znajdźki. Broni niby trochę jest, podobnie jak zbroi, ale wciąż za mało. Oprócz tego pierścienie, kilka przedmiotów magicznych oraz przedmiotów jednorazowych. Rzecz w tym, że podczas eksploracji będziemy znajdować głównie śmieci. W skrzynkach najczęściej kryje się śmiecznie mała ilość złota. Wiele korytarzy i tajnych przejść skrywa śmieci albo nic. Wszystko to sprawia, że zwiedzamy głównie dla bossów i questów poszczególnych NPC, a to trochę mało. Najbardziej mnie dziwi jedno – twórcy „Vigila” współpracowali ze Ska Studios (autorzy „Salt and Sanctuary”), a ta druga produkcja... zrobiła to dobrze, a nawet bardzo dobrze. Gdyby te dwie gry połączyć ze sobą, to miałyby wszystko.

Poza tym „Sól i Kościół” znacznie lepiej wprowadza usprawnienia w ruchu postaci. W „Vigilu” dostajemy double jumpa, dasha, air dasha i ślizg. I niestety, ale muszę wspomnieć o zwykłym dashu. Nie wiem, jak to wygląda w przypadku gry myszką i klawiaturą, ale... Na padzie trzeba bardzo szybko dwukrotnie dać lewą gałkę na bok. Wiecie, co to oznacza? Że postać, najprawdopodobniej zamiast dasha, po prostu pobiegnie w wybranym kierunku. A tak się składa, że ten ruch się robi po to, by wydłużyć skoki. Na szczęście do air dasha jest przycisk.



Mimo wszystko, pod tym względem ta produkcja nie prezentuje nic ciekawego. Podobnie jak z elementami platformowymi, które są raczej prościutkie, nie licząc może dwóch miejsc, kiedy gra stwierdza „jestem metroidvanią, więc zasuwaj”. Cóż, nie było źle. Gorzej, że grawitacja nie wybacza. I co z tego, że platforming nie jest szczególnie trudny, skoro jeden błąd oznacza, że trzeba robić wszystko od nowa?

Za to błyszczą gdzie indziej. Pragnę wspomnieć o grafice. Gra jest prześliczna. Trochę przypomina „Salt and Sanctuary” skrzyżowane z „Blasphemous”, z klimatem rodem z „Bloodborne”. Jest mrocznie, jest ładnie, a postaci są spójne z całą resztą i nie mają hiperteloryzmu. Projekty lokacji są ciekawe i bardzo różnią się między sobą. Miło, że takie produkcje powstają, bo to zdecydowanie dobry kierunek dla indyków.

A co z muzyką? Najlepszy element tego tytułu, pierożki! Bo widzicie... „Vigil: The Longest Night” ma ścieżkę dźwiękową na poziomie gry AAA. Stworzył ją Jouni Valjakka i trwa łącznie godzinę i prawie 16 minut. Jest przegenialna. Nawet jeśli ta recenzja nie przekona Was do zakupu, to powinniście tego posłuchać, bo nie będziecie żałować.

Na koniec wspomnę jeszcze o błędach, ponieważ te zdarzyły mi się parę razy. Nie było to nic, co zniszczyłoby mi grę, ale za to doprowadziło mnie

do zgonu. Czasami coś się psuje i postać nie może wykonać jakiegoś ruchu, najczęściej ataku. Wejście do menu gry (bez wychodzenia z niej) za każdym razem to naprawiło. Z tego co widziałam, to nie jestem jedyną osobą borykającą się z tym problemem, więc to raczej nie kwestia pada.

Przejście „Vigila” zajęło mi około 20 godzin. I był to czas przyjemny, a sama gra pozostawiła po sobie bardzo dobre wrażenie. Wiele razy zastanawiałam się nad lore, czy dobrze myślę, co coś znaczy i czy doczekamy się sequela lub patcha, który by rozwinął tę produkcję. Bo ta gra mogłaby być lepsza, gdyby dodać do niej parę rzeczy, a inne rozwinąć. Mimo wszystko, ta gra jest świetna i dałabym jej 7/10. Tyle samo co „Salt and Sanctuary”. Liczę na to, że Tajwańczycy z Glass Heart Games i Ska Studios nawiążą stałą współpracę, a ich kolejne produkcje wezmą najlepsze elementy z obu tytułów, bo czuję, że wtedy mogliby zwojować świat. Czy polecam? Z jednej strony tak, ale z drugiej pełna cena na Steam to 78,99 zł (67,14 zł podczas ostatniej przeceny). To z jednej strony nie tak dużo, ale z drugiej „Sól i Kościół” na przecenach dorwiecie za 2 dychy, a „Dark Souls 3” z dodatkami za 80 zł. Ja ją dostałam w prezencie (za co serdecznie dziękuję darczyńcom), ale gdyby nie to, to moja skąpa natura kazałaby mi trochę poczekać, aż cena spadnie nieco bardziej.





NIEMAL ćwierć wieku temu kapitan Nathaniel Joseph Pazur, dzielny pirat i postrach siedmiu mórz, wyruszył, by zdobyć legendarny Amulet Dziewięciu Istnień. Artefakt ten daje swojemu posiadaczowi dziewięć żywotów (duh!), a nosić go mogą jedynie Ci, którzy pomyślnie przeszli wszystkie próby.

~Hefajstos

Wszystko to dzieje się w (wyjątkowo futrzastym) XVII wieku, gdy statek dzielnego kapitana zostaje zatopiony przez admirała La Rauxe i jego Cocker Spaniardów, on sam zaś wtrącony do lochu. Czekając na niechybną śmierć w zamku La Roca, Pazur odnajduje list Edwarda Tobina, opisujący amulet i jego właściwości. Uzbrojony w nową wiedzę i pierwszy skrawek mapy, dzielny kocur ucieka z więzienia.

Tak oto zarysowuje się fabuła „Kapitana Pazura” („Claw” w oryginale, choć często nazywa się ją „Captain Claw”) – dwuwymiarowej platformówki od studia Monolith Productions, która swoją premierę miała na komputerach domowych 30 września 1997 roku. Wraz z futrzastym korsarzem gracze będą mieli okazję zwiedzić siedem zróżnicowanych lokacji, podzielonych na czternaście etapów o rosnącym poziomie trudności. Na drodze Pazura (i graczy) staną hordy przeciwników, kilku starych znajomych i ogrom wymyślnych pułapek – cóż to jednak za wyzwanie?

Otóż wyzwanie jest, i to spore – Claw bowiem jest (jak na klasyczną platformówkę przystało) grą trudną. O ile początkowe etapy nie powinny nam zająć więcej niż 15-20 minut, tak każdy kolejny winduje poziom trudności wyżej i wyżej. Tytuł wymaga od gracza nie tylko istic kociego refleksu, ale też zapamiętywania ukrytych pułapek i rozmieszczenia przeciwników, a nawet skoków wiary. Od siódmego poziomu gra przestaje traktować nas pobłaźliwie, zaś finałowa Wyspa Tygrysów to poziom nienawiści do graczy, który zapewne reprezentuje Lucyfer (znany również jako Shigeru Miyamoto*).



Dodatkowym utrudnieniem (choć nieplanowanym) jest to, jak gra została napisana. W zależności od naszej konfiguracji sprzętowej zmieniają się poszczególne elementy gry – zasięg skoku i szybkość bohatera, szybkość ruchu i zanikania platform, etc. W skrajnych wypadkach może to doprowadzić do tego, że gra nie będziemy w stanie ukończyć.



Ja sam powróciłem do niej po latach, by nie tylko ją Wam opisać, ale też by skreślić kolejny punkt na liście tytułów, który tkwi na mojej hałdzie wstydu. Niestety w dniu pisania tego tekstu wciąż zmagam się z końcówką etapu dziesiątego, siłą woli powstrzymując się od rzutu padem.



„Claw” oferuje graczom tryb jednoosobowy, poziomy dodatkowe oraz multiplayer. W ramach trybu gry dla jednego gracza przyjdzie nam zwiedzić: fort La Roca, las pełen złodziei, miasteczko Puerto Lobos i jego doki, zatoczkę piratów, podwodne jaskinie oraz legendarną Wyspę Tygrysów. Każdy poziom jest rozległy i bogaty w szczegóły (zarówno w tle, jak i na pierwszym planie), do tego po brzegi wypełniony skarbami, power-upami i przeciwnikami. Pomiędzy poziomami możemy cieszyć oczy uroczymi animacjami autorstwa Wallace Creative Inc. (w wersji DVD działają w 720p!). Jason Hall, CEO studia pracującego nad grą, chciał, by była ona rozrywką dla całej rodziny, pozbawioną brutalności i przemocy. I choć sam bohater używa broni do pokonania przeciwników, wszystko odbywa się w sposób bezkrwawy i kreskówkowy (jest to o tyle zabawne, że w tym samym roku to samo studio wypuściło grę „Blood”, która wręcz ociekała przemocą).

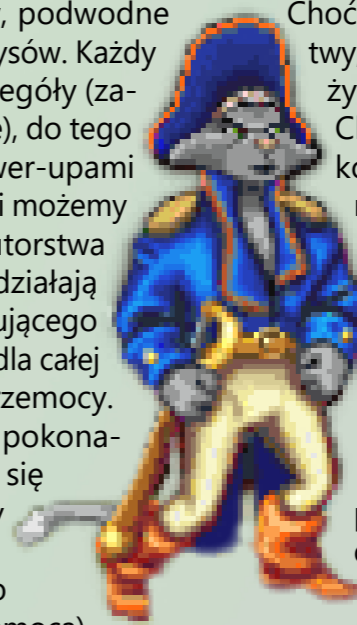
Etapy tworzone przez użytkowników w ramach wbudowanego edytora poziomów (który, co oczywiste, nie pozwala nam na edycję tych z kampanii) pozwalają sprawdzić nasze umiejętności, ale to tryb multiplayer robi prawdziwe wrażenie. W ramach dwóch trybów gry – potyczki i wyścigu – mogło się zmagać aż 64 graczy. Niesamowite, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że tytuł nie był nastawiony na rozgrywkę sieciową.

Wizualnie – jak już wspominałem – gra cieszy oko. Każda z postaci na ekranie jest narysowana i animowana z niezwykłą starannością. Dodatkowo nasz bohater (któremu głosu udziela Stephan Weyte, znany m.in. jako Caleb z serii „Blood”, zaś w wersji rodzimej Rafał Chmura) rzuca pirackimi powiedzonkami i kąśliwymi uwagami. Adwersarze zresztą nie pozostają dłużni i również raczą nas swoimi kwestiami. Również oprawa dźwiękowa dorównuje wysokiemu poziomowi – każdy z etapów ma swoją melodię, która dodatkowo wprowadza nas w nastrój.

Według napisów końcowych gra miała dostać swój sequel – i to w pełnym 3D! Niestety z uwagi na problemy z prawami autorskimi Monolith Productions porzuciło pracę. W 2007 polska firma Techland ogłosiła pracę nad pełnoprawną kontynuacją. Z czasem tytuł został przemianowany na „Nikita: Tajemnica Skarbu Piratów” („Nikita: The Mystery of the Hidden Treasure”). Niestety

nie miałem okazji w niego zagrać, ale kto wie – może w przyszłości uda mi się to nadrobić i opisać w ramach kolejnego odcinka „Kuźni Retro”?

Choć komercyjnie Pazur wydaje się być martwy, to w Internecie jego legenda wciąż jest żywa. Największa fanowska strona – The Claw Recluse – do dziś zrzesza miłośników tego kociego awanturnika, oferując rozmaite informacje, pomoce i etapy tworzone przez entuzjastów. Istnieje również próba przeniesienia gry na nowy silnik, działający na współczesnych maszynach bez wpływu na rozgrywkę. Oprócz tego istnieje też polska modyfikacja Crazy Hook, która nie tylko poprawia sporo istniejących problemów, ale również przyczyniła się do poprawienia światowego rekordu speedrunowego aż o 10 minut (z ok. 54 do 44 minut)!



Jeżeli dziś chcielibyście zagrać w Pazura, musicie szykować się na nie lada wydatek. O ile polskie wersje są wciąż dość łatwo dostępne (choć ceny sięgają 200 złotych, często za wydanie bundlowe bądź gazetowe), to już oryginalne wydania amerykańskie osiągają ceny niebotyczne. Nie trudno się jednak dziwić – piękne, duże pudełko przyciąga wzrok starannością wykonania i stanowi gratkę dla kolekcjonerów.

I teraz, Drodzy Czytelnicy, wiecie już, co sprawiło, że „Claw” jest klasyką w swoim gatunku. Ja tymczasem wracam do gry, by po raz kolejny spróbować swoich sił z przeklętym Marrowem i jego papugą. Ahoy!

**Autor niniejszego tekstu pragnie podkreślić, że wbrew temu, co napisał, kocha Shigeru Miyamoto i życzy mu jak najlepiej.*





ROK 2012. Polska. Mike Pondsmith, twórca gry „Cyberpunk 2020” rozpoczyna konsultacje z polskim CD Projekt RED nad stworzeniem gry osadzonej w jego świecie. Miała być inspirowana takimi filmowymi klasykami z tego gatunku jak „Blade Runner” czy „Ghost in the Shell”, ale też grami „System Shock” czy też „Deus Ex”.

~M.C

Rok 2016. Polska. CD Projekt RED wypuściło właśnie „Krew i Wino”, ostatni dodatek do świetnie przyjętej gry „Wiedźmin 3: Dziki Gon”. Studio zyskuje uznanie na całym świecie za swoje dokonanie, jakim jest wypromowanie raczej mało znanej postaci na cały glob. Każdy fan RPGów słyszał w tym momencie o wiedźminie Geralcie. Deweloperzy zaczynają pre-produkcję tworu, jakim miało kiedyś zostać „Cyberpunk 2077”, a w której bierze udział około 50 pracowników. Z czasem liczba ta wzrośnie, a nawet przerosnie liczbę pracowników, jaka brała udział przy tworzeniu trzeciego Wieśka. Wraz z tworzeniem gry następują kroki by ulepszyć silnik graficzny REDengine 3, aby sprostał wyzwaniom jakie narzucili sobie REDzi.

Rok 2017. Polski rząd daje REDom 7 milionów złotych, które mają zostać wydane na zatrudnienie pracowników, którzy pracować będą nad stworzeniem miasta czy też „kinowego odczucia”. Ale to nie wszystko, co otrzymali. Można to ładnie podzielić, prawie 10 milionów na projekt miasta, 6,5 miliona na multiplayer, 5 milionów na „filmową jakość w grach RPG” i 6,5 miliona na animację ciała i twarzy.

Marzec 2018 roku. Zostaje otwarte drugie studio, we Wrocławiu, które ma pomóc przy tworzeniu gry. W międzyczasie REDzi odzywają się do innych firm, prosząc o wsparcie w przedsięwzięciu. Digital Scapes do narzędzi, Nvidia do Ray Tracingu czy też QLOC, aby upewnić się, że „jakość spełni wymagania”... REDzi oczywiście mówili w tym czasie, że optymalizacja i prawidłowe działanie jest dla nich najważniejszym punktem, na którym skupiają się od samego początku tworzenia. Oryginalnie Cyberpunk miał zawierać też tryb multiplayer, ale postanowili, iż wypuszczą go po premierze.

„Hello there.”

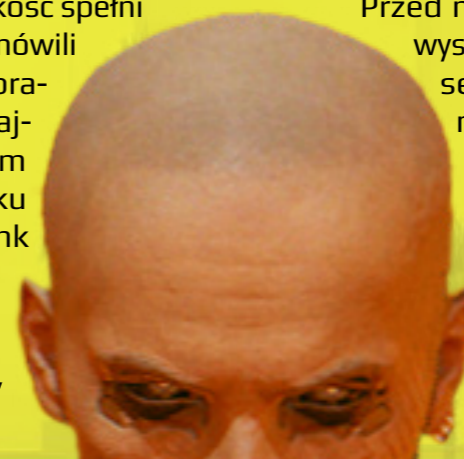
Domek z kart zaczyna powoli się walić, w końcu gracze czekają już 6 lat, a dalej nie mają nic konkretnego. Na E3 mamy pokazany gameplay, który daje możliwość przejścia etapu bez zabiwania, promując bardziej pokojową ścieżkę, oraz trailer, który widzieli chyba wszyscy.

E3 2019. Keanu Reeves wychodzi na scenę. Zapiera dech w piersiach. Nakazuje nam się obudzić, bo mamy miasto do spalania. Dostajemy w końcu długo wyczekiwaną datę – 16 kwietnia 2020. A nie przepraszam, 17 września. A nie chwila, znów źle sprawdziłem, 19 listopada. Najmocniej przepraszam jeszcze raz, chyba wdarł mi się błąd, bo ostatecznie ujrzeliśmy grę 10 grudnia 2020 roku.

Ale wspomnijmy jeszcze troszkę o historii, zanim przejdziemy do głównego dania. Na E3 2018 Cyberpunk 2077 (które będą teraz dla wygody zapisywałem jako CP77) otrzymuje ponad sto nagród, takie jak „najlepsza gra”, „najlepsza gra na Xboxa One”, „najlepsza gra na PC” czy też „najbardziej wyczekiwana gra”. W 2019 na E3 to samo, te same nagrody, ludzie nie mogą się doczekać aż premiera w końcu się odbędzie. Trzeci trailer jest tym, który pokazuje nam Keanu jako Silverhanda, jednego z ważniejszych NPCów w oryginalnym CP20.

Parę dni przed premierą Liana Ruppert, dziennikarka Game Informer, dostaje ataku padaczkowego w trakcie gry. Otrzymała ją aby napisać o niej recenzje. Raczej ciężko jej będzie to zrobić telepiąc się na ziemi. W związku z tym, CD Projekt RED dodaje łatkę, która oficjalnie informuje graczy, że gra zawiera migające światła i może doprowadzić do ataków. Nie żeby można było pomyśleć o takim napisie tworząc grę w świecie cyberpunkowym, gdzie migające, neonowe światła są na porządku dziennym. No ale cóż, każdemu zdarza się popełnić błąd.

Przed nadejściem sądnego dnia, REDzi wysyłają kopie gry do różnych twórców, serwisów, gazet i magazynów by mogli oni przeprowadzić badanie czy gra jest coś warta. Zostaje też nałożone bardzo ścisłe embargo na każdą osobę, która kopię otrzymała, a którego złamanie grozi karą do 27 tysięcy dolarów. Wszystkie kopie rozesłane były tylko w wersji na PC, a jakiegokolwiek



recenzje w tym czasie pisane/omawiane miały tylko pozwolenie na pokazywanie materiału zapewnionego przez REDów. No, ale jednak recenzujący są zachwyceni, krytycy grę wielbią, cuda, wianki, Night City miodem płynące. Aż przyszedł 10 grudnia, i parafrazując, wszystko się wzięło i zesrało.

Zaczął się lekko, ludzie narzekali na crafting, system prowadzenia pojazdów czy też system walki. Potem doszły mocniejsze problemy, takie jak bardzo płytkie przedstawienie gatunku cyberpunku jako takiego, gdzie przedstawiony anarchizm czy antykapitalizm były wręcz ironiczne wobec całej zaistniałej sytuacji. Pojawiły się nawet głosy, że gra była transfobiczna, gdyż „seksualizowała osoby trans, bez nadania im jakiegokolwiek znaczenia w całej historii”. No i oczywiście bugi.

Cały event z wydaniem gry został bardzo ładnie nazwany katastrofą. The Guardian powiedział, że jest to najzwyczajniejsze pobojuwisko, a The New York Times iż jest to jedna z największych katastrof w historii gier. Bańka REDów pękała; akcje spadały, spadały i dalej spadają. W trakcie pisania tej recenzji straciły prawie 50% wartości jaką miały jeszcze 4 grudnia, czyli w najlepszym momencie. Na samym starcie stracili prawie 10% po publikacji ocen na Metacritic.

Tyle w sumie z mojej strony w kwestii samego pobojuwiska, jakim było wydania CP77. To ma być w końcu recenzja samej gry, nie jej historii ani porażek deweloperów. Dopowiem tylko jeszcze kilka krótkich faktów i przejdziemy do meritum.

24 grudnia CD Projekt RED zostaje pozwany w Kaliforni przez ludzi, którzy inwestowali w firmę, a którzy uważają, że zostali oszukani w kwestii jakości produktu jaki był obiecywany. REDzi zmuszali swoich pracowników do ciężkiego crunchu przez miesiące, 6 dni w tygodniu, zanim gra została wydana.

REDzi, przepaszając w jak niegrywalnym stanie został CP77 wydany na konsole, obiecał, że będzie możliwość zwracania gry. Nie poinformowali oni o tym Microsoftu, ani Sony, co spowodowało, że druga z tych firm odplaciła się usunięciem gry ze swojego sklepu. Nie zdarzyło się to nawet takim perełkom jak Anthem, Fallout 76 czy No Man's Sky (które odkupiło się kompletnie, jest cały czas

aktualizowane i jest autentycznie efektem miłości dewów do swojego produktu).

Gamestop, jeden z największych sklepów z grami w USA, wprowadził niesłychaną opcję, jaką jest pełnoprawny zwrot gry, nawet z otwartym pudełkiem. Dla nas nie jest to nic dziwnego, ale jankesi na taką zabawę nie pozwalają.

I w sumie na razie tyle. Shistorm otaczający CP77 dalej trwa, bugi jak były, tak są, karuzela spierdolenia kręci się dalej.

Z mojej strony mogę powiedzieć tylko, że ocenianie tej gry łatwym zadaniem raczej nie będzie. Z jednej strony mamy fanów, którzy za CP77 stożą murem i będą go bronić aż do śmierci, z drugiej typków, których każda porażka produkcji REDów będzie nakręcać jakby ktoś dziecku dał wiadro cukru wymieszane z kofeiną.

Zacznijmy od początku. CP77 nabyłem w dniu premiery, mimo całych problemów jaką tę grę otaczały. Zainstalowałem, odpaliłem, mój komputer nie wybuchł, więc pierwszy sukces. Nowa gra, tworzenie postaci. No i powiem wam, że wybieranie fryzur i brody Geraltowi w wiedzminie było na tym samym poziomie kreatora postaci. Mamy z góry ustalone kilka wariantów, możemy pozmieniacz kolorki, dać sobie penisa, penisa 2.0 electric boogaloo albo też waginę. Oczywiście, penis może być też obrzezany. Wybieramy głos, męski lub damski, wygląd naszej postaci nie ma znaczenia, a następnym krokiem jest wybranie ścieżki życiowej: Nomad, Punk albo Korposzczur. Prawda jest taka, że wybór ten nie ma żadnego znaczenia, gdyż wpływa on tylko na pierwsze 20 minut od startu gry i tego czy będziemy mieć czasem dodatkowe kwestie dialogowe w trakcie późniejszej rozgrywki.

Ja, jak to prawdziwy podludz wybrałem korpo, więc zostałem wrzucony w sam środek tornada jakim są korporacje w świecie CP77. Jestem świadkiem tego, jak ważna organizacja, będąca na poziomie Interpolu, zostaje przez korpo kompletnie zlikwidowana, gdyż za bardzo zaczęła się mieszać w sprawy mojej firmy, a następnie zostają wysłany po chip do mojego starego kumpla Jackiego. Będąc z nim w klubie nachodzi mnie dwóch typków, wyłączają moje korpo wszczepy, Jackie mnie ogarnia, queue the movie, tyle. Tak wygląda moje wprowadzenie.

„Wygląda przepysznie, aż ślinka cieknie.”



Pierwszym, co rzuca się nowemu graczowi w oczy, jest fakt, że cały ten nacisk na „różne ścieżki życiowe” nie ma kompletnie znaczenia. Nieważne co byśmy wybrali, i tak kończy się to filmikiem, tym samym dla całej trójki, zdobyciem jakiejś tam renomy w mieście i wypuszczeniem nas samopas, bez jakichkolwiek zmian, nieważne, którą ścieżkę wybraliśmy.

To, co ma miejsce dalej nie ma sensu bym wam opisywał, bo sami REDzi zaspoilerowali spokojnie z jakieś 2-3 pierwsze godziny gry. Dostajemy się do hotelu, wielki szef Arasaki ginie, Jackie ginie, my dostajemy Silverhanda do głowy i od teraz będzie nam on truś dupę. Niestety, okazuje się, że Keanu jest tak „breathtaking”, że mu to nie wystarcza i zabiera też nam przestrzeń mózgową. Dosłownie. Każda sekunda z jaką siedzimy z nim w głowie jest sekundą, w której osobowość Silverhanda przejmie naszą, zabijając nas powoli, aczkolwiek skutecznie. Wypadałoby coś z tym zrobić, nieprawdaż? No to wyruszamy coś z tym zrobić. I tyle. Na tym opiera się główna fabuła, Silverhand nas zabija, my nie chcemy być zabici, pora to naprawić.

Jednak, nie samą główną fabułą człowiek żyje, mamy przecież jeszcze side questy, prawda?

Cóż, w tym wypadku niektóre są bardzo ciekawe, jak te, które wykonujemy dla Delamaina, AI, które zarządza taksówkami w całym Night City. Mamy też tam gościnnie Ellen McLain, którą znamy doskonale jako głos najbardziej raniącego nas w serduszka robota w historii gier, czyli G.L.A.D.O.S., a ich kulminacją jest decyzja która pewnie niejednego gracza zmusi do głębszego zastanowienia się nad rozwiązaniem

Ale mamy też takie, które są kompletnie chybione, jak side quest, który możemy zrobić zaraz po wyjściu z naszego mieszkania. Patrzymy jak

dwójka policjantów dobija się do drzwi naszego sąsiada, proponujemy pomoc, w końcu udaje nam się samemu tam dostać. Okazuje się, że sąsiad stracił kogoś ważnego, samemu będąc policjantem i jest w ciężkiej depresji. Wyruszamy odnaleźć grób tej osoby, a tym kimś okazuje się być... jego żółw. Po powrocie dowiadujemy się, że policjant popełnił samobójstwo. Rozumiem jaki był tu zamiar, by pokazać jak depresja i izolowanie może mieć tragiczne skutki, ale jest to zrobione pośpiesznie, z heheszkami, że jego jedynym kolegą, a przynajmniej jedynym, którego on sam chciał widzieć, był jego żółw, a następnie się zabił. Brakuje tylko by ktoś zaproponował mu iść pobiegać czy coś i jebać Falubaz.

No tak, jak już jesteśmy w tym temacie to może omówmy humor przedstawiony w tym dziele. Kutasy, benizy, segz, papiesz, hehe, ruchańsko. Tak to można w sumie podsumować. Jeżeli kogoś interesuje się światem cyberpunkowym, doskonale zdaje sobie sprawę, iż seksualizacja wszystkiego jest powszechnie dostępna, reklamy domów publicznych są, tak samo, wszędzie dostępne i tak dalej. Ale no panowie, można to inaczej pokazać niż to, że jedyny sklep na jaki trafiłem i był dla mnie otwarty, był sklep z dildosami. A spędziłem dosyć sporo czasu latając po mieście. Słynna już broń „Pan Twardeusz”, który jest dildosem bardziej pasuje do Saints Row 3 niż do poważnej gry, która ma mówić o walce z korporacjami i tym, jak bardzo zaczynają one stanowić władzę w nowym świecie. Tak samo jak śmieszkanie z kodem do drzwi, którym jest 2137. Proszę nie szkalować Papieża.

Ale bądźmy szczerzy, nie czytacie tego dla fabuły czy też mojej opinii. Nie, chcecie wiedzieć jakie bugi, błędy i potworki wystąpiły u mnie. To może zrobimy krótki spis, abyście sami mieli okazję odkrywać nowe:

Kilka razy nie załadowały się tekstury pojazdu kiedy do niego wsiadałem, tak więc wchodziłem w kierowcę i jego oczy latały wokół mojej kamery.

Autosave gry doprowadził do tego, że spadłem pod mapę, ginąłem, odradzałem się w powietrzu, znów spadałem, ginąłem, odradzałem się w powietrzu i tak bez końca

Wychodząc z budynku zostałem otoczony ludźmi z grupy Panam, jednej z głównych postaci fabularnych. Spotkałem tam pięcioraczki, pięcioro takich samych ludzi, tylko jeden z nich miał czapkę, oraz bliźniaczki, z czego jedna mówiła męskim głosem, a jej głowa obracała się i wykonywała takie akrobacje, że sam Pazuzu z Egzorcysty byłby zaskoczony.

Odchodząc od lustra albo traciłem włosy, albo penisa. Nigdy oba naraz, co było akurat dobre.

Gdy ściągałem spodnie, nagle zniknęły mi majtki, przez co świeciłem penisem na całe miasto. Nie przeszkadzało to nikomu.

