



EQUESTRIA

TIMES

46
08/2021

*Cicho wszędzie, głucho wszędzie
czy film dobry z tego będzie?*

Recenzja Cichego miejsca 1 i 2

Kolorowe struny rocka

Kuźnia Retro: Guitar Hero

Na co ci poczytalność, jak masz macki?

Recenzja Cultist Simulator

Spis treści

RECENZJE – LITERATURA

Nowy Ład – Komiksy IDW.....4

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Armia umarłych.....8

Cruella.....10

Ciche Miejsce 1 i 2.....14

RECENZJE – GRY

Cultist Simulator.....16

Kuźnia Retro: Guitar Hero.....18

Paradise Lost.....20

FELIETONY

Antagonizmy Malva.....22

FIFA kopiuuj – FIFA wklej.....25

Pokemon GO: growy fast food.....27

PIASKOWNICA

Który niedźwiedź jest najlepszy?.....30

Z kuchni Mid.....34

TWÓRCZOŚĆ

Władcy Wiatru – Fanfik.....40

Komiks.....44

Czołem, misiaczki!

Patrzcie, tym razem bez opóźnień! Co prawda numer wyszedł nam raczej cienki, ale za to może się pochwalić ciekawą treścią (jak zawsze, ale ciiii). Gray nie tylko zrecenzowała "Cruellę", ale i zrobiła tier listę niedźwiedzi. Niestety, ale zabrakło tam Colargola - największej ofermi wśród miśków, więc ja tam daję 2/10. Fani horrorów powinni poczytać, co Hefajstos myśli o obu częściach "Cichego Miejsca". A jeśli zawsze marzyliście o założeniu własnej sekty, to artykuł Ghatorra o "Cultist Simulator" może Was zainteresować. Natomiast dla miłośników naprawdę mocnych wrażeń czekają przepisy od Midday Shine, ta kobieta potrafi rozpać zmysły!

~Cahan

Redaktor naczelna: Cahan

Szef działu korekty: Solaris

Szefowa działu graficzno-technicznego: Moonlight

Zespół redakcyjny: Gray Picture, Ghatorr, Malvagio, Hefajstos, Black Scroll

Korekta: Magda B, Midday Shine, Blackie

Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado

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.

Facebook

MLPPolska

Twitter

DeviantArt

Nowy Ład

Czyli zagrożenia brytyjskości

CZEŚĆ i czołem, uderzamy z kolejną komiksową historią! W numerach 48-50 – to mały kamień milowy! – czeka na nas epizod przygodowy... oraz mały bonus na zakończenie w postaci krótkiego plasterka życia. Danie główne serwuje Ted Anderson, który zadbał, aby postaci miały do mówienia ciekawe rzeczy, oraz jak zawsze bezbłędny Andy Price – on zatroszczył się, aby postaci owe i ich otoczenie ciekawie wyglądały. Deserem zajęli się zaś Jeremy Whitley (scenariusz) oraz Jay Fosgitt (rysunki). Avanti!

~Malvagio

Na dobry początek – ciekawostka! Numer 50 jest kamieniem milowym również i z tego względu, że jako pierwszy otrzymał nowe logo marki. Wszelkie obecne różnice musiały dopuścić do siebie więcej kolorów, oznaczając punkt w historii, w którym Hasbro postanowiło oficjalnie stwierdzić, że te pastelowe koniki właściwie nie muszą być adresowane wyłącznie do dziewczynek. A przynajmniej tak głoszą stare podania – premiera komiksu nastąpiła bowiem w styczniu 2017 roku, minął więc już szmat czasu. Tak czy inaczej na pewno chodziło o pieniądze.



Ale na tym koniec dygresji – przejdźmy do samej historii. Wszystko zaczyna się w noc wielkiej kosmicznej koniunkcji, w trakcie której gwiazdy mają w rzędku ustawić się ładnie. Kucyki powszechnie wyległy na okoliczne pola chcąc oglądać to niesamowite zjawisko, ale rozrywkę psuje im Discord, pragnący skupić uwagę na sobie. Pada wiele ostrych słów, pod wpływem których draconequus odchodzi, a na niebie zaczyna dziać się magia – jak się szybko okazuje nie tylko tam, uwagę Twilight i spółki szybko przyciąga bowiem tajemnicze jajo, w które najwyraźniej przemienił się pocziwy Chaos. Z niego to wykluwa się Accord (Concord, jeśli czytacie po polsku), ucieleśnienie Ładu i dżentelmena w brytyjskim stylu, kompletne przeciwieństwo Discorda, które ma własne plany co do przyszłości Equestrii. Co wywołało tę przemianę i czy uda się ją odwrócić? Czy co za dużo, to niezdrowo, a światu potrzebna jest odrobina Chaosu? I czy po raz kolejny Praworządna Neutralność zostanie przedstawiona jako nudna?

Poruszamy się wciąż po kucykowie, więc odpowiedzi na większość tych pytań są raczej oczywiste, nieprawdaż?



I tak, zgodnie z wszelkimi popkulturowymi prawidłami, Ład, Porządek i Dyscyplina Praworządnej Neutralności to szara, uporządkowana nuda. Ale za to jak narysowana! Tak, moi mili, Andy Price wciąż ma To Coś, a jest to informacja mniej więcej tak zaskakująca, jak to, że poprzedniego dnia słońce zaszło na zachodzie (mniej więcej). Perypetie postaci cieszą oko, podobnie jak ich przerysowana mimika, a projekt Accordy należy do ścisłej komiksowej czołówki. Z drugiej strony jednak... czegoś tak jakby komiksowi brakuje. Zaryzykuję stwierdzenie, że chodzi o odrobinę graficznego szaleństwa – i zdaję sobie sprawę, jak to brzmi a propos historii z wcielonym Ładem na pozycji antagonisty. Wszystko stoi po prostu na wysokim poziomie, a do tego przecież Price zdążył nas już wszystkich przyzwyczać, nie jest to więc czynnikiem wyróżniającym. W porównaniu do innych jego dzieł, to zdaje się bardziej stonowane, stojące nieco w cieniu swojego starszego rodzeństwa.

Sama historia poprowadzona została w sposób zręczny i interesujący. Czytelnik nie powinien odczuwać przestojów ani galopowania do zakończenia na złamanie karku. Jestem pod wrażeniem, jak na łamach jedynie trzech zeszytów

udało się dobrze zamknąć trzy klasyczne akty, podczas gdy historie rozpisane na cztery numery często ponoszą na tym polu porażkę. Postać Accordy wypada znakomicie, nawet jeśli powtarza w gruncie rzeczy motywy znane popkulturze już od dawna (kto kojarzy Gavina Magnusa z „Heroes of Might & Magic 4”, ten wie, czego może się po nim spodziewać) – prawdziwy Ład może zapanować tylko po wyeliminowaniu źródła wszelkiego Chaosu, czyli wolnej woli. W prosty, ale przystępny sposób – nie zapominajmy w końcu, kto jest głównym targetem tych komiksów – wprowadza pewne niuansowanie do świata pastelowych koników. Dzieciom (i nie tylko im) łatwo jest wpaść w pułapkę binarnego postrzegania rzeczywistości i systemu przeciwieństw absolutnych, więc pomysł z antagonistą reprezentującym spektrum Harmonii tak mocno, iż bardziej już po prostu się nie da, uważam za wspaniałą zagrywkę. Powiedziałbym nawet, że pogrążona w lekkiej stagnacji pula antagonistów potrzebowała takiego dodatku i szkoda trochę, że był to najprawdopodobniej jedyny występ Accordy – nawet jeśli ciężko byłoby wymyślić jakąkolwiek kolejną historię z jego udziałem.

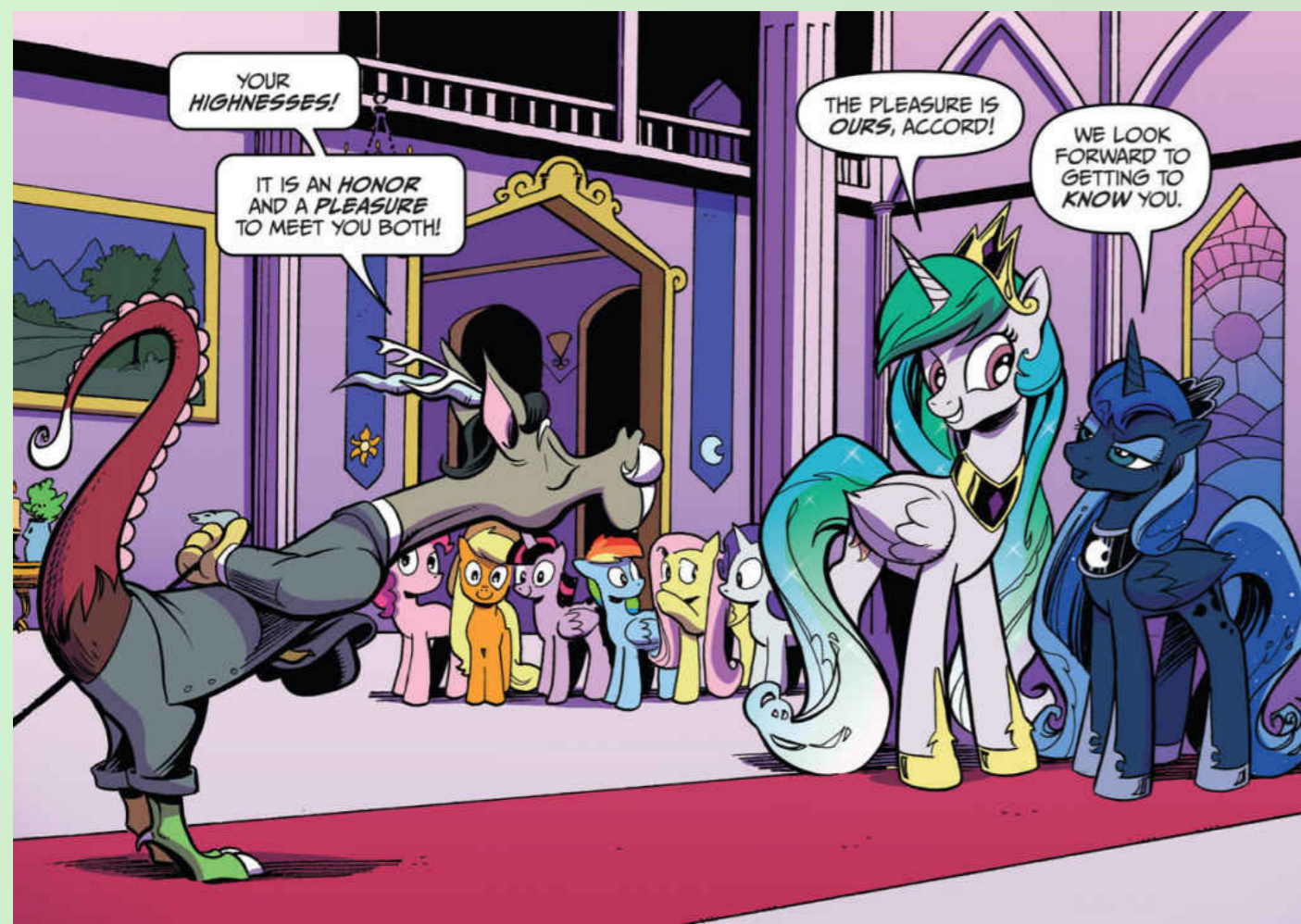
Omawiane zeszyty nie są jednak pozbawione wad. Za największą uważam... Starlight Glimmer. Mówię to absolutnie poważnie i mam ku temu solidne podstawy. Zreformowana sekciarzka najzwyczajniej w świecie kradnie dla siebie całe show – to znaczy tę jego część, która nie przypadła Accordowi. To ona jako pierwsza zauważa jajo, z którego wykluwa się Ład. To ona jako jedyna odnosi się do niego podejrzliwie, jeszcze zanim draconequus zrobi cokolwiek budzącego obawy i to ona dostrzega zagrożenie, gdy ujawnia on swe możliwości przejmowania i jednoczenia umysłów. To ona pociesza i poucza (!) podłamaną wydarzeniami Celestię. To ona wyciąga wnioski z przygód, w których nie brała nawet udziału, a zna je tylko z opowieści innych (!!!), które ostatecznie poprowadzą kucyki... a właściwie, nie ukrywajmy, JĄ SAMĄ do wygranej, bowiem zgadliście – to ona staje się ostatnią przeszkodą na drodze Accordy do całkowitego zwycięstwa. Rozumiem, że w swej zapalczywej niechęci do tej postaci bywam... nadgorliwy, ale musicie przyznać, że coś tu jest jednak poważnie nie tak. Równowaga Mocy została zaburzona; pozostałe postaci zredukowano do podrzędnych ról po to jedynie, by ulubienica autorów mogła błyszczeć na każdym kroku.

Mary Sue pełną gębą i kopiowanie niezdrowego podejścia z serialu, nomen omen, nieładnie. Boli to szczególnie mocno, ponieważ przez pewien czas wydaje się, że równorzędną rolę odgrywać będzie duet Twilight-Luna, szukający odpowiedzi wewnątrz umysłu Accorda. Książniczkom rzeczywiście udaje się je odnaleźć, ale nie są w stanie podzielić się swoimi rewelacjami z innymi, same bowiem wcześniej ulegają mocy ładu. A ostatecznie cała ich wyprawa pozbawiona zostaje znaczenia, bo genialna Glimmer sama odkrywa prawdę. Coś, co mogło być dziełem współpracy, stało się jedynie kolejnym pochwalnym peanem na cześć jednej postaci. Bleh.

Drugim, mniejszym, lecz wciąż istotnym mankamentem, są pewne niedociągnięcia logiczne. Komiksy nigdy nie wyjaśniają, dlaczego właściwie kucyków opanowanych przez Accorda (jak i jego samego) zupełnie nie ima się magia. Sprawia to wrażenie nieco nieporadnej próby wymknięcia się z pułapki, jaką jest obecność trzech alicornek, z których każda dysponuje wielką siłą – wypada to po prostu niezbyt wiarygodnie. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, że pomimo tej magicznej odporności, Twilight i Lunie udaje się rzeczywiście przeniknąć do umysłu draconequusa – i dopiero tam tracą

zupełnie swoje możliwości, nie są w nim w stanie nawet latać. Można to tłumaczyć motywem zdyscyplinowanego umysłu, który nie poddaje się obcym wpływom, ale nie jest to szczególnie przekonujące – podczas lektury odniosłem wrażenie, że autorowi po prostu wygodnie było w jakikolwiek sposób uniemożliwić klaczom ucieczkę. A to prowadzi nas z powrotem do tej wady największej... ech.

To powiedziawszy, muszę pochwalić jednak komiks za to, w jaki sposób problem Accorda zostaje ostatecznie rozwiązany oraz jak przełamaniu ulega tradycyjny schemat „jak trwoga, to do laserowego boga”, znaczy Klejnotów Harmonii czy innych strzelających magicznymi promieniami McGuffinów. Bezrefleksyjne poleganie na czarodziejskich gadżetach zostało dosłownie ośmieszone i obnażone jako... no cóż, zachowanie bezrefleksyjne, prowadzące jedynie do pogorszenia sytuacji. To całkiem zaskakujące, jak w świecie, którego podstawowym założeniem jest Magia Przyjaźni™ i promowanie pozytywnych wartości, tak rzadko wykorzystywane są one w postaci innej, niż Piu-Piu-Laser. Z tego też względu Accord, nie tyle pokonany, co przekonany, niczym Sombra z komiksowego



„Kryształowego Oblężenia” (mryg-mryg), stanowi niezwykle wartościowy dodatek do uniwersum. Więcej takich historii! To znaczy więcej takich historii, ale może z odrobinę większą ilością akcji!

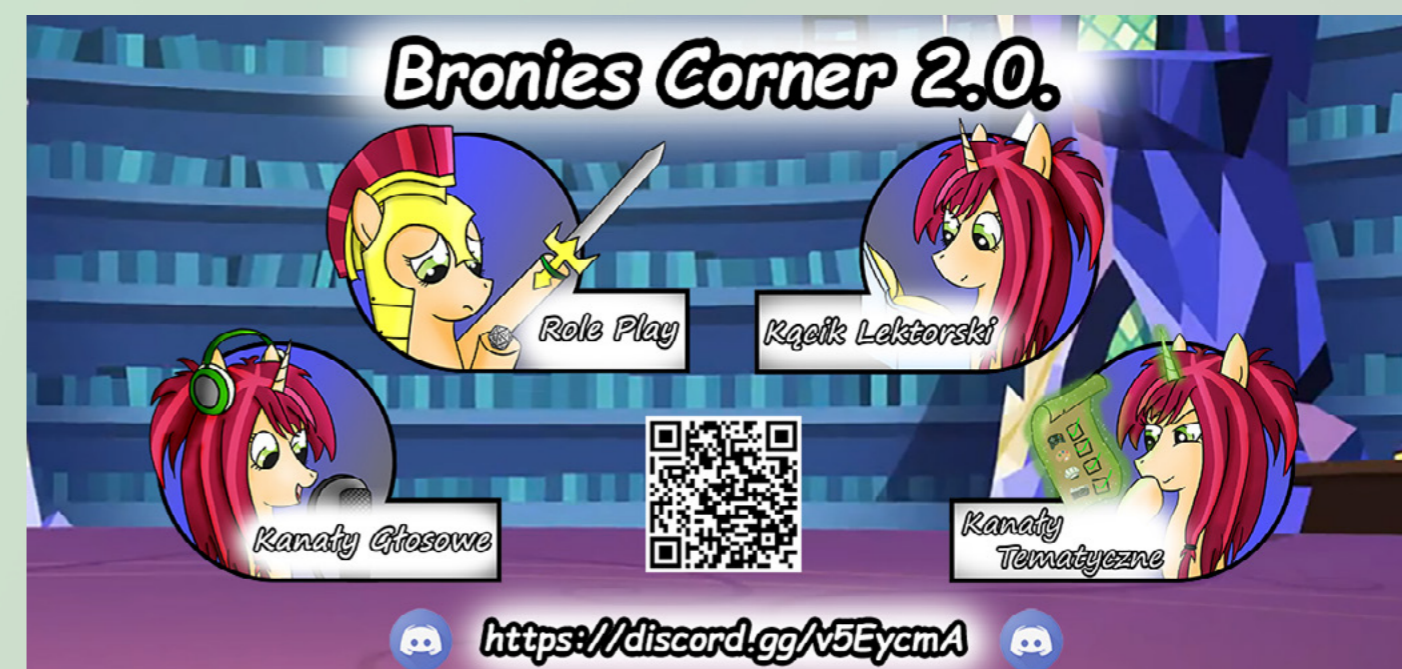
Na koniec mały akapit poświęcony historyjce wieńczącej zeszyt nr 50 – Celestia zaprasza wszystkich poddanych na swoje urodziny, otrzymując oczywiście całe tony prezentów. Wśród gości znajduje się także Discord, który choć początkowo wcale nie zamierzał niczego książnicze wręczać, podpuszczony przez Fluttershy szuka daru naprawdę wyjątkowego – i znajduje go, w postaci dnia wolnego. Władczyni, pozbawiona magii na dwadzieścia cztery godziny i pod postacią zwykłego kucyka, może wreszcie poużywać nieco życia i odpocząć od obowiązków kierowania krajem. Sam pomysł na historię jest przedni, ale obawiam się, że tym razem przeciwnicy stylu Fosgitta dostali do rąk solidne argumenty. Nie powiedziałbym, by sprawdzał się on dobrze w tym konkretnym przypadku, w gruncie rzeczy spokojnego życiowego plasterka. Szczególnie słabo wypada tu projekt przemienionej Celestii, przywodzący na myśl jakieś biedne, wyliniate stworzenie. Dość powiedzieć, że w późniejszych zeszytach motyw Pani Dnia incognito zostanie powtórzony (i zrealizowany lepiej) – zupełnie jakby w ten sposób chciano złagodzić zirytowanych fanów.



Podsumowując, historia Accorda ma potencjał, którego chyba jednak nie udało się w pełni zrealizować. Co zaskakujące, tym razem winy za taki stan nie należy szukać w standardowym upchnięciu opowieści w zbyt małą liczbę zeszytów – trzy numery zdają się być objętością skrojoną idealnie. Największą wadą – i mówię to zupełnie nieironicznie – jest przenoszenie „marysueowości” Starlight z serialu na komiksowe karty. Na dłuższą metę to droga donikąd – nieco cierpią na tym naprawdę dobre rozwiązania, a autorzy mogą z czasem ulegać pokusie, by ogłupiać pozostałych bohaterów, by ich ulubienica pozostawała najlepsza we wszystkim. Ale nie zrozumcie mnie źle, to naprawdę kawał dobrej historii i nie mówię tak tylko po politycznym niesmaku, jaki pozostawiły po sobie poprzednie zeszyty. Nie mogę wystawić jednak oceny wyższej niż 7/10. Co się tyczy dnia wolnego Celestii, krótka piłka – sympatyczna historia, kulejące wykonanie, nie będę wystawiał oceny, ale pewnie krążyłaby nieco poniżej środka skali.

I na dziś to już wszystko. Następnym razem zajmiemy się prawdziwą ciekawostką, bowiem kolejna historia stanowi bezpośredni prequel do wydarzeń, które w serialu dopiero miały nadejść. Z oczywistych względów nie załapiemy się już na spekulacje, do czego to wszystko prowadzi, ale i tak zostańcie z nami. A tymczasem...

Adios!





Armia umarłych

Umarłem z nudów, proszę nie wskrzeszać!

ACH, Zack Snyder. Złote dziecko hiperagresywnego stylu rodem z reklam i nadużywania slow motion. Siedemnaście lat po niezłym remake'u „Świtu żywych trupów” George'a A. Romero, Amerykanin zabiera nas ponownie do świata chodzących truchel. Gotowi? No to jazda!

~Hefajstos

Gwoli ścisłości: „Armia umarłych” nie jest ani kontynuacją, ani kolejną historią w uniwersum. To duchowy następca i fundament nowego (nie)świeżego uniwersum, nastawionego nie na przetrwanie i ludzkie interakcje, a rozrywkę (oraz znudzenie widza). Snyder wpadł na pomysł już w 2007 roku (trzy lata po remake'u i rok po entuzjastycznie przyjętym „300”), a Warner Bros. Pictures dało zielone światło. Na reżyserskim stołku miał zasiąść Matthijs van Heijningen Jr. (znany głównie z prequela do „Coś” Carpentera). Jak to jednak bywa, projekt utknął w produkcyjnym piekle aż do 2019, kiedy to został wykupiony przez Netflix i reaktywowany ze Snyderem w roli reżysera. Planowana premiera w 2020 roku została opóźniona przez pandemię Covid-19 oraz konieczność nagrania nowego materiału (o tym niżej).

Wszystko zaczyna się od nieszczęśliwego wypadku na drodze gdzieś w Nevadzie, niedaleko Las Vegas. Przewożący „tajemniczy ładunek ze Strefy 51” konwój wojskowy zderza się z samochodem nowożeńców, wynikiem czego jest uszkodzenie

kontenera i uwolnienie zombiaka-pacjenta zero (zwanego Zeusem). Ten szybko rozprawia się z żołdakami (biedacy byli świeżo po obozie szkoleniowym i mieli dwa dni do emerytury) i razem ruszają do Stolicy Hazardu (by stworzyć więcej ożywieńców, oczywiście). I tu następuje ukochana przez Snydera scena, w której dostajemy streszczenie najważniejszych wydarzeń i poznajemy naszych bohaterów. Widzimy więc, jak miasto powoli staje się wypełnioną po brzegi żywymi trupami strefą zamkniętą i jak Scott Ward (Dave Bautista), Maria (Ana de la Reguera) i Vanderohe (Omari Hardwick) ratują ludzi, strzelając zawsze celnie. Wszystko to okraszone coverem „Viva Las Vegas” w wykonaniu Allison Crowe i Marka Jonathana Davisa. Czapki z głów, panie Snyder, nie żartuję.



Po opanowaniu sytuacji nasze trio wraca do starych-nowych żywotów ludzi pracujących. Wszystko zmienia się, gdy japoński biznesmen Tanka (jak zawsze świetny Hiroyuki Sanada) składa

Scottowi propozycję: odzyskaj 200 milionów dolarów z mojego skarbca, a ćwierć tego przypadnie wam w ramach nagrody. Ward zbiera więc dawnych znajomych i z pomocą kilku nowych twarzy – niemieckiego kasiarza, internetowej gwiazdy, wyluzowanej pilotki i współpracownika Tanaki ruszają do będącego siedliskiem nieumarłych Las Vegas. Ostatecznie do ekipy dołączają jeszcze Kate – córka Scotta – twarda szmuglerka i skorumpowany strażnik okolicznego obozu przejściowego. Cała ekipa wchodzi do królestwa nieumarłych, by wykonać plan – a to wszystko z odliczaniem do zniszczenia miasta za pomocą jądrowej broni taktycznej w tle (co by za łatwo nie było).



I nie zrozumcie mnie źle, pomysł na połączenie klasycznego heist movie z action-survival horrorem o zombie jest rewelacyjny. Niestety, żaden z trójki scenarzystów nie był zainteresowany tym wątkiem, przez co jest on jedynie tłem dla kolejnych scen śmierci członków ekipy Scotta i widowiskowych, choć sztapowych kasacji zombie. Nie ma tu ani nieoczekiwanego zwrotu akcji, ani zabawy konwencją. I byłoby to jeszcze do przełknięcia, gdyby film był krótszy – niemal dwie i pół godziny to stanowczo za dużo (zwłaszcza przy snyderowskim rozwleczeniu). Stąd mamy tu każdą możliwą sztapkę gatunku sprawiającą więcej bólu: ktoś zdradza resztę ekipy, ktoś „nieoczekiwanie” ginie, ktoś inny podejmuje głupią decyzję kosztującą czas i życie. Nie wspominając o kretyńskim planie ucieczki, który – jak się pod koniec okazuje – był zupełnie zbędny.

Jeszcze co do bohaterów, to są oni tradycyjnie kartonowi. Dave Bautista już nieraz udowodnił swój talent i z głównego trio jako jedyny stara się nadać koloru swojej postaci. Ward jest skonfliktowanym ojcem, liderem i żołnierzem, podczas gdy Maria i Vanderohe to bezpłciowe wycinanki (które blakną nawet przy mającym niewiele ekranowego czasu bohaterze Theo Rossiego). Cały dalszy plan również przebija tę dwójkę – może gdyby „Armia umarłych” była miniserią, coś by z tego wynikło?

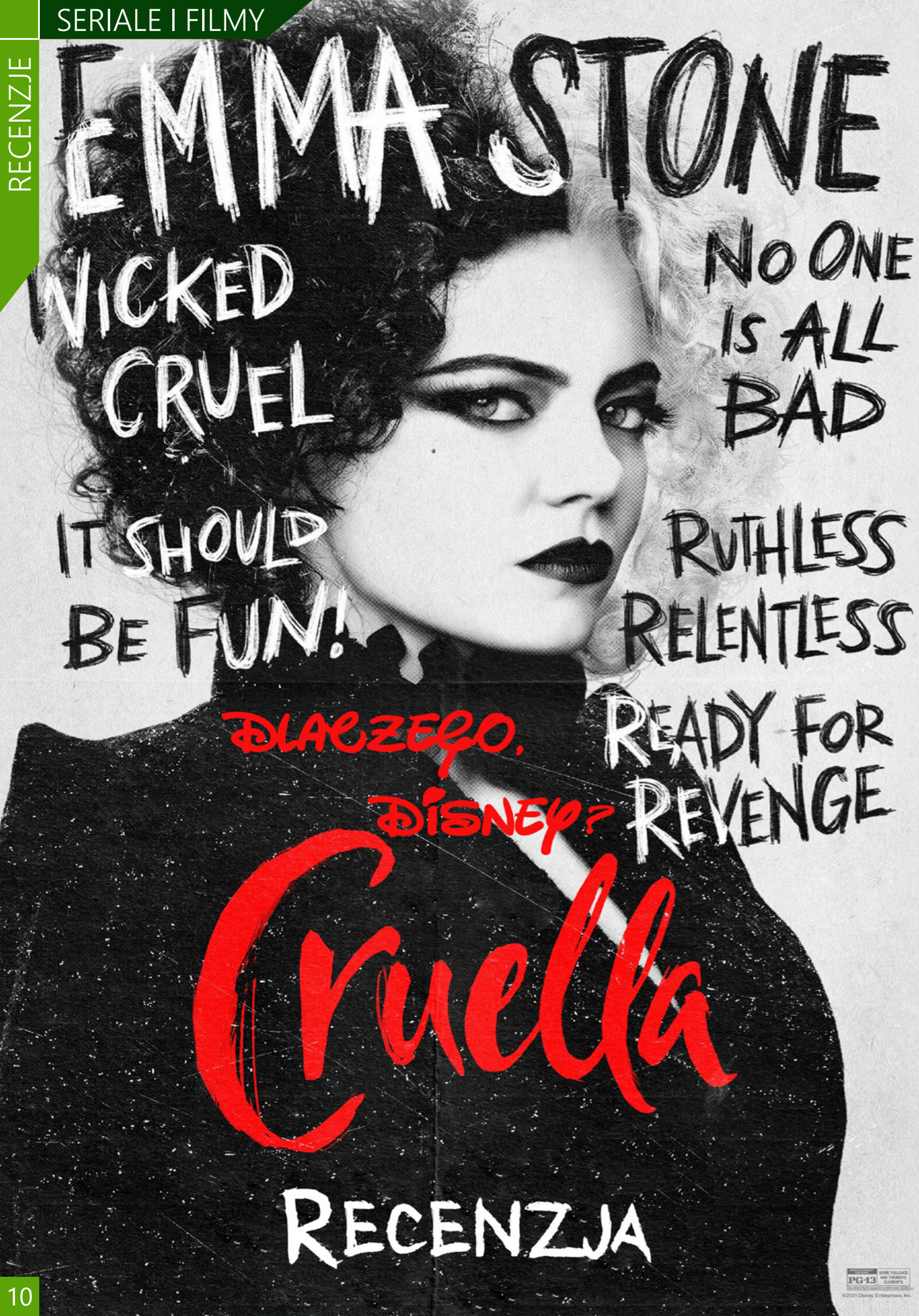
Snyder próbuje też bawić się w polityczny komentarz, choć jakby od niechcenia. Odgrócenie niepożądanego elementu murem, segregacja obywateli na lepszą i gorszą kategorię, niemal zerowa gratyfikacja weteranów – to wszystko tylko miga nam przed oczami, szybko ustępując kolejnej (dobrej) scenie akcji. A szkoda, bo przecież sam ojciec gatunku nie bał się uderzać w nadmierny konsumpcjonizm i militarny nacisk.

Nie mogę jednak nie pochwalić filmu za kilka pomysłów oraz sceny akcji. Znany ze zwiastunów biały tygrys (nazwany Valentine) wygląda rewelacyjnie i robi później to, co chcemy, by zrobić. Samo zachowanie zombie w strefie zamkniętej – to, jak powoli formują swoje własne królestwo, podział na Alfy (te mądrzejsze) i tych prostszych oraz ich ewentualna przyszłość również wypadają świetnie. Przywodzi to na myśl „Jestem legendą”, gdzie również widzieliśmy narodziny nowego ogniwa i zetknięcie z naszym gatunkiem.

Wspominałem wyżej, że Snyder musiał dogrywać dodatkowy materiał, w dodatku już w końcowej fazie postprodukcji. Było to spowodowane oskarżeniami Chrisa D'Elli na tle seksualnym i chęcią uniknięcia negatywnego PR-u. Zastąpiła go Tig Notaro, której sceny zostały w całości nakręcone przy użyciu greenscreenu. Efekt jest (momentami wręcz boleśnie) widoczny na każdym kroku, głównie z powodu problemów z odwzorowaniem światła. Zmienił się charakter postaci, z uwagi na specjalizację w innym rodzaju komedii. Doprowadziło to też do kuriozalnej sytuacji – aktorka nigdy nie spotkała Bautistę, z którym dzieli większość scen (ach, magia kina).