Wychodząc z klubu ktoś postanowił pokazać swoją dominację, wykonując T-Pose w kierunku innego gościa, który krył się w kącie.

Moje rączki się zbugowały i chodziłem niczym potwór doktora Frankenstein.

Strzelanie w ziemię, wystraszenie ludności, obrót o 360 stopni, ludzie znikali. Abrakadabra.

Silverhand grozi, że mnie zabije zaraz po tym jak się poznamy, by w następnej minucie rozmawiać ze mną jak z kolegą o grze na gitarze. Jak słyszałem, że jest bi, myślałem że mają na myśli biseksualny, a nie bipolarny.

Dostałem czarny pasek na pół ekranu, który nie chciał zniknąć, nawet po załadowaniu save'u. Widocznie jakaś cenzura za moje nieczne uczynki.

Było zabawnie, ale nie w taki sposób, w jaki ta gra zamierzała to zrobić.



„No ale przynajmniej mam zasięg.”

A jak inne aspekty? Model jazdy to katorga. Albo ma się wrażenie, że jedziesz po lodzie, albo kierujesz cegłą. W dodatku jeśli odpowiednio wjedziesz w tył drugiego samochodu, to wywalasz drugiego kierowcę wraz z jego pojazdem w stratosferę.

Crafting, kolejny teoretycznie ważny aspekt, jest niesamowicie splotony w porównaniu do tego, czym mógłby być. I nie chodzi mi o to, żeby CP77 nagle zamienił się w Minecrafta, ale zdecydowanie nie jest tam dużo miejsca na poprawienie wielu aspektów, jak chociażby czytelności. Bo co mi daje zrobienie amunicji, skoro nawet nie wiem ile sztuk dostanę za stworzenie jednego magazynku, w efekcie czego na ślepo liczę 20-30 kliknięć, by zakładać, że akurat starczy.

Walka jest żartem, poziomy trudności dodają tylko HP przeciwnikom, nie dając im nic w zamian, gdy są oni i tak gąbkami na amunicję. Dobra, może to moja wina, gdyż mój build poszedł w kierunku ostrzy. Za co pluję sobie w brodę, gdyż przez to jestem skazany na wiecznie tę samą animację ucinania głowy. Nie ma tam żadnej innej, tylko ustawienie przeciwnika do pionu, dekapitacja, ustawienie do pionu, dekapitacja. Non stop. Do porzygu.

Oczywiście nie mam też co liczyć na wyzwanie ze strony przeciwników, gdyż ich AI jest chyba

tylko jedną linijkę kodu od tego, by nie piło wody z wiadra jak koń. Wystarczy tylko iść w jednym kierunku okrążając ich, a nie mają szans zadać nam jakichkolwiek obrażeń. Jedynymi przypadkami, w których ginąłem były wybuchy losowych przedmiotów wokół mnie. Fajnie.

Muzyka to non stop ten sam utwór w trakcie walki, co niezmiernie psuło wszystkie odczucia, radio, pomimo posiadania kilku dobrych piosenek, nie oferowało niczego, co by naprawdę zapadło w pamięć, zaś ambient miasta... no cóż, to pozostawia wiele do życzenia. Jak na wiecznie żywe miasto, wydaje się dźwiękowo strasznie martwe.

Animacje, jak wspominałem przy walce, są powtarzalne i monotonne, ale są jednak dobrze wykonane, plus wszystkie oskryptowane sceny, o ile żaden bug się nie wkradnie, są zrobione bardzo dobrze. Chociaż tyle.

Muszę pochwalić za to aktorów głosowych i ogólnie dialogi, które wyszły bardzo dobrze. Każdy, zarówno angielski, jak i polski aktor potrafili wczuć się w swoje postaci i należą się im wszystkim brawa za to, jak odgrywali swoje role.

Jest nudno, nieciekawie, nie mam pojęcia, gdzie zniknęły te miliony, które REDzi dostali. Oczywiście, niektóre rzeczy da się spatchować, ale mamy

tutaj problemy, które dotyczą najbardziej podstawowych rzeczy. AI przeciwników, gameplay, fabuła, która sprawia wrażenie jakby była pisana na kolanie w ciągu miesiąca, a nie tworzona przez prawie 8 lat. No ludzie... Zobaczmy za pół roku, rok, może coś z tego będzie. Jak dla mnie, teraz ta gra jest na „nie” i przechodzenie jej dla napisania tego było katorgą, którą umiłało mi tylko granie w stalkery. Ale i tak znajdą się obrońcy,

którzy będą walczyć za ten tytuł. I brawa dla Was, cieszcie się tą grą, bo ja nie mogę. I żałuję tylko, że firma, która dała nam takie perełki jak Wieśki, tak bardzo zjechała. A mogła to być gra, która byłaby cudownym zwieńczeniem ostatniej dekady i wprowadzała by nas w następną, świetlaną. Na szczęście mamy Hadesa. Dziękuję i dobranoc, smacznej kawusi i twardego dildosa w Night City życzę.

„Be afraid. Be very afraid when Slenderman cometh.”



Wildermyth



PROCEDURALNE generowanie zawartości jest świętym Graalem świata twórców gier. Wrzucasz dane w algorytm i bum, powstanie nieskończona liczba rzeczy dla gracza, dopasowana do jego potrzeb, niepowtarzalna i wyjątkowa! Niestety, diabeł, jak zwykle, tkwi w szczegółach – co konkretnie ma być składane przez algorytmy? Jak skomplikowane mają być? Do tego rzeczy stworzone przez komputer wyglądają po prostu gorzej od ręcznie zaprojektowanych (o czym wie każdy, kto grał w np. „Bloodborne” i mógł porównać Lochy ze zwykłymi lokacjami) i wychodzą dość sztucznie. Potem dochodzi jeszcze kwestia dopasowania do gracza...

~Ghatorr

Nie kojarzę, gdzie pierwszy raz usłyszałem o „Wildermyth”, ale nie dziwię się, że tytuł ten przykuł moją uwagę. Co prawda jest to dopiero early access, ale nie zastanawiałem się długo nad zakupem – opis był po prostu zbyt kuszący. Gra RPG skupiona wokół drużyny? Ładnie przedstawiony rozwój postaci od wsioków, które chwyciły za pierwszy-lepszy kij do legend ratujących całe światy? Obietnica „nieskończonej rozgrywki”? Co prawda brzmiało to zbyt pięknie, żeby było prawdziwe, ale chciałem się o tym przekonać na własnej skórze.

Pierwszy kontakt z grą, w dość wczesnej wersji, był jak najbardziej pozytywny. Przy starcie dostajemy jedną z kilku kampanii do wyboru – zarówno takie z przygotowaną osią fabularną,

jak i w pełni generowane – i trzy postacie. Ich cechy, takie jak historia czy charakter, są losowane, a my wybieramy dla nich jedną z trzech klas – wojownika, łowcę i maga. Sama rozgrywka składa się z trzech elementów. Przede wszystkim, naszą wesołą kompanię poruszamy po mapie okolicy: przechodząc z miejsca na miejsce, badając nowe tereny, oczyszczając niektóre miejsca, odbudowując zniszczone osady etc. Gdy natkniemy się na coś ciekawego, dostajemy drugi element, czyli wydarzenie fabularne, w którym możemy przyjrzeć się naszym postaciom i wybrać to, co będą robić w danej sytuacji.

Ostatnią rzeczą, którą będziemy się zajmować w „Wildermyth” jest walka. Wraże stwory bijemy w turach na średniej wielkości (choć to zależy od wagi walki – te kończące kampanię potrafią być kilkakrotnie większe od przeciętnych) mapach. Z reguły chodzi o to, by zabić wrogów zanim oni zabiją nas, choć czasami sprawa jest bardziej skomplikowana i celem drużyny będzie ewakuacja. Każdy z bohaterów posiada szereg umiejętności wzmacniających kolegów albo robiących krzywdę bliźnim. Jest tu tego naprawdę sporo – liczba kombinacji i możliwości taktyczne, które z nich wynikają, robią wrażenie. Dotyczy to szczególnie magów, którzy mogą łączyć się z elementami otoczenia by, dajmy na to, owinać przeciwnika tkaniną albo kazać ogniewi z kominka podreptać pod nogi niemilców. Do tego dochodzą jeszcze kwestie oręża, pancerza, dodatków... Jakby komuś było jeszcze mało, nasi bohaterowie wchodzić ze sobą w relacje, które również mają wpływ na

potyczki – kochankowie lepiej walczą razem, a rywale potrafią się prześcigać w zabijaniu. Ciekawym elementem jest kwestia straty wszystkich punktów życia – w takim wypadku gracz dostaje wybór: czy pechowiec będzie się salwował ucieczką, tracąc kończynę... czy może dokona bohaterskiego poświęcenia, zabierając ze sobą najbliższych wrogów na tamten świat.

Umiejętności postaci wynikają zarówno z jej klasy, poziomu umiejętności, jak i z wydarzeń. Efekty potrafią być zaskakujące. W zależności od naszych działań może się okazać, że nasze chłopki-roztropki znajdą sobie zwierzątka, dadzą się opętać tajemniczym duchom i tak dalej. Bardzo miłe wspominał swoją łotrzycę, która poczuła w sobie wewnętrznego wilka i zmieniła się w półludzką bestię, która może i nie była w stanie strzelać z łuku, ale za to w jednej turze przebiegała pół planszy i rozszarpywała wrogów na strzępy. Z kolei w mojej ulubionej magiczce zamieszkał duch lasu, a jej ciało zostało przeklęte przez gorgony, dzięki czemu ciągle jej groziło, że zacznie wyglądać jak pomnik porośnięty bluszczem. System ten łączy się ze wspomnianą możliwością utraty kończyn, gdyż tak odmieniony bohater zyskuje nowe zamienniki za każdym razem, gdy straci rękę lub nogę.

System generowania historii działa całkiem niezłe. Praktycznie wszystko może tu stać się elementem, w oparciu o który zostaną utworzone kolejne przygody – charaktery, poprzednie wydarzenia etc. Do tego historyjki, które temu towarzyszą, potrafią się różnić ze względu na np. relacje między bohaterami. Polegli wojownicy są zapamiętywani jako „dziedzictwo” danej drużyny, podobnie jak wybrańcy, którzy przejdą całą kampanię.



Przygody potrafią zajmować sporo czasu – kampanie trwają kilka przygód, a pomiędzy nimi postacie żyją własnym życiem, starzeją się, wychowują dzieci etc.

Obecnie gra znajduje się w early accessie, ale jest w pełni grywalna. Co więcej, z każdą łatką dodawana jest nowa zawartość, dochodzą nowe przygody, wydarzenia czy zmiany dotyczące postaci. Bardzo obiecujący jest udostępniany graczom edytor. Na razie modyfikacji nie ma za dużo, ale liczę, że po oficjalnej premierze ich liczba wzrośnie, zwłaszcza, że twórcy stworzyli kilka poradników odnośnie modyfikacji.

Grafika jest bardzo prosta, ale ładna. Przy jej tworzeniu zdecydowano się na stylizację a'la gra planszowa, przez co każdy element wygląda jak kawałek kartonowej makiety. Wszystko jest bardzo czytelne, na ekranie panuje idealny ład i porządek niczym z mokrego snu lorda Farquaada, a przy tym twórcom udało się sprawić, by silniejsze ataki brzmiały i wyglądały odpowiednio soczyście. Może i ten krytyk za 30 HP tylko zabrzmiał głośniej oraz brutalniej potrząsnął makietą gorgony, ale i tak to świetnie wygląda! Podobnie jest z dźwiękami – kilka warknięć i efektów dźwiękowych wystarczy, żeby wprowadzić w klimat, więcej nie trzeba. Muzyka również wpada w ucho.

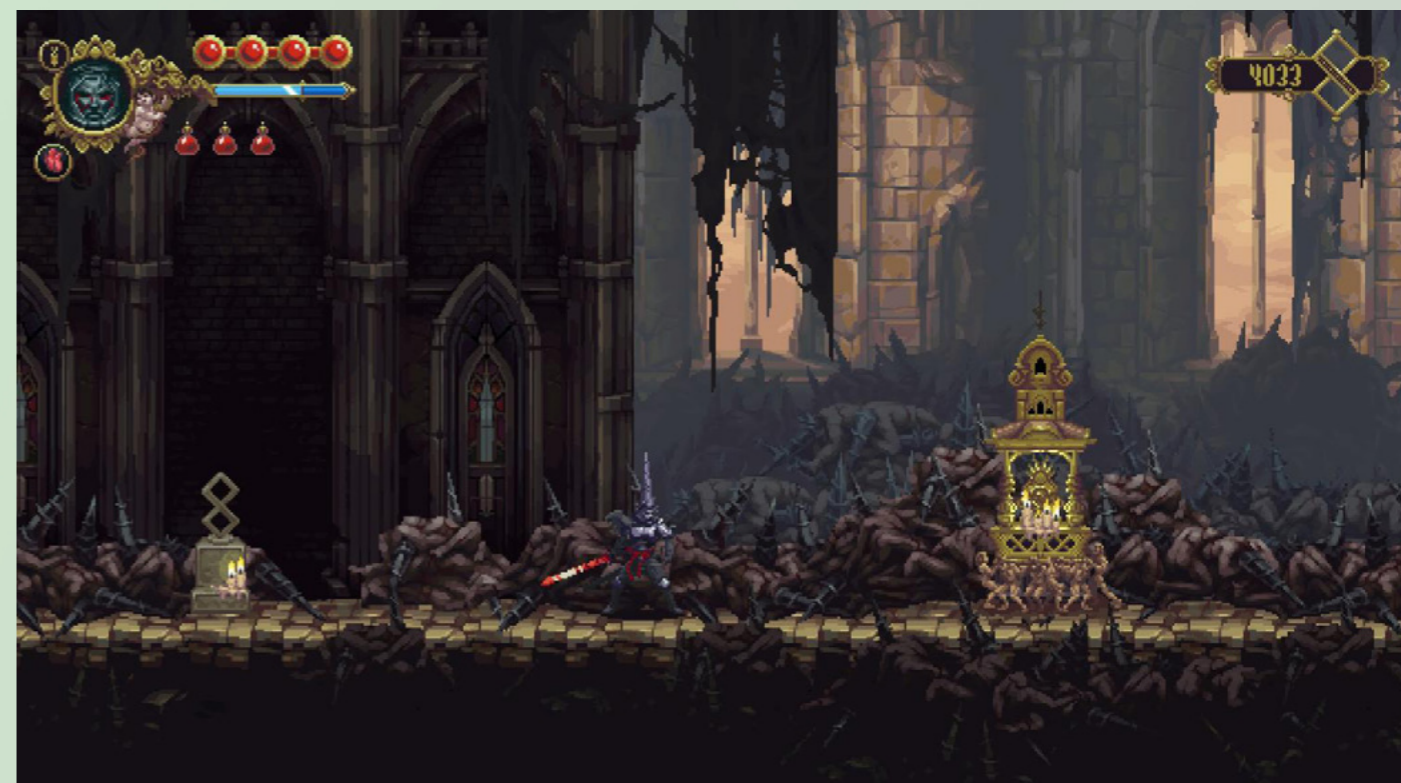
Jeśli ktoś ma zasadę, by nie kupować gier w early accessie, to przy „Wildermyth” może się jej pozbyć – już teraz jest to solidny produkt, który daje sporo rozrywki. Twórcom na pewno przyda się trochę dolarów więcej, więc zapraszam do kupowania każdemu fanowi RPGów, szczególnie takiemu, który nie boi się kilku eksperymentów w gameplay'u.



ZAZWYCZAJ staramy się nie dublować recenzji, szczególnie w obrębie tego samego numeru. Po co, skoro można napisać zbiorczą, prawda? Jednak w tym wypadku moja opinia jest bardzo odmienna od tej, którą wyraził Malvagio. I nie tylko moja, ale ze wszystkich naszych redaktorów tylko nasza dwójka ukończyła ten tytuł, pozostali odpadli gdzieś po drodze i szczerze im się nie dziwię, bo to była naprawdę męcząca podróż.

~Cahan

Jeśli w ogóle to teraz czytacie, to chyba przeczytaliście recenzję Malva, prawda? Dlatego nie będę po nim powtarzać co to za gra, ani kto ją zrobił i o czym jest, bo to nie ma sensu. Zanim spuszczę jad, powiem jedną rzecz: nie uważam, że „Blasphemous” to zła gra. Ba! Sądzę, że ma sporo mocnych cech – oprawę audiowizualną, projekty przeciwników i ciekawą eksplorację. A co jest nie tak? W sumie to cała reszta...



Zacznijmy od początku, od tego co w metroidvanii najważniejsze, czyli od poruszania się postaci i kontroli nad nią. „Blasphemous” ma tu jeden plus – można zmienić mapowanie przycisków, bo domyślne to jakiś nieśmieszny żart. A co na minus? Sterowanie jest raczej nieprecyzyjne, szczególnie dash, który może łatwo nas zgubić. Postać automatycznie się łapie krawędzi, szczególnie wtedy kiedy tego nie chcesz, bo np. walczysz z wrogiem i zeskakujesz na platformę niżej. No i creme de la creme, czyli wall jump, który tu polega na atakowaniu ściany podczas skoku. No i co z tym jest nie tak, w sumie fajny pomysł, nie? Nie? Latający przeciwnicy, do których trzeba podskoczyć by zaatakować (o ile akurat nie zrespią się w ścianie poza zasięgiem gracza). Ci niemilcy nie tylko zajmują się zrzucaniem nas w przepaść, ale też nie chcą dać się trafić, ponieważ postać zamiast atakować, wykonuje wall jump.

Przepaście i kolce to kolejna kwestia. Są okropne, bo oznaczają natychmiastową śmierć (nie licząc przepaści, kiedy masz taki jeden przedmiot) i jest ich dużo, a gra robi wszystko by nas tam zrzucić, często w bardzo tani sposób. Jak? Ustawienie przeciwników, sekcje ze zmiennym kierunkiem wiatru czy gigantyczną, ruchomą kadzielnicą, której hitbox to temat na rozprawę naukową. Brzmie jakbym marudziła i git gud casual? Spróbujcie sami, koteczki. Wiem kiedy ssę, ale wtedy to ze mną jest problem, a nie z grą, a kiedy to sprawa złego projektu i tu mamy do czynienia z tym drugim.

Nie liczcie na to, że wraz z postępem otrzymacie rozszerzenia do poruszania się. Bo nie, po prostu znajdziecie przedmioty, które pozwolą przejść w inne części mapy. Nie jest to może do końca wada, ale nie daje też takiej satysfakcji jak różne air dashe czy double jumpy (których nie ma). Zamiast tego wyrosnie wam most z pnączy albo pojawią się dodatkowe platformy.

Kolejnym problemem „Blasphemous” jest walka, która mogłaby być niezła, ale coś poszło nie tak. Dash służy też jako unik, ale w ten sposób możemy poradzić sobie tylko, z niektórymi atakami przeciwników. A którymi? Czy gra jakoś sugeruje przez co można zdashować, a przez co nie? Skądże. Nie ma żadnej reguły. Przez niektórych przeciwników w ogóle nie da się przejść inaczej niż zabijając ich. Niektóre ataki trzeba przeskoczyć, a które? Domyśl się! Na szczęście można blokować i parować. Czy wspominałam o tym, że w tej grze są obrażenia od kontaktu? Rozumiem zamysł i w niektórych grach to działa, ale „Blasphemous” byłoby lepsze bez tego. No i gdyby można było łatwo przejść na drugą stronę przeciwnika. W grach takich jak „Salt and Sanctuary” czy „Vigil: The Longest Night” tak jest i to działa.

Hitboxy bywają wątpliwe. A to nasz Pokutnik dostaje obrażenia kilometr od broni przeciwnika, to tłucze wroga, ale ten z jakiegoś tajemniczego powodu nie otrzymuje obrażeń, mimo że animacja na to wskazuje.

Wiem, że przed patchem ze „Stir of Dawn” było jeszcze gorzej, ale wciąż nie jest idealnie.

Bardzo ciekawym rozwiązaniem są czary, czyli modlitwy, bo w końcu Pokutnik nie korzystałby z takiej herezji jak magia. Są różnorodne i większość ma jakieś zastosowanie. Gorzej z ich balansem – niektóre są tak słabe, że nie widzę powodu by korzystać, szczególnie, że zużywają tyle samo niebieskiego paska co dużo lepsze odpowiedniki.

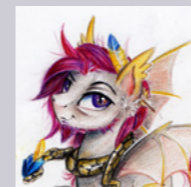
Fabula i lore świata Cvstodii (chciało się pisać „u” jako „v”, to będę to tak czytać – swoją drogą, w tej grze jest NPC o imieniu „Lvdovico”) mogłoby być mocnym punktem, ale nie jest. Podobnie jak w przypadku „Dark Souls”, poznajemy je z opisów przedmiotów oraz bardzo dziwnych monologów postaci niezależnych. Tylko że w „Dark Souls” te opisy składały się w jakąś historię, a w „Blasphemous” to głównie nudne zapchajdziury, które zniechęcają do wnikania w temat. Jasne, główna oś fabularna jest stosunkowo prosta, ale pozostawia też wiele pytań, choć odpowiedź na nie jest jedna „Niezbadane są wyroki Cudu”. Ogółem na każde pytanie odnośnie historii można odpowiedzieć „Bo Cud tak chciał”. Nawet na to dlaczego Deo-gracias jest creepem i drapie się po jajach, kiedy z nami rozmawia.

Razem z zeszłorocznym patchem i bezpłatnym dodatkiem „Stir of Dawn” gra otrzymała tryb NG+. Niestety, ale trzeba się w to bawić, jeśli chce się przejść DLC. I niby wszystko fajnie – duże rozszerzenie, gra mocno naprawiona, ale... Chciałabym ukończyć to DLC, ale nie chce mi się przechodzić „Blasphemous” drugi raz z rzędu, tylko w trybie „wszystko boli bardziej”. Ta gra nie jest aż tak dobra, bym to sobie zrobiła, bo nie ma w tym nic

przyjemnego. Bo widzicie, wraz z trybem NG+, całe Wasze pieczołowicie zbierane paski życia i wcaleniemy, sloty na koraliki od różańca oraz miejscowe Estusy... Znikają. Zbieraj to jeszcze raz. Reszta przedmiotów i umiejętności zostaje, tylko że... Po co mi tyle modlitw, kiedy mój pasek jest za krótki by ich użyć? Uważam, że to marnowanie mojego czasu i nic więcej. Szkoda. Myślę, że to wyglądałoby inaczej, gdybym ograła ten tytuł zaraz po premierze, a potem wróciła przy okazji DLC, ale tak?

Na horyzoncie widać za to kolejne rozszerzenie. Tym razem „Hollow Knight” otrzyma Godhome, Path of Pain i animu dziewczynki. A tak serio – boss rush, nowe komnaty wyzwania (jakby tego tu brakowało) i bohaterkę „Bloodstained” jako NPC do pomocy. Niby dobrze, że twórcy wspierają swoją grę, ale animu dziewczynka pasuje do hiszpańskiego chrześcijaństwa jak pięść do jeża. Za to boss rush to dobra rzecz, bo akurat szefowie w „Bluźnierczym” są naprawdę ciekawi i zazwyczaj fajni. Dobra, może wielu z nich aż zbyt zależy od RNG albo jest Despacito, ale ogólnie ta część gry mi się podobała.

Wylałam moje wiadro frustracji i pewnie zastanawiacie się czemu w to w ogóle grałam? O dziwo nie jestem masochistką, ale eksploracja, wyzwanie oraz fenomenalny, bardzo oryginalny klimat trzymały mnie przy tym tytule. Muzyka umiliła mi czas, podobnie jak prosta, ale bardzo estetyczna grafika. Niektóre plansze oceniam jako pomysłowe i przyjemne. Walka przez większość czasu też sprawiała przyjemność. No i bossowie. Chciałabym sequel, który naprawiłby błędy oryginału i nie wciskał animu dziewczynki oraz zastanowiłby się nad tym o co chodzi w NG+.



Malvagio – Wielbiciel czarnych charakterów, autor tysiąca i jednego oneshota, których nikt nigdy nie czytał. Wzbogacił scenę superbohaterskiego komiksu o „Człowieka Bez Szyi”. Lubi sneki i w ogóle gady – gdyby jakieś miał, wypuszczałby je, by gryzły hejterów polskiego dubbingu. Stary soulowiec, uważający drugą część za najlepszą. Recenzuje komiksowe kuce, by usprawiedliwić przed sobą wydawanie na nie kasy.

Antagonizmy Mala

Nie ma Róży bez kolców

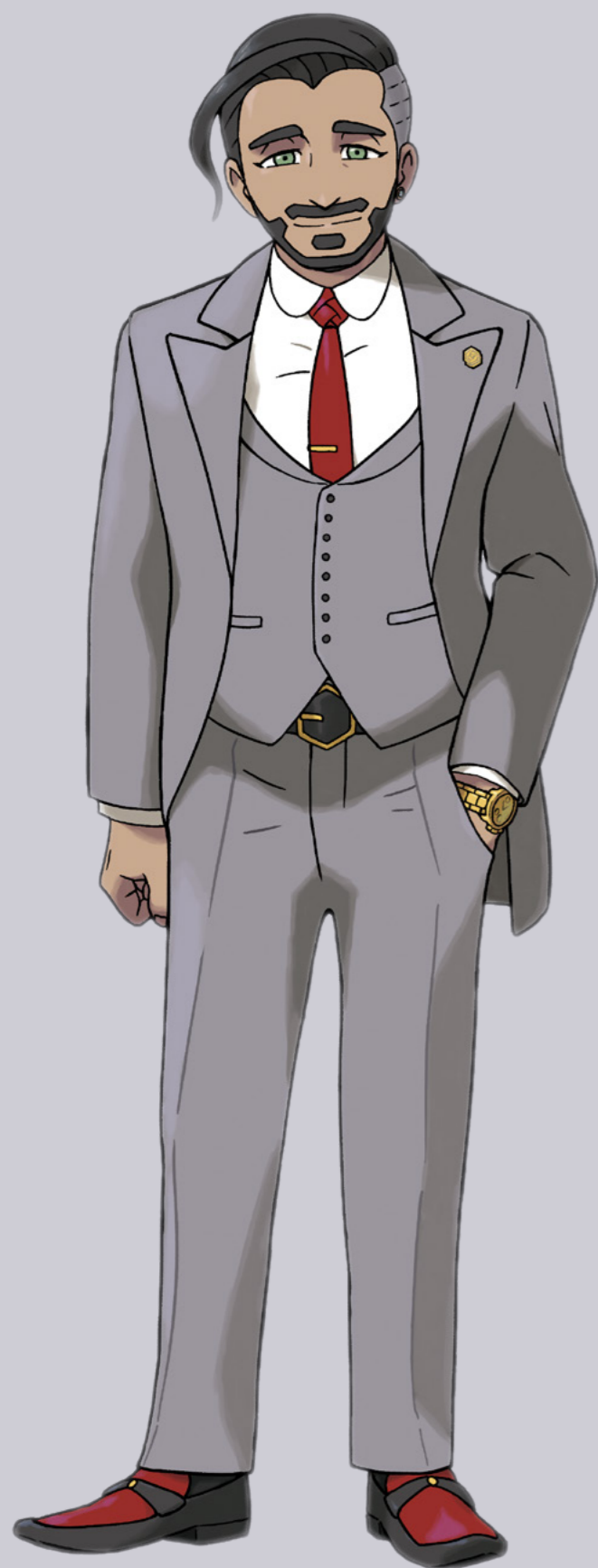
HEJ wszystkim! Witajcie w moim małym, pobocznym projekcie, który może wyewoluuje z czasem w osobną serię, a może tego nie zrobi. Tak czy inaczej, chciałbym skupić się w nim na wszelkiego rodzaju antagonistach; nie tyle przybliżać ich sylwetki, co dzielić się własnymi przemyśleniami na ich temat. Dlaczego tak? Ponieważ nadmierne analizowanie wszystkiego to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Ok, koniec wstępu, do dzieła!

W tym numerze chciałbym przyjrzeć się bliżej... Prezesowi Rose z „Pokemon Sword/Shield”. Wiem, jest to wybór raczej niecodzienny, co ciekawego można bowiem powiedzieć na temat villaina z tej serii, który – podobnie jak niemal wszyscy pozostali – chce przejąć kontrolę nad miejscowym legendarnym Pokemonem (w tym wypadku – Eternatusem), by wykorzystać go do własnych celów? Odpowiem niegrzecznie, bo pytaniem – a co, jeśli Rose wcale nie jest „villainem”, a jedynie antagonistą (pamiętajmy, że nie są to pojęcia tożsame!)? Osobliwa to teza, ale diabeł tkwi w szczegółach, a w rolę kreślących pentagram wcielili się internetowi narzekacze, zestawiający go z innym poke-totrem, Lysandrem, przyklepiając mu łatkę odgrzewanego bez pomysłu kotleta. W mojej opinii jednak sprawa prezentuje się inaczej – Rose jest taką postacią, jaką płomiennowłosa czarna charakter z „Pokemon X/Y” BYĆ POWINIEN.