Ostatecznie film został dość ciepło przyjęty – do tego stopnia, że już planowany jest serialowy spin-off („Army of the Dead: Lost Vegas”) oraz prequel („Army of Thieves”). Pozostaje nam czekać i liczyć, że będzie w nich więcej życia niż w „Armii umarłych”.





MIAŁAM już nie dawać Disneyowi pieniędzy i nie chodzić do kina na kolejne live action (a najlepiej w ogóle na filmy z tej wytwórni, ale to nie jest miejsce na wymienianie powodów mojej niechęci do tej firmy). Jednak skoro powstaje ta recenzja, to koniec końców musiałam złamać to postanowienie. Czy warto obejrzeć „Cruellę”? Jak Disney próbuje tłumaczyć główną bohaterkę ze skórowania piesków?

~Gray Picture

Gdy usłyszałam, że „Cruella” ma w ogóle powstawać, musiałam się dwa razy upewnić, czy to prawda. Bo nie powiem, nie pogardzę dobrym filmem z antybohaterem. Ale kto tam w Disneyu stwierdził, że naprawdę potrzeba filmu o kobiecie, która w oryginalnej bajce chciała zrobić futro ze szczeniactków? Nawet nie dorosłych psów, a szczeniactków. I to nie paru, a stu jeden.

I ktoś mógłby powiedzieć, że zrobili „Diabolinę” i wyszło całkiem dobrze (no, przynajmniej w pierwszej części, bo wiadomo jak to z sequelami Disneya), ale uważam, że to nie do końca to samo. Jednak, przynajmniej według mnie, baśniowa oprawa pozwala na nieco inne rzeczy. Co innego rzucanie klątwy, a co innego zabijanie małych piesków. No, może Diabolina rzucała tę klątwę



Idealny outfit na skórowanie piesków



na niczemu niewinne niemowlę i pierwotnie miał czar sprawić, że dziecko umrze, lecz pozostają przy opinii, że sytuację zmienia fakt, że całość dzieje się w magicznym świecie, a nie w realistycznym. Choć istnieje też szansa, że po prostu wychodzi ze mnie niechęć do przemysłu futrzarskiego.

Ale zostawiam już moje żale i przechodzę do właściwej części recenzji. Jakbym miała krótko podsumować „Cruellę”, to bym powiedziała, że to dziecko „Diabeł ubiera się u Prady” (nawet dynamika między Estellą a jej szefową jest podobna jak między Andreą i jej przełożoną) i „Ptaków Nocy”. Jestem w stanie się założyć, że rozmowa o stworzeniu tego filmu przebiegła w ten sposób, że po emisji filmu o Harley Quinn, ekipa kreatywna Disneya usiadła w kółeczku i zaczęli rozmawiać, które z klasycznych złolek mogą użyć do zrobienia podobnego filmu.

Chwila moment, jaka Estella? Takie ma być prawdziwe imię Cruelli, a sama Cruella ma być tylko złym alter ego Estelli. To chyba moment, w którym (w końcu) powinnam zacząć mówić o fabule filmu. Ogólnie mówiąc, „Cruella” opowiada o młodości tej postaci, o tym, dlaczego stała się zła. A trochę mniej ogólnie, o tym, jak Estella próbuje zrobić karierę w świecie mody, a potem z pewnych powodów (które pominię, bo to byłby spoiler) o jej zemście oraz o przemianie w jej złe alter ego, którego potrzebowała, aby móc wcielić w życie swój plan.

Mam mocno mieszane odczucia co „Cruelli”. Powiedziałabym, że to jeden z tych filmów, które są fajne do momentu, aż się nie zacznie myśleć nad tym, jakie one są głupie. Samą fabułę się przyjemnie śledzi, oprócz właśnie tych paru



głupich elementów, ale niestety powiedzenie, jakich konkretnie, to byłby mocny spoiler, a tych wolałabym uniknąć, więc jak ktoś jest bardzo ciekawy, to mogę się w komentarzach podzielić. Uważam też, że twórcy poszli na łatwiznę przy tłumaczeniu, dlaczego Cruella chce skórować małe dalmatyńczyki. Lepiej można było też wykorzystać motyw wewnętrznej bitwy między Estellą a jej złą stroną osobowości. Lecz z pozytywów: momenty akcji i spokoju są odpowiednio rozłożone, a to ważne w tworze, który ma być czymś na kształt filmu akcji.

Kolejną dużą zaletą jest to, że ten film, a zwłaszcza stroje szyte przez Cruellę są po prostu śliczne. Ktoś mógłby stwierdzić, że może to nie jest najważniejszy plus filmu. I miałby rację, ale z drugiej strony jest to film o modzie, przynajmniej częściowo, więc myślę, że mogę to zapisać na liście zalet (ale małym druczkiem). Zwłaszcza że ciągu pandemii podłapałam nowe zainteresowanie, jakim jest historia mody, i choć bardziej jestem fanką XVIII wieku, to dzięki mojej minimalnie większej niż zerowej wiedzy o modzie lat 60. i 70. mogę powiedzieć, że ktoś się przygotował i przemyślał pojawiające się tam ubrania. Gdybym była złośliwa, to bym dodała, że szkoda, że równie mocno nie zastanawiano się nad samą fabułą, ale na szczęście nie jestem złośliwa. Kostiumy szyte przez główną bohaterkę są bardzo udanym połączeniem haute couture z cruellowym punk rockowym twistem. Nie będę ukrywać, że lubię

tego typu styl. Choć można się zastanawiać, jak dużą zaletą dla filmu są ładne ubrania. W innym wypadku nie uważałabym tego za bardzo ważny atut, lecz z drugiej strony moda i talent do szycia głównej bohaterki są istotnym elementem fabuły.

Z innych zalet, w „Cruelli” są urocze pieski. Oprócz dalmatyńczyków (no, może one w tym filmie nie są aż tak milusie, lecz to nadal ładne zwierzęta) są jeszcze dwa kundelki, absolutnie przestodkie. Mogłabym umrzeć dla nich, zwłaszcza dla tego małego, który ma przepaskę na oku. Wokół tego pieska skupia się spora część komediowej strony filmu, bo jest uroczy i zabawny, ale jednocześnie nie wkurzający, czyli wszystko, co musi mieć dobry comic relief.

Podsumowując, myślę, że mimo mojego złego początkowego nastawienia i wątpliwości „Cruella” nie jest zła. Może nie jest to arcydzieło kinematografii, lecz jest całkiem przyjemna do obejrzenia, jeśli wybaczy się parę głupotek. Jednak całość pozostawia lekki niedosyt, wrażenie, że coś tam na końcu jeszcze mogłoby się zadziać. I okazuje się, że to uczucie jest perfekcyjnie uzasadnione, gdyż z tego, co czytam, ma być sequel.



Original, criminal, dressed to kill

LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

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



- NAKLEJKI
- MAGNESY

- PRZYPINKI 56 MM

- ZAKŁADKI

- PLAKATY

- RYSUNKI NA ZAMÓWIENIE

- ZESTAWY SPEJALNE



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD



Ciche Miejsce 1 i 2

Ani me, ani be, bo Ci zrobią kuku

W ostatnich latach powstała spora liczba horrorów, zaspokajając wiecznie spragnionych emocji fanów. I choć większość z nich to taśmowo produkowane według utartych schematów paździerz, coraz częściej można trafić na perełki. Nie inaczej było w przypadku „Cichego miejsca” – gatunkowego debiutu Johna Krasinskiego.

~Hefajstos

Film opowiada historię rodziny Abbottów – Lee (Krasinski) i Evelyn (Emily Blunt) oraz ich trojga dzieci (Millicent Simmonds, Noah Jupe i Cade Woodward) – w świecie, gdzie cisza daje największą szansę na przeżycie. Bohaterów po raz pierwszy spotykamy w 89. dniu po zdarzeniu, gdy myszkuje po lokalnym markecie w poszukiwaniu leków i żywności.

Te pierwsze kilka minut w świetny sposób przedstawia nam nie tylko każdego członka rodziny, ale też określa świat, w jakim przyszło im żyć. Subtelność przekazywania informacji na temat apokalipsy i jej następstw to zresztą jeden z najmocniejszych elementów obrazu Krasinskiego (i coś, na czym wyłożył się imitujący go „Bird Box”). Konkluzją sceny i zarazem wprowadzeniem „głównych złych” jest śmierć najmłodszego dziecka w wyniku uruchomienia rakiety-zabawki.

Następnie przeskakujemy o rok, na rodzinną farmę, gdzie żyją nasi bohaterowie. Niemal przyzwyczajeni do porozumiewania się bezgłośnie, oczekują przyjscia na świat kolejnego dziecka – procesu przerażającego, bo przecież wymagającego dźwięków. Reżyser dość umiejętnie wskazuje na kolejne elementy, które wezmą udział w finałowej sekwencji, nie psując jednocześnie frajdy z oglądania. Nie obyło się bez kompromisów, które były wymagane, by film mógł trafić do szerszego grona odbiorców – nie obniża to jednak jakości ani o jotę!

Największym atutem jest niemal brak dialogów i oparcie interakcji głównie o mimikę obsady i język migowy. Dzięki temu zabiegowi sami czujemy potrzebę zachowania ciszy, zaś każde wypowiedziane słowo jest niemalże



nagrodą. Simmonds, która nie słyszy niemal od urodzenia, pomogła reszcie obsady w nauce migania. Nie inaczej jest z samymi potworami – „Aniołami Śmierci”, jak nazwano ich w filmie. Ich prosty design i polowanie na słuch to zabójcza mieszanka przywodząca na myśl klasyczne xenomorphy.

Po trzech latach od swojej premiery „Ciche Miejsce” pozostaje obrazem świeżym, wzbudzającym emocje i wstrzymującym oddech. A dzięki sequelowi w kinach (i kolejnemu w produkcji) jeszcze długo będzie się do niego wracać.....

Odarcie nas z części nas samych dla przetrwania okazało się być strzałem w dziesiątkę. Jest więcej, bardziej i... głośniejsze.

Tym razem na start cofamy się jeszcze bardziej, bo do pierwszego dnia w filmowej linii czasu. Zwyczajny dzień w zwyczajnym amerykańskim miasteczku, mecz małej ligi baseballa. Sielanek przerywa asteroida, po której przychodzą „oni” – zwabione dźwiękiem Anioły Śmierci. Następująca po tym sekwencja sprawia, że szczeka opada z traskiem, a palce wbijają się w oparcie fotela. Rewelacja!

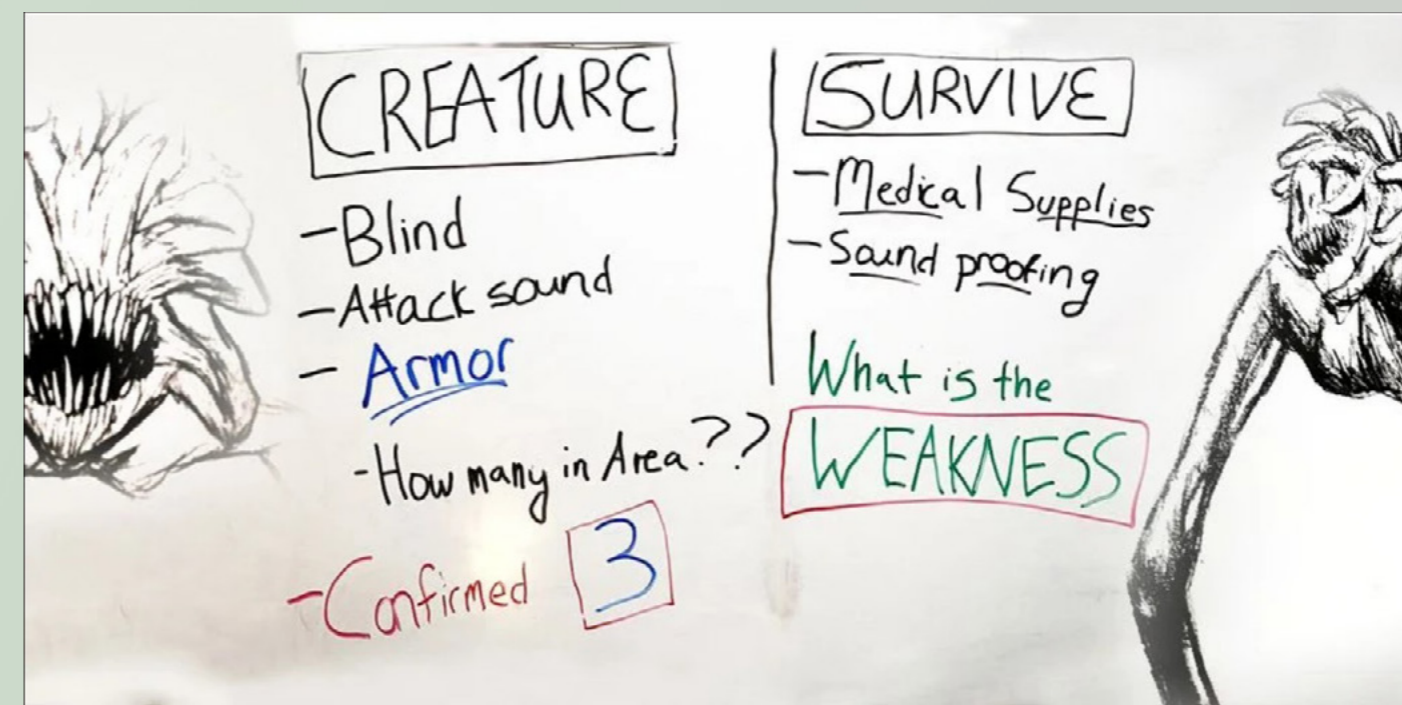
Następnie wracamy do punktu, w którym zamknięto część pierwszą. Farma zniszczona, głowa rodziny nie żyje – pozostaje zatem zebrać pociechy i ruszyć w drogę, z nadzieją na (nieco) lepsze jutro. Los sprawia, że trafiają na

dawnego znajomego – Emmetta – który ukryty w ruinach fabryki walczy z demonami własnej przeszłości. To z pozoru przypadkowe spotkanie odmienić może los gatunku ludzkiego.

W ramach klasycznej zasady sequeli Krasinski zabiera nas do większej ilości miejsc. Poza farmą i fabryką odwiedzimy też, miasteczko, przystań i malowniczą wysepkę. Ta różnorodność idzie w parze z równoległe toczącymi się trzema wątkami, które ostatecznie łączą się w jeden (deczko przerysowany) finał. Nie umniejsza to jednak ani emocji, które odczuwamy, ani jakości całego obrazu. Szkoda tylko, że wciąż brak rozwoju antagonistów. Ot, są i zabijają – tyle.

To, co sprawdzało się w małej skali w postaci odizolowanej od innych rodziny nie zawsze sprawdza się w szerszym kręgu z większą ilością aktorów. Dziury fabularne i braki logiki były łatwiejsze do przełknięcia, bo walka o przetrwanie i wychowanie potomstwa skutecznie skupiały na sobie uwagę widzów. Na szczęście twórca zdaje sobie sprawę z tego, jakie problemy ma jego dzieło i wie co zrobić, by znów zwrócić naszą uwagę – w dodatku bez uciekania się do tanich sztuczek i jumpscare'ów.

Jeżeli wciąż macie okazję – idźcie do kina. Dla kolejnych 90 minut w świecie, w którym każdy wydany dźwięk może być tym ostatnim zdecydowanie warto. Warto też czekać na część kolejną (choć to całe dwa lata). Ave!



S. Cultist Simulator

Recenzja



BRODZĘ we krwi. Pajęcza Brama Mansusu wymaga ofiar – więc je posłusznie dostarczam, desperacko starając się wykraść ze świata za granicą snu jego tajemnice. Przypadkowi przechodnie, szeregowy członek kultu, który nigdy nie dał rady się niczym wykazać, nawet policyjny inspektor, który badał tę sprawę – każdy się nadaje. Teraz jednak prowadzę wyścig z czasem, bo nowy detektyw jest o wiele dokładniejszy, a ja lekkomyślnie nie dbałem o zacieranie śladów. W końcu – jest! Wpływ Kuźni tkwi w moim umyśle, gdy pospiesznie przywołuję Króla-Tygla i, ku mojej uldze, udaje mi się go nakłonić do posłuszeństwa. Normalnie ta potężna istota służy jako doradca lub potężny wojownik, jednak teraz jest inaczej. Chwilę potem drżącymi rękami kończę kolejny rytuał, wykorzystując fizyczną powłokę pseudobóstwa jako ofiarę i skupiając się na Wpływie, o który tak ciężko walczyłem. Udaje się – płomienie przenikają moje ciało i umysł. Odradzam się poprzez Kuźnię. Nigdy nie umrę. Może sięgnę jeszcze wyżej.

~Ghatorr

Studio Weather Factory zostało założone nie przez byle kogo, a przez Alexisa Kennedy'ego, biorącego niegdyś udział w pracach nad grami z serii Fallen London. Każdy, kto miał okazję zerknąć do stolicy Imperium Brytyjskiego, sprzedanej przez zdradziecką królową mocom niemożliwym do ogarnięcia przez ludzki umysł, wie dobrze,

czego można się spodziewać po jakichkolwiek dziełach tych twórców – bardzo nietuzinkowego gameplay'u, niepokojącego klimatu i dużych ilości tekstu. „Cultist Simulator” nie jest wyjątkiem, nawet mimo braku oficjalnych powiązań z Upadłym Londynem.

Na początku gramy nikim. Nasza jedyna dostępna opcja to pójście do pracy. Co więcej, jest to nasz ostatni dzień w niej – szpital, w którym sprzątałismy nie potrzebuje już naszych usług i zostajemy z ostatnią wypłatą w dłoni, nadmiarem czasu wolnego... i tajemniczą paczką, którą dostaliśmy od starszego pana poznanego w czasie zamiatania korytarzy. To, co w niej znajdujemy, może wiele zmienić.

Ciężko określić, jaki gatunek reprezentuje Cultist Simulator. Najprościej byłoby powiedzieć, że jest to miks gry karcianej z RPGiem. Nasz dobytek i umiejętności reprezentuje szereg kart, których używamy przesuwając je na pola oznaczające czynności. W ten oto sposób mieszanka „pracy” i „zdrowia” da pracę fizyczną, a „pracy” i „pasji” pozwoli nam oddać się malarstwu. Mamy kilka głównych statystyk określających poziom zdrowia i stanu umysłowego naszego głównego kultysty, możemy też rozwijać kilka pobocznych zdolności, np. tężyznę fizyczną.

Nasz cel? Pewnie łatwo się domyślić, ale stworzyć własny kult poświęcony sprawom ezoterycznym



„Romans z nią bywa ognisty w więcej niż jeden sposób”

i przekroczyć granice ludzkiego pojmowania. Brzmi tajemniczo? I dobrze, bo na początku gracz wie mniej więcej tyle, co jego postać – czyli tyle, co nic. Tajniki rytuałów, powiązań między rodzajami wiedzy, istot spoza tego świata etc. poznajemy w trakcie rozgrywki. Poszerzając szeregi naszych zwolenników o innych entuzjastów zakazanej wiedzy, badając świat i ślęcząc nad starożytnymi tomami będziemy dowiadywać się coraz to nowych rzeczy, dających nowe możliwości, w końcu sięgając po tajniki magii i przekraczając granice między światem fizycznym a tym, co kryje się poza nim. Ciężko to wszystko rozwikłać, za to bardzo łatwo przegrać. Przedwczesny koniec czeka na nieostrożnych kultystów, którzy mogą skończyć popełniając samobójstwo, tracąc zmysły, porzucając sprawy wyższe, by ciułać pieniądze w korporacji, w lochach tajnej policji i tak dalej. Nie ma co ukrywać, gra nie należy do najprostszyc.

Za to jakość pisania... Czysta poezja. Na kartach i w opisach ich efektów nie było za dużo miejsca, więc twórcy nie mogli pisać długich epei, zamiast tego skupiając się na oddaniu charakteru rzeczy i wydarzeń w grze przy użyciu zaledwie kilku słów. Zawsze dobrze mi się czytało opisy poszczególnych zwolenników i zmiany, jakie w nich zachodziły przy pięciu się w górę hierachii kultu – jak choćby szukająca potęgi czcicielka Kuźni, która z diabelnie dobrego kowala przeistacza się w nieludzki byt, który pracuje bez narzędzi, „bo tylko przeszkadzają” albo kultystka Serca, która „dzierży swoją radość niczym młot”. Opisy idealnie sugerują ich działanie i cechy, przy równoczesnym nadaniu in wyjątkowej tajemniczości.

Grafika jest bardzo uproszczona, ale diabelnie klimatyczna. Inna opcja po prostu nie miałaby sensu – większość elementów to karty, więc ważne jest utrzymanie ich czytelności, zwłaszcza, gdy

zaczyna ich w szybkim tempie przybywać. Kolory, specyficzne elementy na ilustracjach etc. pozwalają na względnie łatwą identyfikację obiektów, choć prędzej czy później do gry i tak wkroczy chaos utrudniający zarządzanie naraz ekwipunkiem, zdolnościami, sojusznikami, adwersarzami etc. Ciekawym elementem są pokazywane na elementach gry cienie dziwacznych obiektów, potęgujące atmosferę.

Diabelnie ważnym elementem budującym klimat jest muzyka. Spokojne nuty przechodzące w niepokojące świsty i brzdęknięcia, odgłosy płonących kart, których okres ważności dobiega końca, charakterystyczne dźwięki kończących się zadań... Wszystko to układa się w spójną symfonię, która uderza prosto do mózgu i przeistacza gracza w prawdziwego poszukiwacza wiedzy tajemnej, złączonego intymną więzią z duchem wszechświata – czy coś w tym guście.

To nie jest gra dla każdego. Początek jest trudny, zasady są niejasne, nawet po spędzeniu w grze kilku godzin, a ascetyczna oprawa nie przykuwa oka. Jeśli jednak da się jej szansę, wgrzyzie się w tajemnice, które ukrywa i wczyta w to, co twórcy przemycali między wierszami, to otrzymamy coś więcej niż grę – jedyne w swoim rodzaju doświadczenie, diabelnie satysfakcjonujące i wprawiające neurony w ekstatyczne drżenie.

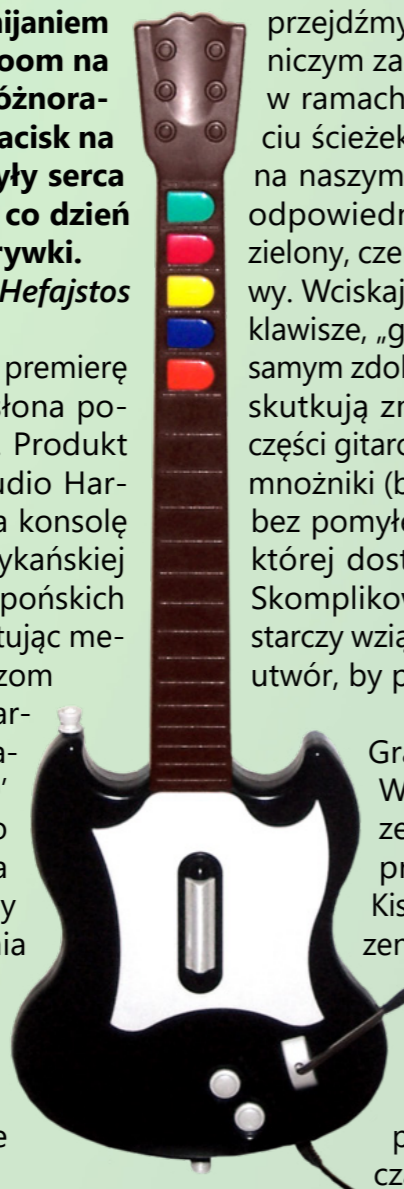
Kolejny raz na pewno spróbuję rozgrywki szukając wiedzy dla wiedzy, bez dbania o tak nieważne kwestie, jak potęga czy doznania zmysłowe. Mój umysł będzie światłem, a ciało szkłem. Przekroczę Drzwi w Oku i osiągnę oświecenie, którego śmiertelny człowiek nie jest w stanie doznać. Nigdy nie umrę.



NA przełomie wieków, wraz ze wzrostem popularności PlayStation 2 i przemijaniem epoki automatów miał miejsce boom na gry imprezowe. Wykorzystując różnorakie plastikowe gadżety i kładąc nacisk na grę wieloosobową, szybko zdobyły serca ludzi – zwłaszcza tych, którzy na co dzień nie interesują się tym typem rozrywki.

~Hefajstos

Tak też w 2005 roku swoją sklepową premierę miało „Guitar Hero”, pierwsza odsłona popularnego cyklu gier rytmicznych. Produkt stworzony przez amerykańskie studio Harmonix i wydany przez RedOctane na konsolę PlayStation 2 miał przybliżyć amerykańskiej publice rozrywkę z klasycznych japońskich automatów GuitarFreaks. Wykorzystując mechaniki automatówki i oferując graczom covery czterdziestu siedmiu popularnych rockowych kawałków (pokrywających pół wieku gatunku, od lat 60’ aż do 2005 roku), „Guitar Hero” stało się załącznikiem serii, która przyniosła dochód przekraczający dwa miliardy dolarów. Nie dziwi więc fakt wydania kilkunastu sequele i dodatków, serii pokrewnej („DJ Hero”) oraz konkurencji („Rock Band”). Nad tą ostatnią zresztą pracował sam Harmonix po tym, jak studio zostało zastąpione przez Neversoft.



Skoro krótki rys historyczny mamy za sobą, przejdźmy do samej gry. Rozrywka jest prosta niczym zagranie e-moll na gitarze. Na ekranie w ramach planszy mamy gryf złożony z pięciu ścieżek. Każda ścieżka to osobny „dźwięk” na naszym instrumencie, który ma przypisany odpowiedni klawisz – tych jest pięć, kolejno zielony, czerwony, żółty, niebieski i pomarańczowy. Wciskając w odpowiednim czasie wskazane klawisze, „gramy” wybrany wcześniej utwór, tym samym zdobywając sławę gwiazdy rocka. Pomyłki skutkują zmniejszeniem wskaźnika i brakiem części gitarowej w utworze. Dodatkowo mamy tu mnożniki (będące nagrodą za długie sekwencje bez pomyłek) i „Star Power”, po uruchomieniu której dostajemy kolejny boost punktacyjny. Skomplikowane? W opisie być może. Ale wystarczy wziąć kontroler do ręki i odpalić pierwszy utwór, by przekonać się o prostocie rozrywki.

Gra oferuje nam kilka typów zabawy. W ramach kampanii tworzymy własny zespół, ustalając jego nazwę (w moim przypadku jakże poetyckie Coffee’s Kiss) i wybierając naszego avatara reprezentującego podgatunek rocka (grajków jest ośmioro; w przypadku mojej postaci – Pandory – gothic rock). Następnie zaczynamy koncertowanie – najpierw w knajpach, potem na pomniejszych scenach, by wreszcie dać czadu na festiwalu. W ramach każdej

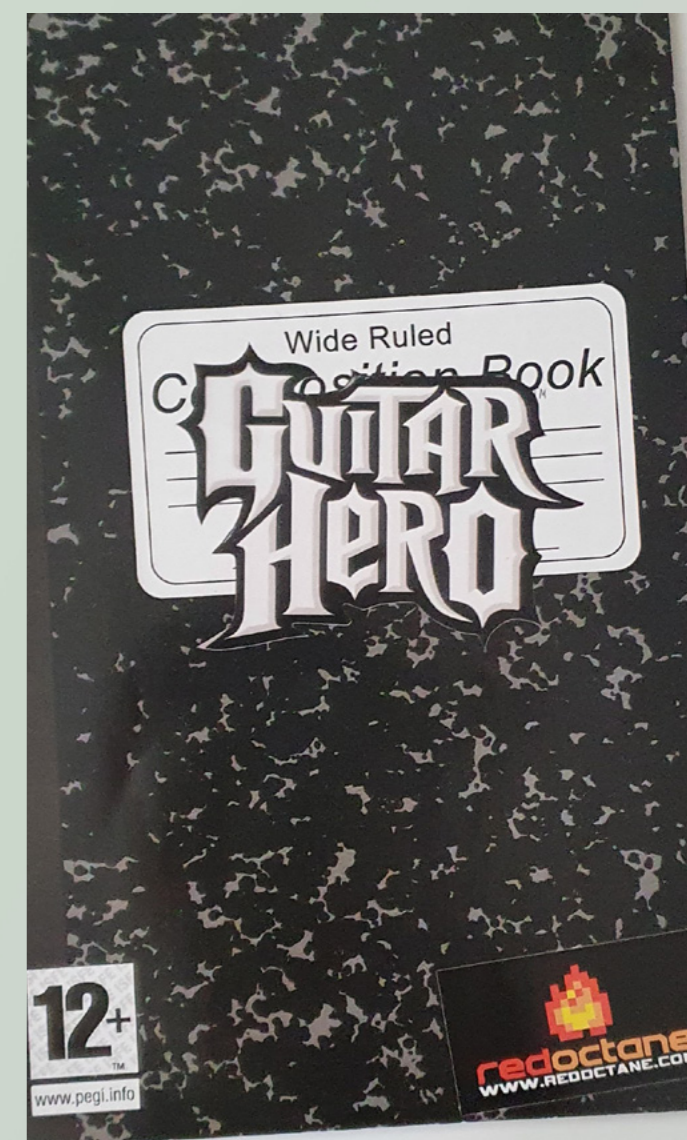
miejscówki (będącej rozdziałem/etapem) zagramy pięć utworów o rosnącym poziomie trudności (z czego cztery są wymagane do przejścia dalej). Ukończenie każdej piosenki nagradzane jest punktami i pieniędzmi, za które możemy kupić nowe postaci, gitary czy odblokować pozostałe utwory (niebędące częścią trybu kariery). Oprócz tego możemy odpalić tryb szybkiej gry (by casualowo ograć utwór czy dwa na wybranym poziomie trudności), tryb multi (gdzie dwóch graczy gra na zmianę poszczególne partie utworu) czy samouczek (gdzie gra wyjaśnia podstawy, specjalne ruchy oraz znaczenie i użycie „Star Power”).

Skoro już o trudności mowa – gra oferuje aż cztery poziomy: Łatwy, Średni, Trudny i Expert. Różnią się one liczbą nut oraz szybkością, z jaką musimy je wciskać. O ile utwory na pierwszych dwóch poziomach można ukończyć za pierwszym razem, o tyle wyższe wymagają od nas refleksu i znajomości piosenki. I choć gra pozwala nam na zabawę na padzie, z całego serca odradzam. Opóźnienie (i co zrozumiałe, zużycie) padów sprawia, że niektóre sekwencje są wręcz niemożliwe do zagrania. Warto zatem zaopatrzyć się w specjalny kontroler. W przypadku pierwszej odsłony serii jest to zmniejszona do 3/4 replika Gibsona SG. Choć opanowanie jej może zająć dłuższą chwilę, to zdecydowanie ułatwia ona nasz żywot gwiazdy rocka.

Seria stała się popkulturowym fenomenem, podbijając i tak już wysokie słupki sprzedaży drugiej konsoli Sony. Prasa sławiła grę jako jeden z najbardziej wpływowych tytułów w historii branży, wskazując na znaczący wpływ na rozwój gier rytmicznych (zwłaszcza w segmencie rozrywki domowej). Chwalono również walor edukacyjny poprzez wprowadzenie mniej znanych i nieco zapomnianych artystów oraz – w przypadku późniejszych wersji na konsolę Wii – wkład w rozwój rozrywki ruchowej. Wielu młodych ludzi sięgnęło po prawdziwe gitary (klasyczne, akustyczne czy „elektryki”), mając już dzięki grze pewne podstawy i zrozumienie. Nie obyło się też bez głosów krytyki. Jack White (znany z The White Stripes) był rozczarowany faktem, że młodzi ludzie będą najpewniej odkrywać gatunki i artystów przez gry wideo. Jimmy Page (gitarzysta Led Zeppelin) oraz Prince uważali, że jedynym sposobem nauki gry na gitarze jest... cóż, nauka gry na gitarze.