Ale po kolei. Obu panów łączy przede wszystkim fakt, że stoją na czele miejscowych potężnych korporacji i są powszechnie szanowani przez mieszkańców swoich regionów. Obaj – przynajmniej w teorii – kierują się szlachetnymi pobudkami; Rose pragnie powstrzymać nieuchronny w jego opinii kryzys energetyczny (trzeba przy tym uczciwie nadmienić – odległy wciąż o przynajmniej setki lat!), Lysandre’owi marzy się „piękny świat”, o czym zresztą wielokrotnie informuje gracza, mamrocząc pod nosem enigmatyczne komentarze, jak to nie pozwoli, by jego wspaniała wizja została zszpecona. Jeśli włączyła się wam lampka ostrzegawcza – nic dziwnego, ale o tym za chwilę. Obaj panowie wierzą, że podjęte przez nich kroki są konieczne i w mniejszym lub większym stopniu wyznają zasadę celu uświęcanego przez środki. Obaj zostali też pomyślni jako antagoniści z Wielkim Ujawnieniem swej roli, co bezapelacyjnie lepiej wypadło w przypadku Rose’a – choć można podejrzewać, iż „coś jest na rzeczy”, to nie zdradzają go wcześniej ani jego własne słowa, ani nawet wygląd.

Na tym podobieństwa się kończą. Podstawowa różnica między postaciami polega natomiast na tym, że nieodłączną częścią planu jednej z nich jest LUDOBÓJSTWO NA ŚWIATOWĄ SKALĘ. Właśnie tak. Piękno, którego Lysandre tak pożąda, ma zostać zapewnione przez rozwiązanie problemu przeludnienia i wyeliminowanie wszystkich (ludzi i Pokemonów), którzy nie należą do założonego przezeń Teamu Flare. Cóż za błyskawiczna eskalacja, prawda? Villain pełną gębą, a fakt roniecia łezki przy słowach „gdyby tylko istniał inny sposób” niczego w tej kwestii nie zmienia. Rose prezentuje natomiast zgoła odmienne podejście – istotnie, wybudzając Eternatusa z hibernacji niemal sprowadza na region apokalipsę, ale warto zwrócić uwagę, że ze wszystkich sił stara się minimalizować straty.



Spójrzmy na moment, który wybrał na przebudzenie legendarnego Pokemona – dzień finałowego pojedynku Ligi, między protagonist(k)ą a Leonem, obecnym czempionem. Na pewno nie był to przypadek, a zważywszy na fakt, iż urzędujący mistrz stanowił nieodłączny element planu Rose’a, należy wykluczyć możliwość, w której prezes chciał uniknąć wtrącenia się z jego strony. Nigdy nie traktował też postaci gracza jako zagrożenia, w czym dużą rolę odegrała specyficzna konstrukcja fabularna gry; w odróżnieniu od innych tytułów z serii, aż do tego momentu działania gracza skupiają się wyłącznie na Lidze, a jedynie w tle pojawiają się lub są wspomniane wydarzenia, którymi „zajmują się dorośli” (z naciskiem na Leona, który jako czempion pełni rolę aktywnego obrońcy regionu). Po takim wykreśleniu protagonistycznej pychy – cóż pozostaje? Moim zdaniem wyłącznie jedna opcja: chęć ograniczenia ewentualnych ofiar do absolutnego minimum. Przemawiają za tym zarówno kultura, jak i geografia! W regionie Galar Liga traktowana jest jako wielkie wydarzenie sportowe, a pojedynek o czempionat przypomina co najmniej finał mistrzostw świata w piłce nożnej, a co za tym idzie – przyciąga ogromne rzesze ludzi. Jeśli idzie o kwestie geograficzne natomiast, tak się przypadkiem składa, że stadion goszczący to wielkie wydarzenie znajduje się za potężnym łańcuchem górskim oddzielającym go od leża Eternatusa. Czyli w teoretycznie najbezpieczniejszym możliwym miejscu... na wypadek, gdyby cokolwiek poszło nie tak, co oczywiście się stało. Najwyraźniej dla Rose’a cel nie uświęca wcale wszystkich środków, a to wyraźnie odsuwa go od pozycji villaina.

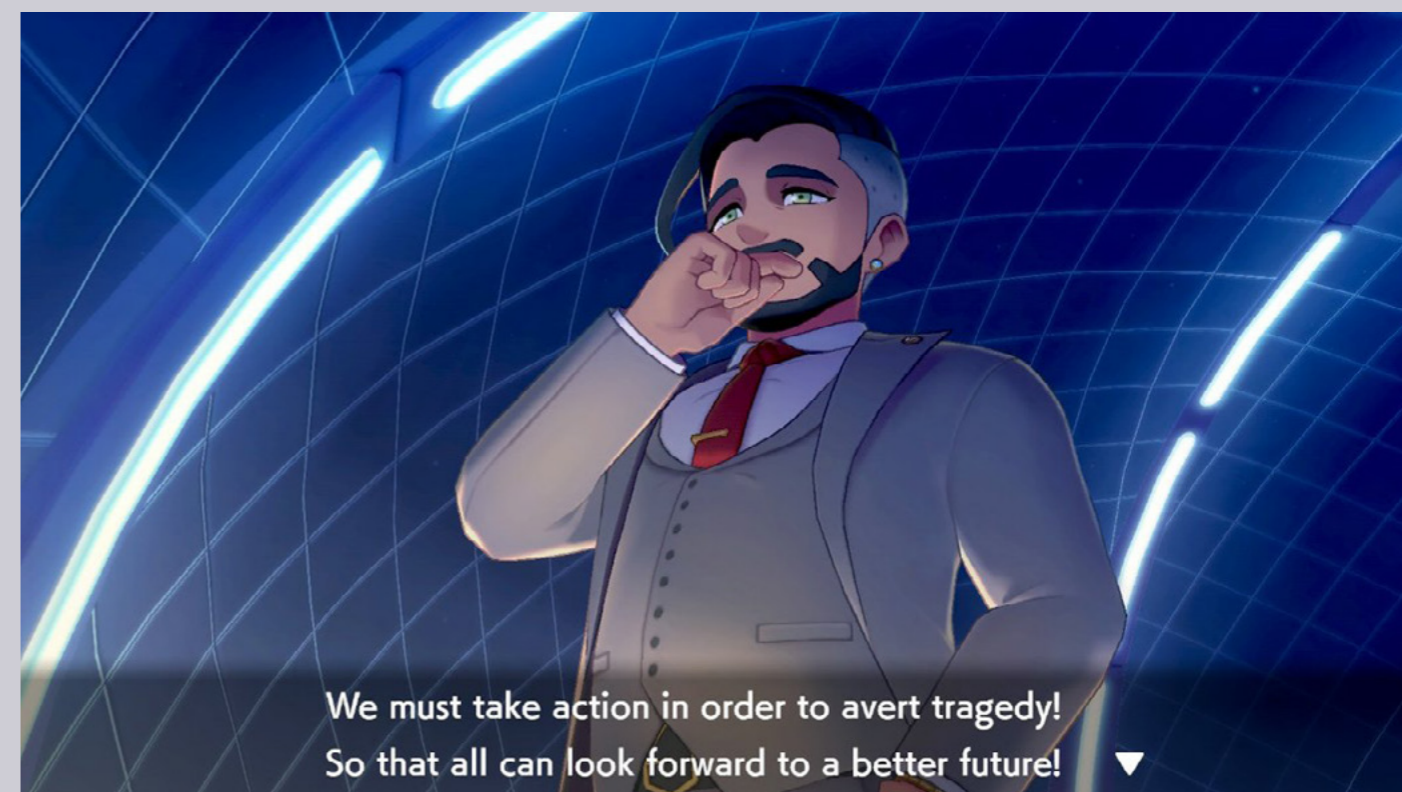
Ale na tym powiększanie dystansu do łotrostwa wcale się nie kończy. Protagonist(k)a nie może oczywiście pozostać beczynnym w bezpiecznym miejscu, rusza więc za Leonem, chcąc pomóc mu ujarzmić apokaliptycznie rozbrykanego legendarnego Pokemona. Wtedy na jego/jej drodze staje sam Rose, dochodzi do pojedynku (okraszonego isticie darksoulsowymi chórkami!), kończącym się oczywiście zwycięstwem postaci gracza. Ale czemu właściwie ma służyć to starcie? Prezes nie pragnie unicestwienia regionu przez Eternatusa, mało tego – nie chce również pochwycić go osobiście, co wśród Poke-antagonistów stanowi prawdziwy ewenement. Rose od samego początku planował, że to właśnie Leon poskromi bestię i nie zamierzał mu jej po fakcie odbierać. Nie mógł żywić obawy, że protagonist(k)a spróbuje zagarnąć Eternatusa

dla siebie, był bowiem dogłębnie przekonany, iż jedynie czempion jest w stanie tego dokonać – o tym, skąd brała się jego pewność, opowiem jeszcze za chwilę, ale sądzę, że właśnie w tym miejscu należy szukać odpowiedzi. Rose próbuje powstrzymać gracza przed dołączeniem do Leona dla jego własnego bezpieczeństwa (jak i bezpieczeństwa samego mistrza). Najwyczejniej w świecie gra na czas, o czym świadczą jego słowa po zakończonej walce; raz jeszcze wyłuszcza swoje zamiary w sprawie kryzysu, by na koniec dobitnie stwierdzić, iż może już przestać mówić, ponieważ Leon z pewnością zdołał już rozprawić się z Eternatusem. Paradoksalnie, prezes równocześnie miał słusność, jak i okropnie się pomylił – po dołączeniu do mistrza istotnie okazuje się, że pokonał on legendarnego Pokemona, ale ten wrywa się z Pokeballa tuż po naszym przybyciu. Aby ochronić protagonist(k)ę oraz brata przed atakiem, Leon nakazuje swojemu Charizardowi ich osłonić, sam natomiast przyjmuje uderzenie i traci przytomność. Pomyłka Rose’a nie polegała jednak na błędnym oszacowaniu czasu, lecz tym, iż wbrew jego przekonaniom, aktualny czempion nie był wcale predestynowany do ujarznienia Eternatusa.

Aby wyjaśnić przyczynę tego tragicznego błędu, w pierwszej kolejności należy oddać głos krytykom, wytykającym pozorną bezsensowność starań Rose’a – sam bowiem przyznaje, że kryzys, który pragnie zażegnać, nastąpi dopiero

w przyszłym milenium, a co za tym idzie, cała heca z wybudzaniem legendarnego Pokemona była nieprzemyślana i skrajnie nieodpowiedzialna. Z tym argumentem ciężko polemizować, zwłaszcza że rzeczywiście prezesem musiała kierować w jakimś stopniu pycha; niebezpieczna, gdyż wypływająca ze szlachetnych intencji. Ostatecznie, zrobił już tyle dla swojego regionu, dlaczego nie miałby uczynić jeszcze więcej? Bo kto miałby to zrobić, jeśli nie on? Ale ta chęć zapisania się na zawsze w historii złotymi zgłoskami nie wyczerpuje tematu – w jednym z pierwszych spotkań Rose na pożegnanie rzuca mimochodem, że jeśli coś ma być zrobione, nie ma na to lepszego czasu, niż chwila obecna. Bam, mamy to. Traktując te słowa jako jego życiowe motto, można dojść do wniosku, iż prezes jest odpowiedzialny do granic absurdu, lecz wciąż „odpowiedzialny”. Nie neguje problemu, nie postanawia zrzucić go na barki przyszłych pokoleń, lecz próbuje znaleźć ratunek, gdy region dysponuje jeszcze bezpiecznym buforem bezpieczeństwa w postaci... no, milenium.

Zadajmy sobie pytanie – czy ktoś do takiego stopnia odpowiedzialny podejmowałby jakiegokolwiek kroki nierozważnie? Nie powiedziałbym. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie – choć nie padają ku temu bezpośrednie dowody – że plan przebudzenia Eternatusa dojrzał na długi czas przed rozpoczęciem akcji gry. W tym miejscu chciałbym powrócić do postaci Leona i jego... dosyć osobliwej biografii. W regionie Galar do wzięcia udziału



We must take action in order to avert tragedy!
So that all can look forward to a better future! ▼

w Lidze wymagana jest rekomendacja: dziesięcioletni Leon otrzymał ją od samego Rose'a, który dostrzegł w nim ogromny potencjał. Nie omylił się, ponieważ młodemu trenerowi od razu udało się zostać czempionem, a co więcej – nie tylko nie utracić tej pozycji przez następne dziesięć lat, ale też zwyciężać we wszystkich oficjalnych meczach. W chwili, gdy rozpoczyna się akcja gry, Leon znany jest już jako „niezwycięzony” i „najlepszy trener w całym Galar”; ludzie postrzegają go jako prawdziwego bohatera, ruszającego na pomoc, gdy tylko regionowi coś zagraża. Innymi słowy... Leon jest dorosłym protagonistą gry z serii Pokemon, kontynuującym swoją historię po napisach końcowych. Nie sposób stwierdzić, czy Rose już w chwili udzielania rekomendacji planował dla niego rolę w swych zamierzeniach, ale kolejne lata czempionatu Leona z pewnością utwierdzały go w przekonaniu, iż znalazł swojego wybrańca z legend.

Ostatnich słów użyłem nieprzypadkowo. Wiedza o Eternatusie została zachowana w starych legendach regionu, które były Rose'owi znane (opieranie się o stare opowieści może wydawać się dosyć nieodpowiedzialne, przyznaję, ale w uniwersum Pokemonów zawsze kryje się w nich prawda). Po dług nich, gdy bestia przebudziła się ostatnim razem, została poskromiona przez dzierzących miecz i tarczę bohaterów, którzy w następstwie swego wyczynu zostali mianowani królami Galar. Leon, będąc uwielbianym powszechnie czempionem, pasuje zarówno do roli bohatera, jak i władcy. Co więcej, jeden z jego flagowych Pokemonów, Aegislash, jest dosłownie mieczem i tarczą, a z wpisów na jego temat w Pokedexie można się dowiedzieć, iż zawsze związany był z królami. To nie wszystko – jego typy to Stal/Duch, co czyni go odpornym na jeden z dwóch typów Eternatusa (Smok), jak i całkowicie niewrażliwym na drugi (Trujący). Wszystko doskonale się zazębia, prawda? Rose jedynie cierpliwie czekał – być może na osiągnięcie przez Leona pełnoletności – by w odpowiednim momencie wcielić swój plan w życie i wspólnymi siłami z prawdziwym bohaterem raz na zawsze oddalić niebezpieczeństwo nieuchronnego kryzysu. Wszystko zostało doskonale przemyślane i zaplanowane w najdrobniejszych szczegółach...

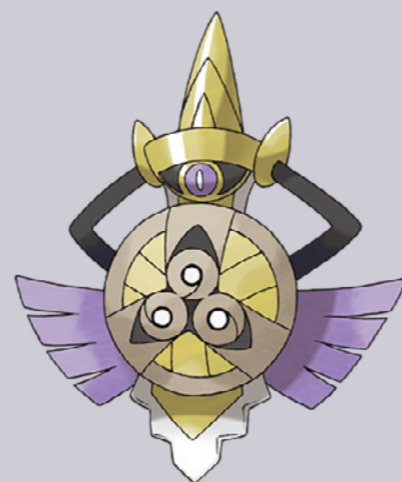
...no, prawie wszystkich. Czynnikiem, którego Rose nie wziął pod uwagę – ponieważ najzwyczajniej w świecie nie mógł tego zrobić – okazał się fakt, iż legenda została całkowicie zafałszowana.

Prawdziwymi bohaterami, Mieczem i Tarczą oraz późniejszymi królami okazały się Zacian i Zamazenta, inne legendarne Pokemony, które przez zazdrość zostały z biegiem lat wymazane z historii i zapomniane. Dla naszych celów najważniejszy jest tu jednak fakt, iż w związku z tą inherentną skazą plan Rose'a nigdy nie miał prawa się udać. To w żadnym razie nie czyni jednak z niego villaina, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że gdy uświadomił sobie, jak bardzo się pomylił i jak niewiele brakowało, by doprowadził region do zagłady, sam oddał się w ręce władz, oddając też swoją pozycję nikomu innemu, jak Leonowi. To o wiele więcej, niż można powiedzieć o Lysandrze, który zwyciężony w pojedynku, nigdy nie przyznaje się do błędu w swoim rozumowaniu (zakładającym LUDOBÓJSTWO) i popełnia spektakularne samobójstwo, próbując uśmiercić przy okazji grupę dzieci, które stanęły mu na drodze. Zarząbiście piękny świat, naprawdę.

Podsumowując, krytyka Rose'a jako tak samo nieudanej, co oryginał, kopii Lysandre'a wydaje mi się całkowicie nieuzasadniona. Przyznaję, że będzie to ogromna hiperbola, ale powiedziałbym, że bardziej niż na miano villainy zasługuje na nazwanie tragicznym bohaterem, którego największą przewiną była hybris. Wiadomo, co jest wybrukowane dobrymi chęciami, ale w przypadku Rose'a o jego roli zdecydowała niezawiniona przez niego niewiedza. Cel nie uświęcał dla niego wszystkich środków i w odróżnieniu od typowych Poke-złoczyńców nigdy nie wprawiłby swojego planu w ruch, gdyby tylko był świadom związanego z nim niebezpieczeństwa.

I to było na tyle – przynajmniej na razie – w kwestii małego antagonicznego interludium. Wracamy do komiksów i gier, a czy był to tylko jednorazowy wyskok, czy nie... czas pokaże.

Adios!



Szybka Piątka +

Sci-fi

OBRODZIŁO nam ostatnio filmami z gatunku fantastyki naukowej i to pomimo trwającej pandemii oraz zamkniętych kin. W gąszczu tytułów łatwo się pogubić, zwłaszcza gdy są to produkcje czysto streamingowe. W dzisiejszej Szybkiej Piątce przyjrzymy się tym ciekawszym i mniej znanym produkcjom sci-fi.

~Hefajstos



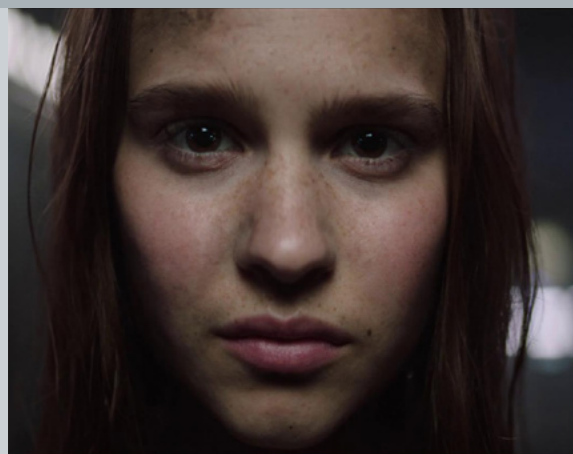
5. iBoy (2017)

W dzisiejszym świecie niemal każdy z nas nosi przy sobie smartfona. Dzięki temu mamy nieograniczony dostęp do informacji i możliwość kontaktu z dowolnego miejsca na Ziemi. A co gdybyśmy mieli taką technologię w naszym mózgu? Ile w tym błogosławieństwa, a ile przekleństwa? Na te pytania odpowiada „iBoy” w reżyserii Adama Randalla, z Billem Milnerem i Maisie Williams w rolach głównych.

4. Perspektywa / Prospect (2018)

Film duetu Zeek Earl i Christopher Cadwell, który stanowi rozszerzenie ich krótkometrażówki z 2014 roku. Fabuła opowiada o ojcu i córce, którzy zdobywają kontrakt na wydobywanie cennych klejnotów na odległej planecie. Na miejscu jednak muszą stawić czoła nie tylko groźnym faunie i florze, ale również konkurencji. To, co robi wrażenie, to surowość i przyziemność obrazu, dzięki czemu całość jest bliższa nam współczesnym. W głównych rolach Pedro Pascal (ojciec) i Sophie Thatcher (córka).





3. Jestem Matką / I am Mother (2019)

Tym razem udamy się w daleką przyszłość po zagładzie gatunku ludzkiego. Nastolatka zwana „Córka” (w tej roli Clara Rugaard) żyje w post-atomowym bunkrze wraz z droidem „Matką” (mówiącym głosem Rose Byrne), który chroni i wychowuje dziewczynę. Pewnego dnia u progu pojawia się tajemnicza ranna Kobieta (Hilary Swank), która zasieje ziarno niepewności w sercu nastolatki. Prosto i z przesłaniem na temat naszej (ewentualnej) przyszłości.

2. Odmieńcy / Freaks (2018)

Zach Lipovsky i Adam B. Stein proponują nieco inne podejście do gatunku, najbliższe serii „X-Men”. Siedmioletnia Chloe (Lexy Kolker) mieszka w zrujnowanym domu na przedmieściach wraz z ojcem paranoikiem (Emile Hirsch). Dziewczynce nie tylko nie wolno wychodzić z domu, ale nawet podchodzić do zabitych deskami okien. Spotkanie z tajemniczym sprzedawcą lodów wyróci jednak pozorny porządek do góry nogami.



1. Ulepszenie / Upgrade (2018)

Kino zemsty zanurzone głęboko w sci-fi, proste i satysfakcjonujące. Gray Trace (Logan Marshall-Green) i jego żona Asha stają się ofiarami brutalnego napadu. Ona umiera, on zaś sparaliżowany marzy o pomszczeniu ukochanej. Dzięki eksperymentalnej technologii STEM odzyskuje sprawność, zyskując tym samym nadludzką siłę i umiejętności. Krok po kroku ściga i eliminuje bandytów, wypełniając swój plan. Leigh Whannell udowadnia, że motyw zemsty wciąż można przedstawić w świeży i przyjemny sposób.



0. Rzeka wichru / Slipstream (1989)

Bonusowo – klasyka. Niedaleka przyszłość, postapokaliptyczna wizja zniszczonej Ziemi. Łowca nagród Will Tasker (Mark Hamill) łapie poszukiwanego przestępcę tuż przed nosem dwójki policjantów. Ci jednak nie chcą odpuścić. Mamy więc klasyczny motyw „łowca staje się ofiarą”, a to wszystko w filmie z praktycznymi efektami w reżyserii Stevena Lisbergera („TRON”).



Krótko o serwerze B.C. 2.0

B.C. 2.0 to przyjazny, publiczny serwer Discord, stworzony jako miejsce do rozmów dla wszystkich Bronies i nie tylko. W niniejszym artykule przeczytacie nieco więcej o naszej działalności oraz historii.

~Lisowaty

Misją moją, jak i całej administracji, jest stworzenie przyjaznego i otwartego serwera, miejsca do rozmów dla wszystkich bronies. Jest to serwer nie tyle o kucykach, co dla ludzi oglądających „My Little Pony: Przyjaźń to Magia”, osób z pasją i chętnych współtworzyć tę społeczność. Dbamy, aby serwer miał przyjazną atmosferę i liberalno-demokratyczny ustrój, podobny do hanzy, gdzie administracja interweniuje tylko w razie konieczności.

Nasz serwer składa się z kilku działów, współpracujących ze sobą w ramach jednej administracji. Sercem serwera są kanały ogólne, gdzie znajdziecie min. kanał główny serwera, kanał z korepetycjami czy kanał z memami.

Kolejną, najślynniejszą sekcją serwera jest Kącik Lektorski. To tu odbywają się czytania na żywo, w których każdy może spróbować swoich sił. Tutaj mają również premiery fików oraz treningi lektorskie.

Następnym dużym działem jest sekcja RP, gdzie (jak nazwa wskazuje) odbywają się role play games. Każdy użytkownik może zostać Mistrzem Gry i prowadzić własną sesję.

Nasza bogata i aktywna społeczność ma szereg różnych zainteresowań. W odpowiedniej sekcji znajdziecie kanały łączące hobbystów zarówno szeroko pojętej sztuki, pisarstwa, broni oraz jej historii, fotografii i wielu innych dziedzin. Znajdziecie tam nie tylko dyskusje i wymiany poglądów, ale również dużą ilość porad, poradników oraz szereg ludzi chętnych wytłumaczyć różne zagadnienia z wielu dziedzin.

B.C. 2.0 stale się rozbudowuje, dzięki naszej społeczności. Współpracujemy z wieloma innymi serwerami z fandomu Bronies, jak i spoza niego. Administracja chętnie wspiera również prywatne inicjatywy członków.

Jednak nie zawsze tak było. B.C. 2.0 wyrosło na gruzach innego, dziwnego i dramogennego, porzuconego projektu. Prawie 4 lata temu byłem tam moderatorem technicznym. W tamtym czasie pełniłem tę rolę również na wielu discordowych serwerach, głównie spoza fandomu. Projekt istniał jednak bardzo krótko.

Kiedy tamta administracja się rozpadła, zostałem właścicielem serwera. Powoli zorganizowałem nowy zarząd, z którym postawiłem serwer na nogi. Niestety, nie wszystkim to się podobało i poprzedni serwer został usunięty. Po tych wydarzeniach powstało miejsce, które znacie obecnie jako B.C. 2.0.



Siedź w domu i graj w planszówki

Polecajka gier planszówkowych

OTO druga odsłona mojej polecajki planszówek. Piszę tę część znacznie szybciej, niż pierwotnie planowałam, ale mam ku temu bardzo dobry powód – mianowicie taki, że na święta dostałam nową grę i – oh boy – jest cudna. A jaka to gra? „Dylemat wagonika”! Czyli jedna z niewielu gier planszowych, która pozwala na rozjeżdżanie dzieci pociągami.

~Gray Picture

Dylemat wagonika



Liczba graczy: 3-13

Wiek: 16+ (choć na pudełku wersji angielskiej jest 14+, ale to tylko napis na pudełku, a nie policjant, róbcie co chcecie).

Zawartość: 500 kart (z czego 200 to karty nieskazitelnych postaci, 125 to karty plugawych postaci, a pozostałe 175 to karty modyfikatorów, ale co każda z nich robi, napiszę niżej), plansza z rozwidleniem torów, 26 znaczków śmierci, znacznik Karola Kolejarka, instrukcja.

Możecie tę grę kojarzyć pod jej oryginalną nazwą „Trial by Trolley”. Gra została stworzona przez internetowego artystę znanego pod nazwą Cyanide and Happiness, więc można się spodziewać klasycznego dla niego poczucia humoru.

Ale na czym polega ta gra? Jest mocno inspirowana znanym eksperymentem myślowym, który też nazywa się „dylemat wagonika”, gdzie pociąg jedzie na pięć osób przywiązanych do torów, nie da się już zahamować, ale można zmienić zwrotnicę i zamiast po tym torze, przejechać po drugim, na którym znajduje się tylko jedna osoba. I, najkrócej mówiąc, właśnie na tym polega ta gra – na decydowaniu o tym, kogo przejechać. Tylko na torach znajdują się różne, śmieszne postacie.

Jeden z graczy wciela się w rolę kolejarka, a reszta dzieli się na dwie drużyny. Lecz nic się nie stanie, jeśli liczba osób w drużynach nie będzie równa, ponieważ ich skład i to, kto kieruje pociągiem, zmienia się co rundę. Celem każdej z drużyn jest przekonanie kolejarka, żeby przejechał po torze ich przeciwników. Na środku stołu ustawia się planszę z rozwidlonymi torami. Każdy z graczy z drużyny dobiera odpowiednie trzy karty: jedna osoba z drużyny ze stosu kart nieskazitelnych postaci, druga ze stosu kart plugawych postaci, a trzecia i każda kolejna ze stosu kart modyfikatorów. Ale jeśli w drużynie nie ma trzech osób, to można się tymi zadaniami podzielić tak, jak się chce. Dla przykładu, gdy ja grałam w dwuosobowych

drużynach, to ustaliliśmy, że jedna osoba bierze karty plugawych postaci i modyfikatory, a druga karty nieskazitelnych postaci i też modyfikatory, bo im ich więcej, tym weselej. A kart i tak jest dużo, więc nie ma co się martwić, że zaraz ich zabraknie. Bo nawet, jeśli tak się stanie, to wystarczy przetasować odrzucone karty i grać dalej.