Z późniejszych sequele i spin-offów warto wyróżnić dwa. „Guitar Hero: On Tour” (podseria, w której mamy aż trzy tytuły) na Nintendo DS, w której używamy specjalnej nakładki (zwanej Guitar Grip) z czterema przyciskami oraz stylusa w kształcie gitarowej kostki. Drugim tytułem wartym uwagi jest „Guitar Hero Live”, będący ostatnią odsłoną cyklu. Trójwymiarowe, nieco karykaturalne modele ustąpiły miejsca nagraniu „na żywo”. Pomysł trzeba przyznać ambitny, bo zwiększający poziom immersji, ale moim skromnym zdaniem odzierający ją z tego charakterystycznego stylu (a tym samym – z duszy).

Niestety, żywot serii okazał się krótki. Przesycenie rynku tytułami (również w postaci konkurencyjnego „Rock Band”) i gadżetami sprawiło, że późniejsze tytuły nie sprzedały się już tak dobrze. Dziś seria jest oficjalnie martwa i obecny posiadacz praw – firma Activision – nie widzi szans na jej wskrzeszenie. Pozostaje więc wygrzebać z dna szafy zakurzony kontroler i jeszcze raz zanurzyć się w marzeniach o karierze muzyka. Ave!





KORYTARZE wejściowe bunkra są klaustrofobicznie ciasne, a jedynym źródłem światła jest drobna zapalniczka. Przeciskamy się powoli przez zagrazony posterunek, w którym rozrzucone są pozostałości jakichś dokumentów czy innych rozkazów. Ściany pokryte są prostymi napisami – „posterunek”, „nie wchodzić” i tym podobnymi, wszystko po niemiecku. Mimo to przemy naprzód – świat za wrotami, przez które dopiero przeszliśmy, jest od kilkunastu lat wypalony przez głowice nuklearne, a i przedtem ziemię Generalnego Gubernatorstwa niekoniecznie były dobrym miejscem do życia. Co więcej, pod ziemią kryją się odpowiedzi na wiele pytań, które kłębią się nam w głowie...

~Ghatorr

Naziści w trakcie II wojny światowej mieli po prostu przekichane. Może i na początku mogło się wydawać, że przeciwnicy sami im się podkładają, a machina wojenna Rzeszy jest niepowstrzymana, ale było to zaledwie złudzenie. W elementach stanowiących podstawy Führerprinzipu i niedopieczonych rewolucji narodowosocjalistycznej kryły się wady, które uniemożliwiały Niemcom wygraną konfliktu – kompletny burdel administracyjny i ekonomiczny (który zaczął ogarniać dopiero Albert Speer, drastycznie zwiększając wydajność gospodarki – i to w warunkach, gdy Rzesza była bombardowana prawie bez oporu, a źródła surowców wysychały jak woda na Saharze), zaostżane przez Hitlera starcia między jego podwładnymi,

coraz silniejsza opozycja wewnątrz Wehrmachtu, marnowanie możliwości wynikających z przychylnego początkowo powitania na terenach radzieckich... Ten kraj po prostu sam się podkładał, na każdym kroku. W sumie przy tylu błędach, które popełnili, nietrudno wyobrazić sobie świat, w którym poradził sobie nieco lepiej. O takim właśnie miejscu opowiada gra „Paradise Lost”, stworzona przez warszawskie studio PomyAmorous.

Główny bohater to zaledwie dwunastoletni chłopak imieniem Szymon – Polak, który całe życie spędził ukrywając się z matką na postapokaliptycznym pustkowiu w okolicach Krakowa. Gdy ta umiera, chłopak rusza na poszukiwanie tajemniczego mężczyzny ze zdjęcia znalezionej w osobistych rzeczach rodzicielki – uzbrojony zaledwie w strzępki wiedzy i zapalniczkę udaje się do schronu, który naziści zbudowali niedaleko piastowskiej stolicy Polski. Sęk w tym, że to nie jest zwykły bunkierek, a potężna konstrukcja mająca służyć jako ważny element wojennych planów kraju Hitlera, w której to rasa panów miała się gnieździć, odbudowywać potencjał, mnożyć i przygotowywać do wyjścia na powierzchnię.

Sam gameplay nieszczególnie porywa. Ba, wprost powiedziałbym, że stanowi najsłabszy element gry. Jest to, ni mniej, ni więcej, a symulator chodzenia – i to dość powolnego, bo nasz dwunastolatek rusza się jak paralytyk. Idziemy sobie grzecznie z miejsca na miejsce, czasem rozmawiamy z jedną postacią

(która i tak występuje tylko jako głos z głośników), słuchamy nagrań audio, czytamy notatki i oglądamy przedmioty. Tyle. Jeśli chodzi o wybory w trakcie gry, to doliczyłem się jednego – czy wejdziemy dumnie przez główne bramy bunkra, co nie ma wpływu na rozgrywkę, a tylko na achievement zdobywany na Steamie. W pewnym miejscu dopatrzyłem się drobnego questu pobocznego, ale też nie odnotowałem, by jego spełnienie miało inny efekt poza marnowaniem mojego czasu. Niby gra posiada kilka zakończeń, ale prawie się od siebie nie różnią, a decyzje z nimi związane podejmujemy w ciągu ostatnich 3 minut gry. Zagadki? Nope, żadnych, najcięższym miejscem w grze był pokój z taką wielką bombą, gdzie za Chiny nie umiałem znaleźć dźwigni do naciśnięcia. Nie jest to zbyt fascynujące.

A jak w takim razie ma się kwestia klimatu i fabuły, czyli elementów które powinny być w stanie nadrobić braki gameplayowe? W końcu gra została uczciwie opisana jako przygodówka, więc nieuczciwe byłoby potępienie jej za brak napędzających adrenalinę momentów. No cóż, w tej sprawie...

Miejscówki są całkiem niezłe. Od potężnego dworca, przez który koloniści mieli wkraczać w trzewia bunkra, poprzez strefę mieszkalną, aż po laboratoria i strefę przemysłową – wszystko zdawało mi się całkiem solidnie ugruntowane w rzeczywistości i przesycone niepokojącym, totalitarnym klimatem III Rzeszy. Szczególnie miejsca pod kontrolą SS wzbudziły u mnie dreszcze – każdy, kto zna nazwę „Lebensborn” może się domyślić, o czym mowa. Pewnym nieporozumieniem zdawało mi się dziwaczne umieszczenie istnej repliki miasta na jednym z poziomów. Tutejsi naziści byli, jak widać, dość rozrzutni, nawet stojąc przed koniecznością myślenia o dalszym trwaniu swojego reżimu.

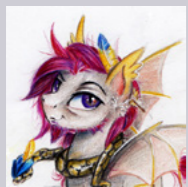
Więszym problemem była fabuła. Twórcy dość szybko sprawili, że moje zawieszenie niewiary zdechło – bowiem ten cały potężny kompleks najwyraźniej stał się areną walk między Polakami i Niemcami, i to jeszcze ci pierwsi wygrali. Skąd się tam wzięli? Atak z zewnątrz? Bunt niewolników? Cokolwiek to było, nie byłem w stanie uwierzyć, że to miejsce padłoby tak łatwo. Dalszy rozwój fabuły tylko pogarszał moją opinię – jakieś neopogańskie kwestie, dziwny konflikt nauki z wiarą, pokręcone intrygi... Fabuła mnie nie przekonała za grosz. Przynajmniej opisy niemieckich eksperymentów medycznych były mocne.

Istotnym elementem, który rujnował moją immersję, była kwestia języka. Zgrzytało mi używanie polskiego, który dziwnie mieszał się z angielskim i powinien być używany albo częściej – dla wszystkich postaci polskiego pochodzenia – albo w ogóle, żeby nie budzić zamętu. Do tego strasznie mi brakowało jakichkolwiek tłumaczeń niemieckich fragmentów gazet, podpisów etc. – skoro bohater jest w stanie używać niemieckiego sprzętu i wychowywał się w świecie, w którym Rzesza trwała o wiele dłużej, to powinien chyba być w stanie wesprzeć gracza, który nie ogarnia tego języka, prawda?

Grafika jest całkiem przyjemna dla oka – solidny, fotorealistyczny poziom. Muzyka niezbyt mi zapadła w pamięć. Za to głosy postaci, szczególnie tych, z którymi mamy pecha spędzać większość czasu, brzmiały mi na koszmarnie wyprane z emocji.

„Paradise Lost” było doświadczeniem niezbyt przyjemnym, którego spory potencjał tylko powiększył mój końcowy zawód. Jeśli ktoś ma ochotę przez kilka godzin bez pośpiechu pochodzić po ładnym bunkrze, to można wydać na to kilka złotych, zwłaszcza, jeśli się będzie ignorowało postaci.





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 soulsowiec, uważający drugą część za najlepszą. Recenzuje komiksowe kuce, by usprawiedliwić przed sobą wydawanie na nie kasy.

Antagonizmy Malva Mistrz nad mistrze

WITAM ponownie! Jak widzicie, projekt gania o antagonistach wyciągnął nieco swoje nibynóżki i pomału rozwija się w coś na kształt serii... choć przy dwóch wpisach jeszcze ciężko o niej mówić. Tak czy inaczej – dzisiaj podejmę się tematu jednego z klasycznych CRPG-owych złoczyńców, jedyne i niepowtarzalne Mistrza z pierwszego „Fallouta”. A co, jeśli Wam powiem, że nie tylko miał rację, ale też był o wiele bliższy postaci gracza i tak naprawdę wcale nie zasługiwał na miano Wielkiego Złego?

Ale po kolei – koniec końców mowa tu o postaci z gry z 1997 roku, więc nie wszyscy muszą wiedzieć, kóż to jest... no chyba, że poprzez „Fallout: Equestria”. Tak czy inaczej, Mistrz jest twórcą panoszących się po Pustkowiach supermutantów i „bogiem” wyznawanym przez kult Dzieci Katedry. Ma stosunkowo prosty plan – dąży do zaprowadzenia Jedności, czyli zastąpienia ludzkości (która doprowadziła do atomowego holokaustu) swoimi tworamami, które w jego opinii są o wiele lepiej przystosowane do życia w zrujnowanym przez bomby świecie. I już tutaj pojawia się pierwsze (a zarazem najbardziej podstawowe) wyraźne wskazanie słuszności jego poglądów – supermutanci są rzeczywiście silniejsi i wytrzymalsi od ludzi, a przy tym całkowicie odporni na wszędobylskie promieniowanie. Tam, gdzie ludzkość walczy jedynie o przetrwanie, oni mogliby triumfować i rozwijać się bez żadnych przeszkód. W tym miejscu pojawia się jednak pewien mały, tycki problem, z którego Mistrz nie zdaje sobie sprawy – wszyscy są też całkowicie bezpłodni, więc stworzona przez niego rasa panów (sam ją tak nazywa!) wymarłaby w swoim pierwszym pokoleniu. Odpowiednio stworzona (bo nie będzie skłonny rozmawiać z każdą) postać gracza może mu to udowodnić, co prowadzi go do załamania i spektakularnego samobójstwa (zaraz,

czy to zupełnie jak wspomniany w poprzednich Antagonizmach Lysandre?! i rozwiązania kultu przy wykorzystaniu bomby atomowej, na której położył swoje ła... swoją biomasę.

Ale zaraz, zaraz, jak w takim razie miał rację, skoro najwyraźniej jej nie miał? No cóż, była to zaledwie pierwsza, najbardziej powierzchowna warstwa całego problemu. Wejdźmy głębiej i zastanówmy się – do pokonania Mistrza na płaszczyźnie retorycznej niezbędne są naukowe fakty, które służą jedynie znalezieniu „technicznej” luki w jego rozumowaniu. Gracz nie może nijak przekonać go na płaszczyźnie moralnej, że plan wyeliminowania resztek ludzkości jest czymś niewłaściwym, czymś... złym. Oczywiście można to rzucić na odgórne ograniczenie możliwych opcji dialogowych, ale gdzie w tym zabawa? Osobiście uważam, że takiej opcji nie ma, ponieważ oskarżenia o sprowadzenie zagłady podważyć się w żaden sposób nie da. A już na pewno nie może tego zrobić Przybysz z Krypty, reprezentujący świat, którego już nie ma i będący bezpośrednim spadkobiercą czasów przedwojennych – a zatem ludzkości moralnie całkowicie skompromitowanej. Jakież on może mieć prawo do osądzania kogokolwiek? To pytanie nabiera szczególnej mocy, jeśli weźmie się pod uwagę kontekst sequeli, które wskazują, że ludzkość znów wkracza na aż zbyt dobrze znane sobie tory, niezmiennie prowadzące do tej samej



refleksji, iż wojna nigdy się nie zmienia. Mistrz – sam potwornie zmutowany, a zatem ZMIENIONY – proponował zupełnie inną drogę, poprzez swoją Jedność chciał rzucić wyzwanie nieubłaganemu biegowi historii i sprawić, by ludzkość już nigdy więcej wzajemnie się nie rozszarpała. A że dążenia te zakładały również przemoc i przymusowe przemiany w supermutantów? Cóż, oddając mu głos – „Wszyscy jesteśmy nieobiektywni, nieprawdaż? Dbamy bardziej o nasze indywidualne społeczności niż o innych ludzi. Nie zmieniliśmy się dotąd i powiem ci coś jeszcze... [...] Nie zmienimy się. Nie, chyba że staniemy się jednym ludem”. I znów, tej wizji nie można odmówić słuszności, skoro nawet coś tak drastycznego, jak nuklearna zagłada nie zmusiła ludzkości do refleksji. Ktoś musiał wziąć zadanie zmiany na swoje barki, ktoś musiał zmienić wykute solidnie w kamieniu status quo... a wiecie, kto zazwyczaj decyduje się w nim mieszać? Nie bohater, nie – on najczęściej występuje w jego obronie. Złoczyńca. Antagonista, który zyskuje to miano, występując przeciwko zastanemu porządkowi. To jego działalność WYMUSZA pojawienie się jego antytezy, jak powiedziałby Cezar z „Fallouta: New Vegas”. Przedziwne zrzędzenie losu... nieprawdaż?

A może nie! Przejdźmy do drugiego poruszonego we wstępie zagadnienia – bliskości Mistrza i Przybysza z Krypty. Stwierdzenie, iż jeden jest antytezą drugiego bezpośrednio wskazuje na ich pokrewieństwo – „anty-teza”, wciąż zawiera w sobie bowiem „tezę”. Co zatem ich łączy? Nie dowiemy się tego z samej gry, ale z tzw. „Biblii Fallouta” (publikowanym w internecie zbiorze pytań i odpowiedzi twórców gry na temat lore uniwersum) i drugiej części gry można wyciągnąć informację, iż obecny Mistrz nazywał się niegdyś Richard Moreau (nazwisko w żadnym razie nieprzypadkowe, zważywszy na wyczyny tytułowego doktora w „Wyspie Doktora Moreau”!) i pochodził z... Krypty. Czy raczej Kryptopolis, miasta założonego przez mieszkańców jednej z nich. A co ciekawsze, jak można się już z samej gry dowiedzieć, do przemiany w Mistrza doprowadził go wypadek podczas próby... znalezienia i zniszczenia źródła zalewających Pustkowiec

mutantów. W finałowej konfrontacji dosłownie mierzą się więc ze sobą dwaj Przybysze z Krypty, którym przyświecał niegdyś identyczny cel, ale których drogi rozeszły się w dwie, niemożliwe ze sobą do pogodzenia strony.

Ale podobieństwa sięgają głębiej niż tylko do „origin story” i „głównego questu”. Obaj są popkulturowymi nadludźmi – Mistrz nawet w dosłownym znaczeniu tego słowa – to znaczy posiadają sprawczą moc, niedostępną dla zwykłych ludzi, reprezentowanych w grze przez NPCów. Sprawczość gracza jest oczywista i przejawia się po prostu tym, iż Przybysz otrzymuje zadania do wykonania i rzeczywiście je wypełnia; przykładowo gdyby nie on, Złomowo nadal byłoby rozdarte między szeryfem Killianem a Gizmem, właścicielem kasyna itp. Ale zaraz, możecie teraz zapytać, czy nie znaczy to, że jednak zmienia status quo, a ja sam sobie właśnie zaprzeczyłem w swych dywagacjach? Nie do końca, ponieważ mowa jedynie o niewielkiej, lokalnej zmianie – która wcale nie wyklucza powtórzenia



się historii w przyszłości (szerzej zainteresowanych tematem odsyłam do „Supermana w literaturze masowej” autorstwa Umberto Eco – odsyłam i polecam, naprawdę świetna lektura!). Prędzej czy później pojawi się kolejny Gizmo czy Killian, którzy znów wzajemnie zaczną się rozszarpać. Występujący w obronie status quo bohater dokonuje drobnych reform jedynie po to, by tak naprawdę nic żadnej zmianie nie uległo. Kończąc na tym dygresję i wracając do samego Mistrza – jako zaprogramowany byt ma ograniczone możliwości sprawcze, oczekuje on po prostu na konfrontację z Przybyszem. Ale tu w sukurs przychodzi mu narzucony przez grę limit czasowy – technicznie rzecz biorąc, symbolizuje on zakulisowe działania antagonisty, niewidoczne dla gracza, które mogą go doprowadzić do porażki, jeśli nie podejmie rękawicy wystarczająco szybko. Zwróćmy też uwagę na jeszcze jedno, interesujące podobieństwo – podobnie jak Mistrz, który nie zamierza nikogo pytać o zdanie w sprawie zaprowadzenia Jedności, tak i Przybysz podejmuje decyzje i działanie ZA ludzi, kierując się własnym, arbitralnym osądem.



Pozostawia im jedynie możliwość podporządkowania się lub śmierci – jakże podobnie brzmi to do słów wypowiedzianych przez antagonistę na początku rozmowy, tzn. „Jak zatem będzie? Dołączysz do Jedności, czy zginiesz tutaj? Dołącz! Zgiń! Dołącz! Zgiń!”! Mistrz i Przybysz są niczym dwie strony tej samej monety, a co za tym idzie, są sobie równi – i to właśnie sprawia, że konflikt pomiędzy nimi jest tak interesujący i wybrzmiewa z taką siłą.

No dobrze, ale co w takim razie z wątpliwościami w kwestii bycia Wielkim Złym? Pozwólcie, że zapytam – kierując to pytanie raczej do osób, które z grą nie miały styczności – gdzie dokładnie rezyduje Mistrz? Biorąc pod uwagę, iż jest finałowym bossem gry, można przypuszczać, że będzie znajdował się gdzieś w najgłębszym zakamarku swojej Katedry, czy raczej znajdującej się pod nią Krypty, prawda? Wirtualny postapokaliptyczny odpowiednik Smoka i ostatnie wyzwanie postawione przed bohaterem ze względu na samą logikę powinno spodziewać się go na samym końcu wędrówki... tymczasem, niespodzianka, wcale tak nie jest! Gracze mogą spotkać Mistrza na PRZEDOSTATNIM poziomie jego siedziby; głębiej znajduje się jeszcze jedno, niewielkie, właściwie ukryte (wymaga bowiem znalezienia innej windy) piętro. A co się na nim znajduje? Bomba atomowa. Bomba, którą gracz może w tym momencie ręcznie aktywować, by całkowicie pominąć rozmowę i/lub starcie z Mistrzem, by wyeliminować jego zagrożenie po kryjomu. Ale nie to jest w tej chwili istotne – a sam fakt, iż owo narzędzie zniszczenia zajmuje miejsce rezerwowane zazwyczaj dla Największego Zła. Sięgnijmy po „Boską Komedie” Dantego – kolejne kręgi piekła znajdują się coraz głębiej i przeznaczone są dla coraz gorszych grzeszników, a co za tym idzie – złoczyńców. Interpretując pod tym kątem siedzibę Mistrza, to właśnie bomba atomowa staje się tutaj złem największym, on sam zaś jedynie jednym z jego przejawów. A jeśli weźmiemy jeszcze pod uwagę fakt, iż najniższy krąg przeznaczony był zdracom, że uwięziony był w nim sam Lucyfer! Ludzkość stworzyła bomby, one zaś wymknęły się spod jej kontroli i unicestwiły stary świat, pozostawiając po sobie jedynie spalone radioaktywnym płomieniem Pustkowie. Czy nie można powiedzieć, iż w pewnym sensie ludzie zostali właśnie... zdradzeni? Ostatecznie, skryty w czeluściach pod Katedrą ładunek jądrowy, zdradza też swojego aktualnego pana, zwłaszcza jeśli gracz zdołał do niego dotrzeć po kryjomu... ale nie tylko w tym konkretnym przypadku. Bomba wybuchła bowiem zawsze, zadajmy więc sobie pytanie – dlaczego? W przypadku przekonania Mistrza, że

jego plan skazany jest na porażkę, ten, pozbawiony nadziei, po prostu uruchamia ją, by unicestwić siebie i swoje dzieło, to oczywiste. W przypadku pokonania go w walce sekwencja i tak startuje. Czy Mistrz w ostatnim przejawie desperacji pragnie zabrać Przybysza ze sobą do grobu, nie oglądając się już na nic? Możliwe... ale biorąc pod uwagę fakt, że gdzieś na Pustkowiach znajduje się (być może – gracz mógł zniszczyć ją wcześniej) jego druga baza, ta, w której supermutanci są tworzeni, nie wydaje się to szczególnie sensowne.

O wiele ciekawszą interpretacją jest tutaj ponowne wymknięcie się bomby spod kontroli – pamiętajmy, że Mistrz pragnął nie dopuścić do powtórzenia się zagłady. Nie chciał użyć bomby, ale jednak ją posiadał... trzymał ją blisko siebie... i pod kluczem... Zupełnie, jakby postawił siebie w roli strażnika, prawda? Oczywiście uznając, iż nikt oprócz niego nie oprze się pokusie jej użycia, grzeszył pychą, ale kusicielska siła ładunku jądrowego pozostaje faktem. Ba, emanuje ona nawet poza warstwą narracyjną, na płaszczyźnie samej mechaniki, trafiając bezpośrednio do gracza, a nie jego awatara – obiecuje bowiem łatwe i szybkie rozwiązanie konfliktu, z pominięciem trudnej rozmowy i jeszcze trudniejszej walki. Wystarczy tylko ją uruchomić i uciec, to takie proste... Ale w świecie zniszczonym przez atom taki akt nigdy nie pozostaje bez znaczenia – o czym, niestety, w swoich tytułach zapomniała Bethesda – niesie za sobą potężny, symboliczny ciężar. Gracze, w mikroskali, powtórzyli holokaust... i zrobili to ponownie w drugiej części gry, wysadzając w powietrze siedzibę Enklawy. Wojna naprawdę nigdy się nie zmienia i nigdy się nie zmieni.

Na dziś to wszystko. Temat Mistrza raczej na pewno nie został tu całkowicie wyczerpany i możliwe jest wyciągnięcie jeszcze wielu spostrzeżeń, wniosków i interpretacji, do czego zresztą gorąco zachęcam! Hiperanaliza to jest to! A tymczasem mam nadzieję, że w przyszłych numerach powrócę jeszcze z kolejnymi dywagacjami, by artykuły zasłużyły na miano „serii”.

Adios!



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

FIFA kopiuje – FIFA wkleja

NIE czarujmy się – społeczność gamingowa traktuje gry sportowe jako gry tzw. „drugiej kategorii”. FIFA, NBA 2K, Madden – większość core’owych graczy co roku omija te tytuły szerokim łukiem, w najlepszym razie po prostu je ignoruje. Traktowane są one jak szum, rozrywka zbyt popularna lub powtarzalna, by być dobrym sposobem na spędzenie swojego wolnego czasu. W końcu, wychodzą one dokładnie co rok, a ich zawartość to kopiuje-wklej, z jedynie zaktualizowanymi składami, prawda? No właśnie nie do końca.

W dzisiejszych czasach, ciężko nie grać w gry wideo. Elektroniczna rozrywka stała się tak popularna, że w zasadzie nawet osoby, które dwadzieścia lat temu wyśmiewały mnie, że jestem nerdem, bo gram, same teraz grają. Oczywiście, nie spędzają one swojego czasu z, jak to my, core’owi gracze lubimy nazywać, „ambitnymi tytułami”, a właśnie na przykład grami sportowymi lub prostymi gierkami na smartfonach. I tutaj pojawia się mój pierwszy problem z na-

szą grającą społecznością – wielka niechęć do nazywania ludzi grającymi w mniej wymagające tytuły „graczami”. Czemu dla niektórych jest to prawie obelga? Może nie bawmy się dziś w jakieś dywagacje psychologiczne, ale mam pewne swoje podejrzenia. Po pierwsze, dla sporej rzeszy ludzi jest to część ich tożsamości, bycie graczem i tak jak ja, pamiętają oni, jak było to stosunkowo niszowe zainteresowanie np. w szkole. I nagle teraz ten gość, który kopał piłkę i w sumie dalej ją kopie, ma być na MOIM poziomie? Nie możemy być na tym samym poziomie, ergo, skoro ja jestem graczem, on być nie może. Drugą możliwością jest stosunkowo podobna, ale nie zahacza o osobiste wycieczki w przeszłość, po prostu naturalna dla człowieka zasada (co nie znaczy, że dobra): lubimy czuć się lepsi. A jak wspomniałem wcześniej, gry sportowe czy mobilne, jako mało ambitne, są dla osób prostych. My nie jesteśmy prości, my gramy w gry z fabułą! Niektórzy z nas zrobili całaka we wszystkich Soulsach! I wy śmiecie nas stawiać na równi z gościem, co w piątek wieczorem z kumplami popija piwko i gra w FIFĘ?! Ja stawiam.



Gatekeeping jest problemem w wielu środowiskach. Wielu bardziej zagorzałych fanów lubi rościć sobie prawo do odbierania statusu „fana” innym ludziom, testowania ich i decydowania, kto może, a kto nie, należeć do elitarnego grona nazywania się fanem danej serii bądź marki. Co samo w sobie jest dla mnie dziwne, bo ja tam skaczę z radości, jak znajomy sam chętnie sięga po jakąkolwiek część Asasynów albo ktoś, kto zupełnie w nie nie grał, zaczyna grać. Nie zgrzytam też zębami, jak ktoś nie zna (dla mnie podstawowej) wiedzy z danego uniwersum, które jest dla mnie ważne (poza specyficznymi sytuacjami). W takim przypadku, staram się odpowiedzieć i poszerzyć wiedzę danej osoby. Może z nutą wyższości, bo świadomość wiedzenia więcej dla każdego z nas jest pewnym zastrzykiem dopaminy i jakimś boostem ego. Ale hej, jeśli ta osoba będzie wiedzieć więcej, to może będę mógł wreszcie prowadzić dialog, zamiast monologu, na temat mojej ulubionej serii? Warto poświęcić te 30 sekund na rozjaśnienie, bo przecież nic nie tracisz wyjaśniając, nawet nieznanemu, obcy dla niego koncept.

I tu szerokim łukiem wracamy do gier sportowych, które nie tylko są niską rozrywką gamingową, ale także nie „kwalifikują” do bycia graczem. Do tego to ta sama gra co roku, tyle że z lepszą grafiką i aktualnymi składami. Jeszcze rozumiem żarty z gier sportowych, że to to samo, ale dla wielu z nas to nie tylko żart. To bardzo, bardzo bliskie oddanie prawdziwej opinii. Podejrzewamy, że coś tam się pewnie zmieniło, ale pewnie jest tego jak na lekarstwo. Chociaż znam osoby, które na poważnie uważają, że fani FIFY płacą po te 200-250 zł rocznie jedynie za aktualizację składów. I nie przekonasz ich, że nie mają racji, bo oni przecież widzą, że to to samo. Chociaż ostatnia część, którą próbowali dotknąć, wyszła ponad dekadę temu.

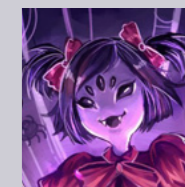
Oczywiście sam nie jestem wielkim znawcą FIFY, ale miałem z nią styczność na przestrzeni kilku odsłon. Zanim jednak objawi się wam obraz gracza drugiej kategorii, który pyka w sportówkę zaznaczając, że gram też w „normalne” gry, a w zasadzie jest to

zdecydowana większość mojego gamingowego repertuaru. W ogóle sami widzicie, sam muszę to zaznaczyć, bo i gdzieś we mnie siedzi przekonanie, że gdybym grał wyłącznie w sportówki, nie byłbym wiarygodny. Niesamowite.

Podczas mojego okresu spędzania większości wolnego czasu ze znajomymi ze studiów, pykaliśmy sporo w FIFĘ. Oczywiście była to luźna wspólna rozrywka, łatwo łącząca 20-latków przy piwku, nic zobowiązującego. Ale w takim gronie jest spora szansa, że znajdzie się jakiś zapaleniec tematu i w naszym przypadku też tak było. Wiedzieliście na przykład, że nieparzyste FIFY mają bardziej skomplikowane mechaniki gry defensywnej, a parzyste ofensywnej? Ja do tamtego momentu nie wiedziałem. Albo że w FIFIE 21 usprawniono dryblowanie? To dość istotna część piłki nożnej, coś więcej niż jedynie kosmetyczne zmiany. Więc żarty żartami, nie jestem policjantem humoru, by zakazywać śmiania się z kopiuj-wklej FIFY, ale nie podoba mi się, że u sporej części osób to coś więcej niż żart. To krzywdząca opinia wielu graczy.

I pewnie się teraz zastanawiasz: „Wszystko fajnie, ale co ci tak zależy na byciu fair wobec graczy sportówek?”. Odpowiedź jest prosta: bo sam czuję się atakowany. Większość swojego życia nie byłem zainteresowany żadnym sportem. Ale od dłuższego czasu oglądam i gram w Formułę 1. Wiem, że nie są to gry czysto sportowe, a sportowo-wyścigowe, ale jako że od dłuższego czasu wychodzą one rok w rok, a niedługo będzie premiera F1 2021, to poczułem się dotknięty. Pewnie dla większości z Was, zmiany z F1 2020 na F1 2021 to zmiany „składów” i może grafiki, ale co tam więcej zmieniać? Odpowiedź: Całkiem sporo. Nie będę już zawałać was technikaliaми, ale proszę, pamiętajcie jedno: nikt nie każe wam się tym interesować, jeśli nie jest to ciekawe dla was. Ale nie zakładajcie, że jeśli dla was to nie jest ciekawe, to musi być to proste. Bo i pewnie was to spotkało z gamingiem, gdzie ktoś nie potrafił odróżnić dwóch zupełnie różnych gier, bo się nie zna. Bo CoDy to tylko strzelanie i wszystkie takie same. Bo po co grać w trzecie Dark Soulsy, jak to tak samo wygląda i to takie męczące. Bo klikanie w kraje i czytanie setki powiadomień w Wielkich Strategiach Paradoxu to nuda. Ale dla nas to dziesiątki, setki, a pewnie nawet i tysiące godzin dobrej rozrywki. Pozwólmy sobie i innym bawić się tym, czym lubią.

Hefajstos – Mający trzy dekady na karku cynik. Kinowy fanatyk, miłośnik lukrecji, drugi redakcyjny mistrz sucharów. Zbieracz konsol, które na ogół same zbierają kurz. Jeśli chodzi o fandom MLP, wie, jak Applejack wygrała wojnę.

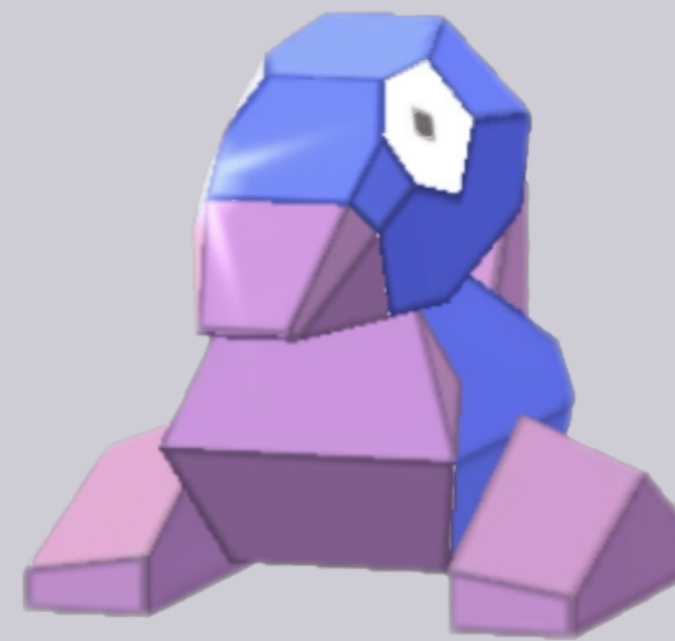








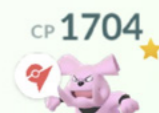


Pokemon GO: growy fast food Czyli krótko o niestrawności po tapaniu w ekran

BĘDĄC dzieckiem lat pięćdziesiątych, miałem szczęście trafić na pierwszą falę Pokemania w Polsce (a dzięki starszym kolegom i wycieczkom do sklepu z karciankami, miałem wiedzę o kieszonkowych stworkach z pierwszej ręki – pomijając serial, duh!). Zrozumiałe więc, że gdy w 2016 roku premierę miało Pokemon GO, podjąłem wyzwanie, by złapać je wszystkie.