Na kartach nieskazitelnych postaci znajdują się takie rzeczy jak: „Ekipa filmowa, która nagrywa na żywo odcinek popularnego programu dla dzieci”, „Ładne wampiry, które na Ciebie lecą” czy „Wszystkie pielęgniarki na świecie”. Karty plugawych postaci są zabawniejsze. Przykładowe to „Morderczy mim”, „Rzeźnik, który nadziewa placki mięsem z psów, kotów i niemowląt” albo „Beata z działu HR”. Ostatni stos kart ma za zadanie zmieniać wymowę innych kart, więc tu znajdą się takie karty jak: „Odda ci ostatnią kanapkę, abyś nie chodził głodny”, „Tak naprawdę jest jaszczurem w kostiumie z ludzkiej skóry”, „Ciągłe Cię zagaduje, gdy masz na uszach słuchawki”.



Jak już mamy karty w łapkach, to pora w końcu zacząć grę. Na początku na torze każdej z drużyn łąduje po jednej karcie nieskazitelnych postaci, wziętej z wierzchu stosu. Potem po kolei każdy z graczy z kartami nieskazitelnych postaci dokłada jedną do swojego toru. Następnie kolej, żeby wyłożyć jedną z trzymanyh kart plugawych postaci. Ale tym razem karta łąduje na torze przeciwników, ponieważ ma ona zachęcać kolejarka, żeby to właśnie po nim (przeciwnym) przejechał. Gdy to już jest zrobione, gracze, którzy mają karty modyfikatorów, dokładają po jednej do dowolnych postaci z kart, obojętnie czy swoich, czy przeciwników, byle tylko mogły one przekonać kolejarka, żeby zrobił tatarą na sąsiednim torze, a nie ich. Niewykorzystane karty odkłada się na stos kart odrzuconych.

Teraz w końcu przyszedł czas na najlepszy element rozrywki. Wreszcie coś do powiedzenia będzie miał gracz, który w danej rundzie ma przyjemność stać za sterami morderczego wagonika. Pora wybrać, z którego toru postacie zmienić w krwawy mus. Gracze oczywiście mogą (a nawet powinni) żywo przekonywać Kolejarkę Karola, że to ich postaci bardziej zasługują na zostanie na tych łąz padole. Gracze, którzy nie mieli szczęścia uniknięcia zamienienia ich postaci w mielonkę, dostają znacznik śmierci. Kto będzie miał ich najmniej pod koniec gry, wygrywa. Gdy już ktoś otrzymał słodki pocałunek śmierci, wszystkie wyłożone karty są odkładane na stos kart odrzuconych. Zaczyna się nowa runda. Kolejarkiem Karolem zostaje osoba na lewo od poprzedniego, a pozostali gracze przesiadają się o jedno miejsce w prawo. Choć przyznam się, że jak ogrywaliśmy „Dylemat wagonika”, to nie chciało nam się robić tej części z przesiadaniem. Przez to, niestety, skład drużyn co jakiś czas się powtarzał, ale przynajmniej nie trzeba było chodzić wokół stołu. Bo komu by się chciało? Mi nie. Plus to gra imprezowa, a nie ufam na tyle pijanym ludziom, żeby kazać im chodzić wokół moich kart z napojami w rękach. Choć karty są zrobione z takiego materiału, że wydaje mi się, iż po zalaniu i szybkim wytarciu nic poważnego nie powinno się im stać, a to duża zaleta.

Jak już napisałam we wstępie, bardzo spodobała mi się ta gra. Ma parę dużych zalet, takich jak to, że kart jest dość dużo czy to, że pozwala na rozjeżdżanie małych sierot. Poza tym, zasady są dość proste do wytłumaczenia, więc jeżeli ktoś gra po raz pierwszy, to szybko załapie, o co chodzi. Natomiast niewątpliwym minusem jest to, że żeby się najlepiej bawić, potrzeba większej grupy graczy, a teraz o to może być ciężko. Oprócz tego lubię narzekać, że nie ma w zestawie małej figurki wagonu, ale wtedy gra byłaby pewnie o parnaście złotych droższa, więc jestem w stanie to zrozumieć.

Mam nadzieję, że udało mi się kogoś przekonać. Jeżeli tak, to życzę miłej jazdy pociągiem, przy akompaniamencie gruchotanych kości.





Siedem grzechów polskiej fantastyki

OD wielu lat autorzy i autorki wykazują się niezwykłą płodnością literacką, zwłaszcza w szeroko rozumianym gatunku fantastyki. I choć powieści idealnej stworzyć nie można, to możliwym jest napisanie czegoś, co będzie przynajmniej dobre i „zjadliwe”. Niestety, pisarski żywot nie jest wolny od grzechów, za które najczęściej muszą pokutować czytelnicy.

~Hefajstos

Grzech pierwszy: językowe potwory

Język polski nie należy do najłatwiejszych i nawet ucząc się go przez całe życie, nie będziemy w stanie uniknąć błędów. W codziennej, przyziemnej pisaninie nie stanowi to problemu – maile, listy czy notatki to teksty proste i nie wymagają od nas krzty sztuki. Inaczej jest w przypadku literatury, gdzie język stanowi bezpośredni kontakt autora z czytelnikiem.

Grzech ten ma dwa oblicza. Pierwszym z nich jest prostota przywodząca na myśl poziom szkolnych wypracowań. Nagminne unikanie synonimów, słownikowa bieda, przesycenie wulgaryzmami czy też ignorowanie żeńskich odmian zawodów. Panują tu błędy stylistyczne, ubogie dialogi i chochliki zmieniające ortografię. Nie ma oczywiście problemu, gdy książka ma taki styl założony z góry – udowodniła to choćby Dorota Masłowska w swych powieściach (za które zresztą obsypano ją nagrodami). Gorzej, gdy niechlujstwo autorskie uznane zostaje za produkt zdatny do wydania i sprzedaży.

Drugim obliczem jest przerost formy nad treścią – kwieciste opisy, długie filozoficzne rozważania, lanie wody, by książka ładnie puchła. Na co komu lakoniczność, gdy w każdym zdaniu można snuć opowieść? Do tego dochodzi ciągłe przypomnianie czytelnikowi dobrze znanych informacji – o przeszłości i przeżyciach bohaterów, o cechach charakterystycznych miejsc i osób czy cudowności kolejnego pokolenia Merysujek.



Grzech drugi: ubogie światy

Nie od dziś wiadomo, że powieść jest tak ciekawa, jak stworzony przez autora świat i postacie go zamieszkujące. Prym wiedzie tu J.R.R. Tolkien, który na potrzeby „Hobbita” i „Władcy Pierścieni” stworzył nie tylko bogaty w szczegóły i przemyślany świat, ale całą mitologię i języki (zresztą quenya, czyli język elfów, cieszy się popularnością wśród lingwi-

stycznych entuzjastów). Nie inaczej jest u innych gigantów zachodniego fantasy – George R. R. Martin, Ursula K. Le Guin czy C.S. Lewis poświęcili czas, by jeszcze bardziej wciągnąć czytelników. Ich uniwersa odznaczają się oryginalnością, szczegółowością, ale i konsekwencją. Nawet nasi rosyjscy sąsiedzi wiedzą, jak ważna to kwestia – wystarczy zerknąć do cyklu „Patroli” Siergieja Łukjanienki, „Odblasków Eterny” Wiery Kamszy czy „Otchłani Głodnych Oczu” duetu pisarskiego ukrytego pod pseudonimem Henry



Lion Oldi (fantastyka rosyjska to zresztą temat, któremu mam nadzieję w przyszłości poświęcić kilka stron).

Niestety, wśród rodzimych autorów często bywa tak, że budowanie świata schodzi na dalszy plan. Pół biedy, gdy stworzone uniwersum jest połowiczne i w miarę konsekwentne. Czytelnicy są w stanie wybaczyć, a nie raz i rozwinąć je samodzielnie („ficzków” nie brakuje). Gorzej, gdy tworzy się je w locie i bez pomysłu – prym wiedzie tu „Achaja” Andrzeja Ziemiańskiego, gdzie geografia osiąga wręcz kwantowy poziom, a poza garstką postaci nikt nie posiada imienia. Lakoniczne opisy dodatkowo wprowadzają chaos w czytelniczym umyśle. Zemściło się to zresztą na autorze w kontynuacji – pentalogii „Pomnik Cesarzowej Achai”, gdzie próbowano to naprawić (bez większych sukcesów, oczywiście).

Grzech trzeci: ilość, nie jakość

Udało się. Książka została napisana, zredagowana i wydana. Czekają teraz na półce na potencjalnego klienta. Co dalej? Dalszy ciąg? Spin-off dla jednej z postaci? To samo, ale z perspektywy innego bohatera? A może atlas naszego uniwersum?

Tworzenie trylogii, serii czy innych -logii to istna plaga. Skoro coś się sprzedało raz (osiągając przy tym niezłe wyniki i przychody) to dlaczego nie miałyby się sprzedać drugi, piąty, dziesiąty? Dojenie serii i wymyślanie kolejnych przygód to norma, przy czym nie tylko tworzy to problemy z ciągłością fabularną, ale również udowadnia brak chęci autorów do samodoskonalenia. Często też powrót do popularnego ciągu wydawniczego jest wynikiem słabej sprzedaży nowego pomysłu. Dodatkową winę ponosi tu za-

równo wydawca (któremu na rękę kolejny pewniak z numerkiem w tytule), jak i czytelnicy (którzy nie chcą się pogodzić z zakończeniem ukochanego cyklu i godzą się na niejednokrotnie niższą jakość).

Oczywiście są pozycje od początku pisane jako część czegoś większego, wymagają one jednak poświęcenia czasu na dokładnie przemyślenie i rozłożenie historii oraz dobrych fundamentów. Przykładem niech będzie „Wiedźmin” Andrzeja Sapkowskiego, który doczekał się szeregu opowiadań, zanim powstała znana i lubiana saga.



Grzech czwarty: powtarzalność

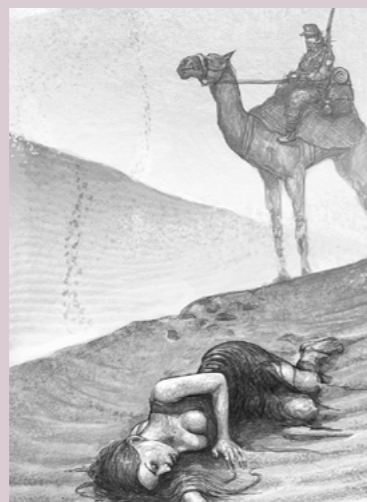
Występek ten ściśle łączy się z poprzednim – w końcu, jak głosi ludzkie porzekadło, „wszystko, co było do wynalezienia, zostało już wynalezione”. Chęć (czy też konieczność) pisania kilku książek sprawia, że autorzy popadają w schematy, które można odhaczać niczym w bingo. Zwykły człowiek staje się bohaterem? Jest! Miłość mimo wszystko? Jest! Starożytna przepowiednia? Bingo! Niezwykły artefakt, będący klasycznym deus ex machina? No ba! Oczywiście nie chodzi tu o wymyślanie koła na nowo czy wzbranianie się przed wykorzystywaniem sprawdzonych motywów. Warto jednak zastanowić się nad tym, jak inaczej podejść do skostniałych schematów gatunku, by zaoferować potencjalnym czytelnikom nowe doznania.

Do tego wszystkiego dochodzi wzajemne wzorowanie się i kopiowanie pomysłów bez większych zmian. Siwowłosych zabójców, cudownych wojowniczek, wodzów jednoczących plemiona ku większej sprawie w literaturze nie brakuje. I z pewnością jeszcze długo nie zabraknie. O namiętym wręcz kopiowaniu Tolkiena nie wspomnę – to, jak wpłynął on na późniejszych twórców (zarówno pozytywnie, jak i negatywnie), to materiał na zupełnie inny artykuł.

Grzech piąty: nieumiejętne taboo

Seks i przemoc sprzedadzą wszystko. Są też często nieodłącznym elementem powieści fantastycznych i poza standardowymi motywami występują również w bardziej dosadnych i brutalniejszych wersjach. Jeśli przemoc, to tortury. Jeśli seks, to homoseksualizm i naruszanie granic. Brak zrozumienia i delikatności, osobiste animozje i przekonania, błędne postrzeganie pewnych spraw i zjawisk. To wszystko sprawia, że opisy stają się wręcz obraźliwą karykaturą, męką do czytania, od której krwawia oczy.

Jeszcze gorzej, gdy kwieciste opisy czynów niegodnych sypią się często i gęsto, a autorzy uważają je za dobre czy (co gorsza) normalne. Nikt nikomu nie broni tworzyć własnych „Pięćdziesięciu Twarzy Greya” w krainie lochów i smoków. Bez odrobiny taktu dostajemy w najlepszym przypadku (przycyżane tu po raz kolejny) torture porn, jaką jest „Achaja”, w najgorszym zaś wszelkie erotyki pokroju „Oddałam się centaurovi” czy „Namiętność wśród jaszczuroludzi” (tytuły zmyślone, ale chwila szukania na Amazonie czy w Google obdarzy was odpowiednimi wynikami).



Grzech szósty: osobiste poglądy

Każdy z nas ma swój własny światopogląd. Chcąc nie chcąc w pewnym stopniu odbijają się na naszej codziennej pracy i twórczości. Nie inaczej bywa z pisarzami. Można oczywiście przekazywać nasze poglądy w sposób zawoalowany i nienachalny (jak C.S. Lewis w cyklu o „Narnii” czy nasz rodzimy Sapkowski w „Wiedźminie”). Częściej jednak spotykamy się z jawnym przekładaniem naszej rzeczywistości na tę z kart powieści.

Prym wiodą tu twórcy prawicowi (choć ich opozycja również grzeszy), a ich wysiłki przybierają w skrajnych przypadkach postać obyczajowej krucjaty. Niektórzy wręcz prowadzą ją za pomocą social mediów, uznając siebie za proroków i mędrców. Rafał Ziemkiewicz jest tu przykładem wręcz sztandarowym, który twitterową wojną podjazdową skierowaną głównie w stronę polityka Michnika promował własne dzieła. Jacek Piekara, Andrzej Pilipiuk czy Jarosław Grzędowicz to kolejne wielkie nazwiska, które również pod przykrywką fantastyki bawią się w przekazywanie własnego światopoglądu i politycznych przekonań.

Nikt oczywiście nie broni twórcom takich zabiegów – wymaga to jednak pewnego wyczucia i równowagi.

Grzech siódmy: walka z krytyką

Chętnych do oceniania, analizowania i krytykowania nie brakuje. Zajmujący się tym profesjonalnie krytycy literaccy oraz branżowi dziennikarze, blogerzy i vloggerzy czy tłumy komentujących na różnych portalach czekają spragnieni kolejnej pozycji. Internet ułatwia dialog pomiędzy twórcą a konsumentem, pozwalając tym samym autorom samodoskonalić się i poprawiać błędy (z czego skorzystał Dmitrij Głuchowski przy okazji prac nad „Metro 2033”).

Problem pojawia się, gdy w grę wchodzi autorskie ego. Skoro napisałem książkę i się dobrze sprzedaje, to dlaczego mam pozwalać na nieprzychylnie komentarze? Zwłaszcza gdy krytykuje ktoś, kto sam niczego nie stworzył i nie wydał. Słowne przepychanki, wbijanie szpil czy wyśmiewanie są na porządku dziennym (nie raz znajdując swój finał w sądzie). A gdy sam autorytet autora nie wystarcza, zawsze można napuścić własnych fanów, którzy nie mają żadnych oporów. Wyzwiska i zionąca nienawiść, zorganizowane akcje pozytywnego i negatywnego oceniania czy w skrajnych przypadkach groźby i stalking. Tak, fanatyków gotowych na wszystko dla „dobrej sprawy” nie brakuje.

I tak oto nasza wyliczanka dobiegła końca. Oczywiście w rodzimej (jak i w światowej) fantastyce nie brak książek wybitnych czy po prostu „dobrych”. Giną one jednak pod naporem pozycji szumnie nazywanych „bestsellerami”, tworzonych masowo dla zarobku. Pozostaje mieć nadzieję, że trend ten zacznie słabnąć i kolejne pokolenia literackich twórców będą unikać grzeszenia na przysłowiowej „pełnej”.



Jakość audio w mikrofonach różnej maści

czyli jak nie przyprawić słuchaczy o przedwczesną głuchotę

To, że świat się zmienił, a początki internetu mamy już dawno za sobą, widać między innymi nie tylko po naszym stylu życia, ale też sposobie komunikacji i kultury z nią związanej. Tutaj słowa „wysoka jakość” odgrywają dla nas pierwszorzędne znaczenie. Żądamy najwyższego poziomu niemal w każdym aspekcie życia – od fotografii, poprzez wizualizację grafiki w grach, na twórczości artystycznej kończąc.

~Dex

Mamy w obecnych latach 20. XXI wieku urządzenia zapewniające nam odtwarzanie doskonałej jakości obrazu i dźwięku. Nie będzie tu nadużyciem powiedzieć, że era urządzeń nagrywających filmy z jakością przysłowiowego „kalkulatora” dobiegła już dawno końca. W całym tym harmidrze technologicznym zapominamy niestety często o tym, że obraz Full HD to nie wszystko, bo posiadamy również bardzo ważny zmysł, którym jest oczywiście słuch. I tutaj pojawia się problem, który skłonił mnie do napisania niniejszego artykułu. A jest nim komunikacja głosowa w Internecie. Zapraszam do lektury.

Z czarodziejską i magiczną elektroniką umożliwiającą nam rejestrowanie naszej ukochanej, hobbystycznej, szeroko pojętej grafomanii w Internecie spotkałem się już dawno. Ale dopiero, kiedy sam przestałem wykorzystywać sieć wyłącznie do płacenia rachunków i czytania prasy,

zainteresowałem się nią bardziej. Również moje wejście w fandom MLP – po wysłuchaniu nagrań Miśka200m – sprawiło, że bardziej zainteresowałem się aspektami technicznymi nie tylko samej fonografii, ale też komunikacji. Dlaczego? Mikrofony. Wszędzie marnej jakości mikrofony!



Możliwe, że do komunikowania się nie jest nam potrzebny wysokiej jakości dźwięk audio. Można się też zgodzić, że tak, jak w przypadku radiokomunikacji, istotna jest tylko zrozumiała modulacja, a mikrofony muszą być odporne na hałas otoczenia i jakość głosu ma znaczenie drugorzędne. Zgadza się, lecz czy komunikowanie głosowe jest tylko służbowe? Myślę, że raczej nie. I o ile nie używamy komunikacji głosowej tylko do podawania koordynatów dla artylerii

rakietowej, o tyle służy nam ona przeważnie do miłego spędzania czasu, rozrywki oraz interesujących rozmów na czatach. Niestety, o „jakości audio” mikrofonów znacznej większości internautów, w przypadku komunikacji głosowej można już nie tylko pomarzyć, ale i rozmarzyć się na długie godziny, a przy okazji pozbyć się również ponad połowy wypłaty.

Jeszcze do niedawna rynek nie oferował nam takiego wyboru sprzętu – mikrofonów, które można by było z powodzeniem wykorzystywać do pracy twórczej w Internecie, na przykład podczas nagrywania filmów, komunikacji czy nagrywania amatorskich audiobooków. O ile nie wydało się sporej ilości pieniędzy na bardzo drogie interfejsy audio, drogie procesory dźwięku, a finalnie na najważniejsze narzędzie do tego typu pracy, czyli mikrofon pojemnościowy lub dynamiczny o dobrej czułości, niskich szumach własnych i wysokiej jakości przetwornika, to było się skazanym na tani mikrofon elektretowy w słuchawkach z „Biedronki za piętnaście złotych” oraz – w zależności od karty dźwiękowej – gniazda mikrofonowego w naszej, często-gęsto zintegrowanej, karcie dźwiękowej o słabej masie elektrycznej i generującej przez to samej z siebie zakłócenia. A surowy materiał audio „obrabiało” się do skutku, aby nadać mu jakąś w miarę sensowną jakość, walcząc z przesterami, szumami, sieciowym warkotem 50Hz i innymi zakłóceniami, paskudztwami czy czarodziejami.

Ten problem został ku naszemu szczęściu dostrzeżony. Firmy zajmujące się konstruowaniem i produkcją sprzętu elektronicznego ruszyły na ratunek.

Tak nastąpiła era „mikrofonów pojemnościowych USB”, które nareszcie wypełniły tę nieszczęsną lukę. Co zyskaliśmy?

Oczywiście „studyjną” jakość dźwięku za niewygórowane pieniądze.

Mikrofon pojemnościowy USB jest mikrofonem takim, jaki wykorzystuje się w studiach nagraniowych. Jego sercem jest przetwornik, który najczęściej jest kapsułą pojemnościową (stąd jego nazwa), ale w bebeczach znajdziemy też niskoszumny wzmacniacz oraz, co najistotniejsze, wbudowaną kartę dźwiękową, która wraz z wgranym oprogramowaniem pełni rolę procesora rejestrowanego dźwięku, kompresora, czasem również bramki szumu. Sygnały elektryczne z kapsuły po wzmocnieniu są próbkowane i konwertowane na sygnał cyfrowy. Niektóre mikrofony umożliwiają pracę z odsłuchem rejestrowanego dźwięku na żywo, co jest bardzo ważne podczas pracy ze swoim głosem. Najważniejszy jest fakt, że nie musimy za wiele samodzielnie robić. Mikrofon wystarczy zakupić i podłączyć pod gniazdo USB naszego komputera. Należy tylko czasem wyregulować jego poziom czułości w ustawieniach dźwięku naszego komputera.

Oczywiście nie omieszkałem przetestować tej technologii tuż po tym, jak pojawiła się na rynku. Tak więc w moim domu szybko zagościł taki mikrofon, zakupiony z czystej ciekawości. A był nim T.Bone SC-450 USB, obecnie już trochę wyparty z interesu przez swoich lepszych kolegów. Wydatek był dość spory jak na owe czasy w porównaniu do mikrofonów pojemnościowych sprzedawanych dzisiaj, ale po odsłuchaniu próbki nagrania z wrażenia opadła mi szczęka. I z ogromnym żalem spojrziałem na mój wówczas używany, dość drogi sprzęt, a był to mikrofon pojemnościowy T.Bone SC-400 typu XLR, na zasilanie phantom +48V z interfejsem. Nawet się przez chwilę przestraszyłem, że te urządzenia szybko wypchną ukochane i cenione przeze mnie instrumenty, jakimi są klasyczne mikrofony dynamiczne czy pojemnościowe XLR. Oczywiście, porównania ze złotym Neumannem U-87 nie mam, ale jakość była pierwszorzędna. Czego chcieć więcej? Wystarczy zakupić mikrofon pojemnościowy USB, podłączyć do komputera, zamknąć okna, pootwierać szafy i szuflady, aby zminimalizować pogłos pomieszczenia, wygonić domowników z naszego „studia” i już można nagrywać lub nadawać z doskonałą jakością!

Pora przejść do ceny. I to jest dla wielu ludzi najmniej przyjemna kwestia, zważywszy, że obecnie mamy ogromny wybór i ceny mocno się wahają, ale są zdecydowanie niższe, aniżeli kiedyś. Średnio od 200 do 350 zł za mikrofon pojemnościowy USB z dobrej półki. Ale pozwolę sobie przypomnieć, że kiedyś za taką jakość dźwięku trzeba było zapłacić słono i czasem nawet nie kończyło się to na jednej pensji. Dodatkowo trzeba było sprzęt właściwie ze sobą zestawić i wystroić. Nim zacząłem czytać amatorsko na żywo fanfiki z kolegą RedMadem w Kąciku Lektorskim, przetestowaliśmy co nieco technologii i mogę Was pocieszyć, że rażących różnic nie ma, jeżeli ograniczyć się jedynie do komunikatorów głosowych. Oczywiście, w miarę zabawy i rozwijania pasji, apetyt na bardziej wymagający sprzęt rośnie, więc z czasem sam mikrofon pojemnościowy USB może nie wystarczyć. Lecz jeśli szukamy podstawowego i dobrego mikrofonu, który wytrzyma próbę czasu, mającego służyć np. tylko do komunikacji, streamowania gier czy początku amatorskiej twórczości, to jest to doskonały wybór. Bo nie tylko wyruszymy w sieć z dobrą jakością modulacji głosu, ale nie będziemy katować naszym odbiorcom uszu wspomnianymi przeze mnie wcześniej problemami. Jedynie czasem usłyszymy od korespondenta, że cię „gladosi”. Ale to wynika już z problemu z siecią, bo często jak transfer jest obniżony lub serwery mają problem, to pojawiają się zniekształcenia transmisji sygnału, co przypomina trochę charakterystyczne brzmienie komputera GLaDOS z gry Portal.



Kończąc niniejszy wywód, jeszcze raz pragnę zwrócić uwagę, że warto zadbać o techniczny aspekt naszego dźwięku. Nie zawarłem również zestawienia różnych modeli, ponieważ jest bardzo dużo recenzji i filmów w sieci, a nie chciałbym lokować jakiegoś produktu w tym artykule, ale decydując się na mikrofon pojemnościowy USB mogę zapewnić, że dostaniesz urządzenie dosyć trwałe i na długie lata pracy. Zatem, z pewnością nie będzie to zła decyzja.



Bronies Corner 2.0.

Role Play

Kącik Lektorski

Kanały Głosowe

Kanały Tematyczne

<https://discord.gg/v5EycmA>

WOJNA O GWIEZDNE WOJNY™

TRYLOGIA ORYGINALNA

„**DAWNO, dawno temu w odległej Galaktyce...**” – głosi już od ponad czterdziestu lat wstęp do jednej z najważniejszych i najpopularniejszych serii w popkulturze. Dziś, złożona z dziewięciu głównych filmów (podzielonych na trzy trylogie, będące elementami Sagi Skywalkerów), dwóch spin-offów, świątecznego narzędzia tortur i kilku seriali, zdobywa serca nowych fanów... i dzieli tych obecnych. Ale dlaczego? Co takiego działo się na przestrzeni ostatnich czterech dekad, co wywołało aż taki rozłam? Przyjrzyjmy się każdej trylogii z osobna, by to zrozumieć.

~Hefajstos

Jeżeli z jakiegoś powodu nie mieliście, drodzy czytelnicy, do czynienia z gwiazdnową sagą (być może spędziliście ostatnie lata w karbonie), to miejcie na uwadze, że tekst będzie zawierał spoilery.

Wszystko zaczęło się w 1971 roku. Młody George Lucas, będąc świeżo po premierze „THX 1138” (które choć spodobało się krytykom, nie odniosło spektakularnego sukcesu wśród widzów), rozglądał się za nowym projektem. Serce młodego filmowca skłaniało się ku „Flashowi Gordonowi” – bohaterowi zapoczątkowanych w 1934 roku komiksów autorstwa Alexa Raymonda. Zarówno postać, jak i cała otoczka idealnie nadawały się do stworzenia lekkiego, awanturczego kina, które byłoby rozrywką dla całej rodziny. Niestety,

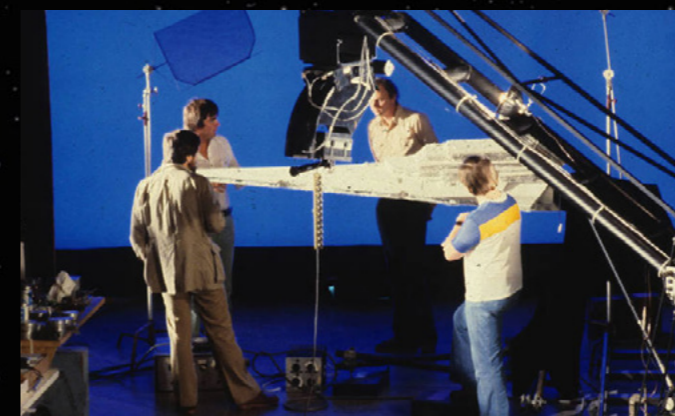
posiadające pełnię praw Dino De Laurentiis nie chciał się z nimi rozstać. Nie zraziło to Lucasa, który wzorem Bendersa postanowił stworzyć własną wersję. W poszukiwaniu inspiracji udało mu się odkryć, że Raymond czerpał swoje inspiracje z serii powieści „John Carter of Mars”. Dalsze poszukiwanie doprowadziły go do „Gulliver on Mars” autorstwa Edwina Arnolda.