I w pewnym sensie mi się to udało. Na pierwszym koncie (pierwsze dwa lata gry) miałem je wszystkie. Każdego ze 151 Pokemonów. Setki wychodzonych kilometrów, miliardy kliknięć i gestów na ekranie. Stanie w upale w lipcu, odmrażanie kupra w styczniowy wieczór. Wsiadanie wcześniej z autobusu, bo na radarze pojawił się Farfetch'd. Sześciokilometrowy spacer, bo brakło do jajka 12km. Życie trenera to nie tubisiowy krem.

Przez ten pierwszy okres gry widziałem sporo zmian i nowości. Bycie częścią tego świata i (de facto) testerem sprawiało mi przyjemność. Do czasu. Ciułanie cukierków na kolejne ewolucje, planowanie masowych ewolucji z kalkulatorem,



TAGS	POKÉMON 344 / 350	EGGS 11 / 12
CP 1980	CP 1944	CP 1910
 Empoleon	 Toxicroak	 Jolteon
CP 1825	CP 1776	CP 1766
 Tornadus	 Groudon	 Kadabra
CP 1734	CP 1704	CP 1704
 Electivire	 Granbull	 Serperior
CP 1699	CP 1677	CP 1659
 Arcanine	 Ponyta	 Graveler
CP 1596	CP 1592	CP 1544

wychodzenie wcześniej z domu, by zahaczyć o kolejny gym, chomikowanie monet. Brak samochodu również dawał się we znaki – bieganie między rajdami przestało dawać frajdę. Dodatkowo znajomi zaczęli odpuszczać grę, a że zagadywanie do obcych nie jest moją mocną stroną – zostałem sam. Ostatecznie zmęczony i znużony odpuściłem.

Powróciłem jednak (na nowym koncie) w połowie marca, gdy posiadający teraz psiaka znajomi szukali ludzi do wspólnej gry. „Czemu nie?” pomyślałem, „zima się kończy, można się rozruszać”. Szybko przekonałem się o tym, że dawne bolączki wciąż mają się dobrze, a do kompletu dołączyły kolejne. Tak bardzo wyczekiwane walki między trenerami (chleb powszedni tego uniwersum, po coś te stwo-ry zniewalamy) okazały się konkursem uderzeń w ekran, gdzie równie ważny co drużyna, jest model naszego aparatu (i szybkość internetu mobilnego).



Przebudowany system gymów również nie ma większego sensu – nikomu nie opłaca się ki-sić Pokémonów na straży stadionu, skoro monety dostajemy tylko po powrocie naszego zmaltretowanego Poka. O solidarności między grupami i rotacji gymów nie ma co marzyć, jeśli nie mamy znajomych pod innymi barwami (albo, ekhm ekhm, multikonta).

To, co jednak boli najbardziej, to poziom swoistego wywalenia twórców gry na ten tytuł. Mass spawny Pokémonów, które albo każdy ma, albo zaraz będzie miał (doprowadzając szybko do przesyty i utraty prestiżowości danego Poka). Brak różnorodności okolicznej fauny również doskwierał; przez trzy miesiące trafiałem niemal na te same stworzenia (nie licząc eventów, wtedy trafiałem w kółko na te same specjalne Pokemony). O błędach, glitchach i wysypywaniu się gry można by napisać pokaźne wypracowanie. Boli to zwłaszcza przy rajdach na odległość – jeżeli z jakiegoś powodu gracz zostanie wyrzucony (najczęściej przez problem z połączeniem), to nie ma możliwość powrotu. Raid pass utracony, zbieraj na kolejny. A najlepiej kup pokecoinsy za złotówki, wspieraj nas!

Sama mechanika łapania jest prosta, ale do bólu irytująca i nużąca. Pięćsetny Glameow, który łapką odbija pokeballa. Regirock wyskakujący z dwunastej kuli po pierwszym drgnienu. Brak różnorodności doskwiera, a przecież część Poków wręcz błagała o urozmaicenie zdobywania!

I ja wiem, to brzmi jak narzekania jakiegoś kompletnego nooba. „Git gud” zakrzyknie część z Was, „Jak się nie podoba, to co się wypowiadasz!?” dorzucą inni. Co zrobić jednak, gdy gra o takim potencjale zwyczajnie się marnuje? Z tym pytaniem zostawiam Was, drodzy czytelnicy, sam zaś wracam do klasycznych Redów. Ave!



E for glorious EQUESTRIA

Największy w Polsce serwis o tematyce My Little Pony

nowinki

fanarty

fanfiki

felietyony

i wiele innych



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



Który niedźwiedź jest najlepszy?

NINIEJSZA lista powstała pierwotnie jako śmieszek na naszym redakcyjnym serwerze na Discordzie, ale że wyszła całkiem-całkiem, to czemu się nią nie podzielić tu. Tak więc zapraszam na tier listę niedźwiedzi. Który z nich jest najlepszy? Będę je oceniać pod względem kilku kryteriów wybranych według mojego widziMISIE, takich jak „umienie w niedźwiedzia”, radzenie sobie w naturze czy współczynnik słodkości.

~Gray Picture



Panda wielka 4/10

Chciałabym wiedzieć, czemu zwierzę z układem pokarmowym drapieżnika żywi się prawie wyłącznie bambusem. Zwierzę to tak bardzo nie umie w bycie niedźwiedziem, że w 1901 roku zostało umieszczone w rodzinie szopowatych i siedziało tam aż do 1964 roku.

Panda, tak jak inne niedźwiedzie, może mieć na raz do trzech młodych, ale mając tak głupią dietę może zająć się najwyżej jednym, więc nadprogramowe czeka późna aborcja. Ale za to są urocze!

Pandy bronią się tym, że mimo wszystko ta głupia strategia jakoś działa, bo zagrożenie tego gatunku wynika głównie z polowań i zaniku siedlisk.



Panda mała za samą uroczość 10/10...

...ale nie jest niedźwiedziem, tylko podszywa się pod pandę, więc niestety 0/10. Albo panda wielka pod nią, bo to małą odkryto wcześniej. Miałam okazję widzieć parkę w ogrodzie zoobotanicznym w Toruniu, więc mogę potwierdzić, że na żywo są tak samo (a nawet bardziej) urocze.

Wargacz leniwy 5/10

Kolejny miś na liście, który traci punkty za niewiedzę jak w niedźwiedzia. Gdy ma się ciało niedźwiedzia, to głupią strategią jest postawienie na odżywianie się termitami i mrówkami (i żeby być fair: także owocami i bulwami).

Ale za to ma śmieszna nazwę i wygląda trochę jak ja rano, zanim ułożę włosy.



Niedźwiedź polarny 6/10

W kilku kategoriach jest najlepszy z niedźwiedzi: najsprawniej pływa, jest największy. Niestety przez życie w okolicy bieguna północnego traci dużą zaletę, którą posiadają inne misie – wszystkożerność. Do tego globalne ocieplenie mocno daje mu po puchatym tyłku. Zanik kier lodowych utrudnia jedną z jego głównych strategii polowania, czyli chwytanie fok, gdy te łapią oddech przez otwory w lodzie. Do tego im mniej śniegu, tym mniej przydatne do kamuflażu jest białe futro.



Niedźwiedź malajski 9/10

Słabo poznany, ale umie bardzo dobrze biegać po drzewach (w końcu spędza tam większość dnia), a jest wielkości dużego psa. Ale jakby mi taki spadł z drzewa to umarłabym ze strachu! Ponoć umie nawet budować gniazda noclegowe na drzewach, co jest bardzo słodkie.

Jak na nie patrzę, to nie mogę się oprzeć wrażeniu, że to banda hipisów lub niskobudżetowych furry ubranych w kiepskie kostiumy niedźwiedzi, więc mają dodatkowe punkty za śmieszność.

Andoniedźwiedź okularowy 5/10

Wbrew nazwie, wcale nie nosi okularów, więc można wysnuć założenie, że niedźwiedź ten nie należy do najbardziej szczerych. Ale za to naprawdę mieszka w Andach, więc chociaż w tej kwestii nie kłamie.

Jest to jedyny współcześnie żyjący niedźwiedź Ameryki Południowej, jest też niby jej największym drapieżnikiem, jednak dieta andoniedźwiedzia składa się jedynie w około 5% z mięsa. Sprawia to, że jest to jednocześnie najbardziej wegetariański z niedźwiedzi, trochę strata potencjału.

Z wyglądu trochę derp, więc ma za to bonus.



Niedźwiedź himalajski 7/10

Losową ciekawostką, którą o nim wyczytałam jest to, że ma najsłabsze zęby ze wszystkich niedźwiedzi – słabo. Ale są dowody, że żył już w pliocenie, więc mimo to musi dawać sobie całkiem nieźle radę.

Ma też bardzo uroczą plamkę na piersi (której zawdzięczają swoje inne nazwy: niedźwiedź księżycowy i obroźny), a do tego jeszcze bardziej urocze uszka. Głaskałabym, zaraz przed tym jak użyłby swoich słabych jak na niedźwiedzia zębów do rozerwania mi tętnicy.



Niedźwiedź czarny 10/10

Nazwa jest myląca, ponieważ jego futro może być w różnych kolorach, nawet w odcieniach brązu czy płowe, nie tylko czarne.

Ten też umie w niedźwiedzia. Ma wszystkie zalety brunatnego, jedynym minusem jest to, że jest mniejszy. Doskonale rekompensuje to sobie chociażby tym, że potrafi świetnie wspinać się na drzewa, zwłaszcza jako młode, więc jego misiątka są tam bezpieczne w razie czego, a do tego żaden ul się przed nim nie schowa.

Do tego niedźwiedź czarny całkiem nieźle radzi sobie z życiem w pobliżu człowieka, żaden inny nie jest tak dobry w okradaniu ludzkich śmietników czy kempingów.



Niedźwiedź brunatny 9/10

Wreszcie niedźwiedź który wie jak w niedźwiedzia – wszystkożerca, masakruje migrujące pstrągi, niewiele minusów. Jest to drugi największy niedźwiedź, ale srebrny medal z całą pewnością go zadowala. Ma bardzo szeroki zasięg występowania, można go napotkać nie tylko w Europie i Azji, ale też w Ameryce Północnej, choć tam woli być nazywany niedźwiedziem grizzly. Pewnie dlatego, że ma do ukrycia mroczną przeszłość... ale kto nie ma?



HONOROWA NOMINACJA Drop bear 0/10

Nie istnieje. Czemu Australijczycy, mając tyle zabójczych zwierząt wymyślili zabójczą wersję koali (które też są misiami tylko z nazwy)?



Z kuchni Mid

Ciasto kokosowo-ananasowe

WITAJCIE!

Po kilku miesiącach urlopu spowodowanego życiem prywatnym powracam do Was z kolejnym przepisem ze zbiorów mojej babci. Pierwszy raz skorzystałam z niego w lutym, z okazji urodzin babci i moich imienin (wypadają tego samego dnia). Ciasto zrobiło furorę w rodzinie, więc postanowiłam je upiec również pod koniec czerwca, kiedy to babcia ma imieniny. („Przypadek?” zapytacie może. Bynajmniej!)

Ważna uwaga: stanowczo odradzam cukier puder, zwłaszcza przy robieniu warstwy wierzchniej. Ten w kryształkach nadaje jej większej chrupkości; potwierdzone info. Tego samego dnia, gdy testowałam ten przepis, babcia robiła inną bezę kokosową – z cukrem pudrem właśnie – i orzekła, że moja wyszła jednak lepiej.

Składniki

Biskopt

- ♥ 6 jajek
- ♥ 1 szklanka cukru
- ♥ 1 szklanka mąki tortowej
- ♥ 2 łyżki zimnej wody
- ♥ 1 łyżeczka proszku do pieczenia

Krem ananasowy

- ♥ 1 puszka ananasów
- ♥ ½ szklanki wody
- ♥ 1 saszetka budyniu śmietankowego
- ♥ 1 łyżka mąki tortowej
- ♥ 3 łyżki cukru
- ♥ 4 żółtka

Placek kokosowy

- ♥ 4 białka
- ♥ 1 szklanka cukru
- ♥ 20 dkg wiórków kokosowych



Przygotowanie



Biskopt

Zaczynamy od ubicia białek. Po otrzymaniu sztywnej piany domiksujemy cukier i żółtka. Następnie dodajemy mąkę, wodę i proszek do pieczenia. Całość delikatnie mieszamy (najlepiej drewnianą łyżką lub szpatułką), wlewamy do blaszki wyłożonej papierem do pieczenia (znanym też jako pergaminowy), względnie natłuszczonej i wysypanej bułką tartą. Pieczemy przez ok. 20-30 minut, w temperaturze ok. 180°C.

Uwaga

♥ 30 minut to absolutne maksimum. Jeśli biskopt posiedzi w piekarniku o parę minut za długo, po prostu się przypali. Mój i tak miał już ciut zbyt brązową skórkę. Ale wystarczyło delikatnie ściągnąć ją łyżką i było git.



Krem ananasowy

W pierwszej kolejności bierzemy garnek, kładziemy na nim sito i odsączamy ananasy. Kiedy już zalewa przestanie kapać, dodajemy do niej wodę. Część powstałej w ten sposób mieszaniny odlewamy z powrotem do szklanki (albo niedużego garnuszka, jak kto woli) i rozbełtujemy w niej budyń z mąką, cukrem i żółtkami – a resztę zagotowujemy. Gdy zacznie wrzeć, wlewamy zawiesinę (można dodatkowo przepłukać szklankę/garnuszek jeszcze odrobiną wody) i gotujemy dalej, cały czas mieszając, aż otrzymamy jednolitą, delikatnie pyrkającą masę. Całość odstawiamy do przestygnięcia; najlepiej pod przykryciem, żeby na wierzchu nie zrobił się kożuch. Następnie miksujemy masę z masłem, a na sam koniec dodajemy pokrojone w kostkę ananasy.



Uwagi

♥ Masło należy wyjąć z lodówki wcześniej, żeby dało się je wstępnie rozmiksować przed dodaniem masy budyniowej. Godzina przed rozpoczęciem całego procesu powinna wystarczyć, zwłaszcza latem. No, chyba że dana kostka była trzymana w zamrażalniku (jak u mnie) – wtedy trzeba doliczyć jeszcze co najmniej jedną godzinę. Grunt, żeby się masło nie rozciąpało, bo inaczej przed rozsmarowywaniem trzeba będzie wstawiać krem do lodówki, żeby nieco stężał. :D

♥ Składniki sypkie i żółtka można też rozbełtać w samej wodzie i wlać do gotującego się soku z ananasów, ale osobiście trochę bym się jednak bała, że mi się on przypali.

Placek kokosowy

Białka ubijamy na pianę, stopniowo wsypując cukier. Powinna być tak sztywna, jak się tylko da (czyli, jak mawia moja babcia, „sztywna jak koci ogon”) i leciutko błyszcząca. Następnie dodajemy wiórki – oczywiście po trochu, a nie wszystko naraz – mieszając je z pianą przy użyciu drewnianej łyżki. Pieczemy podobnie jak biszkopt: w blaszce wyłożonej papierem, i to raczej wyżej niż niżej (zaufajcie mi, tak będzie najlepiej), przez ok. 20 minut, w temperaturze ok. 180°C.



Wreszcie rozsmarowujemy krem na biszkopcie i przykrywamy go warstwą bezową – ostrożnie, żeby jej nie uszkodzić. Ja zrobiłam tak, że wzięłam deskę, lekko przytrzymując placek palcami, po czym ustawiłam to nad blaszką z resztą ciasta i szybko obróciłam. Co prawda, kiedy lekko przesunęłam wierzch, żeby go poprawić, kawałeczek przy jednej z krawędzi się odłamał, ale zdążyłam go jeszcze przykleić. Zresztą i tak przed podaniem wypada jeszcze sprawdzić smak (nie dotyczy tortów), więc przynajmniej wiadomo, od której strony kroić.



Na sam koniec...

Wierzch blaszki z warstwą bezową przykrywamy czystą deską lub tacą, po czym szybkim ruchem obracamy formę do góry dnem, żeby placek z niej wypadł. Ewentualnie, jeśli ktoś tak jak ja, boi się, że mu się ta beza rozwali, można też chwycić za papier (o ile sięga wysoko), wyciągnąć, położyć na jednej desce, nakryć drugą i dopiero wtedy przekręcić. Tak czy siak, kiedy już się uda, należy sięgnąć papier.



A teraz już na serio mały protip

Placek najlepiej smakuje na drugi dzień, kiedy smaki trochę, jak to się mówi, „się przegryzą”.

~*Midday Shine*

Władcy Wiatru

Verlax

XIV

Ametyn Platinum był zmuszony wypić jeden kielich wina, by łatwiej zasnąć. Spał słabo, bo nie mógł przestać myśleć. Arlette wiedziała – obserwował reakcje możliwych w trakcie kłótni na coraz to nowe rewelacje i niespotykane odkrycia. Arlette dobrze stwarzała pozory zdumienia oraz nawet kompletnego braku kooperacji ze swoim synem, ale nie umiała przekonująco udawać, że nie wiedziała, że za „Lazarem” krył się jego starszy syn. Było dla niego oczywiste, że Ira specjalnie się podłożył – im dłużej nad tym myślał, tym większy sens miała cała ta wielka intryga.

Następnego dnia wcześniej rano został dosyć niespodziewanie obudzony przez swego kanclerza.

– Sir, Jej Wysokość wzywa.

– Ona? – zapytał mrugając intensywnie, wciąż niewyspany.

Gryf przytaknął. Ametyn powoli wstał z łóżka w swym namiocie.

– Dobrze – mruknął. – Podaj wiadro.

Siegfried to zrobił i po szybkim przepłukaniu twarzy zimną wodą już czuł, że nie śni. Ubrał się i wraz z kanclerzem udali się, by spotkać się z Tą, Która Lśni.

Jej pałac jeszcze nie był gotowy, co budziło zrozumiąłą irytację lordów krainy – zamiast móc przenocować w zamku z dala od mieszczan, albo wynajmowali pokojowe w tawernach, albo rozstawiali miasteczka namiotowe pod miastem. Tymczasową siedzibą Celestii była więc warownia, będąca na skraju kamiennego muru – około dwa, trzy razy większa od typowej wieży.

Przed wejściem stali jej gwardziści – kompletnie niepotrzebnie. Celestia utrzymywała ją tylko z prestiżu władcy, ponieważ „każdy król Equestrii winien mieć gwardię”. Ta, Która Lśni była jednak Nieśmiertelnym i ni magia, ni trucizna, ni mijające wieki mogły jej cokolwiek zrobić. Jego praprzodek Epiles II, który był tak bliski unifikacji Equestrii pod swoim kopytem, bardzo dobrze się o tym przekonał.

Czekała na niego na samym szczycie warowni, na szczycie wieży. Po wejściu po kamiennych schodach dostrzegł, że jest odwrócona do niego tyłem i używa magii. Rześkie poranne powietrze było zimne.

– Wasza Wysokość – powiedział sucho, by zwrócić jej uwagę.

– **Och, podejdz, podejdz** – odpowiedziała, nie odwracając się. Ametyn postanowił zignorować, w jaki lekceważący sposób go potraktowała. Dopiero gdy się zbliżył, zobaczył, co ona właściwie robi. Celestia rozrzucała magią okruszki chleba i karmiła mrowie ptactwa, jakie teraz oblepiało blanki wieży. Ametyn stanął tuż obok niej, próbując nie przeszkadzać. Ptactwo składało się głównie z kruków, ale też wróbli i nielicznych jaskółek.

– Z jakiego powodu mnie wzywasz? – zapytał bezpośrednio.

– **Hmm...** – mruknęła Celestia, ułamując kolejny kawałek z bochenka chleba. – **Dla twojego dobra. Nadchodzące pojedynki przyniosą wielkie zmiany. Wolałabym cię ostrzec, by oszczędzić ci cierpienia, może byś był gotowy.**

– To nie jest kwestia gotowości czy nie – odparł arcyksiążę Unicornii. – Ja rozumiem, co się dzieje. To nie jest przypadek.

– **Oczywiście, nic nie jest przypadkiem** – powiedziała Celestia, rozrzucając nieco więcej chleba.

– Lordowie Equestrii zdają sobie sprawę z tego, jakie prawo sukcesyjne obowiązuje w Unicornii, jak i lenach królestwa – kontynuował. – Powrót Lazura gwarantuje, mniej lub bardziej, ruchy odśrodkowe w mojej domenie przeciwko przekazaniu pełni władzy mojemu synowi Jopazowi. Ponowny podział Unicornii, która to już i tak nie może przeżyć – arcyksięstwo już teraz jest cieniem swojej potęgi; kolejny rozłam by sprawił, że Platinum już by się nie liczył.

– **Sugerujesz, że traktuję cię specjalnie niesprawiedliwie?** – zapytała Ta, Która Lśni.

– Nie, ty traktujesz wszystkich niesprawiedliwie – rzucił oskarżycielsko Ametyn. – Konsekwentnie od lat próbujesz dzielić domeny swoich lenników, tworzyć zakony rycerskie, oddawać ziemię Kościołowi Harmonii, wszystko, by osłabić wielkich lordów korony. Auranti również z tego powodu cierpią. Nie jestem na to ślepy i nie dziwię się, czemu nie zdyskwalifikowałaś Lazura, chociaż powinnaś.

Celestia przez chwilę milczała.

– **Pomijając ostatnie, to prawda** – przytaknęła w końcu. – **Nie dlatego pozwoliłam mu walczyć dalej. Próbujesz patrzeć wysoko, ale nie sięgasz dalej niż mała brzołka.**

– Oczywiście – przewrócił oczami. – Już wszystko wiesz.

– **Wiem to, co potrzebuję wiedzieć.**

– Nie wiem, czego ode mnie chcesz, ale jako arcyksiążę Unicornii będę bronił jej potęgi i jej interesów do końca mego życia – powiedział Ametyn Platinum. – Mój ród zawsze się tym kierował i dlatego nieustannie trwamy już kilka wieków. I moje akcje sprawiają, że będzie trwał jeszcze dłużej.

Ptaki zaczęły nagle głośno krakać, zabrzmiało to niczym ironiczny śmiech. By je uciszyć, Celestia rzuciła więcej chleba. Arcyksiążę spostrzegł, że się uśmiechnęła.

– **Przypominasz mi pegazy, arcyksiążę** – powiedziała, spoglądając ku wschodzącemu słońcu. – **Tak pewne w swoje zdolności, potrafiące latać i czynić niebo swym lennem, mogące kształtować pogodę według własnych egoistycznych życzeń. Tak pewne, że mogą kontrolować wiatr.**

Ametyn prychnął.

– Nie wiem, o czym mówisz, pegazy potrafią kontrolować wiatr, jak i pogodę w ogóle – odparł.

Celestia się zaśmiała. Było to tak rzadkie, że zaskoczyło to nawet Ametyna.

– **Nie, mój drogi, nie potrafią** – odparła ciepłym głosem.

Tej, Która Lśni skończył się już chleb i delikatnie wypłoszyła ptaki, pozwalając im polecieć dalej. Zbliżyła się do blanki i spojrzała ku horyzontowi.

– **Co jedną chmurę pegaz przyniesie, dziesięć przesuwają się niezgodnie z jego życzeniem** – powiedziała Celestia. – **Co wiatr ustawi według swej żądz, tak ten obróci się, gdy choć na moment ustąpi. Cokolwiek pegaz robi na niebie, wszystko obraca się z powrotem, gdy brakuje jego kopyta. Władcy wiatru są niczym małe żrebaki, które chcą zawrócić bieg rzeki wiosłem czy poruszyć górę kopytem.**

Chciałam tylko powiedzieć... – kontynuowała, po raz pierwszy w trakcie tej rozmowy spoglądając arcyksięciu w oczy. – **...że jeśli będziesz niczym władcy wiatru próbować kontrolować coś, czego nie możesz kontrolować, jeśli będziesz próbował kontrolować wszystko, nie będziesz kontrolował niczego.**

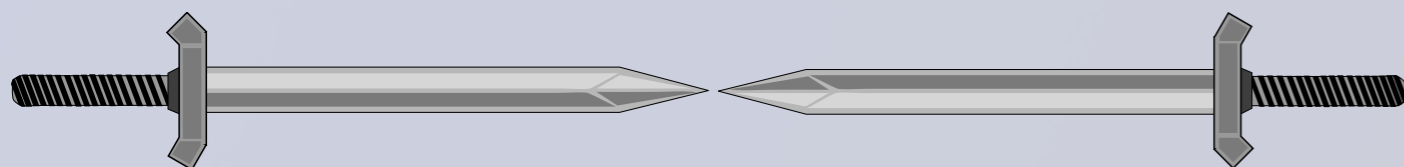
Ametyn ponownie prychnął.

– Świat należy do tych, co próbują, a nie do tych, co się po prostu poddają – odparł arcyksiążę.
– Ci, którzy chcą i próbują, zmieniają historię, nie ci, co nie robią nic.

Celestia nagle posepniała i uśmiech zniknął jej z twarzy.

– **Nie śmiej mówić, arcyksiążę, jakbyś poznał zasady tego świata. Byłam wtedy, gdy je spisano** – odparła sucho. – **Jeśli nie widzisz tego, idź stąd i próbuj władać wiatrem. Będę obserwowała twoje próby.**

Pewny siebie arcyksiążę pokłonił się ceremonialnie i sztucznie, a następnie odszedł i zostawił Celestię samą na szczycie wieży. Ta ciężko westchnęła, bo wiedziała, co będzie tego finałem.



XV

Faktem było, że Luco tylko się domyślał prawdziwej tożsamości Lazara. Teraz, gdy ją znał i gdy był pewien, jak ważną postacią on jest w rzeczywistości, myślał, że to coś zmieni. I technicznie coś to zmieniło – ale tylko dla niego. Na wieczornej, wyjątkowo nerwowej i pełnej kłótni biesiadzie możliwych pod gołym niebem był wręcz oblegany przez różnorakie osoby, a to przez Arlette, a to przez kanclerza Unicornii. Wszyscy teraz chcieli wiedzieć o tym, w jakich okolicznościach Luco znalazł Lazura, co on robił po opuszczeniu leprozarium.

Najchętniej by powiedział, by to jego się zapytali. Ale tutaj właśnie ten paradoks ujawnił się w całości – to odkrycie tożsamości nic dla niego nie zmieniło. Bo chociaż Lazurowi był tym, kim był, nikt nie chciał z nim rozmawiać, podchodzić do niego, nikt nie chciał spotkania z nim. Wszyscy chcieli wiedzieć od barona, jakby to on był jego panem.

Zmieniło się za to coś innego, ale nie wynikało to z tego, że teraz wiadano, że zastępca w turnieju Luco jest dziedzicem Platinum. A przynajmniej tak to rozumiał, gdy spytał o to samego Lazara następnego dnia, tuż przed rozpoczęciem tego najważniejszego dla Luco pojedynku.

– Nie wiem – odparł trędowaty. – Chyba nic się nie zmieniło. Nadal umieram, nadal lepra jest tym, co mnie definiuje. Długo tu nie pozostanę i naprawdę liczę, że nie będzie się to przeciągać. Ale...

Lazur zamilkł na dłuższą chwilę.

– Nie miałem okazji... ciągle żądałeś ode mnie, bym ci powiedział, co mógłbyś dla mnie zrobić – kontynuował. – Skoro tak, proszę cię, byś przekazał moje podziękowanie dla Iry. Nie za to, że pozwolił mi wygrać, lecz za to, że w ogóle chciał walczyć, choć nie musiał.

Sam Luco nie rozumiał konkretnie motywacji Iry. Może chodziło o ten wspomniany zakład, w końcu zabrał dziesięć połamanych mieczy? Może tu chodziło o jakiś spisek, o którym plotkował z nim kanclerz Siegfried? A może po prostu Ira poczuł, że tak po prostu chce zrobić i szukanie większego powodu nie ma sensu? A może chodziło o coś szlachetniejszego – że ocenił Lazura nie przez przyzmat tego, że jest trędowaty, a przez to, że jest walecznym rycerzem?

Myślał o tym, gdy na arenie mistrz ceremonii, który się wykurował po ostatnim „przypadkowym” ciosie, ogłaszał walczących – Lazura Platinum i Venię d’Oriago. Mimo że to był ten najważniejszy pojedynek, Luco nie mógł się w ogóle na nim skupić, pogrążony w rozmyślaniach.

Podejrzewał, że trąd... nie, nie trąd, a właściwie reakcja innych na trąd Lazura tak go zmieniła, że już nigdy uśmiech nie zagości mu prawdziwie na twarzy. Ale to, co Ira powiedział i to, co zrobił, musiało jakoś na niego wpłynąć i teraz, gdy Lazurowi podnosił swój miecz w polu lewitacji już był pewien.

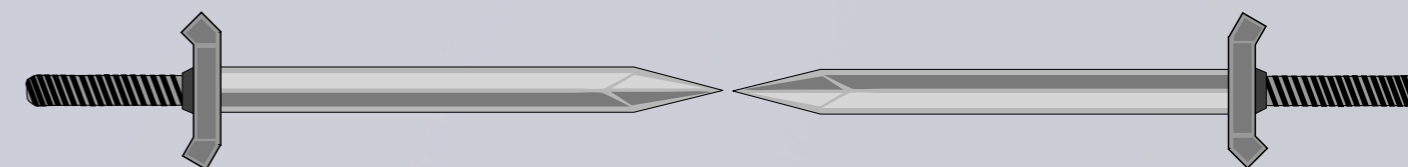
– Lazurowi zwycięża! – ogłosił mistrz ceremonii po ledwie minucie walki, po tym, jak miecz trędowatego rąbnął przeciwnika w bok na tyle mocno, by go zdekoncentrować.

To było tak dziwne – to miał być ten najważniejszy pojedynek determinujący wszystko, na który tak mentalnie czekali, ale po starciu z Iry Venia był już tylko małym kamyczkiem na piaszczystej drodze – nie stanowił prawdziwej przeszkody. Arena i jej trybuny erupowały w oklaskach i jazgocie, przerwały dopiero, gdy Celestia podniosła swoje kopyto.

– **Na mocy dekretu królewskiego, na zasadach Wielkiego Planu, miasto Liguria wygrywa spór handlowy z Altiną. Wszystkie punkty sporne zostają rozwiązane po myśli Ligurii** – oznajmiła Celestia.

Ugo Rosa i jego żona oczywiście teraz to celebrowali i on sam też się uśmiechnął, ale chyba był już zbyt zmęczony. Gdy Lazurowi wreszcie opuścił arenę, czekali już na zewnątrz i nie mając pojęcia, co powiedzieć i nie myśląc do końca trzeźwo, przytulił go, dziękując mu za wszystko.

To był niby triumf Luco i Ligurii, ale przede wszystkim to było jego zwycięstwo. Potem wspólnie zjedli obiad poza murami miasta, ciesząc się przyjemną pogodą. Tylko jeszcze jedna myśl nie dawała spokoju fralskiemu baronowi – pojedynek dwóch braci w finale.



Tu miał być komiks,
ale było za gorąco,
by rysować

Pompy

Roztaplam się



Licensed by:



EQUESTRIA
Puść Wodze
Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ
W ŚWIECIE KUCYKÓW!