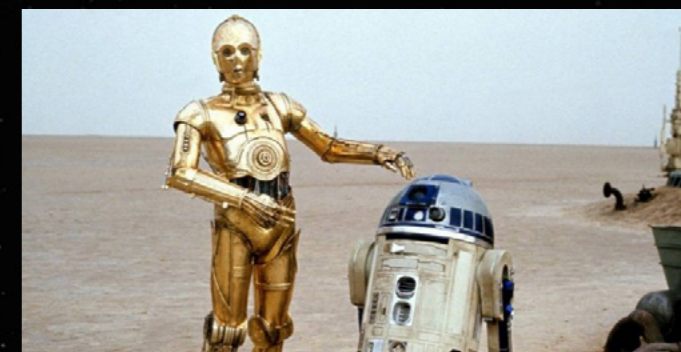
Lucas zabezpieczył z United Artist kontrakt na dwa filmy. Pierwszym z nim był komediodramat „Amerykańskie Graffiti”, drugim space opera, roboczo nazwana „Gwiezdne Wojny”. Wierząc, że prosty i surowy klimat „THX 1138” był pośrednio powodem chłodnego przyjęcia, postanowił, że nowy obraz będzie lżejszy i bardziej przystępny. Prace nad scenariuszem rozpoczęły się z początkiem 1973 roku i trwały aż do marca 1976 roku (wchodząc już na start zdjęć i produkcji). Przez ten czas powstało kilka szkiców, scenariuszy i ogrom notatek (wiele z elementów zostało wykorzystanych w późniejszych produkcjach).

W odpowiedzi na zamknięcie działu zajmującego się efektami specjalnymi przez 20th Century Fox w 1975, George Lucas stworzył Industrial Light & Magic (ILM). Firmą tą swój chrzest bojowy miała przy okazji prac nad „Gwiezdnymi Wojnami”, a gros efektów specjalnych stanowiła fotografia ze sterowania ruchem stworzona przez Johna Dykstre i jego ekipę. Metoda ta polegała na wykorzystaniu małych modeli i powolnego ruchu kamery, co tworzyło iluzję rozmiaru (widać to już w scenie otwierającej, gdy imperialny Niszczyciel ściga krążownik Księżniczki Lei).

Na planie filmowym było nieco gorzej. George Lucas nie miał doświadczenia w reżyserowaniu tak dużej produkcji (zwłaszcza w porównaniu z dwoma poprzednimi filmami). Doprowadzało to do kuriozalnych sytuacji i wewnętrznych animozji, gdy jego twórcza wizja konfrontowana była z wiedzą i doświadczeniem członków ekipy. To właśnie rady i wskazówki weteranów branży (zarówno po stronie technicznej, jak i aktorskiej) w dużej mierze sprawiły, że projekt doczekał szczęśliwego końca.



„Gwiezdne Wojny” okazały się sukcesem na niespotykaną wcześniej skalę, w krótkim czasie stając się jednym z najlepiej zarabiających filmów w historii medium. Krytycy jak zwykle byli podzieleni, choć w większości byli entuzjastycznie nastawieni do filmu. Roger Ebert określił go jako „doświadczenie poza ciałem”, A.D. Murphy uznał obraz za „największy film fantastyczno-przygodowy w dziejach”, zaś Gary Arnold za „nową klasykę w tradycji filmowej”. Chwalono przede wszystkim stronę wizualną, uznając ją za najlepszą od czasów „2001: Odysei Kosmicznej” Stanleya Kubricka. Nie brakowało również ocen negatywnych, skupiających się głównie na przaśnej prostocie, braku głębi czy w skrajnych przypadkach przejawów rasizmu.



Nie sposób w pełni ocenić, jak bardzo dzieło Lucasa wpłynęło na świat i kulturę popularną. Cyfry, postacie, miejsca czy nawet charakterystyczne dźwięki i odgłosy na stałe weszły do słowników. Zapoczątkowany boom na kino science fiction (na przełomie lat 70 i 80) dał nam wiele hitów, czyniąc gatunek popularnym i dochodowym. Zmieniło się też kino samo w sobie, przechodząc z produkcji głównie filmów poważnych i wymownych do najeżonych akcją i specjalnymi efektami blockbusterów (do czego w dużej mierze przyczyniły się również „Szczęki” Stevena Spielberga). Sama branża efektów specjalnych, skostniała od lat 50 i gatunku tanich „monster movies” przeżywała swój renesans.

Znamy już historię powstawania oryginalnego filmu oraz jego sequeli. Wiemy też, jak film został odebrany i jaki miał wpływ na przyszłe produkcje. Możemy zatem przejść do meritum, czyli kontrowersji. Kontrowersji, których to głównym prowodyrem był sam ojciec serii – George Lucas. Wszystko to z powodu do bólu prozaicznego – reżyser zwyczajnie po ludzku wstydił się swoich filmów. Z powodu ograniczeń budżetowych, czasowych i technologicznych nie był on w stanie w pełni oddać tego, co stworzył na papierze. Rozpoczął więc mozolną pracę nad usprawnianiem i poprawianiem całej trylogii. Na przestrzeni lat kilkakrotnie wydawano odświeżone wersje, a zmiany wahały się od prostych poprawek audiowizualnych (na ogół uznawanych za zrozumiałe) do ingerencji w fabułę i ton filmu (te spotykały się z dużo chłodniejszym przyjęciem). Pierwszy raz w 1997, jako test technologii komputerowo generowanej grafiki przed nową trylogią (znaną dziś jako trylogia prequeli). Następnie w 2004 i 2011 pojawiły się wydania po raz kolejny zmieniające istotne elementy w filmach. Po raz ostatni (póki co) dokonano tego w 2019 roku, przy okazji wydania serii na Disney+ w technologii 4K (tutaj zmiany dotyczyły tylko rozdzielczości i czystości dźwięku).

Wszystko zaczęło się od oryginalnych „Gwiezdnych Wojen” przemianowanych pod wpływem sukcesu i sequela na „Nową Nadzieję”, a następnie na „Epizod IV: Nową Nadzieję”. Lucas miał możliwość wzbogacić pustynną Tatooine o kilka scen i wizualnych efektów, co spotkało się z ciepłym odzewem. To tutaj po raz pierwszy podzielono fanów przy okazji dwóch znaczących poprawek. Pierwsza z nich to memiczne już „Han strzelił pierwszy”. W oryginalnym wydaniu kłótnia Hana Solo z Greedo (kosmicznym łowcą głów) kończy się śmiercią tego drugiego z ręki Solo. Lucas uznał, że postaci pozytywnej mord z zimną krwią nie przystoi, więc w późniejszych wydaniach to Greedo strzela pierwszy, ginąc w ramach kontry Hana.

Nie mniej kontrowersyjna okazała się scena, w której Han Solo rozmawia z Jabba – kosmicznym bossem kryminalnego syndykatu Tatooine w Doku 94 na Mos Eisley. Scena ta, z uwagi na ograniczenia czasowe i budżetowe, nie pojawiła się w wydaniu kinowym. Zadebiutowała więc w wersji z 1997 roku, zyskując nieprzychylną opinię (krytykowano zarówno okropny wygląd obcego, jak i jej zbędność – zwłaszcza w kontekście poprzedniej sceny w kantine).



Uważane za najlepszą (nawet dziś) część „Imperium Kontratakuje” również doczekało się niechcianej i nielubianej modyfikacji. W rolę Imperatora (pojawiającego się jako hologram) wcielili się aktorka Marjorie Eaton (jako fizyczna postać w masce) i Clive Revill (jako głos). W wersji z 2004 roku zastąpiono ich Ianem McDiarmidem, który wcielał się w tę postać od „Powrotu Jedi”. Stworzyło to rozjazd w wyglądzie antagonisty, któremu bliżej było do tych z prequelu niż epizodu szóstego.

Epizod ten to zresztą źródło kolejnych scysji. Zmiany w całej sekwencji w pałacu Jabby są z estetycznego punktu widzenia zrozumiałe (poza „Jedi Rocks”, które zapewne grają na po-

witanie w piekle), a sekwencja z jamą Rancora to kwestia gustu. Nie ma jednak taryfy ulgowej w przypadku finału, gdy Darth Vader podnosi i zabija Imperatora. W wydaniu kinowym nie mówi on nic, co wzmacnia wydźwięk i pozwala widzowi określić, co czuł w tym momencie Vader. Wydanie poprawione dodaje ciche „Nie”, a następnie przeciągłe „Nieeeeeee!” (będące nawiązaniem do równie żenującej sekwencji z „Zemsty Sithów”). Dźwięk ten sprawił, że moment przypominał bardziej przeróbkę w stylu komediowych kanałów z YouTube. Wisienką na torcie niepoprawnych aktualizacji jest podmiana jednego z widocznych na końcu duchów Jedi. Sebastian Shaw (grający Anakina) zastąpiony został przez Haydena Christensena (późniejszego-wcześniejszego Anakina). „Zastąpiony” to jednak słowo na wyrost, gdyż podmieniono jedynie... głowę aktora.

Wszystko to jednak byłoby do przełknięcia, gdyby nie jeden szkopuł. Jeden malutki zgrzyt, coś, wydawałoby się, zupełnie błahego. Okazuje się bowiem, że ani George Lucas (gdzie jeszcze trzymał prawa do marki), ani Disney (obecny właściciel) nie zamierzają wypuszczać oryginalnych niemodyfikowanych wersji. Nie licząc więc pierwszych wydań VHS i LaserDisc oraz limitowanej edycji DVD z roku 2004 (gdzie były one bonusem) są one nie do obejrzenia. I to właśnie jest przedmiotem batalii fanów sagi, zwłaszcza pokoleń wychowanych na pierwotnych edycjach i purystów. Jest to również problem z punktu widzenia historyków kina – co innego bowiem dążenie do doskonałości, a co innego negowanie pierwotnego stanu.

Jednak mimo tych zmian popularność serii nie słabnie, a kolejne pokolenia wciąż mogą obcować z magią kina sci-fi przełomu lat 70. i 80. (choć w dużo lepszej jakości). Pozostaje mieć nadzieję, że z czasem dostaniemy pełnoprawny dostęp do pierwotnych wersji Starej Trylogii i swobodę wyboru. A Wam, drodzy czytelnicy, życzę udanego nowego roku i cierpliwości, bo w następnym numerze weźmiemy na warsztat trylogię prequelu i sprawdzimy, jakie problemy przyniósł nowy wiek i nowa technologia. Niech Moc będzie z Wami!



WOJNA O GWIEZDNE WOJNY

TRYLOGIA PREQUELI

TRYLOGIA Prequelu, ukazująca młodość i upadek Anakina Skywalkera, podzieliła fanów. Wiele osób uważało, że to wręcz najgorsze co przydarzyło się serii (przynajmniej do czasu, gdy Disney wykupił prawa do marki i stworzył własne filmy). W drugiej części naszego cyklu przyjrzymy się zatopionych w CGI epizodach I, II i III.

~Hefajstos

Pod koniec lat 90”, gdy „Mroczne Widmo” wchodziło na ekrany kin, niemal wszyscy byli podekscytowani. Oto po szesnastu latach „Gwiezdne Wojny” wracają na wielki ekran z (nie)zupełnie nową historią, dodatkowo wykorzystując cudowną technologię CGI. Po premierze entuzjazm wyraźnie opadł, ustępując miejsca krytyce i gorzkim żalom. Krytykowano przede wszystkim infantylną, nacisk na polityczny aspekt oraz Jar-Jar Binksa. Ja sam miałem wtedy osiem lat i będąc zakochanym w Starej Trylogii (oglądanej w wersji oryginalnej na VHS) byłem zachwycony nowym filmem. W ciągu ostatnich dwudziestu lat wielokrotnie do niego wracałem (głównie w ramach maratonów przed kolejnym filmem), a moja ocena zmieniała się z każdym kolejnym seansem.

Zacznijmy od tego, że „Mroczne Widmo” jest filmem dość przeciętnym. Owszem, wygląda świetnie (choć CGI gdzieś tam boleśnie kłuje w oczy – przynajmniej oglądane w wersji na Blu-ray w 4K na pięćdziesięciu calach), a dwie sekwencje – wyścig

ścigaczy i pojedynk z Darthem Maulem – mogą oglądać w nieskończoność. Niestety, na tym dobre rzeczy się kończą. Choć handlowa blokada, którą Federacja Handlowa nakłada na Naboo wydaje się być dobrym punktem wyjścia, to już oparcie na niej całej fabuły okazało się błędem. Młodszy widzowie (do których w głównej mierze skierowana jest historia) nie rozumieją o co ten cały hałas, a kolejne rozmowy o protokołach i polityczne debaty będą nudnym przerywnikiem między pojedynkami i bitwami. Infantylna historia wynika w dużej mierze z nieumiejętnego nacisku komediowego. Przechodzenie z poważniejszych tonów do niskich lotów slapstickowej komedii ociera się o sadyzm. W głównej mierze jest to zasługa Jar-Jar Binksa, zniechęconego niemal przez każdego fana marki. Niezdarność i skrajny debilizm, zamiłowanie do żartów o odchodach i wiatrach – ni jak nie wpasowuje się to w kosmiczną epopeję o ludziach walczących na laserowe miecze i laserowe pistolety.



To, co jednak najbardziej podzieliło i rozsierdziło fanbaze, to zmiana tego, czym jest Moc. Widzicie, w oryginalnej trylogii Moc była mistyczną siłą, swęgo rodzaju polem energii utworzonym przez wszystkie istoty żywe, która przenika każdego i wszystko. Mocą, którą tylko nieliczni mogli władać. Jedi poświęcali życie na medytację i zgłębianie jej tajników. Przy okazji nowej trylogii (i rozszerzenia świata) George Lucas postanowił to zmienić. Tym samym narodziły się midichloriany – mikroskopijne organizmy, które przenikają wszystko i wszystkich. I to właśnie dzięki nim istoty wrażliwe są w stanie używać Mocy (poprzez szept i uwagi tychże). Dla wielu zmiana z podejścia mistycznego na czysto naukowe wysłała całą magię rozwiązania. Spekulować można, na ile przemyślana była to zmiana – my wrócimy do tego tematu przy okazji omawiania ostatniej trylogii sagi.

Ostatnim aspektem, który przyczynił się do krytyki epizodu pierwszego było aktorstwo. Nie zrozumcie mnie źle, jestem zachwycony castingowymi wyborami (no może poza Lloydem, który już wcześniej w „Świątecznej gorączce” udowodnił, jakim jest pniakiem). Problemem jest to, że scenariusz nie pozwala im rozwinąć w pełni skrzydeł. Po stronie bohaterów pozytywnych błyszczy Ewan McGregor jako Obi-Wan Kenobi (dając nam nieco Rentona). Akompaniująca mu Natalie Portman mówi wszystko na jedno kopyto, zaś Liam Neeson wygłasza wszystko melancholijnie (choć dla wielu osób jest to zaleta). Po drugiej stronie barykady mamy jak zawsze świetnego w swojej roli Iana McDiarmida (który po mistrzowsku balansuje między charyzmatycznym zatroskanym politykiem, a zagrażającym całej galaktyce tyranem) i niewykorzystanego Raya Parka. Ten świetny akrobata i kaskader stworzył fundament pod ciekawego antagonistę, ale scenariusz w żaden sposób tego nie rozwija i nie wykorzystuje (zupełnie jak w przypadku Boba Fetta z oryginalnej trylogii).



Trzy lata po premierze epizodu pierwszego swoją premierę miał drugi – „Atak Klonów”. Akcja

przenosi się o dziesięć lat do przodu i skupia się w głównej mierze na dwóch wątkach – tytułowej Wojnie Klonów (a dokładniej jej wybuchowi) oraz miłości Anakina i Padme. I to właśnie ten drugi był najgłośniej krytykowany (również przez autora tego tekstu). Nie zrozumcie mnie źle ani nie jestem przeciwny położeniu nacisku na ich romans, ani takim wątkom w ogóle. Problemem tutaj jest to jak bardzo nieumiejętnie ten romans został napisany. Każdy dialog, każde słowo, każdy gest – wszystko to stoi poniżej poziomu Harlequinów. Dodatkowo ich romans nie ma czasu się rozwijać. Od ponownego spotkania po latach do ślubu mijają dwie godziny (wypełnione również innymi scenami). Dobrze, że dostaliśmy serial animowany, który to naprawia.



O ile jednak Padme można jeszcze jakoś przeżyć, tak Anakin jest tu w swej najgorszej postaci. Butny i wiecznie obrażony nastolatek przekonany o własnej doskonałości i chcący mieć ostatnie słowo. Grający go Hayden Christensen stworzył nie tylko postać antypatyczną i irytującą, ale też bardziej drewnianą niż Groot. Lloydowi można wybaczyć wesołego dzieciaka-Anakina (wszak taką postacią miał być), Christensen jednak był koszmarem wyborem (zwłaszcza gdy spojrzeć na listę potencjalnych kandydatów) i nie ma w filmie nic, co mogłoby go choć odrobinę zrehabilitować.

Ostatnią częścią tej trylogii jest „Zemsta Sithów”, która w kinach zadebiutowała w 2005 roku. I wreszcie dobry film! Oczywiście średniej jakości (i często trąci banałem) dialogi wciąż tu są, tak jak i drewniany Anakin. Miłosne wymiany zdań między małżonkami wciąż promieniują cringem, ale jest ich dużo mniej i giną w scenach akcji – można więc to Lucasowi wybaczyć. Najgorszym momentem filmu jest przejście głównego bohatera na Ciemną Stronę Mocy. Nie wiem, czy to „zasługa” gry aktorskiej Christensena, samego scenariusza, czy obu na raz, ale jest ona zwyczajnie głupia i ciężka

do przełknięcia. Brakuje jakiegś realnej reakcji, wewnętrznej walki, prób racjonalizowania. Jest tylko „jesteś zły – ok!”

Wszystkie opisane powody bledną jednak przy najważniejszym. Tym, który rozlewa się na całą trylogię, ciągnąc ją w dół. Anakin Skywalker nie jest głównym bohaterem tych filmów. Anakin Skywalker nie jest nawet ważną figurą w zmaganiach. Wszystko, co ma miejsce w filmie, wydarzyłoby się i tak bez jego udziału (lub nie miałyby miejsca, ale doprowadziłoby do podobnego rezultatu). W skrajnych przypadkach wręcz przyspiesza pewne wydarzenia – chociażby start Wojen Klonów. Najważniejsze wydarzenia dzieją się w tle, bez jego udziału lub rękami innych bohaterów. Przy tym wszystkim – jak już wspominałem – Anakin nie jest nawet ciekawą czy pozytywną postacią.

A wystarczyło dać mu nieco bardziej pozytywne nastawienie, dozę posłuszeństwa wobec Obi-Wana, mniej oczywiste banały wygłaszane w stronę Padme. Ale przede wszystkim potrzebuje czegoś, na co mógłby wpłynąć w znaczący sposób. Gdyby jako faktycznie dobra (pod kątem charakteru) postać przerósł innych Mistrzów Jedi stając się dla nich zagrożeniem, jego upadek i przejście na drugą stronę miałyby większy impakt – zarówno na świat przedstawiony, jak i widzów. Końcowy pojedynek (mimo wszystko wyglądający świetnie!) z Kenobim również by na tym zyskał. O ile bardziej byśmy odczuwali ból wiedząc, że Anakin nie chce walczyć z dawnym mentorem, a Obi-Wan nie chce tracić niemalże syna?



Dlatego właśnie Luke Skywalker, bohater wcześniejszych (późniejszych pod kątem chronologicznym) filmów jest kimś, za kogo trzymamy kciuki od początku do końca. Młodzieniec z marzeniami, który przez nieoczekiwany splot zdarzeń traci rodzinę, zyskując w zamian coś więcej. Gdy widzimy go po raz pierwszy, stara się przekonać wujka, by ten pozwolił mu dołączyć do Akademii Imperium. Gdy ten odmawia, Luke jest wyraźnie zmieszany i niezadowolony, ale wciąż zachowuje się przy tym jak rozsądny człowiek. Jego późniejsze przygody, wloty i upadki oraz zachowania śledzimy z niesłabnącą ciekawością.

Tak jak w przypadku epizodów IV-VI, tak i tym filmom George Lucas nie odpuścił jeżeli chodzi o zmiany i poprawki. W wydaniach na DVD pojawiły się nieznaczne zmiany (głównie dodanie wcześniej usuniętych scen i kilka poprawek dialogowych), jednak reedycja na Blu-ray z 2011 roku pierwszego filmu okazała się kolejną porcją oliwy dolanej do ognia. W „Mrocznym Widmie” postać Mistrza Yody odgrywała kukiełka (taka jak w oryginalnej trylogii), wymieniono ją więc na wersję CGI – taką jak w epizodach II i III. Nie spodobało się to wielu osobom, choć z punktu widzenia chronologii filmów ma sens. Późniejsze wydania to głównie poprawki jakości obrazu i dźwięku dla platformy Disney+.

Tym samym kończymy drugą część naszych rozważań na temat tego, jakie konflikty w fanbazie tworzy gwiazdnowojenna saga. Choć prequels mają swoje grzechy na sumieniu, ogląda się je wciąż przyjemnie. W następnym numerze przyjrzymy się ostatniej trójce filmów, problemom jakie je trawia i wojnie jaka rozgorzała w Internecie (zwłaszcza po premierze ósmego epizodu). Zahaczmy też o Twittera i pochylimy się nad siłą jaka płynie ze strony fanów. A tymczasem, niech Moc będzie z wami!



O Legends of Equestria, które stało się zapomnianą legendą

Ty, Kucu Wędrowcze, który do krainy kopytami i magią stojącej się zapuściłeś... Dawno Cię tu nie było, prawda? Czy przeto pamiętasz, jak lud twój niegdyś na trzy wschody słońca zamierał, by kłusować wspólnie po ziemiach twych przyjaciół? Gdy zbierał drużynę, by smoka lub inną poczwara ubić, by serce lasu ciemnego jak pochmurna noc przebyć lub najodleglejsze zakątki pradawnej krainy zwiedzić? Kiedyś to kurła było, co? Jednak kraina nadal istnieje, zatem gdzie się podziały te kruczaty, hm? O magii, co to Equestrię opuściła, porozmawiajmy.
~Magda B

Chyba tylko naprawdę pojedyncze jednostki (takie bardzo zagubione baranki) mogłyby się w tej chwili przyznać, że nigdy nie słyszały o takiej grze, jak wspomniane już w tytule „Legends of Equestria” – w czasach swej największej świetności (czyli w zasadzie odkąd zaczęła raczkować na pierwszych pomysłach developerów) nie było chyba fana pastelowych taboretików, który by na to nie zerknął. Dla jednostek, które jednak jakimś magicznym sposobem pominęły te czasy, bądź dotknięte zostały pierwszymi objawami Alzheimera, przytoczę tu pokrótce opis gry, byśmy wszyscy mogli swobodnie śledzić dalsze przemyślenia.

„Legends of Equestria” to tzw. MMORPG, czyli prościej mówiąc – gra dziejąca się w wirtualnym świecie dla wielu graczy, z których każdy grający wciela się w postać i kieruje jej działaniami. Idąc za sugestią

tytułu – gracz ląduje w świecie zamieszkałym przez Equestrian, czyli kuce, by przeżyć przygodę. A że tytuł mówi coś o legendach... każda dobra legenda zawiera potyczki, smoki, skarby, dużą ilość NPCów oraz góry, lasy i rzeki. Nie zabraknie sklepikarzy z unikalnymi towarami, ścieżek i krętych drózek, a przede wszystkim nie zabraknie graczy do drużyny – co to za przygoda bez własnego teamu? Krainą, w której przychodzi nam grać, jest Equestria – jedyna oryginalnie zachowana nazwa z serialu. Reszta lokacji jest łądząco podobna do tych serialowych, a różnice stanowią nazwy lokacji czy inne tego typu pierdółki (no nikomu by się nie chciało tego kropka w kropkę odwzorowywać, zwłaszcza wraz z mieszkańcami). Każdy szanujący się broniacz marzył wszakże o znalezieniu się w serialowej rzeczywistości, dlatego normalnym były dzięki tłumy w czasie, gdy serwery gry ogłaszały otwarcie. Tu pojawiał się też haczyk – świat koników stawał otworem tylko na 3 dni i tylko co jakiś czas (zwykle kilka miesięcy), toteż zebranie drużyny, znalezienie czasu i maksymalna eksploracja możliwości gry to była święta trójca co drugiego członka fandomu na czas aktywności serwerów LoE.



Sama miałam przyjemność uczestniczyć zarówno w eventach, jak i samej atmosferze wokół – są to na pewno niezapomniane chwile nostalgii, oczekiwania na możliwość rozgrywki, zdobywania chwały w świecie wirtualnej Equestrii, zwiedzania jej zakamarków, tworzenia postaci (co wbrew pozorom stanowiło świetną frajdę dla każdego), rozwiązywania questów, bicia przeciwników czy szukania błędów. To gra, w której wchodząc do Cukrowego Kącika, biegało się między stolikami w rytm fandomowych utworów, wkraczało się do Lasu Evershade (tak, ale wszyscy wiemy, o co chodzi) expić na pszczołach lub innych istotach tam się pojawiających, zbierało monety w celu zakupu zbroi lub skarpet (zależy, co kto preferował), a nawet rozwiązywało godzinnego, bieranego questa, by zdobyć kota. Są to godziny, których żadna siła nie zwróci, ale i miłe wspomnienia nie do odebrania (Alzheimer się nie liczy).



Z biegiem czasu zainteresowanie grą nie słabło, a z każdym otwarciem serwerów wręcz rosnęło – wpływ miały na to zapewne nie tylko wrażenia z przygody, ale i zauważalne prace poczynione w grze, każde eventy różniły się od siebie, bardziej lub mniej widocznie. Błędy znikły, pojawiały się nowe, mechaniki ewoluowały, możliwości rosły, lokacji lub ich rozmiarów przybywało, graczy nie ubywało. Idylla, nieprawdaż? Każda gra powinna tak mieć, ale tylko ta miała w sobie to magiczne i bliżej nieokreślone „coś”. Tylko, no właśnie, chyba już tego nie ma.

Jakiś czas później, o ile mnie internety nie kłamią, od sierpnia 2017 roku serwery otwarto i po dziś dzień (nie uwzględniając przerw technicznych) ich nie zamknięto. Fani oszaleli, że jak to tak, przecież teraz to już całkiem od życia się

odłączą, w końcu już nie będzie ich ograniczał czas, podbiją Equestrię w każdym pikselu... i zgadnijcie teraz, co się mogło wydarzyć, hm?

Odpowiedź A: Gra upadła, serwery nie wytrzymały, devom skończyły się pomysły albo pies nasikał na sprzęt i wszystko po prostu szlag trafił. Odpowiedź B: Ludzie do dziś grają jak szaleni, a jeżeli ktoś tego nie robi, to albo oszaleł do reszty, albo jest po rehabilitacji od zbyt długiego grania, ALBO po prostu poległ na polu bitwy i jego zwłoki być może nadal leżą na klawiaturze, a jego kuc saneczkuje po mieście po wsze czasy. Odpowiedź C: Gra się rozwija, ale zainteresowanie poszło w las, bo... no właśnie, dlaczego rozwijająca się gra, tak bardzo pochłaniająca i głośna, jak LoE, przestała być na językach tych wszystkich taboretofanów?

Odpowiedź wydaje się w tej chwili być oczywista, ale pytanie nadal pozostaje i budzi mieszane uczucia. Co spowodowało, że gra już nie cieszy się tą samą głośną reakcją? Gdzie szukać problemu, czy można temu zaradzić? Z jednej strony pewnie fajnie by było, z drugiej – czy jeśli dwudziesto-, trzydziestolatek w ataku nostalgii wejdzie porobić babki z piasku, bo za dzieciaka to uwielbiał, to czy będzie tak samo, jak za tego dzieciaka? No nie do końca.



Zastanówmy się jednak, co może być pośrednią lub bezpośrednią przyczyną tego dołka, jeśli chodzi o „czasy świetności” legend o Equestrii. Niektórym może już zapaliła się ostrzegawcza lampka nad terminem „serwery do dziś są otwarte” – nie ukrywam, że to może być sporym zapalnikiem całego problem zapomnienia. Sądzę, że ta magia krótkiego czasu na przygodę mobilizowała te jakieś setki czy tysiące kucykofanów (i być może nie tylko) do ruszenia na podbój kolorowej krainy, zdobycia tyle, ile zdążą zdobyć, a potem życia w świadomości, że ten postęp bezpowrotnie przepadł, a następny event będzie okazją do ponownej eksploracji od zera. I nikomu to nie przeszkadzało, bo nie zawsze oznaczało to wykonanie tego samego, co poprzednio – gra niejednokrotnie potrafiła zaskoczyć zmianami, więc „od zera” było po prostu czystą kartą, a kolejne otwarcie – kredkami o nowych kolorach, których poprzednio być może brakowało. Czy zatem jest to przyczyną przerwania dobrej passy gry? Na pewno nie jedyną, choć szczególnie dotkliwą. Teraz postęp jest stały, więc czas spędzony w grze jest szczególnie widoczny, a ile można kłusować po tych górach, lasach i miastach, zanim kopyta wyzioną ducha? Nawet najlepsze musi się przejeść, a tak długa i nieograniczona dostępność do patatajania jako kucyk nawet największego bronniaka doprowadzi na skraj znudzenia.

szkód rozpoznacie świeżynki a nałogowego gracza-zdobywcę, jeden zginie niechybnie przy pierwszej poważniejszej konfrontacji z fauną Equestrii, drugi zaś spojrzy na niego z góry, splunie „każual” i poczuwa się samotnie pokonać setnego już w swojej karierze smoka... (przedstawione wydarzenia mogą być przesadzone, ale „you get the point”, prawda?) Na czasowo otwartych serwerach też były podziały, ale czymże są te trzy dni w perspektywie tygodni czy nawet miesięcy gry?



Inna też sprawa to integracja – weź tu się z kimś teraz zgadzaj, no nawet pandemia nie sprawi, że zbierzesz kolejną tak superlosową drużynę młodzików, by w kilka godzin zwojować bajkowy świat. A weź pan idź mi z takim graniem. Nie przeczę, że w grze spotkamy się z jakimiś graczami, bo miastem duchów na pewno ona nie jest, ale... to chyba nie te same dzikie tłumy, gdzie kuc na kucu stał, bo nie było kolizji między postaciami, więc żaden problem, żeby sobie wejść w dowolną postać i w niej stać. A mimo to wokół Ciebie był tłum jak na wyprzedazy karpia w Lidlu. I może zabrzmieć w tym wszystkim jak boomer, którego jedynym argumentem będzie: „kiedyś to były czasy, teraz tych czasów już nie ma”, ale porównanie podejścia do gry teraz a kilka lat wstecz, to ziemniak a pegaz, czy jakoś tak.

Gra wiem, że zmiany na przestrzeni czasu przechodzi, porównując nagrania ludzi, łatwo to wychwycić, dlatego miana zapomnianej na tym polu nie może dostać, bo prace nad LoE pewnie trwają i zajmują tyle samo, co zawsze zajmowały. Tylko jak może też wyglądać taka rozgrywka? Gracz wchodzi do gry swoją ultra pro postacią po jakiejś aktualizacji, zdobywa wszystko, co gra mogła nowego zaoferować, po czym gracz zapisuje postać, kodu jej strzeże jak drinka na imprezie, ale wraca do hibernacji w oczekiwaniu na kolejne nowości w grze. Do tego czasu co jakiś bardziej zagubiony człek się przewinie, jakiś stary wyjadacz przyjdzie pokłusować dla sportu czy rozruszania kopyt, inny faktycznie wciągnie się w rozgrywkę, a co druga z dawnej co drugiej grającej osoby stopniowo wymaze z głowy istnienie gry, by włożyć ją między jedne z lepszych legend.



Wspomniałam też coś o postępie, prawda? No to nie ukrywam, że to też jest jakiś kamyczek, który zburzył ścianę sławy LoE – teraz bez prze-

I tym gra się powoli stała – legendą, którą dobrze się opowiada, ale już jej nie przeżyjesz. Już nie spotkacie tego tłumu gromadzącego się na trzy dni eventu, by po prostu postać i posłuchać muzyki albo posiedzieć na ławce (tak, ludzi naprawdę bawiło siedzenie na ławce w tłumie innych graczy), przepłynąć rzekę, zabić wspólnie smoka, zginąć w imię respa, zajrzeć w najdalsze obszary mapy, zrobić po raz kolejny questa z poradnika, przelecieć przez tęczowy wodospad – nadal wszystko w grze jest, nadal są możliwości. Ale pojawiło się wypalenie, znużenie i brak tej iskry. Bo prawda jest taka, że chyba największym atutem gry, jej napędem, były te magiczne trzy dni na przeżycie kucykowej przygody i kolejny czas nasłuchiwanie otwarcia serwerów. Tym się właśnie szczyliła – wyjątkowością wyglądu całej rozgrywki. Człowiek czuł się wyjątkowo, gdy mógł być częścią wydarzenia, a pominięcie gry dawało rozgoryczenie, bo potem przez następne tygodnie nie sposób było słuchać od znajomych o czymkolwiek innym, czuło się wykluczenie.

Kończąc dręczenie Waszej sfatygowanej pamięci, podsumuję te wywody rozgoryczenia i zawodu starym: co zrobisz – nic nie zrobisz. Może po macoszemu przetrzymałam ten temat, a nawet jeśli, to ktoś o innym zdaniu stanie ze mną na ugniecionej równinie i możemy wtedy pogadać. Czy uważam, że gra nie odzyska tego, co było kiedyś z popularnością, jaką miała? Przykład z piaskownicą chyba wystarczy za odpowiedź. Czy jestem w stanie jednoznacznie powiedzieć, co jest winne takiemu, a nie innemu stanowi rzeczy? Nie, ale jak większość na pewno wskażę jako wydarzenie znaczące „wieczyste” otwarcie serwerów gry. Czy fajnie byłoby zagrać i na własnej skórze powrócić do Kucowędrowczej egzystencji po tych minonych latach? Tu zdania ekspertów są mocno podzielone. No bo gdzieś tam siedzi ta nostalgia, a ta gra tak dobrze się kojarzy, ale czy chcę być tym kilkudziesięcioletkiem budującym zamki z piasku? Kucu Wędrowcze, Twój jest ten wybór i los. A ja patatajam gdzie indziej.

for glorious EQUESTRIA

Największy w Polsce blog
o tematyce My Little Pony



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

Co ma do powiedzenia Zgryźliwy Tetryk?

Wywiad z Dolarem84

DZISIEJSZA odsłona wywiadów z redakcją będzie wyjątkowa. W tym numerze nastąpiła mała przerwa od przepytывania korektorów, ponieważ udało się przekonać Dolara do odpowiedzi na parę pytań! Tak więc rozsiądźcie się wygodnie i zobaczcie, co ma do powiedzenia Dolar – obecnie tymczasowy naczelny Equestria Times oraz człowiek, który dzierży władzę nad działem fanfików na forum MLPPolska.

~Gray Picture

G: Witaj Dolarze, bardzo się cieszę, że udało mi się Ciebie namówić na wywiad. Zacznijmy od lekkich pytań na rozgrzewkę. Co u Ciebie? Co czytałeś ostatnio ciekawego?

D: Egzystuję w sposób zorganizowany w naszej dziwnej koronareczywistości. Naturalnie knuję złowieszcze plany, pozwalam kotu rządzić się w domu i ogólnie staram się przetrwać, jak każdy. A czy czytałem ostatnio coś ciekawego? A i owszem, owszem. Przegryzam się przez jeszcze nieprzetłumaczone części serii „Niszczyciel” Taylora Andersona, dodatkowo w końcu dostałem w swoje ręce „1637: The Polish Maelstrom” Erica Flinta. A z literatury polskiej mam na tapecie „Lód” Dukaja. To czytam powoli, gdyż jest napisane wybitnie słabo przyswajalnym językiem. Może lepiej powiedzieć „specyficznym”. W każdym razie lektura, mimo że wymaga nieludzkich poziomów koncentracji, jest niekłamną przyjemnością.

G: Niedawno były święta, więc może parę pytań z tym związanych? Jesteś typem, który na wigilię je barszcz czy grzybową (a może bradziej niszowo – zupę rybną)? Jakie masz podejście do karpia?

D: Na samą wieczerę wigilijną zdecydowanie grzybowa z makaronem typu muszelki. Barszcz to tradycyjnie zupa na pierwsze/drugie święto. Natomiast jeżeli chodzi o dobry rosołek na karpich głowach, to tradycyjnie u nas je się go w wigilię na lekki obiad. Z odrobiną kaszki.

G: Wystarczy tych rozmów o niczym, przejdźmy w końcu do właściwej części wywiadu. Zacznijmy od początku. Jak się zaczęła twoja przygoda z kucowymi gazetkami?

D: Całkiem prosto, banalnie i mało interesująco. W czasach fandomu łupanego wgrzałem się w środowisko i przypadkiem natrafiłem na coś o nazwie „Brohoof”. Jako że lubię pisać najróżniejsze pierdoły i byłem jeszcze pełen entuzjazmu dla różnorodnych projektów, do których chciałem wnieść swój wkład, to skontaktowałem się z czynnikami zarządzającymi i zacząłem podsyłać recenzje fanfików. Na dodatek, początkowo były to fiki, o których prawie nikt nie słyszał. Winić należy za to fakt, iż od początku moja uwaga skierowana była na teksty anglojęzyczne i niejedno niezbyt popularne opowiadanie wpadło mi w oko podczas przegrzebywania Fimfiction. Potem zacząłem pisać więcej i jakoś to się poto-

czyło przez „Brohoofa”, „MANEzette” (Najlepsze czasy! Najpiękniejsze logo! Najładniejszy schemat kolorystyczny! Najlepsza nazwa!), aż do bycia redaktorem naczelnym w „Equestria Times” i późniejszej emerytury.

G: Jak wygląda praca naczelnego? Lubisz poganiać redaktorów nierobów czy raczej nie?

D: Wygląda źle, paskudnie, męcząco, irytująco i stresująco. Niby wszystko cacy, ma się władzę, można karmić ego i dopieszczać prywatną megalomanię, ale chociaż mówimy tu o e-zinie o kolorowych taboretach, to mimo wszystko człowiek czuje się odpowiedzialny żeby jakoś to wyglądało, miało sens i odpowiednią dawkę tekstów. Stąd czasami trzeba redaktorów skrzyć, czasami pochwalić, zasłodzić komplementami, metaforycznie przekupić lub przechytryć, byle tylko wyznaczone cele zostały osiągnięte. Ba, są momenty, że trzeba udać się na łowy i sprowadzić nieco gościnnych autorów, żeby jakoś to wyglądało. Nie znaczy to, że w czasach kiedy tekstów jest dużo, na nich nie polujemy – dobry gościnny to zawsze ceniony nabytek, a niektórzy z nich zostają na stałe. Ale czy lubię to poganianie? Tak szczerze to nie. Wolałbym nie musieć tego robić, bo wtedy znaczyłoby to, że wszyscy starają się zachować na tyle profesjonalnie (wiem, patos aż się uszami wylewa), żeby jakoś kolejne numery uciągnąć. Dlatego sumując to wszystko, cieszę się niezmiernie, iż wróciłem na stanowisko naczelnego jedynie tymczasowo.

G: A jak to jest z twoim pisaniem artykułów? Łatwo jest ci znaleźć pomysły o czym pisać?

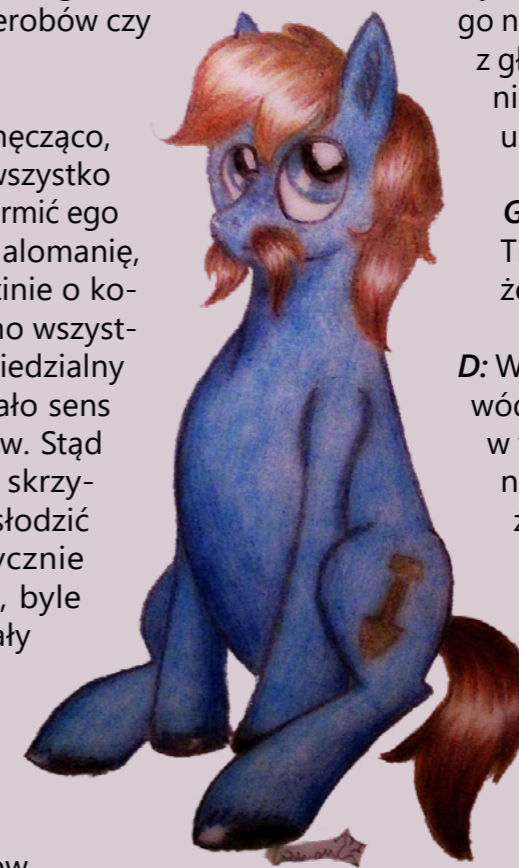
D: Z moim pisaniem bywa różnie. Teraz, kiedy z zasady jestem redaktorem gościnnym, bywa że przez 2-3 numery w ogóle o mnie nie słychać, po czym nagle wyjeżdżam z pięcioma-ośmioma tekstami do jednego numeru. Jak to stwierdzono na redakcyjnym Discordzie, „Dolar robi Czyngis-chana!”. Jeżeli chodzi o znajdowanie pomysłów, to mam tu wyjątkowo łatwe zadanie, ponieważ zajmuję się głównie recenzjami. Tu pomysłu nie

trzeba, po prostu muszę znać materiał źródłowy i podzielić się swoimi przemyśleniami na jego temat. A że bardzo dużo czytam i sporo widziałem też różnych filmów i seriali, to prędko rzeczono materiału nie wyczerpię. Oczywiście od czasu do czasu wpadnie mi do głowy jakiś pomysł na artykuł, wtedy czym prędzej przelewam go na ekran, żeby nie zdążył wywietrzeć z głowy. Ale jakoś na siłę ich specjalnie nie szukam, bo wtedy są wyjątkowo ulotnymi bestiami.

G: Było już o twojej roli w „Equestria Times”, ale jak to się w ogóle stało, że zainteresowałeś się kucami?

D: Winię polską reprezentację piłkarską, wódkę i kuzyna socjologa! Dokładnie w tej kolejności. Tak wyszło, iż kuzyni wpadli do mnie do Wrocławia, żebyśmy na rynku obejrzeni jeden z meczy na Euro 2012. Naturalnie nasza reprezentacja nie zawiodła i mecz zakończył się porażką. Oczywiście wcześniej byliśmy przygotowani na taki przebieg wypadków, więc po powrocie na jamę, z racji długiego wcześniejszego niewidzenia się, postanowiliśmy skosztować trunków wysokowych i pogadać co tam u kogo

słychać. Wspomniany wcześniej kuzyn-socjolog zaczął nam coś wkręcać o fenomenie jakichś kucyków. Naturalnie uznaliśmy, że gada jakieś głupoty i od następnej kolejki przestawiamy go na wodę. Ten się zirytował i założył ze mną, że po trzech odcinkach będę oglądał już bez przymusu. Zakład przyjąłem, obejrzałem trzy odcinki, a dwie doby później miałem obejrzone dwa sezony. Oczywiście kiedy zobaczyłem Discorda i usłyszałem czym głosem on gada było już dla mnie za późno, ale jeszcze się łudziłem, że dam radę się wyrwać. Następnie zapoznając się z tym fenomenem trafiłem na aferę z głosem Derpy Hooves, co dodatkowo mnie wciągnęło, po czym dobrałem się do fanfików. Może jeszcze wtedy istniał dla mnie jakichś ratunek, ale wzrok mój przyciągnął pewien tytuł. Był to „Fallout: Equestria”. Nie wiem jak to zrobiłem, ale przeczytałem go w dwie doby od deski do deski. No i resztki normalności poszły się gwizdać, byłem już na dobre w kuće wciągnięty.



G: Udało Ci się obejrzeć serial do końca? Czy poddałeś się gdzieś po drodze?

D: Jeszcze mi się nie udało, zostało mi mniej więcej półtora czy tam jeden sezon. Tego kozła-złodupca i kolejną porażkę Sombry widziałem. Jednak jakoś nie mogę wgrzyźć się w tę całą ideę Young Six, są dla mnie dosyć męczący. Ale finał obejrzałem. Resztę też pewnie przy okazji zaliczę.

G: Jaki jest twój ulubiony kucyk?

D: Bardzo trudne pytanie, ponieważ jest na nie kilka odpowiedzi. Jeżeli chodzi o Mane 6, to jest to oczywiście i bezdyskusyjnie Rarity. Natomiast jeżeli chodzi o inne kwestie? Od zawsze bardzo lubię Ditzę „Derpy Hooves” Doo i to mi nie przeszło, jest na najwyższym stopniu podium. Lyra Heartstrings w swojej kreacji z „Background Pony” też jest na pierwszym miejscu. No i rzecz jasna Cloud Kicker z „The Life and Times of Winning Pony” także zajmuje pierwsze miejsce. Tak, wiem tłok na czele, ale po prostu nie umiem wybrać. Na dodatek dołączyłbym do nich jeszcze Curaçao z „CRISIS: Equestria”. Zaś z ras wyższych, to oczywiście Celestia jest najlepszą księżniczką (a Luna je owies!). Do niej zaś dołącza Discord – jego po prostu nie da się nie uwielbiać.

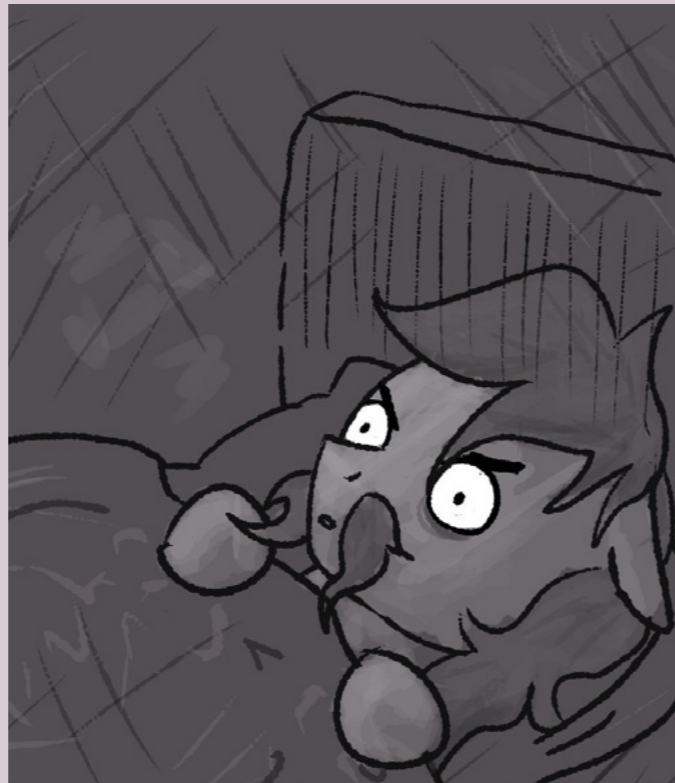
G: A jak to się stało, że natrafiłeś na forum MLP-Polska?

D: Wpadłem na Polcon 2012. Był akurat we Wrocławiu, uznałem więc, że muszę odwiedzić ten konwent, ponieważ nigdy wcześniej jakoś na nim nie byłem. Było to jakieś dwa miesiące po wpadnięciu w szpony fandomu, o którym wtedy słyszałem wyłącznie jako o ciekawostce, nie znałem praktycznie nikogo z tego towarzystwa. Tak sobie jednak myślałem, że może tam spotkam kogoś kto lubi kuce. No i spotkałem małą grupę fanów. Tam poznałem między innymi Stachula i jakoś tak w rozmowach wyszło, że istnieje coś takiego jak MLPPolska. Zajrzałem, zobaczyłem dział powiadań, zostałem. W sumie prosta historia.

G: Jak wygląda rola administratora na forum? Masz jakąś ciekawą historię, którą chcesz się podzielić?

D: Zależy jeszcze, którego administratora. Ja, jako że wyjątkowo nie ogarniam spraw technicznych, służę raczej do tego, żeby odpowiadać na pytania i zażalenia użytkowników. Co fajne, tych pierw-

szych jest więcej i albo mogę takim osobom pomóc, albo kieruję ich do kogoś kto może (zwykle we wspomnianych kwestiach technicznych). Ale faktem jest, że moją główną odpowiedzialnością jest i pozostanie dział powiadań.



G: Teraz najważniejsze pytanie. Jakie są twoje poglądy na pizzę hawajską?

D: Należy ją i jej twórcę wymazać z kronik ludzkości, pergaminów łóż masońskich, protokołów mędrców Syjonu, a następnie powiesić, zdeptać, wrzucić do kwasu, utopić, spalić na popiół, obsypać siarką, wbić kołek, a to co zostanie rozstrzelać! Moja tolerancja na tę plugawą, zdegenerowaną, niewątpliwie heretycką abominację oscyluje w okolicy lub nawet poniżej zera absolutnego.

G: Na zakończenie pozwolę sobie zadać głupiutkie pytanie, bo jak dotąd nikt nie zabronił mi tego robić. Dokąd nocą tupta jeź?

D: Jako przedstawiciel nokturalnych drapieżców, tupta cichutko, by siać pożogę, śmierć i zniszczenie wśród populacji owadów, jaszczurków, węży, i innych myszów (błędy celowe, bo skoro pytanie głupiutkie, to i w odpowiedzi takich elementów zabraknąć nie może. Korektorzy – a kysz!), a w niektórych porach roku również po to, by celem przetrwania gatunku powodować pożądane ciążę u pań jeżowych.



Paplanina o Simsach

[wymyślić lepszy tytuł]

JESTEM już w tej redakcji ładnych parę lat, a mimo to jeszcze nigdy nie napisałam o nic o grze, która zabrała mi zdecydowanie za dużo godzin z życia, czyli Simsach. Jestem pewna, że gdybym poświęciła ten cały czas na coś rozwijającego, najpewniej mogłabym napisać o tym doktorat. Ale zamiast tego mogę rozrysować z pamięci drzewo genealogiczne Dziwnowa, co jest trudniejszym zadaniem, niż może się wydawać. Na początek przedstawię moje przemyślenia na temat poszczególnych części. Którą uważam za najlepszą? Jakiej mają plusy i minusy?

~Gray Picture

Idąc chronologicznie, powinnam zacząć od pierwszej części, ale muszę się przyznać, że w nią nie grałam za dużo. Głównie z racji wieku, bo jak ta część wychodziła, to jeszcze na „chleb” mówiłam „beb”. Zdarzyło mi się pograć w tę część jedynie parę godzin, ale już po tym, jak miałam zdecydowanie za dużo zagrane w dwójeczkę. I myślę, że jest to ciekawa część, ale po niej najbardziej widać upływ czasu. Ale za to dodatek „Abrakadabra” nadal jest cudo, niezależnie, ile lat minęło.

Moja obsesja na punkcie tej serii zdecydowanie zaczęła się od drugiej części. Mogłam w nią grać bardzo wcześnie, bo moi rodzice byli przekonani, że to taki domek dla lalek, ale na

komputerze. Co dziś mnie bawi, jak wiem, ile niekoniecznie kids-friendly rzeczy można zrobić ze swoimi simami.

Przez wielu graczy druga część serii jest uważana za najlepszą. I muszę przyznać, że jest w tym sporo racji, nawet pomijając mój olbrzymi sentyment do tej części. Myślę, że największą zaletą tej części są przeróżne drobne detale. Jak to, że simowie w zależności od cech mogą różnie reagować na wydane polecenia (np. nieśmiali simowie będą patrzeć na gracza wydającego właśnie polecenie z taką zakłopotaną miną, jakby się pytali, czy naprawdę muszą) lub inaczej wykonywać interakcje (np. niechlujni simowie będą

wylewać wodę na podłogę w czasie brania prysznica). Kolejnym naprawdę fajnym detalem jest to, że animacje w czasie rozmowy zmieniają się, żeby pasować do tematu. A z kategorii „niepotrzebne, ale doceniam”: simowie naprawdę grają w szachy.

W innych częściach po prostu układ figur zmienia się kilka razy wraz z tym, jak mija czas partii, a w dwójeczce simowie faktycznie przesuwały figury po planszy. Totalnie niepotrzebne?

Na pewno, ale jakie urocze. Choć z drugiej strony trochę zasmucające, bo postacie z szesnastoletniej gry umieją grać w szachy, w przeciwieństwie do mnie.



Kolejnym bardzo dużym plusem dwójeczki jest fabuła. Nie potrzebuję do szczęścia nic więcej, niż mieć odpalone Miłowo lub Dziwnowo. Inne miasta też mają swoje plusy, ale jakoś nigdy nie wciągnęły mnie tak bardzo, jak te dwa. Miłowo za tę całą dramę jak z hiszpańskiej telenoweli i oczywiście ikonyczne zaginięcie Belli, a Dziwnowo za, jak sama nazwa wskazuje, dziwność. Bo jakby to wszystko wokół kosmitów nie wystarczyło, to jeszcze jest tam para naukowców robiąca podejrzane eksperymenty na niejakiem Nerwusie Jakimś i moja ulubienica, Oliwka Widmo, na pozór uroczą staruszką, a w rzeczywistości seryjna morderczyni i kochanka Mrocznego Kosiarza. Choć jakbym miała na coś ponarzekać przy tym konkretnym mieście, to irytuje mnie, jak duża część Dziwnowa już na starcie jest rodziną, a wszystko za sprawą tego, że Technik Zapylacz 9 zajmował się tym, na co wskazuje jego imię. Przez to już po paru pokoleniach trzeba mocno kombinować, jak krzyżować w parę simów, żeby przez przypadek nie połączyć ze sobą kuzynów.

Jednak ta część ma też kilka dużych wad. Jedną z nich zdecydowanie jest zjawisko korupcji, które polega na psuciu się zapisu, jeśli robi się rzeczy, których się robić nie powinno, jak różne głupoty przy pomocy kodów lub chociażby usuwanie simów (przy użyciu przycisku bez trudu dostępnego bez użycia kodów) czy sprzedawanie nagrobków (choć z drugiej strony, jak się wie, czego nie wolno robić oraz ma się parę modów, to nie ma się czego obawiać). A nawet bez tego, jako dziecko robiło się różne głupie rzeczy, a i tak nigdy nie udało mi się aż tak zepsuć zapisu, żeby nie dało się go odpalić, więc może jest to problem odrobinę wyolbrzymiony przez graczy.

Jak można było już zauważyć, darzę Sims 2 silnym uczuciem, jednak częścią, w którą gram najczęściej, jest Sims 3. Dlaczego? Bardzo lubię otwarty świat. Jak w innych częściach mam czekać cały

ekran ładowania, żeby odwiedzić sąsiada czy iść do parku, to mi się nie chce, więc koniec końców moje simy całe życie siedzą w domu. A ja już tak robię w prawdziwym życiu, zwłaszcza teraz, to po co mam jeszcze w grze.

Kolejną dużą zaletą Sims 3 jest narzędzie „Stwórz styl”. Chcę, by mój mały sim miał koszulkę w dinozaury? Bez problemu, biorę dowolną koszulkę i daję jej teksturę w dinozaury. Chcę, żeby inny sim miał pościel w kwiatki? Parę kliknięć i gotowe. Chcę, żeby kafelki w toalecie miały dokładnie kolor piany morskiej o zachodzie słońca w Toskanii? Jedyne, co mi stoi na przeszkodzie, to to, czy będę umiała znaleźć taki odcień na kole kolorów. Co prawda przez to spędzam zdecydowanie za dużo czasu na ubieraniu simów i meblowaniu ich domów, a poza tym mam niemożliwe do spełnienia wyobrażenia na temat tego, że każdy drewniany mebel powinien mieć dokładnie ten sam odcień.

Do tej części stworzono też najlepszy ze wszystkich dodatków w serii The Sims, czyli „Pokolenia”. Jak nazwa wskazuje, jest to dodatek dla graczy, którzy, tak jak ja, lubią grać całymi rodzinami. Rozszerzenie to dodaje takie nowe rzeczy, jak wieczór kawalerski, studniówka, domki na drzewie, możliwość nękania innych simów, laski, którą starsi simowie mogą używać do podpierania się, czyli po trochu dla simów w każdej grupie wiekowej.

Innym powodem, dla którego raczej gram w trójce niż w dwójce jest to, że być może traktuję rozgrywkę w Sims 2 zbyt poważnie. Jakkolwiek to głupio brzmi w kontekście grania w Simsy. Starsza część (przynajmniej według mnie) została stworzona pod grę turową, w czasie której gra się całym miastem, po kolei po parę dni w każdej rodzinie. Przez to mam tendencję do zbyt dużego planowania każdego aspektu. Ile dzieci i z jakimi genami powinnam zrobić tej rodzinie? A ile tamtej? Kogo z kim połączyć? Co jest w pewien sposób fajne, ale z drugiej strony, czasem mi się zwyczaj-

nie przez to nie chce. A w trójce gram bardziej na luzie. Według mnie ta część została bardziej zaprojektowana z myślą o graniu tylko jedną konkretną rodziną i tak też zwykle gram. Tworzę sobie sima lub dwóch i gram ich potomkami, aż się znudzę lub zapis odmówi mi posłuszeństwa.

I w ten sposób mogę płynnie przejść do wad tej części. Simsy mają to do siebie, że naprawdę ciężko grać w nie bez modów. W tej części potrzebuję jednego, który optymalizuje grę i zapobiega lagowi, pojawiającemu się na starszych zapisach. I ja wiem, że o ile pierwszy problem jest winą gry, to drugi mogłabym rozwiązać bez modów, zwyczajnie instalując mniejszą liczbę dodatków. Ale przez ten cały czas grania w Sims 3 udało mi się uzbierać je wszystkie, jak pokemony, więc zamierzam mieć wszystkie. Swoją drogą, pokazuje to, że ta część jest, delikatnie mówiąc, nie najlepiej zoptymalizowana, skoro mimo dorobienia się w końcu porządnego komputera i faktu, że ta gra ma już ponad dziesięć lat, to nadal nie mogę w nią płynnie grać na najwyższych ustawieniach graficznych.

Ale to da się przeżyć. Jednak jest inna, bardziej wkurzająca rzecz. Gra musi co jakiś czas wygenerować nowego sima. Tylko ktoś, kto się za to zabrał, najwidoczniej zrobił to na kolanach w drodze do pracy w dniu deadline'u, ponieważ każdy wygenerowany przez grę sim ma tę samą twarz. I to nawet nie jest wyolbrzymienie, tylko mam na myśli dosłownie tę samą. A jeśli do tego dodać brak postępu historii, to w pewnym momencie wszystkie startowe simy w mieście wymrą, a na nich miejsce pojawi się armia identycznych klonów. Ale na szczęście istnieje mod, który naprawia to, więc chwała moderom.

Była jedyńka, dwójka, trójka, to jako że wszyscy mamy już za sobą przedszkole, to wiadomo, że teraz pora na czwórkę. Mam mocno mieszane uczucia co do tej części. Jest to częściowo wina początkowego zawodu. Na początek faktem, że w tej części zrezygnowano z otwartego świata i narzędzia „Stwórz styl”, co poniekąd rozumiem, zważywszy na to, jak obciążały one poprzednią część, a nie oszukujmy się, duża część graczy serii The Sims nie ma komputerów z NASA. Na premierę brakowało też czwórce wielu ważnych elementów, takich jak małe dzieci, baseny czy duchy. Potem wszystkie te rzeczy doszły w aktualizacjach, ale nieprzyjemny posmak został na długi czas.

Przez długi czas nie mogłam też w tę część grać po angielsku, ponieważ Origin w grze kupionej w Polsce pozwala wybrać tylko język polski, rosyjski i czeski. Zmieniło się to dopiero po ładnych kilku latach, gdy Sims 4 weszło na Steam.

Z biegiem czasu powoli przekonuję się do tej części, choć z naciskiem na „powoli”. Zdecydowanie ma parę zalet, jak chociażby bardzo przyjemny CAS i wygodny tryb budowania. Ta część jest też bardzo ładna, jak już się przyzwyczai do specyficznej, kreskówkowej oprawy graficznej. Dostrzegam też kilka plusów zamkniętego świata, jak na przykład możliwość tworzenia unikatowych parcel, jak te latające wyspy z „Krainy magii”. Obecnie czasem zdarza mi się pograć, ale raczej tylko, jak wychodzi nowe rozszerzenie. Miałam już napisać „dodatek”, ale do tej części dochodzą przecież trzy wielkości rozszerzeń, różniące się ilością nowej zawartości: dodatki, pakiety rozgrywki i akcesoria. Choć tych ostatnich nie widzę sensu kupować, bo jaki jest sens wydawania 50 złotych na kilka mebli i ubrań oraz zwykle jeden lub dwa „funkcjonalne” meble?

To by już było na tyle, dziękuję wszystkim, którym udało się przebrnąć przez moją paplaninę. A teraz wybaczenie, idę pograć w Simsy.



Wywiad z Magdą B.

PO małym queście pobocznym, jakim było odpytywanie Dolara, pora wrócić do głównego wątku fabularnego, czyli męcznienia korektorów. Dziś na moje pytanie odpowiada Magda (nie Madzia, to ważne).

~Gray Picture

G: Cześć Magdo, miło mi, że mogę dziś z Tobą porozmawiać (nie żebym pozwoliła Ci odmówić, ale nadal miło). Jak Ci życie mija? Czytałaś ostatnio jakąś fajną książkę? A może masz jakiś serial do polecenia?

M: Witaj Gray, cieszę się niezmiernie, że będę mogła odpowiedzieć na kilka pytań od Ciebie, naszej ekspertki od wywiadów (a że ich trochę sprawdzałam, to wiem, jaki rollercoaster się szykuje). Wcale nie czuję nad sobą przymusu, a już w ogóle to nie tak, że nie miałam się za kim schować, co regularnie robiłam od dłuższego czasu, ludzie w redakcji do maglowania nie są nieskończeni (a szkoda!). Moje ostatnie życie to sesja, liczenie prędkości kątowych, naporu cieczy na popaprzanych kształtów ścianach zbiornika oraz marzenia o tym, by pójść spać na kilka godzin. Teraz dopiero odżywam, czego dowodem, mam nadzieję, będzie ta ściana tekstu. Tyle ciekawych rzeczy na mnie czeka. Choćby sen i czekolada.

G: Dobra, wystarczy tych pogaduszek, pora na prawdziwe pytania. Jak długo jesteś w redakcji? Jak to się stało, że jesteś częścią naszego uroczego zespołu?

M: O ile przybliżony czas dołączenia do redakcji to coś łatwego do ustalenia, o tyle moje motywacje w tym zakresie pozostają wielką niewiadomą. Mogę jedynie gadybać, co ten emocjonalny i dziecinny krokiet miał na myśli, że posunął się do tak skrajnie szalonego działania, jakim jest dołączenie do składu redakcji gazetki o pastelowych pulpecikach. Może już tych pulpecików jest w niej mniej, ale jakoś tego nie odczuwam.

Wracając, w redakcji jestem od wakacji roku 2017, kiedy to rozwiązałam test i przejechałam się rzycią po nieheblowanym tekście na tyle przyzwoicie, że mnie chcieli na to stanowisko. Tak to się zaczęło. Od zawsze miałam fioła na punkcie poprawności językowej w tekstach, polski w szkole lubiłam właśnie dlatego, że to dawało mi sporą przewagę na zajęciach: sama ponadprzeciętna znajomość zasad pisowni, uwielbiałam też dyktanda i konkursy z tym związane. To chyba było mi pisane... brzmi dziwnie, prawda? Jakiegokolwiek licha mnie tu nie przygnało, naprawdę cieszę się, że to zrobiło. Pamiętam na pewno, że rozważałam jeszcze zgłoszenie się jako redaktorka, ale po czasie tu spędzonym wiem, że to by było słabe. Nie dość, że zabierałabym korekcie sensowniejszą robotę, to ominęłoby mnie tyle radości z patroszenia tekstów... A pisać, jak widać, też mimo wszystko mogę.

G: Jak to jest być korektorką? Jak wygląda takie zajęcie? Lubisz to robić?

M: Jak już zaczęłam – najlepsze zajęcie świata i innego tutaj sobie nie wyobrażam. Daje mi wiele radości, poczucie, że się jednak czymś zajmuję (poprawianie anonków w internecie jest nużące, a i na rzucanie słownikami za dużo sił schodzi + porządne słowniki do rzucania swoje kosztują), o profitach dla redakcji nie wspomnę.

Moim zadaniem, jako korektorki, jest wypatroszenie sprawdzanego tekstu pod kątem błędów wszelkiej maści: niezgodności z zaleceniami DTP (choć mamy na tyle wytresowanych redaktorów, że to się tyczy jedynie gościnnych i świeżynek), krzyków ze strony SJP (niezależnie, czy wydanie kieszonkowe czy małe/duże)... Tekst ma być bez błędów ortograficznych, interpunkcyjnych czy składniowych. Ja kieruję się przy pracy tym, aby tekst był przyjemny w odbiorze, by czytało się go gładko, a co obecność błędów potrafi skutecznie utrudniać – to mnie chyba najbardziej motywuje, żeby jak najwięcej osób czerpało przyjemność z samego czytania, nawet jeśli całość zasługi idzie na stronę redaktorów (w końcu to ich artykuły). Zdarza się, że wystarczy poprawienie kilku przecinków i tekst jest skorygowany, ale przychodzą teksty, które przesłał nam sam szatan, by sprawić naszej chorej pasji przyjemność.

A jakich błędów po drodze się trzeba pozbyć, to moje. Czasami powinna powstać tu specjalna rubryczka „Z jakiego artykułu mógłby pochodzić ten błąd”, żeby tylko wąska grupa podobnych mi Grammar Nazi mogła się trochę pośmiać czy zrobić „hurr durr, to tak można?” w tle tłumy posyłającego im niezrozumiałe spojrzenia.

G: Masz swoich ulubionych redaktorów lub jakiś rodzaj tekstów, który lubisz sprawdzać bardziej niż inne?

M: Chciałabym być tutaj bezstronna, móc napisać, że „wszystkich sprawdza się jednakowo i nie mogłabym wybrać, bo wszyscy są cudowni i kochani”, ale tego nie zrobię, bo i dlaczego miałabym tak postąpić? Zaznaczę od

razu, że niezależnie od przyznanego w loterii solarisowej tekstu i tak sprawdzam „co w łapki wpadnie”, ale nie ukrywam, że czasem mam swoje ciche życzenia dotyczące przyszłej korekty. Na przykład uwielbiam teksty Gray (czyli osobki, która prowadzi właśnie ze mną wywiad) i od razu wiem, że nie mam co liczyć na szansę sprawdzenia tego tekstu (wiecie, korektor korektorem, ale wszyscy jesteśmy ludźmi i swojego tekstu się nie sprawdza), zawsze świetnie się bawię przy tych tekstach i nigdy nie wiem, czym mnie zaskoczy. Cahan ma również charakterystyczne artykuły, dostając coś jej autorstwa mogę się spodziewać, że niechybnie czeka mnie przebrnięcie przez sporą objętość tekstu. Wszyscy psioczą na teksty od Mactera, a ja je lubię z prostego powodu – miło jest popracować i zobaczyć tak wyraźne efekty tej pracy. Poza tym, nie widzieli i nie sprawdzali tekstu CatKitty'ego, więc niech się nie wypowiadają. Co do reszty redaktorów – wszystko zależy od konkretnego tekstu i weny.

Każdy rodzaj tekstu ma też swoją specyfikę, wywiady bywają czasami ciężkie do sprawdzenia, bo tu przewinąć się potrafi sporo osób spoza redakcji, więc oznacza to loterię jakości i możliwych błędów. W numerze pojawia się sporo recenzji, więc ich sprawdzanie nie stanowi wielkiego zaskoczenia czy utrudnienia – taka forma pospolita. Jak już mówiłam, ocena często jest zależna.



G: Skąd się wziął twój nick? Jest za nim jakaś ciekawa historia? Czemu Magda? Czy to „B” oznacza, że tak na prawdę w tajemnicy jesteś Batmanem?

M: Śmieszna sprawa, Batman powiadasz? Że też ja na to nie wpadłam... Oj, chciałabym. Nie żebym była zdziwiona pytaniem, bo to naturalne i ostatnio często się z nim spotykam. Używam wtedy stwierdzenia, że „to długa historia zawierająca trampolinę i walki kogutów w stylu ninja”, dzisiaj mogę to nawet rozwinąć. Mój pełny nick brzmi



Grammar Bunny
silently judges you

„Magdalena Bojler”, co początkowo stanowiło raczej moje internetowe alter ego, z czasem jednak zostało integralną częścią mnie. Wymagało to jednak skrótów, komu chciałoby się całością posługiwać. A historia za nim? Usiądźcie wygodnie i czytajcie dalej.

W wieku szczenięcym, okołopodstawówkowym, spędzałam czas na zabawie na trampolinie z siostrą i dalszą kuzynką. Skakanie jest super, ale ile można tak skakać bez sensu, potrzebna była jakaś zabawa dla urozmaicenia, jak to dzieciarnia. Ciągu przyczynowo-skutkowego powstania pomysłu „walk kogutów w stylu ninja” nie dociekajcie, to podobna niewiadoma, co moje powody dołączenia do redakcji. Uczciwa walka składa się z parzystej liczby uczestników, logicznie zaś ktoś musiał nie walczyć. Tak oto zrodził się pomysł komentowania przebiegu walki przez komentatorkę-dziennikarkę. Tylko dziunia ta potrzebowa imienia i nazwiska, głupio się bez tego przedstawiać. Magdalena jako imię było proste, ponieważ to moje drugie imię (które zawsze bardziej lubiałam, bo pierwsze nie było oryginalne wśród rówieśniczek), ale co z jakimś nazwiskiem, zapytacie? No nie zapytacie, ale przynajmniej udawajmy, okej? Bojler pochodzi od tego bojlera, o którym myślicie, ponieważ niedaleko trampoliny i w zasięgu mojego wzroku stał wymieniony, uszkodzony bojler z łazienki. I taka to już historia powstania Magdy B. o przeszłości dziennikarskiej.

G: Może już nie jesteśmy magazynem o kucach, ale trzymajmy się tradycji. Masz swojego ulubionego pastelowego osiołka?

M: Nie żeby mój avatar nie zdradzał wszystkiego, ale była nim, jest i pozostanie po wsze czasy Twilight Sparkle. Przede wszystkim za książki, kolor i złudne utożsamianie się z nią (teraz to też za sprawą stuffu z nią związanego i planów cosplayowych, ale nic o tym ode mnie nie wiecie). W kwestii książniczkowej wybór pada jednak na Lunę i jej majestatyczną grzywę, złowrogie alter ego i canterlocki głos. I logicznie, wampiry unikają słońca (ba dum tss, suchy żart o Twilight vs. Celestia).



G: A jak to się stało, że w ogóle zaczęłaś oglądać „My Little Pony”?

M: Jak się ma młodsze rodzeństwo, w szczególności młodsze siostry (ale braci też nie dyskryminuję, nawet niedawno ryli ze śmiechu przy powtórkach pierwszych sezonów), to w zasadzie odpowiedź jak najbardziej gotowa. MiniMini leciało na okrągło dniami i wieczorami, dopóki rybka nie poszła spać, nawet na wakacjach u kuzynek nie było wytchnienia (wada młodsze kuzynostwa), siłą rzeczy musiało mnie to zainteresować, no bo kogo nie zainteresowało w podobny sposób? Nawet moja mama po czasie wiedziała, co się dzieje w serialu, czy który odcinek się powtórzył. I pewnie poza kanał żółtej makrelki bym nie wyjrzała, gdyby nie właśnie ciągłe powtórki. Logicznie założyłam, że może jest kontynuacja, tylko jeszcze nie wyszła... i tak oto trafiłam na trzeci sezon, a moja przygoda kucykowa ruszyła – ekhem – z kopyta! (Fala maniakalnego śmiechu, możecie pominąć).

G: Udało Ci się dobrać do końca serialu, czy odpadłaś gdzieś po drodze?

M: Ugrzęzłam po szóstym sezonie, informacje z pozostałych dwóch wybierałam przez sitko spoilerowe zarówno z Pinteresta, jak i kilku innych miejsc w internecie. Dlaczego? Chyba ogólnie mam tak z serialami, które ciągną się tak długo, że coś jednak mnie już do nich nie ciągnie tak, jak to początkowo miało miejsce. Podobną sytuację o serialu mniej-więcej tych samych rozmiarów miałam z „Pamiętnikami Wampirów” – tam na pewno problemem był i serial poboczny o rodzinie Pierwotnych i ciągłe umieranie, wskrzeszanie, zwroty akcji od czapy i wiele innych zabaw utrzymujących „dynamikę” serii, gdzie liczba zgonów musi się zgadzać.



Z kucami chyba stało się podobnie – serialowi nie można odmówić pójścia do przodu (patykowilki v2 w lesie Everfree podczas wiecznej nocy to najlepszy element całego serialu, change my mind), ale gdzieś pojawiło się więcej tych postaci grających pierwsze skrzypce (Starlight, ha-tfu!), potem całe grupy (Young Six, ha-thu!) – myślę, że to stało się moim problemem, że moje kucowe ulubione paszteciki zeszły na dalszy plan i w ich temacie czasami wracano na siłę do bardzo błahych schematów z początków serialu. A jak można się domyślić, to z charakterem późniejszych sezonów już tak nie działało.



G: Było już o pracy w redakcji i o serialu, to teraz pora na parę pytań o nieco bardziej prywatną stronę Magdy. Co lubisz robić w wolnym czasie? Masz jakieś hobby? Masz kotka?

M: Po kolei i oby w miarę zwięźle mi to wyszło... W takich chwilach wymieniłabym najchętniej wszystko albo nic, uroki interesowania się (chwilowego) wszystkim po trochu, co trafi do moich zmysłów.

Wolny czas spędzam najchętniej na odpoczynku, nie ma się co oszukiwać, bo ostatnio tego wolnego czasu mi bardzo brakuje, więc tylko tak mogę go wykorzystać, aby nie oszaleć. W każdej najmniejszej możliwej chwili staram się wypełniać swoje życie muzyką, która stanowi część mojego życia od najmłodszych lat (ilość głośników i sprzętu nagłaśniającego w moich rodzinnych włościach by was przeraziła). Jeżeli jednak czas będzie łaskawy, to buszuję po internecie, czytam książki z lokalnej biblioteki albo wypełniam zadania z listy „do realizacji w czasie nieokreślonym”, takie jak majsterkowanie, granie w gry czy buszowanie po kuchni.



Życie Magdy obraca się wokół studiowania IOZE (Inżynieria Odnawialnych Źródeł Energii), szkoleń w OSP (w tym roku może uda mi się na egzamin dostać), działań wolontariackich (czy to korepetycje, czy wolontariat studencki w Projektorze), spędzaniu czasu z liczną rodziną (uroki zdalnego) i próbach nie uszkodzenia samochodu podczas wyjazdów „tylko po chleb i masło”.

Moim hobby, o którym ostatnio opowiadałam nawet na projekcie wolontariackim, jest majsterkowanie z podkategorią kartki okolicznościowe, hobby odziedziczone po mamie. Bawię się również gotowaniem, a to za sprawą studiów i odskocznymi od zajęć, mega relaksujące, czasami dręcące też kosmetykę naturalną czy roślinki (w dobrym znaczeniu oczywiście). Gdyby coś jeszcze na tym polu wskazywać – ciężko mi wybrać coś sensowniejszego. Bycie grammar nazi chyba się nie liczy, ale praca z tekstem – od pisanego, przez

sprawdzanie na wkładaniu do szuflady/pisaniu dla rodzeństwa na konkursy kończąc – chyba się wlicza. Kiedyś mogłabym napisać, że taniec, teraz tylko pod warunkiem, że rozgrywki w „Just Dance” są akceptowalne.

Moje przygody z posiadaniem kota są dość proste – przybłąka się, to jest, a tak to się czasem lubią wymieniać, bo żyją na zewnątrz. Obecny rekordzista i stały kot to Adrien, doprawdy pocieszny kocur. Ale w przyszłości chyba jakiegoś towarzysza do domu bym przygarnęła, jak już gdzieś na swoje wybędę.

G: W Equestria Times szukamy odpowiedzi na ważne pytania. A jakie jest ważniejsze pytanie niż – co sądzisz o pizzy hawajskiej?

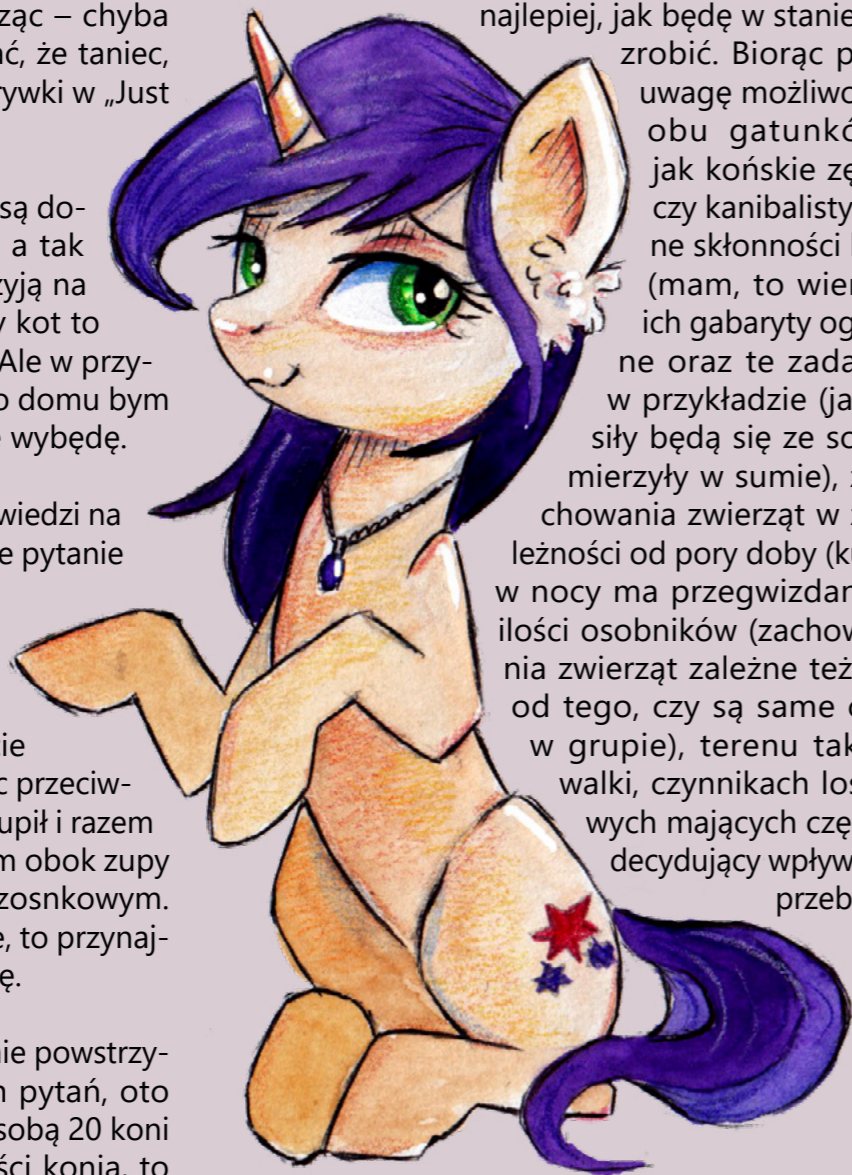
M: Hawajska to życie, hawajska to śpiew. Staram się przekonywać też do niej ludzi wokół mnie, co – osobiście uważam – najłatwiej zrobić, polecając przeciwnikom sos słodko-kwaśny. Mnie on kupił i razem z hawajską dumnie górują na podium obok zupy ogórkowej oraz golonki z sosem czosnkowym. Jeżeli hawajską podają tylko w piekle, to przynajmniej w życiu wiecznym nie zmarzną.

G: Jako, że nadal nikt nie próbuje mnie powstrzymać przed zadawaniem głupich pytań, oto jedno dla ciebie. Gdyby walczyło ze sobą 20 koni wielkości kury z jedną kurą wielkości konia, to kto by wygrał?



M: Jest to pytanie wielce niespodziewane, uwielbiam dobre zwroty akcji! Oczywiście, jako przyszły

inżynier, postaram pochylić się nad ową kwestią najlepiej, jak będę w stanie to zrobić. Biorąc pod uwagę możliwości obu gatunków, jak końskie zęby czy kanibalistyczne skłonności kur (mam, to wiem), ich gabaryty ogólne oraz te zadane w przykładzie (jakie siły będą się ze sobą mierzyły w sumie), zachowania zwierząt w zależności od pory doby (kura w nocy ma przegwizdane), ilości osobników (zachowania zwierząt zależne też są od tego, czy są same czy w grupie), terenu takiej walki, czynnikach losowych mających często decydujący wpływ na przebieg



doświadczenia, wieku i rasy (jarzębiata kura z miejsca instant win), ewolucji konia i kury (a kura ponoć miała coś wspólnego z dinozaurami), to dochodzę do wniosku, że wygra Wladimir Putin.

G: A na koniec najważniejsze pytanie. Dokąd nocą tupta jeź?

M: Bardzo chciałabym móc odpowiedzieć na to pytanie i wysnuć w tej kwestii kilka teorii, zwłaszcza, że regularnie w sezonie letnio-jesiennym napotykam jeże, co nieco udało mi się nawet ustalić, filozofom się to nawet nie śniło, ale niestety, mam spanko. To nie tak, że informacja o wywrotowych poczynaniach ogólnego gangu jeży jest ściśle tajna i jedynie zachowując swoje ustalenia dla siebie mogę nadal żyć i umierać na uczelni. Wiedzieliście, że jeże też mają swoje oddziały FBI? Ja nie, dopóki nie zaczęły właśnie pukać do moich drzwi...

Władcy Wiatru

Verlax

XI

Kasta lordów Equestrii charakteryzowała się olbrzymią nadreprezentacją jednoroźców. Nie było to dziwne – jednoroźce z natury używania swej magii były znacznie potężniejsze i darzone znacznie większym respektem. Kucyki ziemskie i pegazy stanowiły w większości tylko drobną szlachtę, która zwykle została wypromowana przez służbę jednorogim lordom na przestrzeni wieków. W tym właśnie kontekście ród Auranti, władców księstwa Ellenois, był najbardziej niezwykłą potęgą wśród wasali Celestii i Luny. Auranti był bowiem jedynym wielkim elektorskim rodem kucyków ziemskich pośród kompletnej jednorogiej dominacji. Pochodzący z północno-wschodniej Equestrii Ellenojczyccy byli twardymi kucykami, posługującymi się znacząco odmienną wersją języka i z silnym poczuciem odrębności w porównaniu do innych domen korony.

Z oczywistych względów, Auranti nigdy nie wystawiało członków swoich rodów do turniejów – bez magii nie mogli nawet poprawnie trzymać broni. Ale wszystko się zmieniło, gdy Arlette Auranti powiła wyjątkowego dziedzica...

Luco przełknął nerwowo ślinę, zdając sobie sprawę, w jak fatalnej sytuacji się znaleźli. Siedział wraz z Ugo i Rosą na trybunach, oczekując ostatecznego testu. Venia zwyciężył w dzisiejszym pojedynku. Znaczyło to, że Lazar musiał wygrać ten pojedynek w ćwierćfinale, by dopiero potem wreszcie móc się zmierzyć z Venią d’Oriago.

Wreszcie zatrąbiły trąbki i wreszcie pojawili się walczący. Lazar szedł bardzo powoli, niemalże wlekł się na środek areny. Chociaż zdobył już sporo sławy, w niespodziewany sposób wygrywając pierwszy pojedynek, triumfując w kolejnych oraz roztaczając niespotykaną aurę tajemniczości, to reakcja tłumu była raczej przytłumiona, oklaski i krzyki kibiców były względnie słabe. Przeznaczone były one dla jego rywala.

Z bramy wynurzyła się góra mięśni i czystej siły. Był to ziemski kucyk o ciemnozielonym futrze, które dumnie prezentował nie przywdziewając jeszcze hełmu – zamiast tego było widać jego chaotyczną i perłową grzywę. Wydawało się nierealne, że jest on tak wielki – nie tylko w wysokości, ale też w pozostałych wymiarach – porównywać go można było tylko z samą Celestią. Miał niemalże kwadratową szczękę i rysy twarzy, jakby rzeźbił je nadzwyczaj utalentowany kryształowy kucyk. Samo jego pojawienie się na arenie wywołało miażdżący aplauz. Nie dziwota – zwyciężył w każdym turnieju, w którym brał udział, kilka lat pod rząd. Na widok tej nadzwyczaj żywiołowej reakcji Ira tylko delikatnie i stoicko pomachał jednym kopytem – co już wystarczyło, by wywołać niemalże ekstazę tłumu.

Był to Ira Auranti, baron Tournai i następca tronu księstwa Ellenois, najgroźniejszy rycerz w całej Equestrii. Luco nawet nie zamierzał udawać, że ten tytan miał konkurencję. Kiedy po raz pierwszy zobaczył tabelkę turniejową, nie był jeszcze przerażony, że Lazar spotka się z Irą przed Venią. Był pewien, że wrogi baron nie jest na tyle dobrym wojownikiem i przegra, zanim Lazar w ogóle się zbliży do walki z tym potworem. Niestety – strasznie się mylił.

Ira był nazywany „potworem z Tournai” dlatego, że chociaż był ziemskim kucykiem, to potrafił używać magii – coś co się zdarzało, ale było tak rzadkie, że stanowiło szok dla większości świadków. I teraz Lazar musiał go pokonać, by Liguria dalej była w grze w sporze z Altiną.

Obydwaj pojedynkujący się zmięli na środek areny. O dziwo, Ira nie miał ze sobą giermka czy gladara, tak samo jak jego przeciwnik. Zamiast tego on sam ciągnął za sobą cały mały wózek, wypełniony po brzegi żelaznodrzewnymi mieczami, który wysypał blisko centrum areny – wzbudzając uśmiechy i chichoty szlachty. Dotychczas Ira w żadnym pojedynku nie walczył dłużej niż minutę czy dwie – nie wiadomo, na co niby były mu one potrzebne.

Mistrz ceremonii podszedł do ich obojga i klasycznie ponownie wyjaśnił im zasady – obydwaj już usłyszeły tę samą formułkę wielokrotnie. Ira wydawał się tym ewidentnie znudzony. Poprawił mu humor dopiero fakt, że jego matka, Arlette Auranti, wrzeszczała na niego z trybun, by ten wreszcie założył hełm, a on jej – o zgrozo – pokazał język.

Luco obserwował to ze swojej strony wraz z Ugo i Rosą i ledwo się powstrzymywał, by ustać na siedzeniu, Rosa co jakiś czas mu przypominała, że Lazar walczy świetnie i ma autentycznie szanse. Niestety, nie pomagało.

– **Wreszcie!** – powiedział Ira, gdy mistrz ceremonii skończył nudzić. – **Ten pojedynek będzie legendarny!**

Co gorsza dla wszystkich nawiązujących kontakt z dziedzicem Ellenois, Ira był nieznośnie głośny. Wydawać mu się mogło, że mówił – w rzeczywistości brzmiało to niczym wrzask, aż uszy wiodły – tym gorzej, że używał paskudnego ellenojskiego narzecza. Lazar nie odpowiedział na jego słowa.

– Tak, tak... – mruknął pod nosem mistrz ceremonii. – Zakładasz hełm? To bardzo niebezpieczne i przysięgam, że jak krew się poleje...

– **Dobra, dobra, już nie marudź** – odparł mu baron Tournai, oczywiście nie zakładając hełmu. Zamiast tego, ku uciesze gawiedzi i głośnym narzekaniu Arlette, rzucił nim w kierunku pospólstwa, by ktoś miał pamiątkę – po trafieniu między mieszczan Everfree wybuchła tam mała bójka o to małe trofeum. Odwrócił się z powrotem w kierunku sędziego.

– **Po prostu ogłaszaj, że zaczynamy, nie mogę się doczekać i nie mogę ścierpieć twojego mędrkowania.**

Mistrz ceremonii ciężko westchnął.

– Gotowi? **ZACZYNAĆ!** – wrzasnął.

Obydwa miecze już były zawieszony w polach lewitacji – Ira ostrożnie zaczął chodzić w kółko, podczas gdy Lazar stał nieruchomo, tylko ostrożnie się obracając, by ciągle mieć swojego przeciwnika przed swymi oczami. Ci, którzy widzieli Iry w starciu po raz pierwszy, mogli zobaczyć w jaki sposób w ogóle kucyk ziemny może używać magii. Zamiast jasnoświecącego rogu, całe ciało Iry otoczone było delikatnym blaskiem. Róg ułatwiał znacząco używanie magii, ale mogły jej używać też rasy go pozbawione – jeśli go nie miały, używały jej całym ciałem. Luco zacisnął zęby, nawet stąd było też widać, że przeciwnik jego zastępcy nie tyle jest po prostu „większy”, co przewyższa go o głowę i kawałek.

– Jak niby Lazar ma to wygrać? – zapytał się Ugo. – Co mu doradziłeś, masz większe doświadczenie z poprzednich turniejów.

– Teoretycznie, Ira nie ma specjalnie dobrej finezji – zaczął mówić baron. – Ma miażdżącą siłę i potrafi lewitacją wykonać najpotężniejsze cięcia ze wszystkich walczących. Jest absolutnie nie do pokonania na kondycję, to charakterystyka ziemskich kucyków, które władają magią – męczą się dużo mniej. Poleciłem więc Lazarowi, by spróbował nie brać go na przetrzymanie, tylko jakoś wcisnął jedno dobre uderzenie, by go zdekoncentrować i wygrać takim tanim ciosem.

I Lazar rzeczywiście tak właśnie zrobił, nagle zamachując się i próbując rąbnąć swojego przeciwnika w kopyta. Jego przeciwnik zablokował ten atak, a następnie kolejny i kolejny. Ira wręcz cofnął się o dwa kroki, wywołując niemałe poruszenie na trybunach. Ich największy faworyt się cofał?

Obydwaj przesunęli się o kilka solenów, gdy nagle Ira się zatrzymał w miejscu i odbił kolejne uderzenie.

– **Bezużyteczne!** – wrzasnął. – **Moja kolej!**

Miecz Lazara oczywiście błyskawicznie śmignął, by przechwycić cios Iry w locie, ale siła uderzenia była kompletnie nieporównywalna – miecz Lazara został zdmuchnięty kilka solenów w bok, wystawiając go kompletnie na atak. Ten natychmiast się cofnął i lewitacją zawrócił miecz w ostatniej chwili, by bokiem żelaznodrzewnego miecza sparować kolejny cios. Ira bezlitośnie uderzył raz, drugi i trzeci – za każdym razem siłą wyrzucając broń trędowną z poprawnej pozycji i uniemożliwiając mu kontratak lub prawdziwie skuteczną obronę. Wreszcie – Ira uderzył horyzontalnie z tak miażdżącą siłą, że miecz Lazara pękł, posyłając drobniutkie drzazgi we wszystkie strony.

– **PRZERWAAA!** – wrzasnął mistrz ceremonii. Ira, choć mógł, nie opuścił miecza w trakcie pauzy od walki, nie wykorzystując okazji do oszczędzania sił. – Lazar, podnieś nowy miecz.

– To koniec – mruknął ambasador Ugo, obserwując to przygnębiony z trybuny.

Zastępca Luco ociągał się z tym. W międzyczasie Ira zamachnął się próbnie w powietrzu kilka razy z nudy.

– **Oczekiwałem znacznie więcej!** – powiedział, ewidentnie zniecierpliwiony.

– To nie jest koniec. Nie przekreślaj go jeszcze – odparł swojemu towarzyszowi Luco.

Po drugiej stronie trybuny wśród wysokich lordów korony arcyksiążę Unicornii syknął.

– On się nim bawi – mruknął Ametyn.

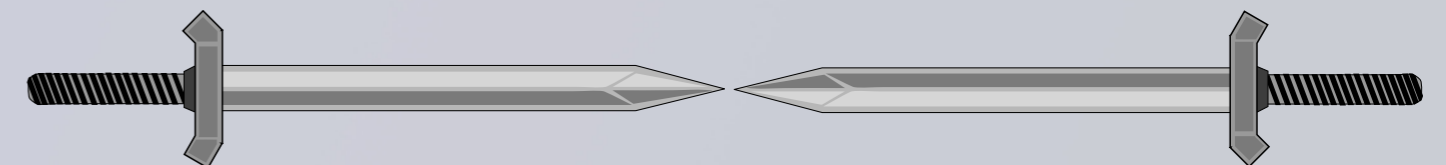
Jopaz Platinum i kanclerz milczeli. Nie wierzyli oni w teorię spiskową głowy rodu... ale jeśli? Ira Auranti już mógł łatwo wygrać ten pojedynek, ale ewidentnie go przedłużał. Coś mogło być na rzeczy.

Lazar wreszcie podniósł miecz i spróbował natychmiast dźgnąć swego przeciwnika, wykorzystując zaskoczenie. Ira, choć się nie spodziewał takiego nagłego ataku, nadal był w stanie się wybronić i cofnął się o krok.

– **Bezużyteczne!** – wrzasnął jeszcze raz i znowu ciął horyzontalnie, posyłając broń Lazara w powietrze. Walczący w imieniu Luco ledwie był w stanie utrzymać z bronią kontakt swoją magią i zawrócił broń dosłownie w ostatniej chwili, cofając się intensywnie. Kolejny cios przyniósł olbrzymie rozczarowanie dla kibiców – choć Lazar już usiadł ze zmęczenia i nie był w stanie się bronić, to właśnie wtedy broń Iry się rozpadła.

– **PRZERWAAA!** – wrzasnął mistrz ceremonii. – Sir, proszę sięgnąć po inną broń.

Całe ciało Iry otoczyła delikatna magiczna światła sygnalizująca, że telekinezą sięga po miecz, ale ta nagle znikła, gdy ten zauważył stan swojego przeciwnika. Lazar bowiem nie wstawał.



XII

– A może, jeśli pozwolę mu się trafić, wreszcie umrę?

Ta siła była przerażająca, absolutnie nierealna. Może wreszcie, gdyby jego miecz uderzył go w głowę, wreszcie to bezużyteczne ciało by się poddało i byłby wolny? Miał dosyć. Ból rozrywał jego ciało, jego kończyny były słabe, jakby nie istniały, nie mógł wstać, choć próbował. Pot ciekł pod tuniką i kolczugą, czuł ohydłą ropę wydobywającą się z jego ciała. To powinien być wreszcie jego koniec.

Jego przeciwnik stał przed nim, kompletnie dominując nad nim. W jego oczach widział... no właśnie, co? To była pogarda, czy może coś innego? Im dłużej patrzył zza swojej maski na niego, tym bardziej się skłaniał do tego, że widział raczej... empatię?

Próbował jeszcze raz wstać, ale mięśnie mimo napięcia nie były w stanie go podnieść.

– **Nie znam cię, nie obchodzi mnie, kim jesteś, ale jeśli tu śmiesz przede mną stać, znaczy, że jesteś w stanie walczyć!** – wrzasnęła Ira. – **Jeśli jesteś w stanie skrzyżować ze mną miecze, znaczy, że nic innego nie ma znaczenia, niż właśnie to. Wstawaj! Wstawaj, piórwa mać!**

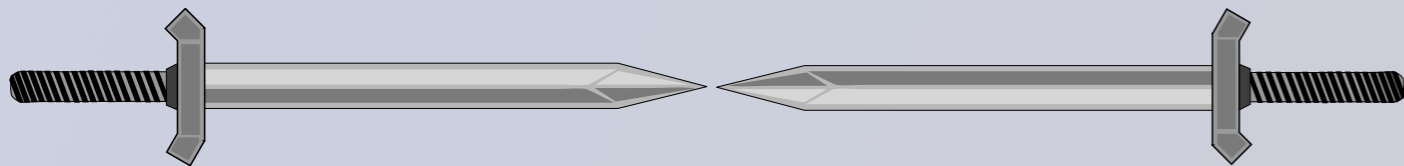
Następnie ziemski kuc stąpnął silnie kopytem w ziemię, raz za razem, wzbijając w powietrze drobne ziarna piasku.

– **Wstawaj!** – powtórzył.

Czy on wiedział? Poznał ten gest, ale to było niemożliwe. Jego nauczyciel opowiadał, że tak gryfy zachęcały walczących, stąpnięcie konkretnie tą kończyną, dokładnie w ten sposób, w tym kontekście.

Już dawno nie słyszał nic z trybun, widzowie ucichli, nie wiedząc, jak rozumieć to, co widzieli swymi oczyma. Usłyszał jedynie podobne „wstawaj!” gdzieś z trybun... czy był to Luco? Może Rosa? Już w tym momencie nie rozróżniał. Ale ważne było co innego – że jakkolwiek radykalnie i patetycznie brzmiały słowa Iry, on je rozumiał i znalazł w nich coś.

Jest przecież świat poza tą chorobą, jak powiedział wcześniej Luco. I poza tą chorobą, miał przed swymi oczyma kogoś, z kim warto było zawalczyć. Zapierając się z całych sił i pomimo bólu, wstał z powrotem na kopyta.



XIII

– Musisz mi wybaczyć, Ira – powiedział Lazar, ledwo słyszalnie spod maski, ale dosyć głośno, by jego przeciwnik usłyszał. – Przepraszam. Będę walczył dalej.

Baron Tournai uśmiechnął się szeroko.

– **TAK!** – odparł z czystym triumfem w głosie i ponownie przywołał swoją magię, by podnieść miecz. Lazar uczynił to samo.

Od Luco, przez Ugo, Rosę, Ametyna, aż po Jopaza i Siegfrieda – nikt nie miał już pojęcia, co się właściwie działo, dlaczego Ira daje swojemu przeciwnikowi szansę za szansą, by dalej kontynuować walkę – i reszta widowni tego zupełnie też nie rozumiała. Pozostało jedynie kibicowanie dalej obydwojgu, albowiem walka rozgorzała na nowo – i to z większą intensywnością niż poprzednio. Ira znowu uderzył horyzontalnie, wręcz już klasycznie dla niego i Lazar, zamiast próbować zbić czy sparować bokiem, sam zadał cios dokładnie na kolizji z nadciągającym ostrzem. Wielkie było zdumienie, gdy choć wcześniej Ira zmiatał broń Lazara z kursu, tym razem był on w stanie przywrócić ją szybko z powrotem do poprawnej pozycji.

Finezja Iry też była w pewnym sensie ograniczona – po raz pierwszy w trakcie całego pojedynku miecz ellenojskiego następcy tronu uderzył o piach, ale błyskawicznie miecz powrócił, by zbić kolejny cios. Tym razem po raz pierwszy od początku tego pojedynku obydwoj walczący przyjęli podręcznikowy styl krzyżowych cięć – ustawicznie atakując się raz za razem, bardziej próbując uderzyć w broń przeciwnika niż w niego samego. A ponieważ obydwoj wkładali coraz więcej energii magicznej w siłę ciosów, Lazarowi znowu złamała się broń. Tym razem jednak się nie wahał, szybko sięgnął po nową ze stosu i kontynuowali dalej.

– Choroba nie zjadła mu magii... – mruknął Ugo Torta.

– Ale... – myślał Luco. – To nie ma szans zadziałać. To jest to, czego właśnie specjalnie kazałem mu unikać – przedłużającej się walki.

Mimo wątpliwości fralskiego barona, walka trwała już kilka minut – dwukrotnie dłużej niż jakikolwiek wcześniej pojedynek Iry, który zmiotł wszystkich swoich przeciwników niemalże natychmiast po rozpoczęciu. Chociaż mieszkańcy Everfree i przybysze, którzy zewsząd przybyli oglądać ten turniej, nie rozumieli, dlaczego niby Ira pozwolił swojemu przeciwnikowi kontynuować walkę, to widząc, jak teraz jest „wyrównana”, zaczęli tym głośniejsze skandować. Może wreszcie znalazłby się ktokolwiek, kto byłby w stanie pokonać tego, który odmawiał bycia pokonanym od kilku lat? Opiłki i drobne drzazgi walały się teraz po arenie – po kolejnym ciosie Lazara, choć Ira zablokował je zupełnie poprawnie, jego miecz nie wytrzymał i też pękł. Następca tronu Ellenois się roześmiał i sięgnął natychmiast po następny.

Walka trwała dalej, a mistrz ceremonii patrzył z coraz większym niedowierzaniem na powoli kurczący się stos żelazodrewnianych broni. Wydawało mu się, że to jakiś rodzaj ambitnego żartu – Ira z tym wózkem broni przybywał na każdy pojedynek, jednak przeciwnik był pokonywany tak szybko, że w ogóle nie były używane. Tym razem jednak obydwoj walczący powoli przebijali się przez ten zapas do tego stopnia, że zaczął się zastanawiać, czy wystarczy. Nie pomagał fakt, że obaj mieli świetną kondycję magiczną i póki co nie wydawali się nawet zwalniać.

Dopiero gdy pękł szósty miecz Lazara, coś się zmieniło – trędowaty ukrywający się pod maską ewidentnie zwolnił. Co jednak zdumiało pozostałych, to fakt, że Ira też zwolnił. Czyżby nawet on nie miał niemożliwych do wyczerpania sił? Walczyli dalej, tnąc krzyżowo, walczyli już dłużej niż Ira we wszystkich pojedynkach razem wziętych. Miecze ciągle pękały i trzeba było je wymieniać – w krótkich przerwach walczący odsapali i kontynuowali starcie.

Nie wiadomo, jak długo by to trwało, gdyby nagle niedługo po złamaniu dziewiątego miecza Lazara mistrz ceremonii nagle się nie wydarł.

– PRZERWAA! – wrzasnął.

Ira mrugnął kilka razy, kompletnie zdziwiony. Nikomu z nich nie pękła broń.

– **Co jest!?** – zapytał się lekceważąco baron Tournai, dysząc, wciąż trzymając broń w polu lewitacji.

– Cieknie ci z nosa, sir – powiedział mistrz ceremonii.

I faktycznie tak było, z nozdrza Iry ciągnął się szlaczek krwi. Ira ciężko westchnął i przerwał używanie magii. Sędzia podszedł i wytarł chusteczką krew, rytuał musiał być dochowany. Już teraz można było to uznać za zły omen, ale przynajmniej krew nie ciekła z powodu uderzenia, tylko przez nadużywanie magii. Następnie mistrz ceremonii odwrócił się w kierunku Lazara. Przez chwilę po prostu patrzył się na niego niezręcznie, w końcu się przełamał.

– Musisz zdjąć maskę – powiedział.

– Nie – odparł zgryźliwie.

– Muszę sprawdzić, czy krew ci cieknie z nosa, jak twojemu przeciwnikowi – powiedział. – Jeśli krew padnie na tę ziemię, będzie to zły omen.

– Nie.

Mistrz ceremonii przybrał oburzony wyraz twarzy.

– Dlaczego? Zdyskwalifikuję cię za nieszanowanie zasad i tradycji, jeśli mi nie pozwolisz tego sprawdzić – powiedział.

Przez chwilę Lazar milczał, a potem zwyczajnie mu wszystko powiedział. Mistrz ceremonii zamarł. Widownia również zastygła, nie będąc w stanie usłyszeć ani zrozumieć, jaki problem miał teraz Lazar i sędzia. Stał w miejscu całą minutę intensywnie myśląc, co rusz spoglądając w kierunku Celestii na trybunach, szukając jakby inspiracji, co powinien teraz zrobić. Trwało to już tak długo, że stawało się skrajnie niezręczne – w końcu nie wytrzymał. Podszedł bliżej królewskiej trybuny i zwrócił się w kierunku Celestii i wysokich lordów korony.

– Lazar jest chory na trąd – powiedział.

– O piórwa... – mruknął Ugo.

Trybuna natychmiast pogrążyła się w intensywnych kłótniach, lordowie nabrali ochoty, by oferować Celestii jakże cenne rady. Luco wiedząc, że za chwilę zostanie wezwany, również zaczął się przesuwając do trybuny królewskiej.

– Jak to w ogóle się stało, jak mistrz ceremonii do tego doprowadzi? – zapytał się Venia, który jakoś precyzyjnie się przez wzbierający tłum szlachty.

– Wasza Wysokość, to skandal! – powiedział Ametyn II Platinum, podnosząc się z siedzenia. – On nie powinien być nawet dopuszczony! Żądam wyjaśnień od Luco z Sarisolly!

– Jestem – powiedział niemalże przez zęby Luco, zbliżając się do Celestii.

– **Czy wybierając Lazara na swojego zastępcę, wiedziałeś, że jest chory na trąd?** – zapytała „względnie” ciepłym głosem Celestia.

– Tak – odparł natychmiast i pewnie siebie; nawet jeśli pytanie miało charakter retoryczny, nie miał możliwości, tego nie wiedzieć. – Wiedziałem o tym od początku.

– W takim wypadku naraziłeś dziesiątki lordów korony, przywlekając tę przybłędę tutaj – syknęła księżna Arlette Auranti.

Deklaracja de facto władczyni Ellenois zbiła z tropu Ametyna, który się chyba spodziewał czegoś innego. Książę Arcole z Cahlouse przepchnął się między Jopaza i Siegfrieda, by wcisnąć się do dyskusji.

– Wasza Wysokość, lordowie... – próbował przekrzyczeć się przez resztę.

– Zaakceptowanie Lazara byłoby bezpośrednim naruszeniem harmonijnych nakazów naszej świętej wiary – wypowiedział się arcybiskup Aitokratii, Hollete. – Solaris, 15:32 – „Trędowaty, dotknięty tą plagą, będzie miał rozerwane szaty, grzywę w chaosie, brodę zasłoniętą i będzie wołać: „Nieczysty, nieczysty!”. Przez cały czas trwania tej choroby będzie nieczysty. Będzie mieszkał w odosobnieniu. Jego mieszkanie będzie poza obozem.”

– Złamał też prawo korony, nie ostrzegając innych dzwonkiem – cynicznie jeszcze zwrócił uwagę Venia.

Celestia głośno wzdychnęła.

– **Luco d’Sarisolla, czy kazałeś Lazarowi ukrywać, że jest chory?** – zapytała.

– Tak – odparł, ledwo powstrzymując emocje. – Biorę pełną odpowiedzialność, ale...

– Żadne ale! – kategorycznie stwierdził arcyksiążę Unicornii. – Powinna zostać zarządzona natychmiastowa dyskwalifikacja reprezentacji Ligurii z turnieju. Mam nadzieję, że trędowaty nie rozniósł plagi wśród moźnych. Wasza Wysokość, Luco winien za to odpowiedzieć...

Venia, będący reprezentantem republiki Altiny, nie mógł się powstrzymać przed szerokim uśmiechem. Nie planował tego, ale cieszył się, mając takiego sojusznika. Właśnie miał dorzucić kolejną kąśliwą uwagę, gdy nagle kłótnie moźnych zostały nagle przerwane przez kogoś nieoczekiwanego.

– **CZY MOŻECIE WRESZCIE SIĘ ZAMKNAĆ I POZWOLIĆ MI WALCZYĆ!?** – wydarł się abso-lutnie wściekły Ira Auranti, który wciąż stał na arenie.

Kłótnie na trybunie zamilkły dosłownie na moment, lecz to wystarczyło, by następca tronu Ellenois mógł kontynuować.

– **Nie obchodzi mnie to!** – wrzasnął. – **Ktokolwiek stoi przede mną, jest w stanie walczyć, znaczy że jest mi równy! Jesteście żałośni, zmiotłem na tym turnieju kilku prężnych wspaniałych moźnych tylko po to, by jedyną osobą, mogącą walczyć ze mną na równi z równym, okazał się ktoś chory!?** **To jest choroba!?** **Tylko trędowaty jest w stanie ze mną walczyć!?**

– Nie o to chodzi, tylko... – próbowała odpowiedzieć mu Arlette..

– **Zamknij się!** – wydarł się, kompletnie nie szanując swojej rodzicielki ani hierarchii. – **Z tego, co ja wiem, Luco mógł wybrać kogokolwiek, by go zastępować i wybrał kogoś, kto jest mnie godzien. Domagam się kontynuowania pojedynku, natychmiast!**

Na trybunie zapadła chwila niezręcznego milczenia. Luco w przybłysku geniuszu postanowił przejąć inicjatywę i wykorzystać swoje zebrane przypuszczenia, by ocalić się przed dyskwalifikacją.

– I jego imię nie jest przypadkowe – powiedział baron Sarisolly – bo w rzeczywistości jest to Lazur Platinum, syn Ametyna.

Z tymi słowami cała trybuna możliwych zamieniła się w jeden wielki chaos wrzasków, kłótni i kilkunastu różnych głosów oferujących jedyne słuszne rozwiązanie tego problemu. Ametyn nagle się wycofał, bo to teraz jego różni możni zaczęli oblegać, domagając się wyjaśnień, i osłonił się swoim kanclerzem niczym tarczą, który teraz wszystko ładnie im wyjaśniał.

Łatwo było bowiem dyskwalifikować kogoś udającego giermka i trędowatego, ale nie prawowitego następcy tronu Unicornii. Sam Luco nigdy o to konkretnie się „Lazara” nie zapytał, ale miał swoje przypuszczenia, w rozmowach z innymi możliwymi zdobył odpowiednie informacje i zwyczajnie połączył wątki – tożsamość „Lazara” była oczywista. Biorąc pod uwagę, że Ametyn nie zaprzeczył jego słowom – trafił bezbłędnie.

Ta przydługa kłótnia między możliwymi trwałaby dłużej, gdyby w końcu nawet Ta, Która Lśni nie straciła cierpliwości.

– **Cisza!** – powiedziała nieznacznie głośniejsz Celestia.

Gdy możni się uspokoili, ta zwróciła się do nich.

– **To jest mój dekret** – oznajmiła. – **Lepra jest chorobą grzechu, chorobą kary przeciwko Wielkiemu Planowi i porządkowi Harmonii. Lazur Platinum nie powinien mieć możliwości zastępowania Luco w tej walce.**

Zarówno Ametyn, jak i Venia wyraźnie się uśmiechnęli. Ametyn nie do końca przewidział rozwój wydarzeń w taki sposób, liczył raczej na przypadkowe fizyczne usunięcie Lazura w finale, ale wczesna dyskwalifikacja rozbroi intrygę Arlette Auranti. Venia po prostu się cieszył, że nawet nie będzie musiał walczyć z Lazurem, by zabezpieczyć triumf dla swojego rodzinnego miasta.

– **Niech więc ten, kto jest bez grzechu, zejdzie na arenę i go z niej wyrzuci** – rozkazała Ta, Która Lśni.

Z tymi słowami możni zostali zagięci. Venia nawet ruszył się do przodu i już miał przeskoczyć przez barierkę trybuny, by zejść na arenę, ale w ostatnim momencie zrozumiał, co właściwie Celestia powiedziała. Zrozumiał również implikacje.

Wśród możliwych całej Equestrii, Hesperii, Fralii, Oileainii i Alemanni nie było nikogo, kto się odważył zejść. To jedno, że nagle Celestia lustrowała ich uważnie – ktoś by się tu śmiał uważać, że jest bez grzechu? Ale również, jeśli oni uważali, że lepra jest tak straszną śmiertelną chorobą i jak Lazur śmiał w ogóle tu być i ją roznosić, to ktoś miałby teraz go wyrzucić z areny i sam nie być zagrożony zakażeniem?

– A-ale... – próbował zaprotestować Venia. – Nie możemy...

Z miejsca znowu wybuchła kłótnia między możliwymi, tym razem szczególnie silnie zareagowała Arlette Auranti, która domagała się natychmiastowego walkoweru dla Iry, uważając, że to karygodne, że jej jedyny dziedzic jest zagrożony plagą roznoszoną przez kucyka tuzin solenów od niego.

Miarka się już przebrała i baron Tournai miał dosyć słuchania tego, szczególnie gdy usłyszał, czego jego matka się teraz domagała. Wściekły, nagle ponownie użył magii i zwrócił się z powrotem w kierunku Lazura.

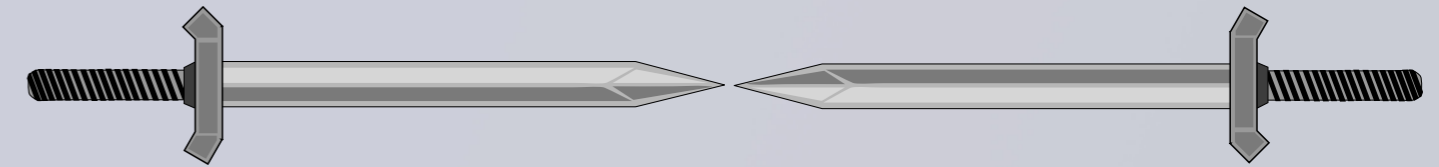
– **En gardeeee!** – wrzasnął Ira, rzucając się do przodu z mieczem podniesionym w polu lewitacji, na co Lazur również podniósł swój miecz. Przerazony mistrz ceremonii próbował się rzucić pomiędzy nich i powstrzymać, ale efekt okazał się dużo bardziej nieprzewidywalny od zamierzonego. Cios Iry po raz kolejny złamał miecz Lazura, który pękł w środku – natomiast nagle zawracając ostrze z powrotem do kolejnego cięcia, Ira Auranti z całej siły rąbnął nim w twarz mistrza ceremonii, który próbował interweniować. Ku zgrozie wszystkich obserwujących, cios ten posłał sędziego na ziemię, który wrzasnął z bólu. Wtedy dopiero Ira się zatrzymał.

– **Koniec** – oznajmił za mistrza ceremonii Ira Auranti, z niezrozumiałą dumą w głosie z własnej porażki. Następnie, jak gdyby jeszcze bardziej chciał upokorzyć sędziego, komicznie upuścił trzymany przez niego żelazodrzewny miecz na jego głowę.

Kompletnie zdumiony Lazur nawet się nie ruszył, gdy Ira magią przyciągnął do siebie wszystkie połamane miecze. Było ich łącznie dziesięć i po załadowaniu ich na ten sam mały wózek, z którym przybył, Ira odwrócił się i opuścił arenę – ku absolutnemu szoku wszystkich pozostałych. Ponieważ mistrz ceremonii nie był w stanie mówić, władczyni Equestrii go zastąpiła.

– **Lazur Platinum zwycięża przez dyskwalifikację przeciwnika, przechodząc do półfinału** – oznajmiła głośno Celestia.

I wraz z tymi słowami zakończył się najbardziej szalony pojedynek turnieju.



CZY BĘDĘ PASOWAŁ? BY HEFAJSTOS



LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

[HTTPS://KO-FI.COM/LAILYREN/SHOP](https://ko-fi.com/lailyren/shop)



- NAKLEJKI

- MAGNESY

- PRZYPINKI 56 MM

- ZAKŁADKI

- PLAKATY

- RYSUNKI NA ZAMÓWIENIE

- ZESTAWY SPECJALNE



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD