



**EQUESTRIA**  

---

**TIMES**

**47**  
09/2021

**DIUNA, DIUNA I WIĘCEJ DIUNY**  
**Melanż do oporu i za ojczyznę**

**Legion Samobójców w sosie Tromy**  
**Recenzja The Suicide Squad**

**Każda potwora znajdzie amatora**  
**czyli hodujemy cosie w Niche**



# Spis treści

## DIUNA, DIUNA I JESZCZE WIĘCEJ DIUNY

Diuna pióra Franka Herberta .....	5
Bóg-Imperator Diuny .....	7
Gra Dune.....	9
Gra Dune 2.....	11
Pielgrzymka po wydmach – Przewodnik po Diunie.....	14

## RECENZJE – SERIALE I FILMY

Okiem Laika – The Tomorrow War.....	22
Piękna i Rzeźnik.....	24
Jolt.....	26
The Suicide Squad.....	28

## RECENZJE – GRY

Hand of Fate.....	30
Niche – Breed and Evolve.....	34
Wargroove.....	36
Pathfinder Kingmaker .....	39

## FELIETONY

Z pamiętnika Mistrza Gry #1 .....	42
Płakałem, jak oglądałem .....	44

## PIASKOWNICA

Mściwa Szybka Piątka.....	46
Przepis na pankejki owocowe.....	48
Przepis na ciasto marchewkowe.....	50
Przepis na gołąbki.....	52

## PUBLICYSTYKA

People of color, girl power i LGBTQ.....	54
MLP G5 – jak zapowiadają się nowe pucyki kony.....	62
The Elden Ring – oczekiwania i obawy.....	64

## TWÓRCZOŚĆ

Fanfik – Władcy Wiatru.....	67
Komiks – Moon-Hulud.....	71

Grafika okładkowa autorstwa Alex Jay Brady

[Link do grafiki](#)

[Link do portfolio](#)

Linktree – linki do socjali



Witamy Was z początkiem nowego roku szkolnego. Albo ostatniego miesiąca wakacji, jeśli jesteście studentami. Albo jeśli pracujecie, to po prostu „witamy”. Jeśli jeszcze nie zgadliście, to wrześniowy numer poświęcony jest „Diunie” (głównie z powodu nowego filmu).

W numerze znajdziecie zarówno mini-przewodnik po Diunie, książki z tegoż uniwersum, a także gry komputerowe (tak, pojawiały się takowe!). Oprócz tego znajdziecie recenzję gry „Niche” od Gray, a także spojrzenie na „The Suicide Squad” autorstwa SoulsTornado. W numerze znajdą się też takie artykuły, jak oczekiwania na temat „The Elden Ring”, która znajduje się w produkcji, a także tradycyjną Szybką Piątkę Hefajstosa.

Jest więc w czym wybierać, zapraszam do lektury!

~Solaris



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

Gościnnie: Dolar84

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



# DIUNA



TK



# DIUNA

## RECENZJA

## Recenzja książki „Diuna”

pióra Franka Herberta

**WIELKIMI krokami zbliża się premiera filmu „Diuna” w reżyserii Denisa Villeneuve. Z tej okazji postanowiłem ponownie przeczytać pierwszy tom Kronik Diuny o tym samym tytule, co nadchodzące dzieło i uwierzcie, warto to zrobić. Nieważne czy film będzie udany, czy nie, książka sama w sobie jest arcydziełem, z którym warto się zaznajomić.**

~Black Scroll

Diuna została napisana przez Franka Herberta w 1965 i jest powieścią z gatunku sci-fi. Jest to dość gruba książka, ale zapewniam was, że będziecie zmartwieni, kiedy zorientujecie się, jak niewiele stron zostało do końca. Zanim przejdę dalej, chciałbym tylko napomknąć, iż istnieją dwie, a w zasadzie cztery, wersje polskiego tłumaczenia owego dzieła: dwie wersje przekładu Marka Marszała i dwie Jerzego Łozińskiego, z której druga jest wersją wydaną pod pseudonimem 'Ładysław Jerzyński'. Jeśli macie możliwość – skorzystajcie z tłumaczenia pana Marszała, jako że jest ono bardziej kultowe i jego wersje terminologii w świecie Diuny są częściej używane przez fanów. Jeśli jednak natraficie na przekład pana Łozińskiego, spróbujcie dostać to, stworzone pod pseudonimem. Dalej jest gorsze niż te pana Marszała, jednak koryguje ono niektóre dziwne decyzje pana Jerzego w sprawie tłumaczeń (choćby próbę przełożenia 'Fremenów' na 'Wolan' co zostało negatywnie przyjęte przez czytelników i wycofane z poprawionego przekładu). Mając tę drobną uwagę za sobą przejdźmy do samej książki.

Akcja fabuły toczy się w naszej galaktyce w odległej przyszłości. Futurystyczny Wszechświat zamieszkały jedynie przez ludzi, w którym brak obecności komputerów czy robotów ze względu na antyczny bunt maszyn, który wyniszczył ludzkość. Cała fabuła skupia się na młodym, 15-letnim Paulu Atrydzie – synu księcia Leto z rodu Atrydów. Jego rodzina dostaje w lenno od Imperatora planetę Arrakis, zwaną także Diuną. Owa planeta jest jedynym w znanym wszechświecie źródłem cennej substancji zwanej „przyprawą”. Substancja, której pożąda każde stronnictwo, ma być oddana we władanie rodowi Atrydów. Niektórzy czują nieuchronnie nadciągające widmo śmierci, którego cień rozpostarł się nad Arrakis...

Tak przedstawia się wstęp do fabuły książki. Chociaż ma ona ponad 50 lat, postaram się jej nie spoilerować, gdyż ktoś może być ciekawy jej zawartości, ale chce mieć niespodziankę w kinie podczas oglądania filmu. O czymś opowiedzieć muszę, jednak postaram się jak najmniej odsłaniać z przyszłości Paula Atrydy.

Wiele dobrego można powiedzieć o tej książce, ale muszę zacząć od czegoś ważnego – Diuna, jak każde dzieło kultury, na pewno nie jest dla każdego. Poza oczywistym brakiem kompatybilności medium oraz gatunku literackiego jakim jest sci-fi, Diuna nie jest napisana prostym językiem. Nie mówimy tutaj o nadmiernie trudnych słowach, bo te zdarzają się rzadko, jednakże autor oraz tłumacze, postanowili sobie za cel, aby ta książka brzmiała nieco jak teksty biblijne. Jest to zabieg celowy i czytając książkę można



to zrozumieć. Jednak, nie każdemu przyjdzie łatwo przyswojenie tego (mi na pewno nie przyszło), choć z drugiej strony nie jest to też wielki wysiłek. Mimo wszystko, Diuna wymaga nieco więcej skupienia podczas czytania, ale nagradza to wspaniałymi postaciami, opisami i wydarzeniami.

Oprócz języka, przeszkodą mogą być także wszechobecne intrygi i zawiłości motywacji różnych postaci. Jednakże jeśli polubiliście wczesne tomy Pieśni Lodu i Ognia lub pierwsze sezony Gry o Tron, myślę, że będziecie zadowoleni z zakrętów fabularnych, jakie oferuje Diuna.

Jako dzieło z gatunku sci-fi, Diuna wprowadza wiele nowych pojęć, ale nie bójcie się, robi to sprawnie i oszczędnie. Frank Herbert wierzył w inteligencję czytelnika, dlatego nie poświęcał wiele czasu na opisy sprzętów, robiąc to jednocześnie na tyle dobrze, że każdy mógł łatwo dojść do tego, co do czego służy. Jeśli słyszysz o unoszących się lumisferach świecących w pokoju nie potrzebujesz więcej, by widzieć oczami wyobraźni latające lampy. Tak proste i skuteczne zabiegi sprawiają, że w przeciwieństwie do zawiłości intryg szlacheckich rodzin, czytelnik z łatwością odnajduje się w tym świecie przyszłości.

Jeśli niestraszne wam podniosłe sposoby wystawiania oraz nietuzinkowa fabuła osadzona w przyszłości, to w mojej opinii będziecie przeć jak szaleni by dowiedzieć się, co kryje kolejna strona. Powyższych cechy nie uważam osobiście za wady, ale za zalety dzieła. Ale nawet takie arcydzieło literatury jak Diuna, owe wady posiada. Moim zdaniem największym problemem Diuny jest to, iż praktycznie każda przedstawiona postać jest niezwykle inteligentna. Może to być oczywiste,

jako że większość z nich pochodzi z dobrze wykształconych wyższych sfer, a edukacja jest czymś ważnym w uniwersum. Jednakże, kiedy koczowniczy ludzie, potrafią wystawiać się na poziomie arystokratów, jakoś odbioru nieco zgrzyta. Nie jest to tzw. deal-breaker, ale po zamknięciu stron i zamyśleniu się na chwilę nad dziełem, jawi się to jako dziwna decyzja autora. Kiedy każdy, nieważne czy protagoniści, czy antagoniści, czy postronne postaci jest nadinteligentny, nagle okazuje się, że nikt nie jest. Czymś, co można także uznać za wadę jest to, że narracja czasem podąża za antagonistami i dowiadujemy się o ich planach, które mają zamiar zrealizować. Odbiera to nieco suspensu i zaskoczenia, ponieważ dokładnie wiemy, co ma się wydarzyć. Z drugiej strony widać, że autor chciał uniknąć schematu, w którym podążamy za antagonistą, ale mówi on tak tajemniczo, jakby wiedział, że czytelnik zna jego słowa i nie chce mu zepsuć niespodzianki. A to jest po prostu sztuczne i naciągane.

Podsumowując, warto sięgnąć po grubaśny tom jakim jest Diuna. A jeśli Wam się spodoba, a powinna, to warto sięgnąć także po kolejne części Kronik Diuny. Jednak jeśli nie chce się Wam przebijać przez setki stron świetnej literatury, premiera filmu jest zaplanowana na 22 października tego roku. I jeśli kina nie będą zamknięte, przejdźcie się na ten kawałek prawdopodobnie dobrej kinematografii. Bo jako fan Diuny powiem Wam, że zapowiada się to naprawdę dobrze. I pamiętajcie: „Nie wolno się bać, strach zabija duszę. Strach to mała śmierć, a wielkie unicestwienie. Stawię mu czoło. Niech przejdzie po mnie i przeze mnie. A kiedy przejdzie, odwrócę oko swej jaźni na jego drogę. Którędy przeszedł strach, tam nie ma nic. Jestem tylko ja.”







# Samotne życie wiecznego tyrana

Bóg-Imperator Diuny

**W mrocznej przyszłości czwartego tysiąclecia rządów Boga-Imperatora w galaktyce panuje straszliwy pokój. Pomiędzy gwiazdami nie ma miejsca na konflikty, tylko na wieczne, statyczne panowanie nieśmiertelnego władcy będącego w stanie zdusić w zarodku każdy wyraz niezadowolenia lub rozwoju przekraczającego wyznaczone przez niego granice. Jego władza jest absolutna, jego rządy bezkresne. Oto Imperium Ludzkości.**

~Ghatorr

Gdy Frank Herbert pisał swoją Diunę, nie mógł się nawet domyślać, jak olbrzymim hitem będzie. Ba, nawet gdy postawił w tekście ostatnią kropkę i próbował sprzedać swoje dzieło, początkowo napotykał same przeszkody, z nieprzychylnie nastawionymi recenzentami na czele. Dwanaście wydawnictw odrzuciło jego książkę, zanim w końcu ktoś się odważył puścić opowieść o pustynnej planecie i jej przyprawowym bogactwie do druku – i dopiero szczęśliwa trzynastka mogła ze szczerą radością obserwować, jak ludzie wałęsali drzwiami i oknami do księgarni po milionowe nakłady. Nic dziwnego, że w takich warunkach saga o Diunie się rozrosła. „Bóg-Imperator Diuny” jest czwartą częścią z sześciu, jakie autor zdołał napisać przed śmiercią.

Z oczywistych przyczyn w tym tekście pojawią się spoilery odnośnie poprzednich trzech tomów – ale to nie powinno zaskakiwać, zwłaszcza w świetle

tego, że autor na pierwszych kilku stronach zdołał zaspoilerować najważniejsze wydarzenia opisywane w książce. Od pierwszych chwil, gdy zagłębimy się w lekturę, wiemy, że doszło do jakiegoś „Rozproszenia”, że rządził Bóg-Imperator, o którym mówi się jednak obecnie tylko w czasie przeszłym, że był on wyjątkowo płodnym pisarzem czy że dalej istnieją tak podstawowe frakcje, jak Ixianie, Bene Gesserit czy Gildia. Wspomina się również o kilku ciekawych wynalazkach. Po takim wstępie pozostaje dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi i jak do tego doszło.

Po zakończeniu rządów Paula Muad'Diba, pierwszego atrydzkiego imperatora ludzkości, który – wiedziony proroczymi wizjami przyszłości – rzucił na galaktykę fremeński dżihad, pozwalając swoim pustynnym wojownikom na spustoszenie wielu światów, na tronie zasiadł jego syn. Leto II odziedziczył po rodzicu jego mistyczne zdolności, poszedł jednak od razu o krok dalej od niego, łącząc się z czerwem z Diuny i stając się dzięki temu czymś więcej niż człowiekiem. Trzy i pół tysiąca lat od jego dojścia do władzy galaktyka pozostaje pod jego panowaniem, a radykalny plan mający na celu uratowanie ludzkości, określany przez niego jako Złoty Szlak, jest o wiele brutalniejszy niż nawet najgorsze czyny, których dopuścili się władcy z całej ludzkiej historii. Potomkowie dawnych Atrydów wiernie mu służą, przechodząc co pokolenie wielką próbę, mającą wyculić ich na Złoty Szlak, program eugeniczny produkuje jak



# Frank Herbert Bóg Imperator Diuny



najdoskonalsze osobniki, nieszczęsny Duncan Idaho jest regularnie wskrzeszany, by towarzyszyć Leto... Co pewien czas dochodzi też do drobnych intryg i rebelii. Czasem wręcz prowadzonych przez młodych Atrydów, buntujących się przeciwko swojemu miejscu w historii.

To nie jest lekka książka. Nie ma w niej intryg dworsko-dynastycznych, jak w „Dzieciach Diuny”, interesującej wizji fremeńskiego społeczeństwa i jego walki z tyranami z samej „Diuny” ani nawet opisów podporządkowywania sobie galaktyki poprzez świętą wojnę z „Mesjasza Diuny”. Ba, w pierwszej chwili trudno rozpoznać samo miejsce akcji! Upływ tysięcy lat w końcu do czegoś zobowiązuje – od samego początku „Bóg-Imperator” dezorientuje wizją tyranicznego imperium i drastycznie odmienionej Diuny. Zielona planeta pełna wody i pozbawiona czerwi, produkujących najcenniejszy surowiec galaktyki – przyprawę zwaną melanzem – jest kompletnie inna niż miejsce akcji poprzednich tomów. W obserwacji trochę pomaga perspektywa najnowszego gholi Duncana Idaho, świeżo sprowadzonego na dwór boga-imperatora, by zastąpić poprzednika, który w podeszłym wieku próbował dokonać zamachu

na swojego władcę. Zdezorientowany wskrzeszenie wymaga wprowadzenia go w nowy świat, porównuje go też do tego, co było przedtem. Ta odrobina komfortu sprowadzona przez znajomą twarz tylko trochę łagodzi jednak trudności z obcowaniem z rozdziałami samego Leto II... oraz Siony – kolejnej Atrydki, która za młodu spiskuje przeciwko swojemu władcy, a do tego córki marszałka dworu.

Oczywiście intrygi dalej mają miejsce, toczą się jednak w kompletnie innej skali i uderzają nie tyle w pozycję ofiar, co w ich psychikę albo próbują doprowadzić do choćby najłżejszego rozluźnienia uścisku imperatora. Nie one są jednak w tym dziele najważniejsze – siłą tej książki są jego filozoficzno-socjologiczne rozważania na temat władzy, religii czy historii. Tak, Frank Herbert przeszedł od książki o ludziach pustyni toczących walki partyzanckie o cenny zasób używany m.in w celach transportowych (hm, to brzmi znajomo) do eksperymentu myślowego prezentującego skutki nieograniczonej władzy i skutków proroctw. Niektórzy to zniechęcą (siemka, Dolcze!), niektórzy pokochają (cześć Gha... a, nie, chwila, to ja jestem Ghatorr), jednak prezentacja Złotego Szlaku stanowi najważniejszy element tej książki i stanowi o jej wartości.

Autor eksperymentuje, miesza techniki socjologiczne rodem z monarchii babilońskich ze światem przyszłości, łamie te same prawa, które ustalił w pierwszych książkach. Leto II, jako ostatni żyjący czerw, jest jedynym źródłem przyprawy, a dzięki swoim mocom – jasnowidzeniu oraz porozumieniu ze wszystkimi swoimi przodkami – posiada władzę absolutną nad światem. Wszystko jednak okazuje się w końcu mieć ukryty cel... A dzięki rozdziałom Siony i Duncana możemy przyjrzeć się jego działaniom z boku, przypatrując się im z perspektywy kogoś, kto nie ma pojęcia o rozmachu jego planów oraz buntuje się przeciwko nim.

Jakość słowa pisanego nie powinna wymagać omówienia. Frank Herbert był mistrzem i basta. Jego opisy, dialogi i rozważania cechuje zarówno lekkość, jak i głębia, i ani jednego ani drugiego nasi polscy tłumacze nie zmącili. Czytając dowolny tom „Diuny”, ma się poczucie obcowania z dziełem sztuki. Czy jednak każdemu przypadnie do gustu taka ciężka dawka filozofii? Nie, oczywiście, że nie – ci jednak, którzy podołają wyzwaniu, zetkną się z czymś więcej niż po prostu książką sci-fi. Jest to po najpiękniejsza powieść, jaką czytałem w życiu.



# DUNE

## ZOSTAŃ PAULEM ATRYDĄ

**WCZEŚNIEJ** na łamach tego magazynu zrecenzowałem Wam arcydzieło literatury, jakim jest „Diuna” pióra Franka Herberta. W 1984 roku powstał film na podstawie tej kultowej pozycji, ale sam okazał się kompletną klapą. Stał się on jednak nawozem dla świetnej gry wydanej w 1992, zatytułowanej po prostu „Dune”.

~Black Scroll

„Dune” jest połączeniem gry przygodowej oraz strategii oraz pierwszą możliwością odwiedzenia świata Diuny w historii wirtualnej rozrywki. Jej stylistyka miejscami nawiązuje do filmu „Diuna” w reżyserii Davida Lyncha z 1984 roku, co widać najbardziej po postaci Lady Jessiki oraz Paula Atrydy.

Pomimo iż opisałem grę jako miks gry przygodowej i strategii, rozgrywka nie jest typowym point'n'clickiem, do czego przyzwyczyli nas lata 90. XX wieku. Grając jako Paul Atryda, podróżujemy po lokacjach, latamy ornitopterem bądź podróżujemy na czerwiu, obserwując świat z pierwszej osoby. Nie szukamy przedmiotów, a raczej popychamy fabułę do przodu, prowadząc rozmowy z odpowiednimi osobami, handlując, pozyskując sprzęt lub transportując towarzyszy w konkretne miejsca. W jednym momencie możemy mieć ze sobą tylko dwie osoby, więc od pewnego momentu odpowiednia żonglerka potrzebnymi ludźmi jest konieczna. Sterowanie w tej części gry jest nieco toporne jak na obecne standardy, gdyż przenosimy się między pomieszczeniami za pomocą strzałek w rogu ekranu, które musimy bezpośrednio klikać





myszka. Niestety, nie ma możliwości używania strzałek na klawiaturze. A szkoda.

Jako miks strategii, „Dune” zaczyna jako strategia ekonomiczna. Zarządzamy wydobywaniem przyprawy z odpowiednich regionów, odkrywamy nowe złoża, zarządzamy zasobami ludzkimi i sprzętem, który jest dostępny, a także za pomocą naszego elementu pierwszoosobowego szukamy nowych zasobów, rozrzuconych po całej planecie. Im dalej w rozgrywkę, tym trudniej. Do zarządzania wydobywaniem dochodzi szkolenie wojowników. Cały czas mamy ograniczone zasoby ludzkie i musimy żonglować wydobywaniem oraz pozyskiwaniem wojska, gdyż wróg w postaci rodu Harkonnenów nie śpi i w pewnym momencie próbuje nas zrównać z ziemią. Wojsko potrzebuje treningu, ale także własnego rodzaju ekwipunku, pozwalającego mu być silniejszym w walce z agresywnym przeciwnikiem.

Jeśli chodzi o poziom trudności, to Dune jest grą wymagającą. Gry z tamtego okresu, szczególnie tego typu, nie były długie, ale „nadrabiały” wyśrubowanym poziomem trudności. Czy było to sprawiedliwe? O tym można dyskutować, ale na pewno jednym z powodów takich decyzji był krótki czas przejścia gry, gdy znało się już konkretny sposób, jak to zrobić. Tak samo jest w przypadku Diuny. Większość czasu spędzonego z tą grą to kolejne próby pokonania Harkonnenów, raz po raz uderzając w ścianę wrogich wojsk i zaczynając od początku. Statystyki na stronach zbierających informacje na temat długości kampanii poszczególnych gier sugerują, iż Dune zabiera ponad 10 godzin do przejścia, ale jest to gruba przesada.

Jeśli wie się, co się robi, zajmuje to 6 godzin, a przekonany jestem, że można ten czas jeszcze bardziej skrócić, cyzelując każdą swoją akcję.

Jeśli chodzi o samą fabułę gry, jest ona raczej dość prosta i luźno nawiązująca do pierwowzoru, jakim jest książka. Jej większość poświęcona jest przygotowaniu zmasowanego ataku na bazę wroga, by zmieść go z powierzchni ziemi. Samo zakończenie jest bardzo spłycone w porównaniu do materiału źródłowego i zamienione na prosty, a nawet prostacki happy end. Jednak te zmiany, w przeciwieństwie do filmu, na którym bazowała estetyka gry, nie przeszkadzają aż tak w jej odbiorze. Sam sposób podróżowania jako Paul oraz aspekt strategiczny są na tyle ciekawe, iż „Dune” może się wybronić, zaślaniając swoją nierzetelność w sprawach opowiadanej historii.

Na koniec zostawiłem temat różnych wersji. Większość swojego życia miałem okazję grać wyłącznie w wersję bez aktorów głosowych z dużo prostszą grafiką. Dotyczy to w większości krajobrazu, ale dopiero rok temu odkryłem, że istniała wersja z grafiką 3D terenów, nad którymi się lata. Przyznam się szczerze, że gdybym za dzieciaka zobaczył te cuda (jak na tamte czasy) graficzne, to chyba szczęka by mi opadła i potoczyła się po podłodze. Oczywiście, nie wygląda to tak imponująco w 2021, ale wyobraźcie sobie, że ta gra w przyszłym roku obchodzi 30-lecie. Kawał czasu minął od premiery, a choć na pewno przemawia przeze mnie nostalgia, gra się dalej dobrze.





# DUNE

## The Battle for Arrakis

### Strzeż się czerwia

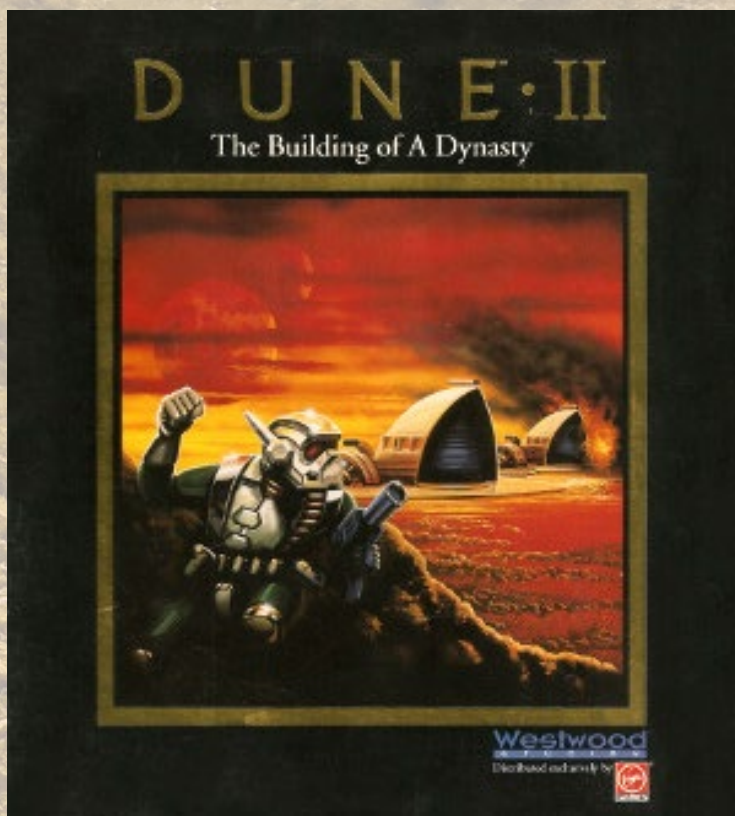
**„DIUNA” Franka Herberta to wspaniała książka, która od wielu lat nieustannie rozpala wyobraźnię kolejnych pokoleń czytelników. Wielu późniejszych twórców przyznaje, iż była ona dla nich inspiracją do tworzenia własnych opowieści. Nic więc dziwnego, że na jej podstawie powstały również filmy, a nawet gry. I właśnie przedstawicielką tego ostatniego tematu zajmiemy się w tym tekście.**

~Dolar84

Na wcześniejszych stronach numeru przybliżono Wam pierwszą z gier komputerowych opowiadających o Arrakis. Tutaj zajmiemy się wydaną w 1992 roku częścią drugą, która pod wieloma względami okazała się rewolucyjna i wywarła nie mniejszy wpływ, niż książka na podstawie której powstała. Zaczniemy jednak od początku.

„Dune 2” to strategia czasu rzeczywistego (RTS) i chociaż nie

była pierwszą z tego gatunku (palmę pierwszeństwa przyznaje się grze „Herzog Zwei”), to z całą pewnością można ją uznać za kamień milowy, ponieważ wprowadzono w niej masę rozwiązań, które następnie zostały z większymi lub mniejszymi zmianami powielone w zdecydowanej większości innych tytułów. Kilka z nich wymienię w późniejszej części tekstu, na razie przyjrzyjmy się samej rozgrywce.



Na samym początku do wyboru mamy trzy frakcje, które walczą o kontrolę nad Diuną. Są to rody Atrydów, Harkonnenów i Ordośów. O ile dwa pierwsze znane są każdemu, kto czytał książkę, to trzeci jest już czystym wymysłem i w uniwersum Diuny wspomniany jest jedynie w oficjalnie uznawanej za niekanoniczną „Encyklopedii Diuny” wydanej po raz pierwszy w roku 1984. W zależności od tego, który z rodów wybierze- my, będziemy zmuszeni nieco inaczej prowadzić naszą rozgrywkę.



Together we will purge this planet of the foulness of the other Houses.



Twórcy z Westwood Studios zadbali, by każda frakcja miała swoje mocne i słabe strony, a także różnorodne jednostki specjalne mogące przy inteligentnym użytkowaniu odwrócić losy niejednej bitwy. I tak na przykład ród Atrydów ma dostęp do bijących na wielkie dystanse czołgów sonicznych (wyraźny ukłon w stronę ekranizacji Davida Lyncha) i nieobliczalnych freemeńskich partyzantów atakujących kogo popadnie. Harkonnenowie z kolei dysponują Devastatorem, potężnym czołgiem, który w razie potrzeby może służyć za niewielką, ruchomą głowicę nuklearną. No i mogą też pacyfikować duże obszary, korzystając z potężnej, acz nieprecyzyjnej Ręki Śmierci. Podstępni Ordosi z kolei mają szybkie, choć słabo opancerzone pojazdy, a także jedno z największych przekleństw graczy – czołgi przejmujące wrogie jednostki i sabotażystów mogących kraść budynki. Do tego należy oczywiście dodać masę standardowych jednostek, które będziecie produkować w ilościach masowych. I tu ciekawostka – nie wszystkie rody mogą budować lub posiadać wszystkie typy jednostek. To wszystko zebrane w całość, sprawia, że gra jest ciekawsza i prezentuje więcej opcji niż by się wydawało na pierwszy rzut oka.

Oczywiście nie samą armią człowiek żyje.... no dobra, to RTS, armia to jednak podstawa. Ale za coś trzeba ją w końcu zbudować. I tutaj dochodzimy do części gry, która jest najbliższa książce,

czyli do gromadzenia bogactw. Jako, że głównym i praktycznie jedynym godnym uwagi surowcem na Arrakis, jest przyprawa, zwana też melanzem, nic dziwnego, iż to ona właśnie służy w grze za walutę. Pozyskujemy ją za pomocą gęśników, które wysyłamy na pola melanzu, by tam zbierały co trzeba i zebrany urobek przewoziły do rafinerii. I co? Myślicie w tej chwili, że znajdziecie sobie bogate, chronione przed przeciwnikiem pole, po czym wyślecie tam maszyny i spokojnie będziecie wsłuchiwać się w dźwięk czesanej kasy? Nic bardziej mylnego – czyha na was jeszcze jedno niebezpieczeństwo. W końcu Diuna nie byłaby Diuną, gdyby w jej piaskach nie znalazło się miejsce dla czerwi pustyni. Możecie mi wierzyć, po kilku rozgrywkach staniecie się ekstremalnie wyczuleni za każdym razem, kiedy usłyszycie z głośników złowieszcze „Worm sign!”. To jasny sygnał, iż należy jak najszybciej przenieść swoje jednostki z piasku na skały, żeby przypadkiem nie skończyły jako przekąska dla Shai-Huluda. Oczywiście możecie unieść się ambicją i spróbować go zabić, ale potrzeba do tego naprawdę gigantycznej siły ognia. Sam zdołałem go ubić tylko jeden raz i stwierdzam, że ucieczka zdecydowanie bardziej się opłaca.

Wróćmy teraz do wcześniej wspomnianych rozwiązań, które sprawiły, iż „Dune 2” regularnie lądowała w zestawieniach najlepszych gier wszechczasów.



Pierwszym z nich, jest coś tak oczywistego, jak zbieranie surowców, za które później budujemy jednostki. Innym, to budowa samej bazy oraz początki stosowania drzewka technologicznego. Także jednostki charakterystyczne dla danej frakcji, a niedostępne dla pozostałych były nowością. Jednak chyba najbardziej rewolucyjnym była obsługa tak jednostek jak i budynków przy pomocy samej myszki. Te i inne, mniejsze zmiany wytyczyły szlak, którym później ruszyły tak duże i kochane serie jak Command&Conquer czy Warcraft.

Czy to znaczy, że wszystko jest cacy, a gra praktycznie się nie zestarzała i można z wielką przyjemnością grać w nią aż do teraz? Cóż... nie. Tak bym tego nie określił, ponieważ miała ona i swoje wady. Na przykład brak możliwości zaznaczenia grupy jednostek. W początkowych fazach gry może się to wydawać mało uciążliwe, ale wyobraźcie sobie teraz jedną z późniejszych misji, gdzie musicie podprowadzić pod bazę przeciwnika 50-60 czołgów. Klikając na każdego osobno. Zgrzytanie zębami macie zagwarantowane.

Również grafika, w swoim czasie określana jako doskonała, współczesnego gracza z pewnością będzie boleć w oczy i to mocno.

Mimo tych wad można, choćby z czystej ciekawości sięgnąć pod „Dune 2” i nadal całkiem nieźle się przy niej bawić. No i zawsze można się później pochwalić, iż grało się w prekursora wszystkich RTS-ów. Zaś dla tych, którzy mimo wszystko woliliby nieco nowocześniejsze podejście do tematu i grafikę, na którą mimo wszystko da się patrzeć, Westwood Studios w 1998 roku wypuściło „Dune 2000”. Planowo miał to być zwyczajny remake, jednak wprowadzono sporo zmian fabularnych, a także wspomniano o prowadzących nas doradcach z „Dune 2”, którzy w nowej wersji nie występują. Tak więc z zrobiła się z tego niemal kontynuacja. Okraszona filmikami, do których zaangażowano nie najgorszych aktorów, między innymi Johna Rhys-Davies.

Zagrać w „Dune 2” czy w „Dune 2000”? Wybór należy do Was. Jednak niezależnie od wersji pamiętajcie by strzec się czerwia. Miłej rozgrywki!







# Pielgrzymka po wydmach

Subiektywny mini-przewodnik po Diunie, jej Mesjaszu i Dzieciach.

**W tym numerze mieliście już okazję czytać recenzję książki Franka Herberta, więc cóż to? Duplikat? Ekipa techniczna pomyliła się przy składaniu? Nic bardziej mylnego. O ile kolega Black Scroll postawił w swojej, świetnej skądinąd, recenzji na absolutny brak spoilerów i zaostrenie apetytu przed filmem, tak tutaj znajdziecie nieco inne podejście do tematu. Potraktujcie proszę ten tekst bardziej jako wycieczkę po części świata Diuny, gdzie nie zabraknie informacji o samej fabule książki, jak i dwóch kolejnych częściach cyklu, a także kilku słów o miniserii Hallmarka.**

*~Dolar84*

Na dzień dobry ostrzegam, iż w tym tekście znajdą się spore spoilery, a przedstawiona treść jest mocno subiektywna. Zaczniemy więc od samego sedna, czyli od wydanej w 1965 roku „Diuny”, książki, dla której inspiracją były wydmy w stanie Oregon, dokąd to autor wybrał się w 1959 roku, by napisać o nich artykuł. Tego mu się nie udało zrobić, natomiast po sześciu latach gromadzenia materiałów i pracy ukazała się książka, której akcja działa się na pustynnej planecie.

Nie ma najmniejszych wątpliwości, iż „Diuna” jest książką z gatunku science-fiction. Należy jednak do tak zwanej „miękkiej” części, co oznacza iż nacisk postawiono nie na rozwój technologiczny i nauki ścisłe, a skupiono się w niej raczej na biologii, psychologii, socjologii i religii, nie bardzo przejmując się

tym, czy wszelkie wynalazki są choćby potencjalnie możliwe do stworzenia. Sam autor z rozmysłem starał się nie wgłębiać w aspekty technologiczne swojego, dziejącego się w odległej przyszłości, świata i skupić niemal wyłącznie na samych ludziach oraz tym, co są w stanie osiągnąć. Ułatwił to sobie, wspominając mimochodem o wcześniejszych wydarzeniach, kiedy ludzie musieli stoczyć wojnę z myślącymi maszynami, co traumatyzowało ich do tego stopnia, iż istniał powszechny zakaz tworzenia „maszyn na podobieństwo ludzkiego umysłu”. Zamiast tego, mamy ludzkie komputery, czyli Mentatów, mamy kapłanki-wojowniczkę Bene Gesserit, specjalizujące się w intrygach, ale potrafiące być też prawdziwymi maszynami do zabijania. Przykłady można by mnożyć.

Jednym, co postanowiłem jeszcze ująć w osobnym akapicie, jest kwestia stosowanego w książce i jej kontynuacjach uzbrojenia. Owszem, wspomniane są arsenały nuklearne poszczególnych rodów, mowa jest o rusznicach laserowych i są nawet czasem używane, jednak tym, co króluje powszechnie jest broń biała. Tak, dobrze czytacie, w tej futurystycznej powieści bohaterowie z zapałem siekają się nożami. I to wszyscy, począwszy od książąt, a skończywszy na mieszkańcach pustynnych jaskiń. Na szczęście, autor pokusił się o sensowne wyjaśnienie takiego stanu rzeczy, co oszczędziło czytelnikom wielu frustracji i zadawania sobie pytań w rodzaju: „Ale dlaczego tak?!“.



Zanim przejdziemy do części właściwej, nie mogę nie wspomnieć o kwestii tłumaczeń na język polski. Wiem, iż była ona poruszona w poprzedniej recenzji, jednak czuję się zobowiązany, by raz jeszcze ostrzec potencjalnych czytelników. Czytajcie tłumaczenia Marszała. Tylko i wyłącznie. Dla dobra własnych nerwów najlepiej przyjąć, iż wersja przełożona przez Jerzego Łozińskiego i jej „poprawiona” wersja wydana pod pseudonimem Ładysław Jerzyński zwyczajnie nie istnieje. Potwoki językowe i abominacje, jakie występują w tych wersjach sprawiają, iż lektura jest zwyczajną torturą i ma się ochotę wyrzucić czytaną właśnie książkę przez okno. Albo szybko znaleźć cmentarz z odbywającym się pogrzebem, włożyć ją do trumny i głęboko zakopać. Po czym najlepiej zalać betonem, a miejsce pochówku posypać solą, siarką i na dokładkę wbić tam jeszcze osikowy kołek. Jak mówiłem – wersja Marszała jest zdecydowanie lepiej przyswajalna. A teraz do meritum.

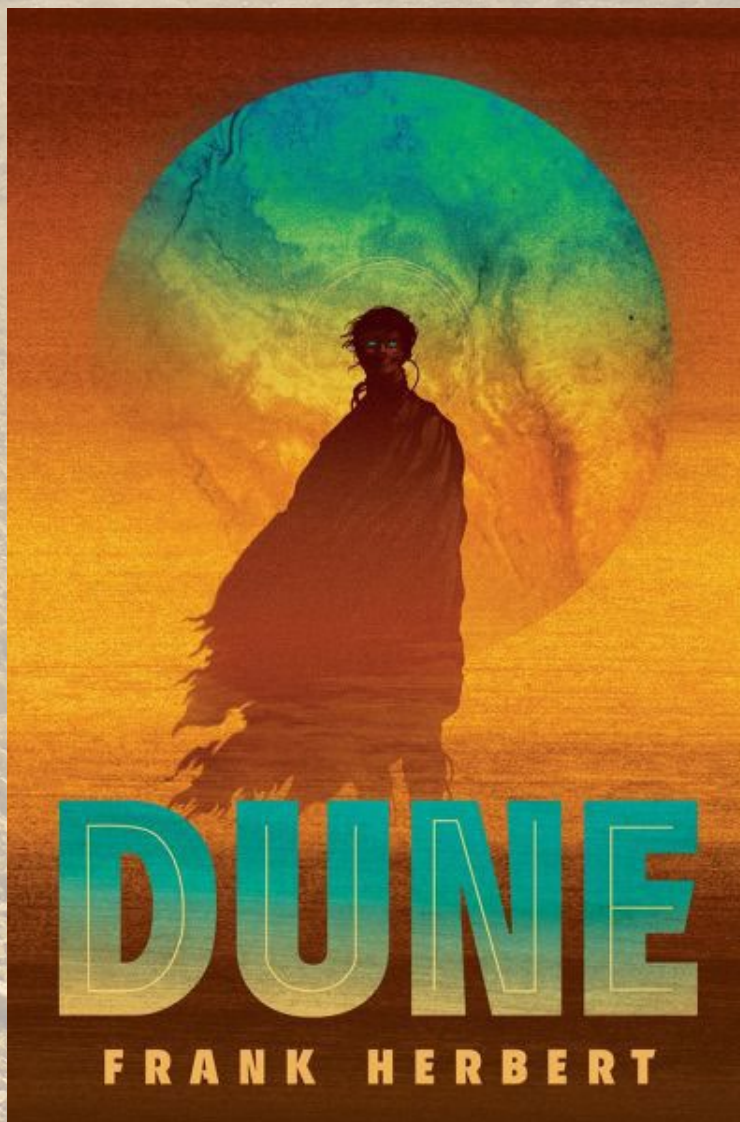
Arrakis – Diuna – Pustynna Planeta. Trzy nazwy jednej planety w poznanym Wszechświecie, na której istnieje przyprawa, zwana też melanzem. Zażyta pozwala neutralizować trucizny, przedłużyć życie, a nawet zajrzeć w przyszłość. Nic więc dziwnego, iż jest najcenniejszym surowcem znanym ludzkości. I właśnie w to miejsce, wyrwany imperatorskim rozkazem ze swego rodzinnego Kaladanu, podąża książę Leto Atryda wraz ze swoimi poddanymi, a także konkubiną Lady Jessiką oraz synem Paulem. I to właśnie ten młodzieniec, który już na samym wstępie poddany jest przez przełożoną zakonu Bene Gesserit potencjalnie śmiertelnej próbie, stanie się głównym bohaterem rozpoczynającej się powieści. Na jego drodze staną liczne

zagrożenia, skrytobójcy, spiskowcy, intryganci, wrogowie ród Harkonnenów, a także sama Diuna – planeta, która nie wybacza błędów.

Ironiczne wydaje się to, iż poprzedni akapit, złożony z kilku zdań, jest w stanie niejako streścić kilkadziesiąt – o ile nie więcej – stron książki. Oczywiście mowa tu o wydestylowanym i przepuszczonym przez wielokrotne sito sednie jej początkowej akcji. Kiedy sami zagłębicie się w lekturę, poznacie wielu doskonale wykreowanych bohaterów, takich jak mentat Thufir Hawat, mistrz walki Gurney Halleck, Duncan Idaho czy Stilgar. Spotkacie odrażające indywidua, wśród których prym wiedzie baron Vladimir Harkonnen, a dzielnie sekundują mu: bezlitosny Glossu „Bestia” Rabban czy Piter de Vries, człowiek diabelskiej chytryści. Nie wspominając już o Feyd-Rautcie, jego okrutnym i bezlitosnym bratanku. Każda z tych postaci, choć niektóre z nich pojawiają się rzadko i na krótko, wnosi swoją – istotną dla całej fabuły – treść. Widać, iż są to charaktery przemyślane i pełnokrwiste, a nie dodane na szybko i tylko po to, by mogły zginąć ku uciesze gawiedzi.

Chociaż i takie postacie się zdarzają.

Nie można zapomnieć o postaciach kobiecych, które w „Diunie” pełnią bardzo ważną rolę. Matka Paula, Lady Jessika to pierwszy przykład. Należy do Bene Gesserit, jest księżką konkubiną i chociaż prawie nigdy tego nie ujawnia, dysponuje niebagatelną mocą oraz umiejętnościami, co sprawia, iż jest prawdopodobnie jedną z najpotężniejszych postaci, na jakie natkniemy się w książce, o czym ma niefortunna okazję przekonać się sam mistrz asasynów księcia, kiedy dochodzi między nimi do konfrontacji. Widać w niej niezgłębioną pokładami matczynej miłości i to, jak jest oddana zarówno swemu synowi, jak i jego ojcu. Jednocześnie nie jest bezwolną





marionetką czy popychadłem, jej własny autorytet jest absolutnie niepodważalny. Tym większa niespodzianka, kiedy odkryte zostaje pochodzenie tej ostoji rodu Atrydów. Zaraz po niej występuje Chani, córka Lieta. Fremenka, doświadczona wojowniczką i miłość Paula Muad'Diba, którego uczy realiów życia na pustyni. Choć poświęcono jej zdecydowanie mniej miejsca, to wpływ wywarty na głównego bohatera i jej własne zalety są nie do przecenienia. Szczególnie wymowna jest scena, kiedy „spotyka” jednego z chętnych, którzy chcieliby dla własnej chwały wyzwać jej ukochanego na pojedynek. Po przeczytaniu tej sceny, człowiek zaczyna się zastanawiać nad sensownością określenia „słaba płeć”.

Autor, pisząc „Diunę”, bardzo wiele uwagi poświęcił religii. Przewija się ona praktycznie przez całą książkę, a jednak, pomimo swej wszechobecności, nie jest nachalna i wspaniale wpasowuje się w całość świata. Czytając przypominając rytuał dla wtajemniczonych modlitwę pogrzebową Fremenów,

odbywającą się w mrocznej jaskini krótko po tym, gdy ich poległy wojownik został przerobiony na wodę, bez trudu można poczuć dreszczyk emocji. Co rusz znajdziemy odniesienia do proroctw, przyjścia Mesjasza i widzimy, jak te wszystkie części łączą się, by w końcu stworzyć niepowstrzymaną falę Bożych Wojowników, na czele których znajduje się wymieniony wcześniej główny bohater Paul Atryda. Czy wtedy już raczej Paul Muad'Dib. Obserwujemy także, jak ten młody człowiek, zmuszony przez wydarzenia do przyspieszonego kursu dorosłości, niechętnie bierze na siebie obowiązek poprowadzenia tych wojowników, obowiązek rozpoczęcia dżihadu, który oczyści Wszechświat. To, co ujmuje w nim najbardziej to fakt, iż wiemy, że on widzi potencjalne konsekwencje, jakie spowoduje wypuszczenie napędzanej religią hordy na świat i ze wszystkich sił chciałby powstrzymać te legiony. Dopiero kiedy upewnia się, iż nawet jego śmierć ich nie powstrzyma, realizuje własny plan, umożliwiając mu zemstę na mordercach ojca





i w ostatecznym rozrachunku sięgnięcie po najwyższą władzę. A większości tego dokona dzięki melanzowi, który daje mu władzę, dosłownie nad każdym. Nieważne, iż jest uciekinierem i formalnie nie posiada żadnej władzy. Przyprawa to środek do tego, by nagiąć do swej woli najpotężniejszych ludzi i organizacje. Słusznie mówi, iż „ten kto może coś zniszczyć, ma to w ręku”, chociaż konsekwencje takiego rozwoju wypadków byłyby niewyobrażalne dla ludzkości.

Pisząc o „Diunie” nie sposób nie wspomnieć o kwestiach ekologicznych. Powieść ta uznawana jest za pierwszą w gatunku science-fiction, w której zwrócono baczną uwagę na ten aspekt. Co i rusz spotykamy więc stosowne przykłady. A to nauczyciel Paula, doktor Yueh, zwraca mu uwagę na podejście miejscowych do rosnących niedaleko daktylowych palm. Słowa: „Tam jest nas stu”, pokazują, jak obsesyjnie ważna jest na Arrakis woda i jak straszliwy może być jej niedostatek. Fatalną

wodną sytuację Diuny podkreśla tylko fanatyzm Fremenów, ujawniający się w jej pozyskiwaniu i oszczędzaniu. Choćby filtrfraki są przykładem recyklingu niemal doskonałego, gdyż, jak uczy Liet-Kynes, imperialny planetolog: „W dobrze dopasowanym filtrfraku w sercu Wielkiego Ergu traci się najwyżej naporstek wody dziennie.”

Fremeński perfekcjonizm najlepiej pokazany jest przy wlewaniu wody zmarłego do specjalnego zbiornika i tam też tę ich cechę uświadamia sobie Lady Jessica. Te właśnie cechy, którymi autor so-wicie obdarzył mieszkańców pustyni, sprawiają, iż zjednoczeni przez Paula Muad'Diba, zmieniają się oni z partyzantów w niesłychanie skuteczną siłę, która niczym najostrzejszy miecz przebija się nawet przez osławioną imperialną gwardię – Sardaukarów.

To jednak tylko dygresja, a nadal bardzo ważną kwestią pozostaje ekologia Diuny. Dowiadujemy się, skąd bierze się melanz, jak wygląda cykl





życiowy pustynnej planety i co najważniejsze – jaką rolę pełnią w nim osławione czerwie pustyni, prawdopodobnie najgroźniejsze istniejące we wszechświecie zwierzęta, które z zapalem bronią przyprawowych piasków zżerając zbierające drogocenny surowiec kombajny przyprawowe wraz z ich nieszczęsnymi załogami.

Choć chciałbym tego uniknąć, muszę raz jeszcze uczynić dygresję w stronę opisywanych wcześniej cech Fremenów i ich podejścia do kwestii wody. Ci ludzie pustyni mają swoje marzenie, do którego dążą nie oszczędzając przy tym ofiar i jednocześnie żarliwie się o nie modlą. Jak nietrudno się domyślić, tym życzeniem jest zmiana Diuny w miejsce nadające się do życia, gdzie woda będzie swobodnie płynąć przez ziemię. I to także bezwzględnie wykorzystuje Paul, tworząc z nich swoją armię. Obiecuje spełnić ich marzenie, ich sen i jakby nie było, to słowa dotrzymuje, chociaż nie tak, jak to sobie Fremenowie wyobrażali. W końcu zawsze miała być na ich planecie pustynia dla Stworzycieli (czerwi pustyni) oraz dla nich samych, by nie zmienili się w zniewieściałych mieszkańców miast. I jak zapisano w Mądrościach Muad'Diba, „Bóg stworzył Arrakis, by ćwiczyć wiernych”.

Nie da się ukryć, iż zagłębianie się w temat ekologii i uczynienie z niego jednej z głównych osi fabularnych było nietypowym zagranem ze strony autora. Ale dobrze, że to zrobił, gdyż dzięki temu aspektowi powieść nabiera głębi. Prawda, że eksponowany był głównie w pierwszej części, gdyż pozostałe (a już szczególnie najnudniejszą książkę świata, czyli „Boga-Imperatora Diuny”) zdominowała religia, ale mimo to nadal się gdzieś w tle dalszych części cyklu przewija.

Na tym kończę rozważania o „Diunie” i zanim kompletnie zanudzę czytelników, przejdę do „Mesjasza Diuny”, czyli drugiej części cyklu. Akcja dzieje się

kilkanaście lat po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej książce. Paul Muad'Dib nadal zasiada na zdobytym przez siebie tronie. Jego fremenkie legiony podbiły już niemal całą znaną galaktykę za cenę, bagatela, ponad 60 miliardów ofiar. A chociaż imperator, jak można się domyślić, nie czuje z tego powodu nawet odrobiny zadowolenia, to nie robi też nic dla powstrzymania Dżihadu i ma ku temu ważne powody. Jako Kwisatz Haderach, czyli męska Bene Gesserit, widzi potencjalne przyszłości i za wszelką cenę stara się doprowadzić do tej, którą nazywa Złotą Drogą – jedyną wersją, w której ludzkości nie spotyka zagłada. Wydawać by się mogło, iż posiadający możliwość widzenia przyszłości Imperator ma przed sobą wyłącznie sukcesy i każde zagrożenie dla swoich rządów będzie w stanie zlikwidować przewencyjnie. Oczywiście autor zadbał, by nie było tak prosto – zdolności Paula mogą być zmylone przez innych obdarzonych podobnymi umiejętnościami, na przykład Nawigatorów Gildii Kosmicznej. Nic więc dziwnego, iż wkrótce zostaje uknuty spisek, mający na celu zgładzenie tyrana i przełamanie jego monopolu na melanz.

I tak to mniej więcej wygląda – spiski i intrygi stanowią sedno „Mesjasza Diuny”. Zaczynając od tej napisanej powyżej, po nieco bardziej przyziemne, choć też ważne, jak próby oficjalnej małżonki Imperatora, książniczki Irulany Corrino, do niedopuszczenia, by jego konkubina i miłość jego życia, znana z pierwszej części Chani, zdołała dać mu potomstwo.

Po raz kolejny mamy do czynienia z gamą różnorodnych, świetnie wymyślonych i napisanych postaci, z których na pierwszy plan wysuwają się Duncan Idaho i Alia ta Dziwna. Obecność pierwszego może na początku nieco dziwić, w końcu w pierwszej części zginął w obronie swego księcia, jednak szybko dowiadujemy się, że mamy do czynienia z gholą, czyli przekładając to na ludzki ję-





zyk, klonem. Ma on niebagatelne znaczenie dla rozwoju akcji i fabuły. Natomiast Alia, siostra Paula, przez skrajnie nietypowe okoliczności towarzyszące jej narodzinom, posiada potężne zdolności i jest wielkim wsparciem dla swojego brata. Powiedziałbym, iż godnie zastępuje, nieobecną tym razem, lady Jessikę, jako ekstremalnie silna postać kobieca w świecie Diuny.

Oczywiście oprócz wspomnianych spisków i intryg, mamy w powieści również nieco akcji, okraszanej nawet atomowymi fajerwerkami, oraz, co oczywiste, multum odniesień do religii, która zaczyna stanowić, obok kwestii przyprawy, główną oś cyklu. I po raz kolejny autor robi to nadzwyczaj dobrze, nie popadając przy tym w przesadę (nie tak, jak w „Bogu-Imperatorze Diuny”). Konkludując, Paul jednak doczeka się następców tronu, ale w wyniku działań swoich przeciwników sam zmuszony jest go opuścić, udając się na pustynię.

Mija dziewięć lat od wydarzeń dziejących się w „Mesjaszu Diuny” i przechodzimy do części trzeciej, czyli „Dzieci Diuny”. Tak jak w poprzedniej części, głównym daniem są spiski i intrygi, obficie podlane religijnym sosem i uzupełnione szczyptą mordów, prorocत्व, widzenia przyszłości i tym podobnych łakoci, o których czyta się wybornie. Głównymi bohaterami są, jak można się domyślić, dzieci Paula – Leto II Atryda i Ghanima, obydwójce urodzeni ze zdolnościami swego ojca, więc traktowanie ich jako zwykłych dziewięciolatek byłoby sporym błędem. Dzięki widzeniu przyszłości oraz przeszłości, sami są w stanie nieźle knuć i intrygować. No i oczywiście, dążą do wejścia na wspomnianą wcześniej Złotą Drogę, by nie dopuścić do pogrążenia się ludzkości w spirali przemocy, która nieuchronnie doprowadziłaby do jej zagłady.

Rzecz jasna, mamy i dorosłych bohaterów. Alia, ciotka dzieciaków, jest ich regentką i stara się utrzymać



władzę nad imperium w garści. U jej boku nieodmiennie czuwa gholia Duncan Idaho, powracają także lady Jessika i Gurney Halleck. No i Stilgar, który ma w końcu większą rolę, gdyż w „Mesjaszu” zawsze wydawał mi się odsunięty na boczny tor. W pewnym sensie powraca także baron Vladimir Harkonnen, nawet po swojej śmierci usiłujący doprowadzić do ruiny i upadku rodu Atrydów. Z boku wkradają się również przedstawiciele poprzedniej rodziny panującej, czyli członkowie rodu Corrino. Księżniczka Wenesica, obecna

głowa rodziny, nie ustaje w wysiłkach, by przywrócić swemu rodowi należne mu miejsce na tronie. To oczywiście sprawia, iż konieczne jest pozbycie się aktualnych następców, a to wymusza spiski, intrygi i złowieszcze plany. Oczywiście, królewska smarkateria nie ma zamiaru dać się usunąć, co wymaga spisków, intryg i jeszcze bardziej złowieszczych planów. A na dodatek z pustyni wylazł ślepy Kaznodzieja gardłujący za ukróceniem niesprawiedliwości popełnianych przez rządzących i potępia zmiany wśród Fremenów, którzy na zmieniającej się Arrakis coraz częściej pozbywają się swoich filtrfraków! Sami możecie więc sobie przedstawić, z czym będziecie mieć do czynienia podczas lektury.

Wszystkie te postacie tworzą prawdziwie wybuchową mieszankę, a samą książkę czyta się praktycznie jednym tchem. I to mimo stylu, w jakim jest napisana, a który potrafi przy dłuższym posiedzeniu zmęczyć. Szczególnie, gdy zaczyna się kwękanie o religii – czytelnik ma wrażenie, jakby wpadła mu ręce Biblia kosmicznych ćpunów (jakby nie patrzeć, melanz jest narkotykiem). I ten trend utrzymuje się od pierwszej części, przez co czytanie kolejnych książek jest raczej maratonem niż sprintem. A już absolutnie najgorszy pod tym względem jest „Bóg-Imperator Diuny”, czyli część czwarta.



Przegryzienie się przez to plugastwo wymaga na-  
prawdę gigantycznego samozaparcia.

Na sam koniec, w obliczu zbliżającej się premiery  
najnowszej ekranizacji, dodam zapowiadane we  
wstępie dwa słowa o adaptacji filmowej z 2000 roku  
wyprodukowanej (między innymi) przez Hallmark  
Entertainment. Przyznam szczerze, iż będąc fanem  
filmu Davida Lyncha z 1984 roku, podchodziłem  
do niej z pewną ostrożnością. Jednak po tym, gdy  
obejrzałem zarówno rzeczona adaptację, jak i jej  
kontynuację z 2003 roku, w której przedstawiono  
wydarzenia dziejące się w książkach „Mesjasz Diu-  
ny” i „Dzieci Diuny”, byłem absolutnie zachwycony.  
Mogę wręcz stwierdzić, iż uważam je za lepszą wersję  
niż tę, którą stworzył David Lynch. Dlaczego aż tak?  
Pewnie z tego powodu, iż mimo braku wielkich  
gwiazd w obsadzie, twórcy trzymali się wierniej  
książkowego oryginału. Aktorzy zostali bardzo  
dobrze dobrani do swoich ról, a w ich występach  
wyraźnie było widać, iż przyłożyli się do pracy. Może  
nie nazwałbym ich gry idealną, ale charakter odgry-  
wanych przez siebie postaci oddali dobrze. Nieco  
irytujący był fakt, iż nie wszyscy grający w pierwszej  
części zostali zaangażowani do drugiej, jednak, co  
stwierdzam z przyjemnością, zastępcy sprawowali  
się co najmniej równie dobrze. Idealnym przykładem  
jest tu rola Stilgara. Zarówno grający go w pierw-  
szej części Uwe Ochsenknecht, jak i zastępujący  
go w kontynuacji Steven Berkoff, dali tej  
postaci niesamowitą, bijącą z ekranu  
moc, choć każdy z nich uczynił  
to na swój własny sposób.

Na wyróżnienie zasługują  
również Daniela Ama-  
via, która wspaniale  
pokazała, jak odgry-  
wana przez nią Alia  
stopniowo pogrą-  
ża się w paranoi  
i szaleństwie oraz  
James McAvoy,  
wcielający się  
w Leto II Atrydę.  
Pewnie, teraz to  
jest znany i uznany  
aktor, ale wtedy był  
na początku swojej  
kariery, a już był w sta-  
nie bez trudu dominować  
nad scenami, w których się  
pojawiał. Susan Sarandon także  
doskonale poradziła sobie w roli



księżniczki Wenesici, chociaż nie miała za dużo  
czasu na ekranie. Także Alice Krige, która grała Lady  
Jessicę w „Dzieciach Diuny” wypadła doskonale.  
Wspomnę również o Julie Cox, mającą niewdzięczną  
rolę księżniczki Irulany, niechcianej żony Muad’Di-  
ba – ewolucja tej postaci może się podobać, na  
mnie na pewno wywarła duże wrażenie. Na sam  
koniec zostawiłem jedyne go aktora, do którego  
mam – śmieszne w sumie – zastrzeżenie, czyli Iana  
McNeice’a, grającego barona Vladimira Harkonnena.  
Cóż to za zastrzeżenie? Był zdecydowanie za sym-  
patyczny. I to nie z powodu zachowania, gdyż to  
było stosownie demoniczne i bezlitosne, ale przez  
swój wygląd. Specjaliści od makijażu zdecydowanie  
powinni byli obrzydzić go widzom, wtedy osiągnął-  
by perfekcję. Jak tak pomyślę, to mam identyczne  
obawy w stosunku do Stellana Skarsgård, który ma  
grać Harkonnena w najnowszej ekranizacji. Wiem,  
że to świetny aktor, ale czy zdoła wzbudzić w widzu  
odruchowe obrzydzenie i niechęć, a wręcz niena-  
wiść? Mam co do tego dosyć poważne wątpliwości,  
no ale cóż – bądźmy dobrej myśli.

Na tym zakończę tę nostalgiczną podróż po po-  
czątkach uniwersum Diuny. Zdaję sobie sprawę, iż  
o wielu rzeczach tu nie napisałem, masę wątków  
pomiąłem, a niektórymi zająłem się zbyt pobież-  
nie. I na dodatek wszystko, co tu napisałem, jest  
bardzo mocno zabarwione moim subiektywnym  
spojrzeniem, zarówno na książki, jak  
i poruszone w nich tematy. Jednak  
w pełni obiektywny (o ile coś  
takiego w ogóle istnieje)  
i dokładny przewodnik,  
choćby po tej części  
pustynnego świata,  
do której zabra-  
łem was w tym  
tekście, liczyłby  
co najmniej kil-  
kadziesiąt stron  
i naczelną rzu-  
ciłaby mnie za  
to czerwiom na  
pożarcie. Gratu-  
luję więc każde-  
mu czytelnikowi,  
który dotrwał do  
końca tego maratonu  
i liczę na to, że udało mi  
się zachęcić was do się-  
gnięcia w wolnej chwili po  
te książki.



# LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA  
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

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



- NAKLEJKI
- MAGNESY
- PRZYPINKI 56 MM
- ZAKŁADKI
- PLAKATY
- RYSUNKI NA ZAMÓWIENIE
- ZESTAWY SPECJALNE



JOIN MY  
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

[LAILYREN.ART/DISCORD](https://ko-fi.com/lailyren/discord)



# THE TOMORROW WAR

## Okiem Laika

„The Tomorrow War”

**NIEKTÓRE** filmy oglądamy dla genialnie skonstruowanej, pełnej niespodziewanych zwrotów akcji fabuły. Inne dla zapierającej dech w piersiach gry aktorskiej, ocierającej się o wcieloną boskość. Kolejną kategorią są te, w których bez reszty wciąga nas bajecznie skonstruowana mroczna lub lekka atmosfera. Są też takie, przy których możemy się wygodnie na kanapie, wyłączamy wyższe funkcje mózgu i zagłębiaamy się w świat czystej, żywiołowej rozrywki. I właśnie przykładem takiego widowiska jest „Wojna o jutro”.

~Dolar84

Zacznijmy może od tego, co kryje się za tym tytułem. Otóż pod koniec 2022 roku większość ludzi ślęczy przed telewizorami oglądając finał Mundialu w Katarze, a główny bohater, były zielony beret i nauczyciel biologii Dan Forester (w tej roli Chris Pratt) stara nie okazać przed rodziną swojej wściekłości. Nie na nich rzecz jasna, a na okoliczności, które sprawiły, iż nie dostał wymarzonej pracy w prestiżowym instytucie. Można powiedzieć, iż wszystko to składa się na całkiem normalny obraz dnia codziennego. Ta rutyna zostaje w spektakularny sposób przerwana, gdy nad boiskiem, gdzie rozgrywany jest wspomniany wcześniej mecz, rozbłyskają tajemnicze światła, otwiera się portal i wychodzą z niego ludzie. Młodzi, dobrze uzbrojeni ludzie. Na dodatek niosą takie wieści, iż wszelką idyllę trafia natychmiastowy szlag.

Zgodnie ze słowami przybyszów, pochodzą oni z przyszłości, a dokładniej z roku 2051, kiedy ludzkość jako taka stała się gatunkiem poważnie zagrożonym wyginięciem. Nie przez zmiany klimatu, nadmierny rozwój poprawności politycznej czy wzajemne obrzucenie się atomówkami. Nie, powodem gigantycznego spadku populacji są obcy, którzy w roku 2048 nagle wyroili się z północnej Syberii i traktują ziemię jak obficie zastawiony szwedzki stół. Mimo heroicznej obrony, po trzech latach bezustannej wojny, ludzie zaczynają się zwyczajnie kończyć. W takiej sytuacji jedynym rozwiązaniem staje się wdrożenie prymitywnej technologii skoków w czasie i ściągnięcie z przeszłości rekrutów, którzy mają pomóc w pokonaniu Białocierni (tłumaczenie własne).

Oczywiście nie może być za łatwo – wysłane w przyszłość wojska zostają brutalnie zmasakrowane i by sprostać potrzebom wojny o jutro, organizowany jest ogólnoświatowy pobór. W końcu przychodzi czas i na Dana, który początkowo, pod wpływem małżonki, myśli o wymiganiu się od walki. Pomóc ma w tym jego ojciec, mistrz teorii spiskowych i szmuglu stosowanego, z którym nasz bohater nie pozostaje w najlepszych stosunkach.

Po nieuniknionej fabularnie kłótni, eks-żołnierz postanawia jednak spełnić narzucony mu obowiązek. Żegna się z rodziną, trafia na szybkie szkolenie, po czym ląduje w samym





środku piekła, gdzie by przeżyć, będzie musiał nie tylko sprawdzić się jako żołnierz, ale również swego rodzaju naukowiec.

Tyle słowem wstępu. Po tym całkiem interesującym, choć nieco naiwnym, wprowadzeniu następują akcja, wybuchy, strzelaniny, wylewający się z ekranu patos, więcej strzelanin, napuszone gadki i jeszcze więcej wybuchów. A także pewna dawka przewijającego się od czasu do czasu humoru oraz czerstwych tekstów. Czyli praktycznie wszystko, czego moglibyśmy spodziewać się po filmie, będącym przedstawicielem kina klasy B. Albo niższego, w sumie nie jestem pewny tej klasyfikacji...

Oglądając „The Tomorrow War”, gdzie niemal co chwilę mieliśmy kolejne walki z kosmitami, miałem nieodparte wrażenie, iż znowu mam na ście lat i z wypiekami na twarzy śledzę kolejne losy „Żołnierzy Kosmosu”. Co prawda różnic jest o wiele za dużo, by można było postawić między tymi produkcjami znak równości, ale logika to jedna sprawa, a odczucia – druga. Tym bardziej, że na obu filmach się nadspodziewanie dobrze bawiłem. Chociaż na „Starship Troopers” jednak lepiej, gdyż tam mieliśmy mimo wszystko lepiej skonstruowaną fabułę, która tutaj trzyma się na klej, drut i nieśmiertelną szarą taśmę.



Może teraz kilka słów o bohaterach. Postać graną przez Chrisa Pratta już przybliżyłem i w sumie mogę o nim napisać tyle, iż oglądając go, dostałem to, czego się spodziewałem, czyli kolejne, nieco mniej irytujące wcielenie Star Lorda ze „Strażników Galaktyki”. I jak nie przepadam za tym aktorem, tak tutaj z całą stanowczością uważam, iż dzielnie swoją charyzmą starał się przykrywać niedostatki fabularne widowiska. Reżyser, Chris McKay, dał mu też całkiem niezłych partnerów. Zarówno Edwin Hodge w roli Duriana, twardziela, który kosmitów je na śniadanie i zagryza ich drutem kolczastym, jak i podszyty tchórzem, zagubiony w wojennej rzeczywistości naukowiec Charlie, grany przez Sama Richardsona, spisują się świetnie. Owszem, ich bohaterowie są sztafpi do bólu i można niemal przewidzieć, co który z nich powie lub zrobi, ale doskonale wpisują się w konwencję tego rodzaju filmu. Byłem natomiast nieco zawiedziony grą Yvonne Strachowski, wcielającej się w rolę pułkownik Forester. Wprawdzie nie mogę powiedzieć, iż mam jej wiele do zarzucenia, ale pamiętając jej występy w „Chucku”, miałem nadzieję, iż doda swojej roli nieco blasku, a nie będzie automatycznie klepać zdanie za zdaniem ze scenariusza.

Na osobne wspomnienie zasługują dwie postacie bardzo istotne dla fabuły, choć pojawiające się epizodycznie. Pierwszą z nich jest wspomniany już wcześniej ojciec głównego bohatera, grany przez J.K. Simmonsa. Twardziel starej daty, weteran wojny wietnamskiej, nieufny wobec własnego rządu, rzucający czerstwymi tekstami cynik – bez kogoś takiego film byłby zdecydowanie uboższy. Drugi jest Seth Schenall, grający ucznia Dana, którego obsesja okazuje się jednym z kluczowych elementów prowadzących do zwycięstwa w „Wojnie o jutro”. A chociaż na ekranie pojawia się jedynie na kilka minut, to autentycznie nie sposób go nie polubić.

Podsumowując, „The Tomorrow War” to kino strawne, chociaż dziury fabularne i logiczne mogą czasami lekko stanąć w gardle. Wyrównuje to poziom większości aktorów, którzy sprawiają wrażenie, jakby podczas kręcenia tego przepelnionego akcją widowiska doskonale się bawili i panowała między nimi dobra chemia. Jeżeli szukacie więc filmu, który pozwoli Wam się odprężyć po ciężkim dniu, to ta pozycja zdecydowanie wpisuje się w tę kategorię.



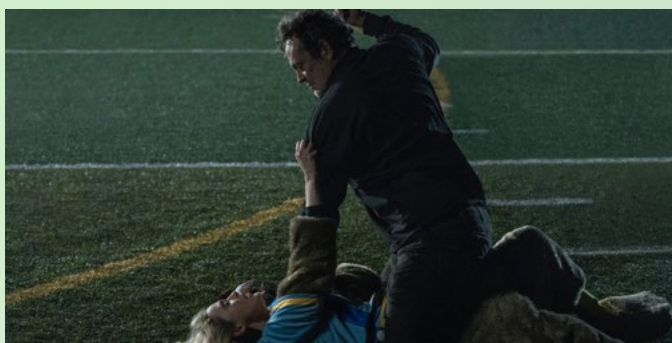
# Piękna i Rzeźnik

Zabili ją i uciekł

**UGH, zamiana ciał. Obok motywu kłamcy i „jak zapewne wiecie...” to najbardziej nienawidzona przeze mnie klisza, której w pewnym momencie wręcz nadużywano w kinie rozrywkowym. Dziś już nieco zakurzona powraca na wielki ekran – tym razem z dobrym rezultatem.**

~Hefajstos

Blissfield to typowe amerykańskie miasteczko, gdzie ludzie na ogół się znają. Odstępstwem od sielankowej rutyny jest legenda o Rzeźniku z Blissfield, który morduje nastolatków – na różne wymyślne sposoby. Zamaskowany, wysoki, sztopowo wręcz cichy używa coraz to wymyślniejszych sposobów na wyłączenie procesów życiowych młodzików. W trakcie jednego z mordów trafia na aztecki sztylet La Donę, którym próbuje zabić Millie, zahukaną i mniej popularną nastolatkę. Ta przeżywa osobistą tragedię rodzinną, dobrze się uczy i ma oddanych przyjaciół (stereotypowych, a jakże). W wyniku starożytnej magii oboje zamieniają się ciałami, mając zaledwie 24 godziny na odwrócenie klątwy.



I to właśnie po tej wymianie aktorska para błyszczy, dostarczając masę rozrywki. Vince Vaughn sprawdza się rewelacyjnie zarówno jako milczący i posępny morderca, jak i nastolatek w ciele większego i starszego mężczyzny. Partneruje mu Kathryn Newton, która nie ma wiele do pokazania jako szara myszka. Po zdarzeniu pokazuje jednak wachlarz umiejętności – mimika, oszczędność gestów i podchodząca pod femme fatale pewność siebie tworzą mieszankę (dosłownie) zabójczą.



Każde kolejne zdarzenie to pozorna sztampa, którą twórcy zanurzają w autoironicznym sosie. Choć jesteśmy w stanie przewidzieć, kto zginie w następnej kolejności, nie przeszkadza to w zabawie.

Christopher Landon ma na swoim koncie kilka horrorów, w tym całkiem dobre „Happy Death Day” (i jego sequel). I tak jak w tym poprzednim filmie, bawi się tu w gatunkową uszczypliwość i wskazywanie na tropy czy schematy gatunkowe. Niestety znów pozostaje to tylko warstwą wierzchnią, nie zagłębiając się w tematykę, jak robili to Todd Strauss-Schulson w „Dziewczynach Śmierci” czy Brett Simmons w „I Ty możesz być mordercą”. Niemniej jednak slasher zapewnia dobrą porcję rozrywki, w sam raz na wieczór z pizzą i piwem. Upewnijcie się jednak wcześniej, czy miejscowy Rzeźnik nie ma jak wejść. Ave!







# Jolt

Napięcie było, ale całość uziemili

**OD** premiery pierwszej części *Johna Wicka* w 2014 roku gatunek kina o samotnych mścicielach z wachlarzem umiejętności zamykania procesów życiowych innych przeżywa swój mały renesans. I jak to często bywa, są to produkcje albo bardzo dobre (jak kolejne części serii o Wicku czy tegoroczny „Nikt”), albo dobre („Atomic Blond” czy „Pani Zło”), albo wyjątkowo słabe („Peppermint” i „Anna”). Niestety, wyprodukowany przez Amazon Studios na platformę Prime „Jolt” należy do tej ostatniej kategorii.

~Hefajstos

Główną bohaterką jest Lindy Lewis (w tej roli dająca z siebie zdecydowanie za dużo Kate Bec-

kinsale), młoda kobieta cierpiąca na zaburzenia eksplozywnie przerywane (tj. nieproporcjonalne do sytuacji wybuchy gniewu). Życie z tym ciężko, a i rodzice w tym nie pomogli, zarówno skazując jedyną córkę na zamknięcie w szpitalu, jak i własne pogrążanie się w używkach (kolejno: alkohol u tatusia, antydepresanty u mamusi). Przełom nastąpił, gdy udało się zbudować kamizelkę rażącą prądem w sytuacjach stresujących, co pozwoliło naszej bohaterce wieść „normalne” życie.

Tak też rozpoczyna się akcja właściwa, gdy za namową psychiatry (jak zawsze świetny Stanley Tucci) Lindy spotyka się z Justinem (jak zawsze beznadziejnie drewniany Jai Courtney), księgowym pracującym dla tajemniczego Barry’ego. Sielanka





nie trwa jednak długo, gdyż po wspólnej nocy Justin ginie przez aplikację dwóch kul domózgowo. Popycha to naszą heroinę na drogę zemsty, by odkryć, co stało się z potencjalną miłością jej życia. Sytuacji nie ułatwia para detektywów – Vicars (Bobby Cannavale) i Nevin (Laverne Cox), którzy usiłują znaleźć mordercę, w różnym stopniu podejrzewając Lindy.



Wszystko, co dzieje się później, to w dużej mierze sztampa tego typu filmów, okraszona przytłaczającą ilością nudy. To, co przede wszystkim położyło „Jolt” to twórcy. Tanya Wexler nakręciła kilka rzeczy dla telewizji, o których mało kto słyszał, zaś Scott Wascha nie napisał w życiu niczego, co zostało zekranizowane (o ile napisał cokolwiek). Tym samym „Jolt” wygląda gorzej, niż produkcje półamatorskie i amatorskie (z kilkoma zaledwie miejscami, niemal tymi samymi ujęciami i boleśnie biedną choreografią walk). Reżyserka i scenarzysta nie mieli pojęcia czy chcą iść w poważniejsze klimaty rodem z „Johna Wicka” i „Peppermint”, gdzie brutalność jest widoczna i namacalna, czy też stworzyć pastisz gatunku, jakim były obie części „Adrenaliny”, czy nieco słabszy „Tylko strzelaj!”, które to wciąż zachowywały mocny poziom akcyjniaków.

W zasadzie, jak się nad tym zastanowić, film spełnia swoje zadanie jedynie jako przykład „jak filmów o zemście nie kręcić”. Bo o ile mamy tu ciekawą bohaterką z przeszłością i dolegliwością, która ma i urok, i charakter (i miałyby więcej, gdyby jej na to pozwolono), tak nic konkretnego się nie dzieje. Sztampowe „po nitce do kłębka” musi się widzom sprzedać, a intryga musi mieć swoje drugie dno. Nie dziwi więc finał całej intrygi i totalnie niespodziewany przez nikogo twist. Dziwi natomiast butność twórców i zamknięcie filmu cliffhangerem – wszyscy dobrze wiemy, że nic z tego nie będzie.

Od strony audiowizualnej nie ma czym się zachwycać. Widziałem wiele znacznie gorzej wyglądających filmów, ale to wciąż bieda rodem z kosza na DVD za 5 złotych (choć i tam trafiałem na ciekawsze produkcje). Jeżeli chodzi o audio, to nie pamiętam żadnego utworu – czy to wykorzystanego, czy stworzonego na potrzeby produkcji. Jak już wspominałem wyżej, choreografia walk leży i kwiczy, choć samych potyczek czy ustawek tu jak na lekarstwo, co boli tym bardziej, biorąc pod uwagę umiejętności i możliwości Lindy. Najwidoczniej jednak Beckinsale płacono od godziny (a Tucciemu od minuty) i nie było czasu na nic innego, jak czcze gadanie i chodzenie. Produkcji nie ratują też efekty dorównujące poziomem pracom zaliczeniowym pierwszego roku grafiki komputerowej.

Czy dało się lepiej? Jak najbardziej! Może gdyby Amazon Studios wyłuskało więcej pieniędzy i wybrało na reżyserski stołek kogoś z lepszym dorobkiem (i wzięło na stanowisko scenarzysty kogoś doświadczonego albo więcej osób – serio, nawet „Kac Wawę” pisały trzy osoby, choć oczywiście filmowi to nie pomogło). Szczerze mówiąc, nie wiem, ile dokładnie wyniósł budżet – w sieci brak informacji, ale nawet jeśli był on spory, to w większości poszedł na obsadę. Szacowany zarobek w wysokości około dwustu tysięcy dolarów to policzek każdej osobie zaangażowanej w produkcję.

Zapytacie więc: „Hefciu, to oglądać czy nie?”. Ano nie. Nawet dla Beckinsale i Tucciego, bo oboje w lepszych filmach grali. W tym wypadku rzeczywiście lepiej nie dawać pieniędzy Bezossowi i obejrzyć jakąkolwiek produkcję Netflixu i HBO. Albo nawet tego słabego „Peppermint” z Jennifer Garner, bo chociaż była tam jakaś akcja i więcej miejsc do zobaczenia.







# The Suicide Squad

Do dwóch razy sztuka

**W 2016 roku na ekranach kin mieliśmy możliwość zobaczyć film „Suicide Squad” wytwórni WB i „reżyserii” Davida Ayera, stworzony na podstawie komiksowej serii DC Comics o tym samym tytule. Skąd ten cudzysłów, spytacie? Wieść niesie, że mieliśmy dostać ponury i poważny film, ale Warner po fiasku „Batman v Superman” postanowił pójść w kierunku barwnej komedii i zarządził zmiany oraz masę dokrętek. Zderzenie tych dwóch skrajnie różnych nastrojów stworzyło potworka bez ładu i składu, gdzie tylko gra aktorska ratowała sytuację.**

~SoulsTornado

Pogłoski o sequelu pojawiły się jeszcze przed premierą pierwszej części, ale mijały lata, Ayer przeszedł do innego projektu ze stajni DC, Will Smith, który miał ponownie zagrać główną rolę, zrezygnował z powodu braku czasu, a w międzyczasie wypuszczone zostały „Ptaki Nocy”, które z powodu podobnego tonu zepchnęły kolejny występ Task Force X na dalszy plan. Wytwórnia jednak nie zapomniała o filmie – do scenariusza został zatrudniony James Gunn, który akurat w tamtym czasie rozstał się (na szczęście chwilowo) z Marvelem, a rolę Deadshota, później zmienioną na Bloodsporta, by zostawić Smithowi furtkę powrotu, otrzymał Idris Elba. Plany na kolejną

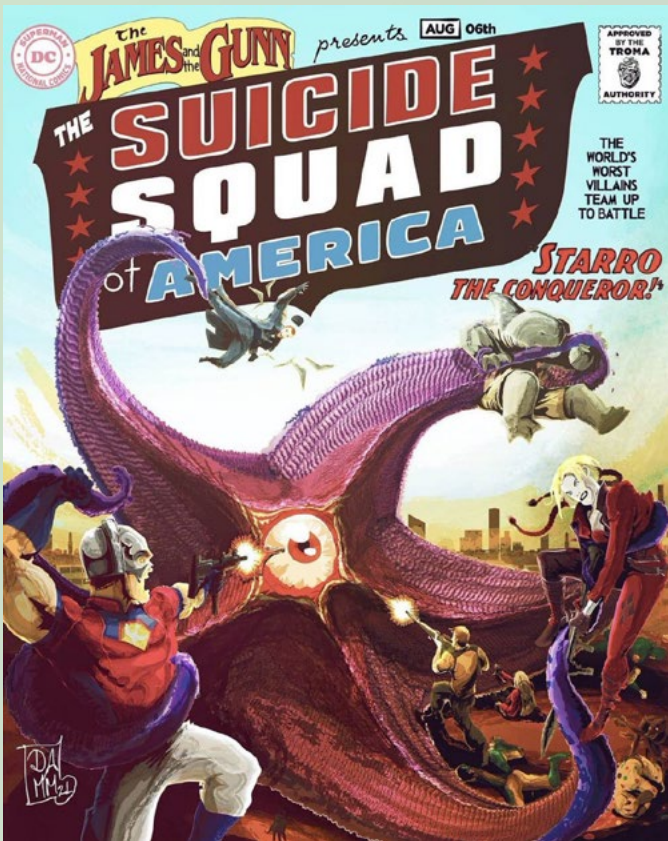
część zostały też przekształcone w soft reboot serii. Koniec końców produkcja dobiegła końca, a film ujrzał światło dzienne jednocześnie w kinach i usłudze streamingowej HBO na przełomie lipca i sierpnia. I jak wyszło? Dobrze wyszło.

Nie będę się rozwodził nad fabułą, bo plot twistów w niej nie brakuje, ale ogólny zarys jest prosty i nie różni się dużo od tego, co próbowano zaprezentować w poprzedniej odsłonie. W wyspiarskim państwie Corto Maltese dochodzi do przewrotu, przez co władzę obejmują ludzie o silnie antyamerykańskich poglądach. Grupa więźniów w zamian za skrócenie wyroków zostaje zwerbowana przez Amandę Waller do grupy do zadań specjalnych Task Force X, potocznie znanej jako Suicide Squad, i potajemnie wysłana na tę wyspę, by zniszczyć tajną broń, która może zagrozić USA. Ramowo nic nadmiernie skomplikowanego, co przy liczbie osób występujących w filmie działa na plus – pozwala to na skupienie się na bohaterach. Podsumowując, fabuła jest spójna i w zdecydowanej części sensowna, stoi na dobrym poziomie.

Postaci w „The Suicide Squad” to główny plus produkcji. Mamy kilka znajomych kreacji – m.in. Harley Quinn (Margot Robbie), Amandę Waller (Viola Davis) i Ricka Flaga (Joel Kinnaman) – oraz nowe nabytki, np. wspomnianego już Bloodsporta







(Idris Elba), Ratcatcher 2 (Daniela Melchior, postać niewystępująca w komiksach) oraz Peacemakera (John Cena). Wymienienie wszystkich zajęłoby pewnie z pół strony, lecz przy seansie raczej nie czujemy przeładowania nimi filmu lub niedostatecznego ich wykreowania – po części dlatego, że Gunn nie bał się pociągnąć za spust i dosadnie przypomnieć, jaki produkcja ma tytuł, a po części dzięki jego talentowi do żonglowania postaciami (choćby w przywołanych już „Strażnikach Galaktyki”). Każdy po coś jest, ma jasno określone cele, motywację, cechy charakteru. Nawiązywanie znajomości między nimi jest dużo, dużo bardziej naturalne i wiarygodne. Dodatkowo pierwsza odsłona nie została wykreślona z kanonu – bohaterowie powracający już się znają i mają wyrobione więzi, co według mnie też odciążało w pewnym stopniu scenariusz.

Gra aktorska wciąż jest utrzymana na bardzo wysokim poziomie. Na pochwałę szczególnie zasłużył duet Elby i Ceny, którzy pojedynczo dają świetny pokaz aktorstwa, a razem kradną całe show. Kreacja Peacemakera jest stworzona idealnie i nie mogę doczekać się spin-offu z nim i powrotu wrestlera do odgrywania postaci. Wszyscy po kolei dają z siebie jak najwięcej, żeby jak najlepiej przenieść antybohaterów ze stron komiksów na duży ekran. Muszę jeszcze wspomnieć o Peterze Capaldim i jego krótkim, acz świetnym występie.

Ogólny ton filmu został znacznie poprawiony w porównaniu z poprzednikiem – z jednej strony jest dużo mroczniejszy (wyciągnięto z kategorii R, ile tylko się dało, trup ściele się gęsto i graficznie), z drugiej nie boi się czerpać garściami z komiksowych źródeł i wcisnąć bohaterów w kolorowe trykoty lub wrzucić plansze przebijające czwartą ścianę, tylko że tym razem te dwa aspekty są dużo lepiej połączone. Atmosfera nie jest szarpana z jednej strony na drugą, a elementy humorystyczne, komiksowe oraz makabryczne są świetnie wyważone – pokuszę się nawet o stwierdzenie, że jest to obok postaci najlepszy aspekt produkcji. „The Suicide Squad” jest wprost nasączony czarnym humorem, idealnie pasującym do drużyny. Większość żartów trafia w punkt, a te gorsze są szybko zacierane przez kolejne. Musiałem kilka razy pauzować seans, żeby odetchnąć, przestać się śmiać i ponownie się skupić.

Wspomnę jeszcze o muzyce, bo pod tym względem film z jednej strony najbardziej przypomina „Strażników” liczbą piosenek i sposobem splecenia ich ze światem przedstawionym, a z drugiej, przynajmniej według mnie, jest jednym ze słabiej wykonanych elementów (ale wciąż nie źle). Użyte utwory są w moim odczuciu zbyt... dosadne, chociażby „Folsom Prison Blues” podczas początkowych scen w więzieniu. Jednak soundtrack jest przez wiele osób chwalony, wplecenie utworów w sam film jest bardzo dobrze wykonane (leca w radio, są przez kogoś podśpiewywane itp.), a zarazem świetnie wpadają w ucho, więc pewnie trochę czepiam się na siłę.

Cóż mogę więcej powiedzieć bez wchodzenia w terytorium spoilerów? Chyba zostaje mi wszystko podsumować. „The Suicide Squad” jest bardzo dobrym filmem i nadzwyczaj udaną komedią. W porównaniu do poprzednika zostało poprawione chyba wszystko, co dało się poprawić. Bawiłem się przy oglądaniu świetnie i pewnie wkrótce zobaczę go jeszcze raz, by wyłapać smaczki i żarty, które mogły mi umknąć. Mogę z czystym sumieniem polecić produkcję wszystkim fanom trykociarzy oraz czarnych komedii i mieć nadzieję, że filmy z uniwersum DC będą dalej trzymać ten poziom. Tylko, jeśli nie proszę o zbyt wiele, tym razem już przy pierwszym podejściu.





# Nie uwalniajcie Krakena!

## Recenzja Hand of Fate

**CIAO tutti!** Po przerwie na metroidvanie wracamy do karcianek – tym razem nie w stylu Gwinta jednak, a „Monster Train” czy „Slay the Spire”. Przed nami rogalikowy deckbuilder! Przywitajcie się zatem z Rozdającym, przy stoliku którego spędzicie co najmniej kilkanaście godzin i pady w dłonie – ruszamy do karcianego świata „Hand of Fate”!

~Malvagio

Zaraz, granie padem w karciankę? Do tego tematu jeszcze wrócimy, ale na dobry początek kilka informacji techniczno-fabularnych. „Hand of Fate” to gra stworzona w 2015 roku przez studio Defiant Development (które, niestety, nie zajmuje się już tworzeniem nowych gier) na platformy PC, PS4 i Xbox One. Przyjdzie nam wcielić się w bezimienną postać zasiadającą do tajemniczej rozgrywki z równie tajem-

niczym Rozdającym (czy, mówiąc ściślej, „Dealerem”, gra nie posiada bowiem polskiej wersji językowej, gr). Naszym ostatecznym celem jest pokonanie go, ale by tego dokonać, musimy przebić się wcześniej przez członków jego „dworu”. Jaka czeka na nas nagroda? Dlaczego w ogóle zdecydowaliśmy się podjąć grę z przeznaczeniem? I czy w ogóle można ją wygrać? Kim jesteśmy? Dokąd zmierzamy?

No dobrze, nie na wszystkie te pytania znajdą się odpowiedzi, a nawet te, które uda się uzyskać, mogą pozostać niejasne. Skupmy się na samej rozgrywce, „Hand of Fate” ma bowiem do zaoferowania kilka naprawdę ciekawych rozwiązań w obrębie swojego gatunku. Tym, co rzuca się w oczy w pierwszej kolejności, jest tutaj sam aspekt budowania talii – w języku polskim tego nie widać, ale mowa tu o liczbie mnogiej. Do naszej dyspozycji zostają bowiem





oddane aż dwie; pierwsza z nich to ekwipunek, który będziemy zdobywać podczas eksploracji, zaś w jego skład wchodzi wszelkiego rodzaju broń i pancerze, magiczne pierścienie oraz zużywalne podczas walk artefakty. Ta talia nie odbiega jednak zbytnio od tego, co znamy z podobnych gier, o wiele ciekawiej wypada natomiast druga, na którą składają się karty... spotkań! Właśnie tak, w „Hand of Fate” przeciwności, z którymi musimy się mierzyć, do pewnego stopnia zależą od nas, Dealer zawsze dorzuca bowiem do niej coś od siebie, musimy też spełnić wymagania co do minimalnej liczby kart. Innymi słowy, im bardziej ograniczona jest nasza pula, tym mniejszy mamy wybór. Poszerzać ją można natomiast za pośrednictwem spotkań już dostępnych – większość z nich oznaczona jest żetonami, aby takowy wydrzeć ze szkatułki Rozdającego, musimy oczywiście ukończyć pomyślnie związane z kartą wyzwanie. Czasami oznacza to po prostu dokonanie odpowiedniego wyboru, najczęściej jednak będziemy musieli stoczyć walkę z grupą przeciwników lub wyjść obronną ręką ze starcia z Losem, to znaczy spośród czterech zasłoniętych kart wybrać tę oznaczoną jako Sukces. Nie jest to jednak aż tak losowe, jak mogłoby się wydawać – karty rozpoczynają odkryte i możemy przyglądać się ich tasowaniu. Osoby obdarzone bystrym wzrokiem będą miały więc okazję złagodzić nieco okrutność Fortuny jako kochanki i przynajmniej nieco zminimalizować ryzyko. Można też oczywiście zdać się całkowicie na jej łaskę, ale czy to nie byłoby niegrzeczne? Ostatecznie szczęściu winno się pomagać, prawda? Muszę przyznać, że taki system potrafi skutecznie szarpać hazardową żyłką, zwłaszcza w połączeniu z ciekawością, jakież to nowe rzeczy dla przyszłych rozgrywek odkryje przed nami zdobyty właśnie żeton... i chęcią zdobycia kolejnego... i jeszcze jednego... Z drugiej strony jednak przy braku cierpliwości i odpowiedniego podejścia, bardzo łatwo można popaść we frustrację, jest to więc obosieczne ostrze. Nikomu nie życzyłbym takiego szczęścia do kart, jakie sam przejawiałem, heh. Bądźcie wytrwali! I jedzcie dużo marchwi!

Ok, zatem sami tworzymy talię spotkań, ale jak właściwie wygląda eksploracja? Zakryte karty stają się polami, po których przemierza się pionek



symbolizujący naszą postać – wejście na kartę narychmiast ją odsłania i zmusza do rozpatrzenia jej efektów, standard. Wśród nich zawsze znajduje się gdzieś przejście na kolejny poziom lub boss, jeśli dotarliśmy do ostatniego – o tym Dealer będzie zresztą uprzejmy nas poinformować. Dopóki tak się nie stanie, nie możemy mieć pewności, ile jeszcze plansz znajduje się przed nami (liczenie kart to oszustwo!). Nie mamy wpływu na to, z ilu spotkań będzie składał się dany poziom ani jak zostaną rozłożone, Rozdający ma jednak do swojej dyspozycji ograniczoną liczbę szablonów – czasami będzie na nas czekał prosty korytarz bez żadnych rozgałęzień, niekiedy zaś ogromny labirynt, którego przebycie będzie wymagało sporej ilości prowiantu. Chyba nie myśleliście, że będziecie musieli martwić się jedynie o zdrowie, prawda? Każdy krok, nawet w tył, kosztuje nas sztukę pożywienia, radzę więc stawiać je naprawdę ostrożnie – tym bardziej, iż gra przejawia złośliwą tendencję do zwracania nas w złą stronę (to akurat minus grania na padzie, do plusów dojdziemy). Każdy krok, którego nie możemy w ten sposób opłacić, kosztuje nas 10 punktów życia, a że zazwyczaj jego maksymalna wartość oscyluje w granicach 80-100, śmierć głodowa może nadejść bardzo szybko. Niejako na pocieszenie, jeżeli prowiantu nam nie brakuje, każdy krok będzie nas powoli leczył – przy naprawdę solidnym zapleczu daje to taktyczną możliwość krążenia w kółko po już odkrytych kartach, nim pójdzie się dalej w nieznanie.

W tym miejscu warto też nadmienić, że gra posiada dwa tryby rozgrywki, różniące się od siebie kilkoma szczegółami. Story Mode to, jak sama nazwa wskazuje, fabularne dążenie do ostatecznego starcia z Rozdającym. Podzielony jest na coraz trudniejsze „partie”, z których każda kończy się bossem i posiada specjalne, aktywne od początku klątwy zesłane przez Dealera – teoretycznie można je usunąć u Kapłana lub Uzdrowiciela (jeśli ich spotkamy...), w praktyce jednak jest to tak kosztowne, że niemal nierealne (pozbywanie się przekleństw zdobytych już w trakcie partii jest tańsze). Odblokowywany później tryb Endless to natomiast klasyczne, punktowane wyzwanie „jak długo przeżyjesz?”. Tym razem nie wybieramy talii, gra toczy się przy wykorzystaniu



WSZYSTKICH kart, które zdołaliśmy odblokować. Nieskończona eskapada nie ma też klątw startowych, ale wkroczenie na każdy kolejny poziom wiąże się z losowym negatywnym efektem – możemy stracić jedynie parę sztuk złota, ale też procentową wartość naszego maksymalnego zdrowia lub zostać przeklęci. Prędzej czy później przeciwnicy zaczną też otrzymywać wzmocnienie szybkości, dlatego głębsze poziomy mogą nieprzyjemnie zaskoczyć nas nawet pozornie słabymi wrogami. Dotarcie do 30 piętra wiąże się z aczkiem i zapewniam, że zdobycie go nie jest wcale takie proste. Tryb ten świetnie nadaje się do zdobywania żetonów – jeśli utrzymamy się przy życiu wystarczająco długo, mamy nie tylko pewność zobaczenia wszystkich kart, ale też możliwość spotkania ich ponownie po przetasowaniu. Z naciskiem na „jeśli”.

Uff, skoro to wszystko mamy już z głowy, przejdźmy w końcu do tematu padów – skoro gra wyszła na konsole, to zapewne wyjaśnia ich temat, prawda? Nieprawda, bowiem również na PC granie za ich pomocą może być wygodniejsze. Tym bowiem, co chyba najmocniej odróżnia „Hand of Fate” od deckbuilderowej konkurencji jest... zręcznościowy model walki! Kto by się spodziewał, nieprawdaż? Sterowanie padem jest po prostu wygodniejsze i w praktyce nieskomplikowane. Osoby zaznajomione ze sposobem, w jaki Batman prał po pyskach niemilców w swojej serii „Arkham”, powinny poczuć się tu jak w domu. Bohater może atakować, wykonywać przewroty (jeśli ktoś rzuci tekst o „byciu Dark Souls deckbuilderów”, zastrzeżę), używać artefaktów lub specjalnych mocy broni, wytrącać przeciwników z równowagi ciosem tarczą, a także z jej pomocą kontratakować i odbijać pociski (wszystko to czyni z niej NAJWAŻNIEJSZY przedmiot). Każdy celny cios buduje licznik combo, dzięki któremu postać

porusza się i atakuje coraz szybciej, doskakując nawet do oddalonych wrogów – tracimy go w chwili, gdy otrzymamy jakiegokolwiek obrażenia lub zadamy niecelny cios. Im lepsi jesteśmy, tym wszystko toczy się płynniej; system walki nie tylko cieszy oko, ale przynosi również satysfakcję.

Techniczna strona walki nie dorównuje jednak Gackowi, co tę satysfakcję nieco psuje. Niezwykle trudno jest zachować licznik combo przez całą walkę – często zdarza się, że po zabiciu przeciwnika bohater zaatakuje próżnię.

W większych starciach natomiast może obrać za cel niewłaściwego wroga, wystawiając się na cios lub odbijając się od jego tarczy. Kamerze zdarza się od czasu do czasu zgłupieć, co na niektórych arenach nie pozwala skutecznie kontrolować otoczenia – zwłaszcza jeśli znajdują się w nim również pułapki (które same z siebie potrafią być niezwykle wredne). Nie spodziewajcie się też równie finezyjnych czy wymagających odpowiedniego podejścia bossów, co w przygodach Batmana – każdy ma, co prawda, jakąś cechę specjalną, ale walka z nimi sprowadza się do takiej samej młócki, jak z pomniejszymi przeciwnikami (którzy zawsze ich też wspierają), jest jedynie dłuższa i wymaga większego skupienia, błędy bolą bowiem podwójnie. Wyjątek stanowi wspomniany w tytule Kraken oraz... w pewnym sensie sam Dealer. Nie będę tu spoilerował finałowego starcia, powiem jedynie, że obie te batalie podzielone są na etapy i stanowią coś w rodzaju testu wytrzymałościowego. Szkoda, że takie urozmaicenia zostały zarezerwowane wyłącznie dla bossa opcjonalnego i ostatniego, dostrzegam tu zmarnowany potencjał.

Wiecie, co kocham w rogalikach? Ich nieprzewidywalność, to, że nigdy nie można być pewnym, cóż takiego będzie na nas czekało za zakrętem, na następnym piętrze, w kolejnym sektorze... A wiecie, czego w nich nienawidzę? TEGO SAMEGO. No, nie zawsze, ale w przypadku „Hand of Fate” losowość potrafi niestety zabość naprawdę mocno – i to nie tylko w przypadku wspomnianego już wyboru karty Sukcesu. W tym miejscu, wbrew własnym radom, pragnę raz jeszcze przywołać Krakena – jednego z absolutnie najtrudniejszych przeciwników w całej grze, przy okazji posiadającego jeden z żetonów;





oczywiście do zdobycia go wymagane jest ubicie poczwary. W tym wypadku chęć odblokowywania nowości zamienia się w złośliwą pułapkę, bowiem kiedy potwór jest w naszej talii, nie mamy absolutnie żadnego wpływu na to, gdzie będzie na nas czyhał. Możemy w ogóle go nie spotkać... albo wręcz przeciwnie, odsłonić go dosłownie jako pierwszą kartę



i zostać zmuszonymi do stoczenia z nim walki, posiadając wyłącznie startowy ekwipunek i mizerne szanse na sukces. Nie ma możliwości ucieczki, a zresztą nawet gdyby była, zdecydowana większość spotkań jest jednorazowa i można

je aktywować wyłącznie raz na „partię”. Wszystko albo nic. Gra potrafi być na tej płaszczyźnie brutalna, nie oferując graczowi żadnego bufora czy taryfy ulgowej. Nie jest to też jedyny taki przypadek – w trybie Story Krakena przynajmniej można z talii usunąć, niektóre karty (i to wredne!) zostają w niej natomiast zablokowane do momentu spełnienia określonych warunków. A w trybie Endless? Cóż, powodzenia.

By nie kończyć jednak tak negatywną nutą, kreowany przez grę klimat wypada naprawdę świetnie. Ogromna w tym zasługa Rozdającego, komentującego wszystkie nasze poczynania niczym, nie będzie to chyba przesadzone porównanie, proto-Antenat z „Darkest Dungeon”. Nie jest może obdarzony tak charakterystycznym głosem, ale niedostatki te nadrabia bliskością – przez cały czas jest od nas na wyciągnięcie ręki, co nadaje grze osobistego charakteru. Siedzimy przy jednym stoliku, a perspektywa pierwszej osoby w fazie eksploracji skutecznie burzy barierę monitora; trudno właściwie mówić o „naszej postaci”, to MY siadamy z nim do gry. I tylko MY wiemy, „dlaczego”. A choć pozostajemy niemi, dzięki jego reakcjom wyczuwalna jest łącząca nas więź – jesteśmy prawdziwymi rywalami, stanowimy dlań zarówno zagrożenie, źródło tak frustracji, jak i rozrywki. Rozdający w pewnym momencie zaczyna obawiać się, że może z nami przegrać – a jednocześnie zdaje się być tą myślą zafascynowany. Gdybyśmy grali w szachy, porównanie (może nieco przesadzone, przyznaję) z „Siódmą pieczęcią” Bergmana samo cisnęłoby się na usta – ale kto w tej rozgrywce byłby Śmiercią, a kto rycerzem? Atmosferę skutecznie dopełnia warstwa dźwiękowa, zarówno pod kątem

muzyki, jak i efektów dźwiękowych (szczególnie pochwalić muszą tu proste odgłosy towarzyszące wyciąganiu żetonów ze szkatułki) – nie mam pod tym kątem absolutnie nic do zarzucenia. Miłym akcentem jest również podział bossów trzymający się karcianej tematyki, mamy bowiem do czynienia z Waletami, Damami i Królami poszczególnych kolorów (stanowiących ich „dwory”), to znaczy Pyłu/Dust (bandyci), Czaszek/Skulls (szkielety), Plagi/Plague (szczuroludzie) i Łusek/Scales (jaszczuroludzie).

Chyba najwyższy czas wystawić ocenę. Nie będę udawał, że akapity poświęcone wadom gry nie będą miały na nią wpływu, aaaale... no cóż, nie mogę też udawać, że przez te trzydzieści godzin, które zdążyłem wbić, nie bawiłem się świetnie. Rozgrywka naprawdę wciąga jak bagno i to zarówno w warstwie eksploracyjnej, jak i zręcznościowej walki. Z tego też względu nie mogę być zanadto surowy – „Hand of Fate” zasługuje w mojej opinii na 7/10. Naprawdę polecam, chociaż po to, by spróbować – kto wie, jeśli będziecie mieli więcej odrobinę więcej szczęścia od takiego legendarnego pechowca, jak moi (albo bystrzejsze oko...), gra przypadnie Wam do gustu nawet bardziej? A jeśli nie, przekonacie się o tym wystarczająco szybko, by ją zwrócić i odzyskać kasę.

A teraz wybaczenie, mam ochotę wbić jeszcze parę godzin lub zdobyć przynajmniej aczik za dojsście do 30 poziomu w trybie Endless. Hello, Dealer, my old friend...

**Adios!**

## Ocena: 7/10

**Plusy:**

- + klimat
- + rogalikowy syndrom „jeszcze jednego runu”
- + Rozdający to świetny oponent

**Minusy:**

- brutalna, bezlitosna, ocierająca się o nieuczciwość losowość
- mankamenty techniczne podczas walk
- uwolnienie Krakena



# Niszowa gra NICHE

## Breed and Evolve



**UROCZE** zwierzątka, strategia turowa, mechanika oparta na prawdziwej genetyce i być może dość duża dawka incestu. O czym mowa? O grze Niche, której celem jest utrzymanie przy życiu gatunku milusich stworzonek, a zadanie to utrudnia niekoniecznie przyjazne środowisko i inne zwierzęta je zamieszkujące.

~Gray Picture

Nie będę ukrywać, lubię gry o słodkich stworzonkach, a strategię turową zajmują szczególne miejsce w moim lodowym sercu, więc Niche brzmiało jak gra w sam raz dla mnie. Czy tak się okazało?

Ale na początek parę słów, o czym właściwie jest Niche. Jak już pisałam krótko we wstępie, zadaniem gracza jest nieuśmiercenie bliżej nieokreślonego gatunku zwierząt. Bliżej nieokreślonego, bo niby mają cztery łapy (choć może raczej kończyny, bo zamiast przednich mogą mieć też skrzydła), ale zarówno pyski, ogony, uszy, jak i inne części ciała mogą mieć różny wygląd, w zależności od tego, jakie geny ma dane stworzenie. DNA zwierzęcia jest bardzo ważne, ponieważ wpływa na cechy, jakie się u niego ujawniają, a to z kolei na



jego punkty umiejętności. A one natomiast przekładają się na to, jak dobrze podopieczni gracza radzą sobie z przeciwnościami środowiska.

A otoczenie stawia przed tymi biednymi zwierzątkami (i graczem) wiele wyzwań. Po pierwsze, te istotki muszą coś jeść. Grę zaczyna się z jakąś ilością startowych jednostek jedzenia, ale ono skończy się prędzej niż później. Jest parę różnych sposobów zdobywania pożywienia. Na początku najprostsze wydaje się zbieranie jagód z krzaków. W końcu jagoda nie ucieka. Ale to też nie takie proste, ponieważ okazuje się, że nie każde zwierzątko będzie umiało zbierać owoce, musi mieć do tego np. geny warunkujące odpowiednie łapy. Do tego nie wszędzie można tak po prostu zebrać owoc z krzaczka. Biomy różnią się poziomem trudności, a w tych trudniejszych zwykle krzaki są zastępowane trującymi. I tu gracz staje przed wyborem. Może nakazać zwierzaczkom nadal zbierać takie jagody, licząc się z dość dużymi karami do długości życia podopiecznych, zawczasu wyhodować



zwierzę odporne na truciznę (o ile ma takie geny w populacji) albo znaleźć inny sposób na zdobywanie pożywienia. Ale na szczęście jest wiele innych sposobów zdobywania pożywienia, można na przykład polować, żywić się insektami czy łowić ryby. Jednak, każda z tych metod wymaga odpowiednich umiejętności od zwierzęcia, jeśli chce się liczyć na sukces (bo można też próbować bez wymaganej umiejętności, ale nie należy wtedy zbyt długo oczekiwać pozytywnego rezultatu, choć czasami desperackie czasy wymagają desperackich ruchów). Lecz nie wystarczy się najeść, trzeba samemu nie dać się zjeść. Na życie zwierzątek dybią różne bestie, jak chociażby dzieciżerne ptaki, mięsożerne rośliny czy hienoniedźwiedzie.

Jak już się napełni żołądki stada i samemu nie stanie się czymś obiadem, to trzeba pomyśleć o powiększeniu gromadki, żeby zapewnić ciągłość pokoleń. To jest moment gry, w którym najwięcej się kombinuje. Genetyka w Niche jest oparta na tej prawdziwej, są geny dominujące, recesywne, kodominujące czy związane z chromosomem X. Jak chce się mądrze wybrać pary do rozrodu, to trzeba wziąć dużo rzeczy pod uwagę. Czy cecha, którą chcemy przekazać dalej, jest dominująca czy recesywna? Czy warto rozmnażać tę samiczkę, skoro jest nosicielką hemofilii? A także najważniejsze pytanie – na jak dużo kazirodztwa można sobie pozwolić? Rozmnażając ze sobą za dużo blisko spokrewnionych osobników gracz ryzykuje, że zmniejszy różnorodność genów warunkujących odporność. A zwierzę, które ma dwa takie same

geny odporności, co chwilę łapie choroby, znacząco skracając nie tylko swoje życie, a także zarażając pobliskie osobniki.

Geny zwierzątek mogą być mniej lub bardziej przydatne, a niekiedy nawet utrudniające grę. Dużo też zależy od środowiska, w jakim są akurat stworzone. W grze jest kilka różnych biome, a każdy z nich jest zamieszkiwany przez inne zwierzęta i porośnięty przez inne rośliny, a także stanowi odmienne wyzwanie pod względem klimatu. Przykładowo, jeśli nie chce się mieć kar do punktów ruchu, trzeba zadbać, żeby w ciepłym klimacie mieć zwierzęta z odpowiednimi cechami, które sprawią, że zwierzę nie będzie się przegrzewać. Dodatkowo biome występują też w różnych wariantach poziomu trudności. Cechy przydatne w jednym środowisku mogą być bezużyteczne w innym – jak wspomniane wcześniej zbieranie owoców, które, choć bardzo pomocne na łące, będzie bezużyteczne na arktycznym biomie, gdzie lepiej zainwestować w umiejętności łowieckie. W kategorii genów utrudniających grę można umieścić chociażby ten warunkujący ślepotę. Gdy zwierzę ma dwa takie, jest oczywiście ślepe, ale co bardziej przeszkadzające, nie może się samodzielnie poruszać. Może się przemieszczać tylko wtedy, gdy ma w pobliżu innego członka stada.

Pod względem samej rozgrywki nie mam się do czego doczepić. Do listy plusów należy dopisać też prostą, ale uroczą oprawę graficzną i przyjemną muzykę w tle. Warto też wspomnieć, że są dwa różne tryby gry, story mode oraz sandbox. W pierwszym zasady gry są z góry narzucone, ale drugi pozwala dostosować wiele aspektów gry pod potrzeby gracza. Gdybym miała się koniecznie do czegoś doczepić, to do tego, że domyślnie przechodzi się do kolejnej tury spacerując, więc parę razy kliknęłam tę opcję przypadkiem, chcąc przełączyć między zwierzętami, ale z drugiej strony, na szczęście można to zmienić w ustawieniach.

Myślę, że mogę Niche polecić każdemu, kto lubi gry tego typu. A teraz wybaczcie, kończę i wracam do moich prób utrzymania przy życiu mojego stadka.







**WITAM** po raz kolejny! W tym numerze mam dla Was jeszcze jedną recenzję, a w zasadzie szybki rzut okiem. Czy marzyliście kiedyś o prowadzeniu wojen w świecie fantasy? Ale nie takich w stylu „Hirośów”, lecz nastawionych bardziej na działania taktyczne? Prowadzić do boju bataliony bojowych psiaków? A pamiętacie „Advance Wars”? Jeśli odpowiedzieliście na te pytania twierdząco – „Wargroove” jest grą dla Was! Zapraszam do lektury!

~Malvagio

„Wargroove” to turowa gra strategiczno-taktyczna wydana w 2019 roku przez studio Chucklefish na PC, Nintendo Switch, Xbox One i PlayStation 4. Niestety polskiej wersji językowej znów nie uświadczymy, niezależnie od wybranej platformy. W trybie kampanii będziemy świadkami losów Mercii, niebieskowłosej (bo jakżeby inaczej!) świeżo upieczonej królowej Cherrystone, która przejęła władzę w dramatycznych okolicznościach – jej ojciec został zamordowany, a kraj najechany przez nieumarłe siły Legionu Felheim. Młoda władczyni wraz ze swoimi towarzyszami wyrusza, by odszukać sojuszników pośród dzikich roślinoludzi Floran oraz w sprzymierzonym Cesarstwie Heavensong. Szybko okazuje się jednak, że nad całym światem zawisło niebezpieczeństwo z odległej przeszłości, znacznie większe od knozań nekromanty Valdera... czy bohaterom uda się je powstrzymać i odzyskać utracone królestwo?



Jak widać, pod kątem fabularnym nie ma co liczyć na fajerwerki – ot, zupełnie szampowa historia. A jak prezentuje się rozgrywka? Dokładnie tak, jak można się było tego spodziewać po grze aspirującej do miana następcy serii „Advance Wars”. Jej oś stanowi manewrowanie jednostkami po mapie, przejmowanie zapewniających dochód wiosek oraz budynków pozwalających najmować kolejne oddziały – tę akcję, podobnie jak w protoplaście, przeprowadzić może jedynie piechota oraz dowódcy (o nich słów kilka za chwilę). Do dyspozycji gracza oddano trzy rodzaje wojsk: lądowe, powietrzne i morskie, w skład których wchodzi przykładowo włócznicy, magowie i kawaleria, okręty i żółwie, a nawet smoki i... tak jest, bojowe psiały! W tym miejscu pragnę uspokoić wszystkich miłośników czworonogów – pocziwym zwierzakom nie dzieje się krzywda; w odróżnieniu od innych jednostek, nie posiadają animacji śmierci, lecz ucieczki z pola bitwy. Czyli wciąż tracimy jednostkę, ale nikt nie jest potworem. Uff. Oddziały posiadają określoną skuteczność przeciwko konkretnym rodzajom wojsk, wszystkie mają też możliwość trafienia krytycznego – dochodzi do niego po spełnieniu wskazanego dla danego rodzaju wojska warunku. Przykładowo wspomniane psiały uderzają krytycznie, gdy z ich celem sąsiaduje inny kyno-batalion – odpowiednie manewrowanie naszymi siłami jest więc kluczem do zwycięstwa; tym bardziej, iż choć różne rodzaje terenu zapewniają premie lub kary



do obrony, przewaga zazwyczaj leży po stronie atakującej. Ostateczny triumf odniesiemy, gdy zniszczymy twierdzę przeciwnika lub zabijemy jego dowódcę.

Ten aspekt sprawia, że choć liderzy są potężnymi jednostkami, nie należy szarżować nimi bez pomysłu – koniec końców nec Hercules contra plures. Każda frakcja posiada trzech bohaterów – co ważne, tutaj również pojawia się bojowe psisko, reprezentujący siły Cherrygrove Cezar, najlepszy chłopiec ze wszystkich, pogromca banitów i wielbiciel drapania po brzuchu! Ekhm, ale do rzeczy... każdy z dowódców poszczycić się może szczególną, ładowaną podczas bitwy zdolnością, zwaną Groove (już wiecie, skąd się wziął tytuł gry). Użyta w odpowiednim momencie zazwyczaj jest w stanie przechylić szalę bitwy; Cezar potrafi na przykład zainspirować sąsiadujące z nim jednostki do wykonania kolejnego ruchu, Mercia wyleczyć siebie i okoliczne jednostki, zaś nieumarła Ragna wykonać atak obszarowy, wskakując do lub wycofując się z serca bitwy. Zdolności w ramach balansu różnią się tempem ładowania, ale część z nich mimo wszystko pozostaje o wiele bardziej użyteczna od innych. Oczywiście nie samą mechaniką żyje człowiek – dowódcy posiadają własne charaktery, które choć nie są może szczególnie rozbudowane, nie można im odmówić wyrazistości. Pole do popisu zapewniają im krótkie przerywniki pomiędzy misjami; wypadają one uroczo, nawet jeśli cokolwiek pretekstowo.

Muszę przyznać, że gracze nie mogą narzekać na brak zajęcia – zwłaszcza ci, którzy postanowią wycisnąć z tytułu jak najwięcej i ukończyć go w 100%. Do ich dyspozycji oddano aż trzy formy rozgrywki – oczywiście wspomnianą już, solidną pod kątem długości Kampanię, oprócz niej zaś tryb Arcade, stanowiący serię potyczek dla wszyst-

kich dostępnych dowódców oraz Puzzle, w których należy odnieść zwycięstwo w ciągu zaledwie jednej tury. Darmo-

we rozszerzenie „Double Trouble” (wydane w 2020 roku) wprowadziło do tego dodatkową, poświęconą banitom, kampanię, którą można rozgrywać również w kooperacji z drugim graczem (właściwiej byłoby powiedzieć, iż „również” w pojedynkę, bowiem nawet w nazwie widnieje „Co-op”) oraz trzech nowych dowódców do trybu Arcade. Za wszystkie ukończone misje przyznawane są gwiazdki; w sumie można ich zebrać aż 245 – i wykorzystać do odblokowywania wszelkiej maści szkiców i grafik koncepcyjnych w Galerii. A kiedy zrobi się już to wszystko i dalej nie będzie się miało dość – gra (poza trybem multiplayer) zawiera w sobie również kreator nie tylko poziomów, ale całych kampanii oraz możliwość pobierania dzieł innych graczy. Uff, naprawdę jest co robić! Mimo wszystko nie polecałbym jednak grania w ciągach kilkogodzinnych – w ten sposób szybko można się tytułem znużyć. O wiele lepszym rozwiązaniem wydają mi się krótkie sesje, ot misja, dwie, może jakaś łamigłówka z trybu Puzzle; pomoże to dłużej utrzymać świeżość.

Wszystko zdaje się być na swoim miejscu, czyli gra pewnie pozbawiona jest większych wad? No niestety, sytuacja nie prezentuje się tak różowo – przede wszystkim jest stosunkowo łatwa, starzy wyjadacze nie odnajdą w niej więc większego wyzwania. W prostocie swych założeń gra ociera się jednak wręcz o prostactwo. Nie dodaje w zasadzie niczego nowego, a i jest uboższa o pewne elementy w porównaniu do „Advance Wars”. Owszem, gra toczy się w krainie fantasy, więc pewnie można wybaczyć brak systemu paliwa i konieczności dbania o zaopatrzenie, ALE...! No właśnie, mamy tu świat fantasy, a w nim cztery zupełnie różne





frakcje z... kompletnie IDENTYCZNYMI rodzajami jednostek. Prócz nazwy i wyglądu nie ma żadnej różnicy między na przykład piechurem florańskim, a nieumarłym. A przecież aż prosiłoby się o to, by frakcje posiadały własne mocne i słabe strony – czyichś strzelcy są silniejsi, inni na przykład tańsi albo szybsi, o jednostkach unikatowych nie wspominając. Wiecie, żeby były, eee, FRAKCJAMI. Jedyną różnicę stanowią dowódcy, ale to zdecydowanie zbyt mało, by wpływać na sposób prowadzenia rozgrywki. Naprawdę wielka szkoda. Podobnie jak tego, że gra mimo wszystko kładzie ogromny nacisk na wojska lądowe, można odnieść wrażenie, że pozostałe oddziały zostały potraktowane po macoszemu. W trybie kampanii gra niemal nie korzysta też z mechaniki „mgły wojny” – i to tak bardzo, że prawie zupełnie zapomniałem o jej występowaniu. W rozgrywkach multiplayer można zdecydować o jej włączeniu, ale wciąż trzeba zadać sobie pytanie: jaki w ogóle jest sens jej istnienia, skoro pozostaje nieobecna przez 95% gry? Z drugiej strony wszystko to sprawia, że „Wargroove” jest tytułem niezwykle przystępnym, a przez to stanowi doskonałe wprowadzenie do gatunku. Sądzę, że aspirowało jednak wyżej, a tego celu nie udało się zrealizować.



Na szczęście wady nie sprawiają, że gra nie jest przyjemna – nie jest po prostu tak dobra, jak mogłaby być. Na szczególną pochwałę zasługuje uroczy, pikselartowy styl graficzny, nadający grze lekkiego tonu, niepozbawionego wpływów anime – ale ich obecność staje się jasna już od filmiku wprowadzającego (naprawdę dobrego i szkoda, że cutscenki nie zostały zrealizowane w ten sam sposób!), zrealizowanego przez studio The Line. Taki wybór nie tylko wprowadza odpowiednią atmosferę świata fantasy, ale zapewnia również, jak sądzę, długowieczność – pewne style graficzne po prostu nigdy się nie starzeją. Prócz tego osłabia brutalność działań wojennych (jestem pewien,

że to akurat nie każdemu przypadnie do gustu), dzięki czemu tytuł utrzymuje się w konwencji lekkiego high fantasy i dozwolony jest już od lat 7; rzecz nie bez znaczenia w kontekście roli wprowadzającej do gatunku. In minus wypadają tu jednak portrety bohaterów; z niezrozumiałych przyczyn wszyscy mają dziwne, czerwone nosy. Nie ma ich ani w openingu, ani na modelach postaci, ani nawet na grafikach koncepcyjnych. Nie jest to wielka wada, po prostu wygląda dosyć śmiesznie. Tym, co jednak udało się doskonale, jest ścieżka dźwiękowa – wszyscy dowódcy posiadają własny, oddający ich charakter motyw muzyczny; w mojej opinii wyjątkowo dobrze wypadają tu melodie przygrywane przez wampirzycy Sigrid i florańskiemu zabójcy Sedge'owi (który to załapał się do PEGI-7 zapewne WYŁĄCZNIE dzięki stylowi graficznemu, naprawdę morderczy z niego bydlak).

Podsumowując, „Wargroove” to naprawdę sympatyczna produkcja, która jednak nie realizuje w pełni swojego potencjału – przynajmniej jako gra strategiczno-taktyczna. Ciężko szukać w niej większego wyzwania, ale jej prostota może też być odebrana jako zaleta; ciężko o przystępniejszy tytuł na start, gdy chce się zacząć przygodę z gatunkiem. I z tego też względu podbijam nieco ocenę do 6... z plusem na 10.

A teraz jeszcze raz –

*Adios!*



## Ocena: 6+/10

### Plusy:

- + pieski!
- + muzyka
- + uroczy styl graficzny
- + mnóstwo rzeczy do roboty
- + prosta w opanowaniu...

### Minusy:

- ...nawet zbyt prosta
- brak większego zróżnicowania między frakcjami
- dziwne portrety postaci
- dłuższe posiedzenia potrafią być nużące







**BARON to ma klawe życie! Można sobie na spokojnie siedzieć w środku dzikiej głuszy pełnej potworów i barbarzyńców ciesząc się przywilejami. Co prawda, zamek nieco przecieka, wieśniacy zaczęli wybuchać, dzikie wymiary próbują się wdzierać na nasze ziemie, a plan emerytalny nie zachwyca... ale hej, liczy się frajda, prawda?**

~Ghatorr

Pewnego pięknego dnia w 2018 roku, gdy wszyscy byliśmy nieco młodszy i piękniejsi, zorientowałem się, że znajomy namiętnie ogrywa pewien nowy tytuł, który niedawno miał premierę na Steamie. W szybkim czasie nabił w nim ponad dwieście godzin i był przy tym na tyle entuzjastyczny, że zachęcił mnie do zakupu. Od tego czasu kolega opuścił ten padół łez, ale gra pozostała w mojej bibliotece, choć aż do pandemii nie znalazłem dość zacięcia, by ją porządnie ruszyć.

„Pathfinder”, sam w sobie, to system RPG stanowiący kreatywne rozwinięcie zasad D&D z edycji 3.5. Znane reguły oraz podstawy mechaniki rozbudowano i poprawiono, a całość wciśnięto w świat o nazwie Golarion, stanowiący istny misz masz motywów fantasy – od akademii magii, przez fantasy piratów, po inne wymiary pełne dziwacznych, acz potężnych, istot. „Pathfinder: Kingmaker” jest z kolei grową adaptacją jednej z przygód do tego systemu – wydanym w 2018 roku izometrycznym RPGiem. Warto odnotować, że gra została ufundowana na Kickstarterze.

Na początku wszystko wydaje się względnie proste. Następnie jednak klikamy przycisk „nowa gra” i trafiamy do menu tworzenia postaci, gdzie ogrom opcji aż poraża. Dziewięć ras (które jeszcze mają kilka podkategorii, np. aasimarzy mogą wybrać, jaka nadnaturalna istota im namieszała w drzewie genealogicznym), czternaście klas postaci (również z dodatkowymi wariantami), umiejętności, atuty, czary, bóstwo... A po nabiciu kilku poziomów możemy jeszcze zainwestować w klasy prestiżowe. Jest tu tego ogrom, a biorąc pod uwagę możliwość tworzenia postaci multiklasowych – nasze możliwości są olbrzymie. Gdyby ktoś w trakcie rozgrywki zapędził się przy levelowaniu w ślepią uliczkę, to może też skorzystać z usług trenera, by zresetować postać.

**NOK-NOK**

EXPERIENCE LEVEL 13 431097/445000

Chaotic Evil

Goblin ♂

STR STRENGTH	8	-1
DEX DEXTERITY	31	+10
CON CONSTITUTION	12	+1
INT INTELLIGENCE	14	+2
WIS WISDOM	9	-1
CHA CHARISMA	8	-1

107/107

13 KNIFE MASTER



Gdy już przebrniemy przez proces tworzenia naszego (anty)herosa, trafimy prosto do rezydencji Jamandi Aldori, szlachcianki, która organizuje olbrzymią wyprawę do tak zwanych „Skradzionych Ziemi” (Stolen Lands – nazwa wzięła się z tego, że wszyscy sąsiedzi mają tam pretensje terytorialne, ale próby zajęcia tych terenów kończą się dla nich tak, jak wyprawy do Afganistanu), by poszukiwacze przygód spróbowali przywrócić tam trochę ładu i stabilności w zamian za bycie baronem skrawka tej krainy. Zadaniem naszej postaci jest pozbycie się niejakiego Stag Lorda, brutalnego watażki, który wprowadził jeszcze więcej bajzlu do lokalnego chaosu. Oczywiście szybko wszystko się komplikuje... Fabuła jest całkiem niezła – odpowiednio epicka, ze zwrotami akcji, siłami spoza tego świata i tak dalej.



Rozgrywka podzielona jest na kilka części. Większość czasu spędzimy biegając kilkusobową ekipą po izometrycznych mapach, dyskutując, zwiedzając i bijąc niemilców, w międzyczasie zarządzając czarami, umiejętnościami i zbieranym po drodze złotem. Ot, klasyka znana od czasów Baldur's Gate czy Icewind Dale. Mamy przy tym kilka przyjemnych usprawnień w porównaniu do starszych tytułów – takich jak wybór między walką w czasie rzeczywistym a systemem turowym, umożliwiającym bardziej taktyczne podejście do starć, czy możliwość zebrania łupów z całej lokacji przy wychodzeniu z niej. Starcia potrafią być całkiem wymagające – czasem aż za bardzo, szczególnie pod koniec rozgrywki. Nie wiem, kto wpadł na pomysł wrzucenia w ilościach hurtowych wrogów z możliwością masowego paraliżu naszych bohaterów, ale posmarowałbym go miodem i wsadził

do mrowiska. Znienawidzicie też roje. Jest kilka lokacji, które wydają się po Bożemu za duże – na początku jest to pewne drzewko, w którego korzeniach hasamy aż do obrzydzenia, a w późniejszych etapach dochodzi kilka denerwujących lochów. Ot, łyżka dziegciu w beczce miodu, w sumie to wspomniane drzewko mnie dwukrotnie zatrzymało, zanim przy trzecim podejściu się przymusiłem do kontynuowania.

Całkiem niezłe są też zadania poboczne. Zdarzają się, oczywiście, proste „przynies, podaj, pozamiataj”, sporo osób narzekało też na wyjątkowo denerwujące zadanie z jednym piratem (z drugiej strony zabicie go wprawiło mnie w taką błogość, że o ja cię), ale ogólnie są niezłe napisane i przyjemnie się je rozgrywa. Ba, dokonamy nawet drobnego śledztwa. Na szczególną uwagę zasługują zadania zlecane przez towarzyszy, które ich wzmacniają i rozwijają charakter. Wyjątkowo przygody pewnego gнома-odkrywcy przykuły moją uwagę, zwłaszcza że ta rasa ma bardzo ciekawą historię w tym świecie. Nasze wybory mają wpływ m.in na kształt historii, rozbudowany pokaz slajdów na końcu gry czy rozwój baronii.

Drugim ekranem, na którym spędzimy sporo czasu, jest mapa świata. Nasz zespół porusza się od punktu do punktu, czasem będąc w stanie znaleźć dodatkowe lokacje, w niektórych miejscach czekają na nas zaś przygody paragrafowe, w których wybieramy działania z zestawu kilku dostępnych opcji. Oplaca się myszkować, by zdobyć cenne doświadczenie, znaleźć ciekawe zadania albo znaleźć pamiątki po przeszłości, które można zanieść następnie do kolekcjonera, chętnego do podzielenia się z nami ich historią. Nadmiar złomu potrafi czasem jednak irytować, szczególnie, gdy targamy dużo sprzętu, a z jakichś przyczyn fabularnych któraś postać nas opuści w środku lochu pośrodku niczego. Ba, w oryginalnej kampanii drużyna miała możliwość kupienia jucznych zwierząt, właśnie po to, by nie mieć tego kłopotu, ale tu tego brakuje.





Trzeci, najbardziej oryginalny tryb rozgrywki, to zarządzanie baronią. Gdy tylko nasza postać wy-czyści miecz z krwi Stag Lorda, jego była forteca zostaje naszą nową siedzibą. Z tego to miejsca wysyłamy naszych doradców (postacie z zespołu lub zrekrutowanych NPCów, niektóre stanowiska bardzo trudno zapełnić), by rozwiązywali problemy, stawiamy osady, rozwijamy je i tak dalej. Zajmuje to sporo czasu, zwłaszcza growego, gdyż niektóre akcje wymagają od naszego bohatera poświęcenia im tygodnia lub dwóch osobiście. Porządnie rozwinięte państewko wzmacnia naszą postać, dostarcza sprzęt, a nawet umożliwia przyjęcie kilku dodatkowych zadań. Ba, można nawet stworzyć sobie sieć teleportacyjną, która drastycznie przyspiesza podróżowanie. Z czystą przyjemnością patrzyłem, jak statystyki mojej baronii pną się do góry, doradcy radzą sobie z problemami, a porządek sączył się w tę chaotyczną krainę, zmieniając ją w lokalną potęgę, z którą sąsiedzi musieli się liczyć.



Jak na drużynowego RPGa przystało, towarzyszyć nam będą inne postacie. Jest to dość rozbudowana zgraja, choć nie wszystkie postacie są równie ciekawe. Z konieczności, sporą część gry chodziłem z barbarzyńską wojowniczką, która przede wszystkim chciała bić wszystko i okrywać się chwałą, co nie jest do końca interesujące. Lepiej wypadli inni – była paladynka, która strzeliła focha na swoją boginię, krasnoludzki kapłan boga końca (stoicki jak jasny gwint) czy dwie prawdziwe perełki, czyli bardzo wredny gnom piszący książki podróżnicze oraz goblin chcący zostać prawdziwym bohaterem. W jednym z DLC mamy też postać diablity z interesującym sekretem. Sporo radości dawały mi ich kłótnie w trakcie odpoczynku. Z niektórymi postaciami można też romansować – choć kobiety są pod tym względem upośledzone, bo ich głównym wyborem jest kapłan tak praworządny i dobry, że

aż nierzeczywisty. Z drugiej strony, ma on akurat całkiem ciekawą ścieżkę fabularną...

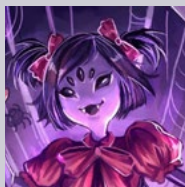
Grafika i warstwa dźwiękowa są super. Świat jest piękny i szczegółowy, a dzięki możliwości podświetlenia interaktywnych obiektów nic nam się w tym bogactwie nie gubi. Interfejs jest na tyle porządnie skonstruowany, by żadne informacje ani opcje się nie gubiły, dając graczowi możliwość komfortowego zarządzania zespołem. Muzyka świetnie pasuje do klimatu gry, a do tego w pewnym stopniu reaguje na nasze poczynania – np. utwór grany w naszej stolicy jest zależny od naszego charakteru. Podobnie soczyste są dźwięki. Bardzo dobrze dobrano również aktorów głosowych, szczególnie tych ciekawszych postaci. W głosie Jubilosta po prostu czuć, jak zmęczony jest debilizmami towarzyszy z drużyny, a akcent diabelskiej pannicy przykuwa uwagę.

Niestety, gra ma czasem problemy techniczne. Po pewnym czasie zaczynała mi zwalniać, odnotowałem też tajemnicze, samoczynne schodzenie głośności muzyki w ustawieniach do zera. Najgorsze jednak były kraksy – od czasu do czasu gra mi się wieszała w trakcie dialogów albo obrażała się na mnie przy próbie zapisania. Było to na tyle irytujące, szczególnie pod koniec, by poważnie zredukować moją chęć do dalszego zmagania się z tymi draniem rzucającymi na wszystkich paraliż. Do tego zwiecha przy dialogu z bossem boli jeszcze mocniej, niż taka zwykła...

Gra ma również trzy DLC, ograłem jednak tylko jedno z nich, dodające diablity do zespołu. Drugie zawiera ogromne lochy, trzecie zaś osobną mini-kampanię skupioną na losach innego z poszukiwaczy wysłanych przez Jamandi do tej zapomnianej przez bogów (niestety, nie wszystkich) krainy.

Ogólnie przy „Pathfinderze” bawiłem się świetnie. Gra ma swoje niedoróbki i problemy, ale nadrabiała je klimatem i innymi zaletami. Przede wszystkim zaś zżyłem się ze swoją baronią – żałuję, że gra nie oferowała więcej opcji bratania się z pospółstwem i wpływania na ich los. Liczę jednak, że kontynuacja, „Wrath of Righteous”, będzie jeszcze lepsza i większa. To już za miesiąc... a na razie zastanawiam się, czy nie spróbować innego buildu. Może teraz miks alchemika z mnichem, taki pseudo-wiedźmin, do tego ze złym charakterem?





*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.*

## Z pamiętnika Mistrza Gry #1

### Spacerek zakończony śmiercią

**„JESTEM nerdem” to dwa słowa, którymi najłatwiej mnie określić. Nic nie poradzę na to, że bardziej niż sytuacja polityczna na świecie i obowiązujące modowe trendy interesują mnie smoki, lochy i inne dobrodziejstwa popkulturowe. Długo też szukałem ludzi, którzy chętni by byli na wspólną sesję RPG (niezależnie od gry). Dołączenie do redakcji ET dało mi możliwość zostania Mistrzem Gry i stania się nie tylko częścią, ale i siłą napędową historii. Poznałem też własne słabości, skomplikowane mechaniki systemu DnD oraz grupę niezwykłych ludzi.**

Idea gry była prosta – cztery osoby wcielające się w poszukiwaczy przygód starają się odkryć mroczny sekret stojący za złem panoszącym się w „Bezsłonecznej Cytadeli” (główniej arenie zmagania w scenariuszu o tej samej nazwie). Choć to, co de facto miało być prowadzeniem za rączkę, szybko zmieniło się w rollercoaster zdarzeń.

Scenariusz – z uwagi na konieczność grania online – zabrał nam pół roku. Sześć miesięcy zmagania, prób i błędów, śmieszków, bólu i rozpaczki oraz ogólnej irytacji na kostkowego bota, który sabotował moje rzuty. I tak też, sesja za

sesją, rzut za rzutem, goblin za goblinem moi gracze docierali do Głównego Złego(TM), by ubić go w zaledwie minutę.

Kaskada emocji. Euforia. Duma. Rozpacz. Zmęczenie. Irytacja. A potem analiza notatek, własnych błędów i sukcesów. I wtedy zrozumiałem – DnD to niezwykle studium ludzkiej natury, zachowań w sytuacjach typowych i tych mniej, zwłaszcza w obliczu zagrożenia i gdy posiadają specjalne moce czy umiejętności. Te wymyślone sytuacje mają swoje odzwierciedlenie w świecie rzeczywistym, gracze przerzucają część siebie na swoich awatarów – i to nawet jeśli świadomie robią postacie zupełnie od siebie różne. Rozdziela to też ludzi na dwa typy – tych szukających rozrywki i odreagowania w świecie, gdzie nie wszystko musi być na poważnie, i tych, których interesuje mechaniczne podejście i trzymanie się zasad co do litery.

Drogi pamiętniczku, moja droga jako Mistrza Lochów dopiero się rozpoczęła. Z nadzieją i niecierpliwością spoglądam w przyszłość, by prowadzić kolejne sesje, przeżywać kolejne emocje, narzekać na kolejne niskie rzuty. Ave!







# EQUESTRIA

puść wodze  
Fantazji

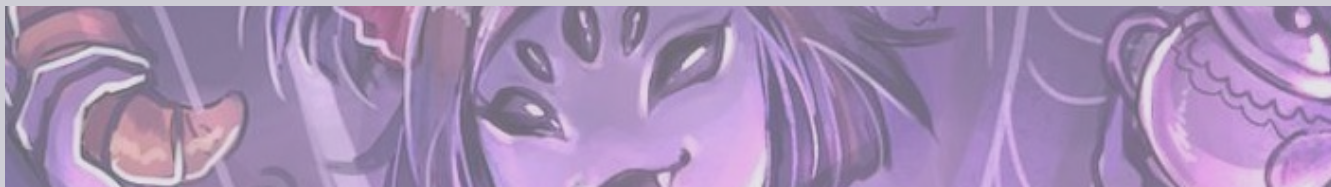
## WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:

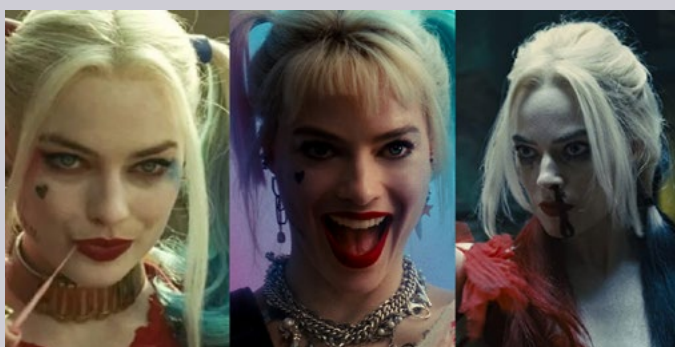






## Płakałem, jak oglądałem Czyli krótka tyrada o traktowaniu bohatek jako eye candies

**TEGOROCZNY „Legion Samobójców” w reżyserii Jamesa Gunna okazał się być sporym hitem. Grupka osobistości, która za złe zachowanie zostaje skazana na więzienie ma możliwość odpracowania dekady odsiadki w zamian za misję tak niemożliwą, że nawet Ethan Hunt by się jej nie podjął. Nie jest to pierwsze podejście w obecnym uniwersum filmowym DC do tego tematu – w 2016 dostaliśmy... „Legion Samobójców”. Choć o tamtym filmie nie ma co pamiętać (a i nie było za wiele do zapamiętania), to wśród postaci była jedna która wybijała się na tle pozostałych. Imię jej Harley Quinn.**



Ach, Harley Quinn. Z oglądanego w latach dziewięćdziesiątych „Batman: The Animated Series” to jedna z moich ulubionych postaci (obok Mr. Freeze’a i Two-Face’a). Cieszył mnie więc fakt, że oto pojawi się wreszcie na dużym ekranie. I choć pierwsze zwiastuny wyglądały... specyficznie, to uznałem „Ayer, ufam Tobie” (wszak miał na koncie „Bogów Ulicy” i „Furię”, znaczy filmy robić potrafi). Zatem w lipcu 2016 wybrałem się do lokalnego oddziały Cinema City, by na bardzo dużym ekranie obejrzeć nowe, lżejsze kino DC. Reakcja? „O borze, o kurka!”.

Pomijając miłą i beznadziejność całokształtu, przeplatywanie całości romansem Jokera i Harley (o Letokerze napiszę następnym razem) i walkę z kamulcami (sic!) uderzyła mnie jedna rzecz.

Sprowadzenie pełnej charyzmy i uroku Harley do roli tytułowej eye candy, odzierając ją z większych pokładów człowieczeństwa. Niesławna scena przebierania się na lotnisku nie pozostawia złudzeń, tak jak za krótka koszulka i jeszcze krótsze szorty – Harley ma być tu ozdobą. I tak, ja wiem – Margot Robbie jest piękną kobietą, ale można to podkreślić w znacznie lepszy i dojrzały sposób. To zresztą wieloletnia plaga, która na szczęście odchodzi do lamusa. Wydane w 2011 Mortal Kombat wspominam bardzo ciepło (będąc fanem serii), ale wciąż nie mogę przeboleć wyglądu każdej z bohaterek (na czele z Mileeną).

Sytuacja zmieniła się w 2020 roku, wraz z premierą „Ptaków Nocy (i fantastycznej emancypacji pewnej Harley Quinn)”. Cathy Yan, będąca na początku reżyserskiej drogi (przedtem nakręciła jeden film i jedną krótkometrażówkę) zręcznie przełożyła na



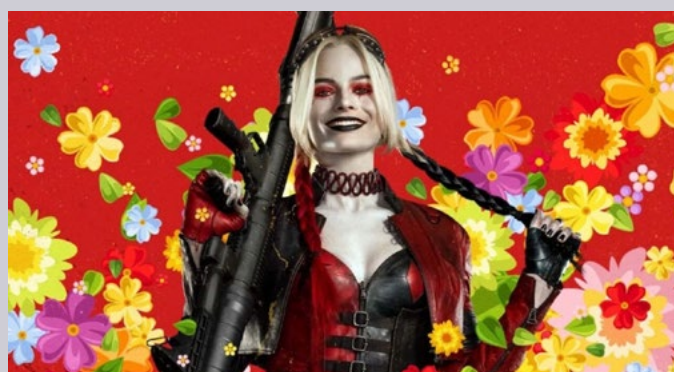


wielki ekran scenariusz Christiny Hodson (mającej na swym koncie chociażby „Bumblebee” z 2018 roku). Choć w filmie bohaterka jest więcej (pięć dokładnie), to pierwsze skrzypce gra Margot-Harley. I jest niesamowita, zgrabnie łącząc urok i pokłady człowieczeństwa z szaleństwem swojej postaci. Nie zabrakło oczywiście narzekania ze strony fanów poprzedniej wersji, którzy twierdzili, że postać zamiast bycia pełnoprawną osobą sprowadzona została do bycia chodzącą #MeToo, dissującą facetów. Na ile w tym prawdy rozwodzić się nie będę (może w którymś z kolejnych felietonów). Po premierze filmu rozgorzała nawet dyskusja na Twitterze, w której wziął udział sam twórca filmu. Użytkowniczka Samu de Badalone wskazała, że „Harley była seksualizowana w całym Legionie Samobójców, zaś w Ptakach Nocy była żywą postacią – a nie ozdobą” na co ten miał odpowiedzieć, że wątek Harley został okrojony, a wszystko w dzisiejszych czasach zostało sprowadzone do politycznej poprawności.

Fast-forward na pilocie, mamy rok 2021, dzień obecny. Powracamy do nowej odsłony „Legionu Samobójców” i powracającej Quinn. Jestem zachwycony, jak umiejętnie Gunn rozwinął to, co

duet Yan-Hodson naprawiły. Harley (jak każda inna z głównych postaci w filmie) jest żywa, namacalna i pełna ludzkich odruchów. Nieco burząc czwartą ścianę i komentując swój występ z 2016 roku opisuje własną życiowo-uczuciowo sytuację. I to cieszy, łatwiej bowiem trzymać kciuki za bohaterów, którzy nie są jednocechowymi kartonami.

Co przyniesie przyszłość? Liczę, że zachowana zostanie równowaga i umiar – ładnych ludzi pokazywać warto, nie ma jednak potrzeby ograniczać ich istnienia do roli ozdobia. Do tematu zresztą jeszcze wrócimy, chociażby przy okazji omawiania umierających (i tych co powinny umrzeć, ale się trzymają) trendów oraz tego, dlaczego nie kręci się takich filmów jak kiedyś. Ave!



for glorious  
**EQUESTRIA**

Największy w Polsce blog  
o tematyce My Little Pony



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





## Mściwa Szybka Piątka

**KINO** zemsty jest niemal tak stare jak kino samo w sobie. Czy to pierwsze ekranizacje „Hrabiego Monte Christo”, wszelkiego rodzaju akcyjniaki, kino eksploatacji czy dzisiejsze post-wickowe obrazy – jest w czym wybierać. Dlatego też w dzisiejszej Szybkiej Piątce przedstawiamy kilka ciekawszych (i nieco mniej kojarzonych) filmów o jednoosobowych armiach z ostatnich lat.

~Hefajstos



### 5. Panna Meadows / Miss Meadows

Ludzie robią złe rzeczy – taka ich natura. Często też unikają zasłużonej kary. Przeciwstawia się temu Mary Meadows (Katie Holmes), nauczycielka w szkole podstawowej. W sukience i butach do stepowania spaceruje po swojej okolicy, by z pomocą mieszczącego się w torebce pistoletu kaliber .25 karać kryminalistów. Sytuacja zaczyna się jednak komplikować, gdy wdaje się w romans z miejscowym szeryfem.

### 4. Bez litości / Equalizer

Żołnierze sił specjalnych mają tendencję do bycia zabójczymi. Byli żołnierze sił specjalnych na ogół chcą dożyć swoich lat w spokoju zmagając się z wewnętrznymi demonami. Bywa jednak, że chęć pomocy młodej dziewczynie ściąga na nich gniew rosyjskiej (da!) mafii. Tak też jest w przypadku Roberta McCalla (Denzel Washington), który czyniąc to, co słuszne, musi przeciwstawić się zbirom.







### 3. Pani Zło / Ak-nyeo

Tym razem przenosimy się do Azji, a dokładniej do Korei Południowej. Sook-hee (Kim Ok-bin) to szkolona od dziecka zabójczyni na usługach rządu. Umowa mówi jasno – pracuj dla nas dekadę, a będziesz mogła przeżyć resztę swojego życia po swojemu. Jednak gdy w jej życiu pojawiają się Joong-sang i Hyun-soo, Sook-hee zaczyna odkrywać mroczne fakty dotyczące jej życia, co popycha ją w stronę krwawej vendetty.

### 2. Człowiek znikąd / A-jeo-ssi

Pozostajemy w Korei. Tae-shik to obsługujący lombard były agent. Na ogół zamknięty w sobie i cichy, przyjaźni się z dziewczynką z sąsiedztwa – So-mi, której matka zajmuje się przemytem narkotyków. Pozostawienie paczki u Tae-shika rozpoczyna swego rodzaju brutalne domino, które tylko główny bohater może zatrzymać.



### 1. Message from the King

Jacob King (Chadwick Boseman) przybywa z Republiki Południowej Afryki do Los Angeles, by dowiedzieć się, co stało się z jego młodszą siostrą Biancą. Z pozoru tajemnicze zniknięcie odkrywa intrygę na szeroką skalę, zaś główny bohater okazuje się być kimś znacznie więcej niż przybyszem z Cape Town.

### PLUS: Kill Bill 1&2

Nie będę ukrywał – Kill Bill to mój najbardziej ulubiony film (liczę tu obie części jako całość). Historia kobiety, która budzi się ze śpiączki i wstępuje na pełną krwi i przemocy ścieżkę zemsty przedstawiona przez legendę kina – Quentin Tarantino wypełniona jest akcją i odniesieniami do kina zemsty (z „Krwawą Panią Śniegu” z Meiko Kaji na czele). Film, który trzeba obejrzeć!







# Ku(ź/ch)nia Hefcia

## Pankejki z borówkami

(albo z jakim tam owocem chcecie)

„LATO (laatoooo), lato wszędzie”, jak to śpiewała Formacja Nieżywych Schabuff w 1995 roku. A jak lato, to wiadomo – owoce. Jak więc zacząć dzień inaczej, niż od kubka kawy i porcji puchatych jak sklonowana Dolly pankeków? Nie odpowiadajcie, proszę, to pytanie czysto retoryczne. Pankejki to świetna opcja na poranny posiłek niezależnie od tego, kim jesteście i dokąd tuptacie. Prosta, szybka i smaczna, wywoła na Waszych pysiach uśmiechy. Zatem do dzieła!

~Hefajtos

### Zaczynamy od składników:

- mąka pszenna – 200 g
- proszek do pieczenia – 3,5 łyżeczki
- sól – 1/2 łyżeczki
- cukier – 1 łyżka
- maślanka – 300 ml
- jajko – 1 (jedno)
- masło – 3 łyżki
- owocki (w moim przypadku borówki) – 70-100 g







**I do dzieła! Łączymy ze sobą suche/sypkie składniki w misce, dodajemy maślanke (która to spowoduje, że pankejki zrobią się bardziej puchate i lekkie) i mieszamy – ręcznie lub mikserem. Następnie do-rzucamy masło, znów mieszamy i wbijamy jajko (po czym – niespodzianka! – jeszcze raz mieszamy). Na końcu wrzucamy owoce, a ciasto odstawiamy na 20-30 minut.**

**Teraz pora na smażenie. Na średnim ogniu rozgrzewamy patelnię z odrobiną masła, wlewamy porcję ciasta i smażymy. Gdy na powierzchni pojawią się pęcherzyki powietrza – odwracamy. Po osiągnięciu złotego koloru z obu stron odkładamy na talerz.**



**Ciepłe placuszki serwujemy dla efektu w kilku sztukach z małą kostką masła, syropem klonowym i będącymi składnikami owocami dla ozdoby. I dzień od razu lepszy!**







# Ku(ż/ch)nia Hefcia

## Ciasto marchewkowe

Takie, że aż Bugs zawrócił z drogi do Albuquerque

**A teraz coś do poobiedniej kawy. Pyszne, lekkie i proste ciasto marchewkowe. Choć wciąż są ludzie, dla których ciasto na bazie warzyw jest swego rodzaju herezją – warto próbować i ich nawracać.**

*~Hefajtos*

### Składniki na ciasto:

- 2/3 szklanki mąki pszennej
- pół szklanki drobnego cukru do wypieków
- 1 łyżeczka sody oczyszczonej
- 3/4 łyżeczki proszku do pieczenia
- 1 łyżeczka cynamonu
- 1/4 łyżeczki zmielonych goździków
- 1/4 łyżeczki gałki muskatołowej
- 1/4 łyżeczki ziela angielskiego
- 1/4 łyżeczki soli
- 1/3 szklanki oleju rzepakowego lub z oleju orzechów włoskich
- 2 jajka, roztrzepane
- 1 szklanka startej na średnich oczkach marchewki
- dodatkowo, dla ozdoby możemy wykorzystać bakalie lub cukrowe posypki

### Składniki na krem:

- 300 g serka Philadelphia, w temperaturze pokojowej
  - 90 g masła, w temperaturze pokojowej
  - 1 szklanka cukru pudru, przesianego (lub mniej, do smaku)
  - 1 łyżeczka ekstraktu lub pasty z wanilii
- (albo z czego tam chcecie – ja zwykle używam z migdałów)







**Zaczynamy (a jakże!) od wymieszania składników sypkich – przesianą mąkę pszenną, cukier, sól, proszek, sodę oraz przyprawy. Osobno roztrzepujemy jajka i łączymy z olejem. Łączymy obie masy jak uroczą parę, dodajemy marchewkę (oraz wybrane dodatki) i mieszamy na jednolitą masę.**

**Wykładamy formę papierem do pieczenia (by ułatwić odklejenie ciasta bez rujnowania go), przelewamy i pieczemy przez ok. 40-45 minut w temperaturze 175 stopni, sprawdzając wykałaczką/zapałką, czy jest już suche (czytajcie: gotowe).**



**Masło, cukier i ekstrakt wrzucamy do miski i ucieramy aż do otrzymania puszystej masy. Stopniowo dodajemy serek (po jednej trzeciej), wciąż mieszając. Wystudzone ciasto przekrawamy wzdłuż (można również upiec kilka sztuk i zrobić warstwy) i smarujemy w środku kremem. Możemy też posmarować górę i posypać płatkami migdałowymi dla efektu. Świetną opcją jest też pokrycie pierwszej warstwy powidłami i górę kremem. Można podawać od razu lub po przetrzymaniu w lodówce.**







## Przepis na gołąbki unoszący Wasze babcie w błogostan

**NIE** oszukujcie się, zjedlibyście sobie gołąbka. Nieważne w jakim wariacie, byle był dobry. Stare nieistniejące przysłowie mówi, że żeby móc zjeść, to trzeba sobie zazwyczaj najpierw ugotować. No i trzech gołąbków kulać nie będziemy, od razu 30 i na 2 dni wystarczy!

~Magda B

### Składniki:

- 2 średnie główki kapusty
- pół kilo mięsa mielonego
- 2 jajka
- szklanka ryżu
- 1 duża cebula
- 3 małe koncentraty pomidorowe lub mały koncentrat i litr przecieru/passaty z pomidorów
- około litr bulionu (lub kostka rosółowa, co kto woli lub na co ma czas)
- przyprawy: sól, pieprz, koperek, delikat do mięs, papryka słodka, oregano, czosnek granulowany, cukier (wg uznania, w przepisie wyjaśnię)

Rozpoczynamy od doprawienia mięsa, aby ładnie przeszło przyprawami. Najlepiej dzień wcześniej, min. godzinę przed robieniem gołąbków. Przyprawiać je tak, jak zazwyczaj przyrządzamy mielone, lub wg zaproponowanych przypraw, ale bez cukru. Można to zrobić porządniej niż zwykle, ze względu na to, że nie będzie ono jedynym składnikiem farszu. Wbijamy jajka, mieszamy i odstawiamy do chłodnego miejsca.

Gotujemy ryż wg przepisu z opakowania, z uwzględnieniem, aby ryż był nieco niedogotowany (np. skrócić czas gotowania o 3-4 min). Bez obaw, w gołąbkach potem się on „dogotuje”.

Cebulę obieramy, kroimy w kostkę i przesmażamy na niewielkiej ilości oleju ok. pięciu minut, aż się zeszkli, chyba że ktoś woli bardziej przysmażoną.







Wykrawamy z kapusty głób i w całości (nie przepoławiajcie kapusty) wkładamy do garnka, zalewamy wodą i gotujemy. Ważne: Nie dodajemy do wody soli. Czas gotowania jest zależny od kapusty; głównie zależy nam, żeby liście były plastyczne, a nie żeby ugotować kapustę. Ja miałam młodą kapustę, więc wyszło +/- 30 minut, Zalecam jednak monitorować główkę w okolicach, gdy woda zacznie wrzeć.

Przestudzony ryż, ostygniętą cebulę, mięso mielone, słoiczek koncentratu pomidorowego oraz bulion (nie cały, dodajcie na początek szklankę) mieszamy razem. Jeżeli farsz nie odpowiada nam smakowo, to jeszcze szansa, aby go doprawić.

Gdy farsz daje się formować, czas na najlepszą część przepisu, czyli zwijanie. Kapusta po uzyskaniu wymaganej miękkości powinna czekać w garnku z wodą, aż będziemy gotowi do zwijania, ponieważ musi być ciepła.

Mój sposób na pracę z kapustą to wyciągnięcie główki na patelnię i stopniowe zdejmowanie z niej liści (uwaga, gorące). Liść należy pozbawić nerwu głównego (ścinaamy go na równo z pozostałą częścią), aby lepiej poddawał się zwijaniu. Możecie się poczuć trochę jak warzywny chirurg plastyczny! Następnie nakładamy farsz w postaci owalnego „mielonego” od brzegu, przy którym odcinaliśmy nerw (zostawiając miejsce po obu stronach) i zwijamy. Ja najpierw roluję raz, żeby schować farsz, następnie pozostawione brzegi zakładam do środka przed trasę rolowania i zwijam do końca. Wtedy mam pewność, że gołąbek jest ładnie zawinięty i farsz nie odleci... w sensie, nie ucieknie.

Gołąbki zwijamy do momentu aż: skończy się farsz i z pozostałej kapusty zrobimy kapustę zasmażaną; skończy się kapusta (albo jej liście będą już zbyt małe, by zawijać w nie farsz) i trzeba będzie farsz usmażyć jak mielone (ALBO posiekać kapustę „odpadową” i mamy gołąbki bez zawijania); skończy się nasza cierpliwość do poparzonych rąk. Niemniej udało się, mamy gołąbki, teraz pora na jeszcze jeden krok przed finiszem.



Do rondla lub niezbyt przywierającego garnka na dno układamy warstwę z liści kapusty (zawsze jakieś się ostają, czy to rozerwane, czy zbyt małe do zawijania, to ich czas!), aby zapobiec ewentualnemu przypaleniu się gołąbków – lepiej liście z dna, których mniej szkoda, niż naszych skarbów. Na warstwę zabezpieczającą układamy gołąbki, również warstwowo. Jeżeli wychodzą więcej niż 2 warstwy, to lepiej skorzystać z drugiego garnka, niż potem konsumować niedogotowane gołąbki. Całość zalewamy resztą bulionu, passatą lub koncentratem z pomidorów i przyprawiamy do smaku cukrem, solą i pieprzem. Doprowadzamy do wrzenia, po czym gotujemy na małym ogniu, co jakiś czas ruszając zawartość garnka (szturchając łyżką drewnianą, czy się nie przypala). Czas gotowania to od półtorej do dwóch godzin.

Po wielu pękniętych liściach, rozwalających się farszach, niedoprawionych próbach i godzinach przygotowań oto są – gołąbki wg Magdy Gejzer. Płaczcie i zjadajcie, na zdrowie! A do mycia naczyń szukajcie naiwnych łakomczuchów zwabionych zapachem.



# People of color, girl power i LGBTQ

Czyli jak nie robić reprezentacji

**DO baru wchodzi czarnoskóry gej, trans-Azjatka i przewodnicząca grupy feministycznej. Podchodzą do barmana i mówią o wszystkim, tylko nie o zamówieniu. Czy to słaby żart? I tak, i nie; to śmieszki z tego, jak Netflix i inne firmy wyobrażają sobie czasami reprezentację mniejszości. W tym artykule postaram się przedstawić zarówno przykłady pozytywne, jak i negatywne oraz omówię temat.**

~Cahan

Czasami mam wrażenie, że ludzie w Internecie dzielą się na dwa obozy – pierwszy, krzyczący, że czepianie się o to, że jakaś postać jest czarnoskóra, to rasizm, i drugi, który robi nieśmieszne memy o adaptacjach Netflixa, w których Kajko i Kokosz zmieniają się w Afrykanów. Nie należę do żadnego z nich i obie grupy uważam za toksyczne. A dlaczego mieszam do tego jeszcze LGBTQ i feminizm? Bo te wszystkie trzy rzeczy łączą się w pewnego raka, toczącego współczesną popkulturę, czyli wielkie korporacje, które udają wielce postępowe, bo chcą na tym

zarobić. Muszę powiedzieć to wprost: nie liczcie na to, że Disney, Blizzard, DreamWorks czy ktokolwiek inny się przejmuje grupami społecznymi, uznawanymi powszechnie za dyskryminowane w USA i Europie. To samo korpo w jednym kraju będzie paradować w tężowej nakładce na profilowym, a w innym będzie zmieniać dialogi, byle widzowie nie odkryli, że jacyś bohaterowie nie są cis hetero. Nie mówiąc o takich przypadkach, jak usuwanie z plakatu czarnoskórej postaci, ponieważ Chińczycy są rasistami – a przynajmniej tak założył Disney, który bardzo kocha rynek Chińskiej Republiki Ludowej i najwyraźniej nie przeszkadzają mu obozy koncentracyjne.

Ale czy te reprezentacje to tylko kasa i wsadzanie paru pustych frazesów? Nie. To pokazywanie bohaterów, z którymi widz może się utożsamić, i dla niektórych to bardzo ważne. Szczególnie dla dzieci, nastolatków i młodych dorosłych. Kiedy byłam małą dziewczynką, to szukałam w bajkach postaci kobiecych, które miały jakiś charakter i fajny design, a nie były tylko pustą, piękną wydmuszką. I było to dla mnie ważne. Dalej w grach komputerowych staram się grać postaciami kobiecymi, nawet jeśli to anthro koty czy jaszczurki. Dlatego nie dziwi mnie, że ktoś chce zobaczyć

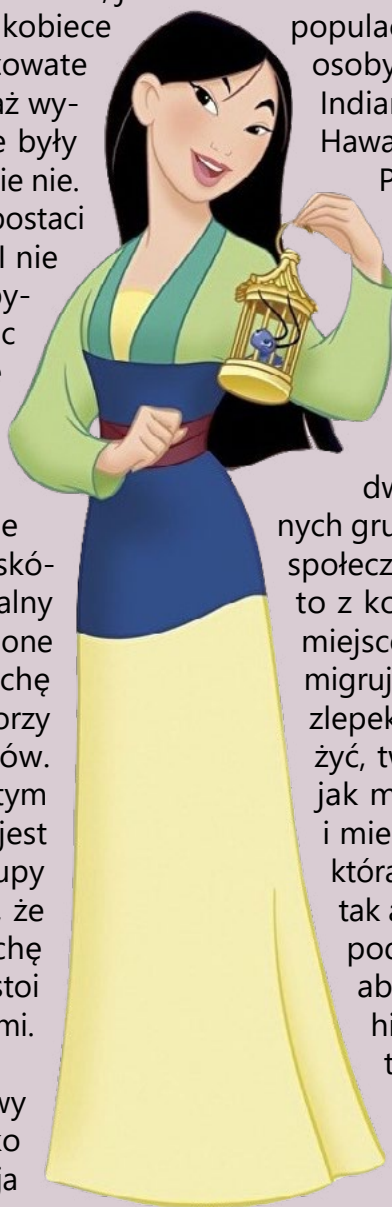




postać, która jest choć trochę taka jak on. I jeśli jesteś białym heteroseksualnym facetem, to naprawdę możesz mieć problem, by to zrozumieć, bo takiej reprezentacji w popkulturze nigdy nie brakowało.

Ale popkultura ma to do siebie, że się zmienia. Czasami zdarza mi się sięgnąć po klasyki literatury i analizować je pod kątem tego, jak się zestarzały oraz jak przedstawiono różne grupy społeczne. Jakie cechy uznawano dla nich za właściwe, jakie za przywary. Pozytywne postaci kobiece to głównie niesamodzielne, mimozowate niedojdy. I to tak mimozowate, że aż wydają się przejęskrawione. Czy takie były ówczesne dziewczyny? Zdecydowanie nie. Czy w literaturze pojawiały się silne postaci kobiece? Tak, dość rzadko, ale tak. I nie zawsze ta siła była tym, co uznalibyśmy współcześnie za siłę. Nie mówiąc o dialogach. Swoją drogą, postacie LGBTQ również się czasami przewijają i bywają przedstawione w sposób raczej pozytywny – choćby Eugenia Danglars z „Hrabiego Monte Christo”. A jak z postaciami czarnoskórymi? Cóż, choć współczesny, radykalny lewak powiedziałby, że są przedstawione w sposób rasistowski (i miałyby trochę racji), to jednak często widać, że autorzy chcieli, byśmy lubili tych bohaterów. Tylko no, czasy były inne i warto o tym mówić, szczególnie że historia nie jest czarno-biała, a traktując pewne grupy społeczne tylko w kontekście tego, że były uciskane, moim zdaniem trochę odbiera im się człowieczeństwo. Bo stoi za nimi o wiele więcej niż bycie ofiarami.

Właśnie to uważam za sedno sprawy – jeśli cechą jakiejś postaci jest tylko kolor skóry/bycie feministką/orientacja lub tożsamość seksualna, to nie jest to dobra postać i będzie wszystkich wkurzać. Tak jak ludzie nie lubią dziewczyny głównego bohatera, która jest tylko dziewczyną głównego bohatera. A jeśli do tego ktoś robi sobie z tego wszystkiego kabaret (seriale Netflix, na was patrzę), to nic dziwnego, że ludzie się oburzają. Nie czyni to z nich rasistów, seksistów i homofobów. Dlatego pozwólcie, że teraz rozdzielę te problemy i poświęcę każdemu z nich trochę czasu ekranowego.



## People of color

Mieszkając w Polsce, dla wielu z Was reprezentacja Azjatów czy osób czarnoskórych może wydawać się dziwna i nienaturalna – w końcu nie widzimy ich codziennie na ulicach. Rzecz w tym, że to nie Polska ani wschodnia Europa produkuje popkulturę. Ta powstaje głównie w USA i na rynek USA przede wszystkim. A jak wygląda społeczeństwo Stanów Zjednoczonych Ameryki? Ludność biała stanowi 72,4% (w tym Latynosi, których populacja to 16,3% całego społeczeństwa), osoby czarnoskóre to 12,6%, Azjaci 4,8%, Indianie i rdzenni mieszkańcy Alaski 0,9%, Hawajczycy oraz rdzenni mieszkańcy wysp Pacyfiku to 0,2%, inni 9,1%. To dane z 2010 roku, wątpię, by od tego czasu aż tak wiele się zmieniło, by miało to znaczenie dla wydzwiku mojego artykułu. Według tych danych, w przeciętnej (dla polskiej szkoły) klasie byłoby mniej więcej 18 białych dzieci, 3 Latynosów, 3 czarnoskórych, dwójka Azjatów i czwórka dzieci z innych grup etnicznych. U nich to normalne, że społeczeństwo jest różnorodne. Tak, wynika to z kolonializmu, niewolnictwa, podboju miejscowej ludności oraz z tego, że ludzie migrują tam chętniej niż do Polski. Teraz ten zlepek różnych kultur musi razem ze sobą żyć, tworząc przy tym nową kulturę. I tak jak mała Cahan chciała zostać rycerzem i mieć w bajce postać księżniczki w zbroi, która jeździ na opancerzonym jednorożcu, tak afroamerykańskie dziecko pewnie ma podobne marzenia. Jedno i drugie jest absolutnie niepoprawne i niemożliwe historycznie. Tylko co z tego? Czy od tego nie jest fantasy?

No cóż, i tu zaczyna się grząski grunt. Mieszanie się ras na taką skalę jest dla świata stosunkowo nowe i nienaturalne. Nawet zwierzęta tworzą różne podgatunki, które starają się ze sobą nie mieszać. Z czego to wynika? Wpływ ma tu wiele czynników, począwszy od warunków środowiskowych, przez dobór naturalny, po czysty przypadek i to, jaka pula genów była dostępna na starcie. I tak biali powstali, ponieważ człowiek przeszedł z Afryki na północ planety, gdzie było zimno i brakowało światła słonecznego, więc duża ilość melaniny nie pomagała, a wręcz przeszkadzała.





Podobnie sprawa ma się z innymi różnicami w fenotypie. I choć biali rodzice mogą mieć dziecko o ciemniejszym kolorze skóry, ponieważ jest to cecha kumulatywna, to wciąż czarnoskóry wiking w osadzie białych byłby widokiem dość nietypowym. Szczególnie jeśli dane dzieło ma absolutnie wywalone na tę cechę.

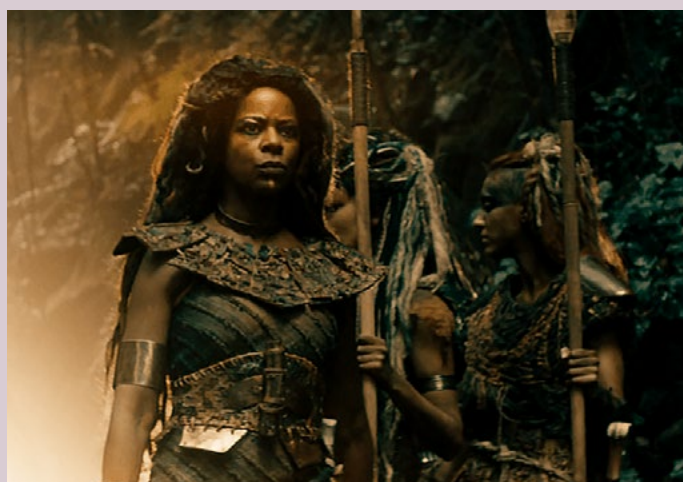
Udawanie, że kolor skóry nie ma znaczenia, jest jak udawanie, że w pokoju wcale nie ma wielkiego różowego słonia. To jedna z pierwszych rzeczy, które rzucają się w oczy. Tak samo jak zwrócimy uwagę na kolorowe włosy czy łysinę, a kolor oczu pewnie zauważymy dopiero na końcu. Tylko jak ma się to do popkultury? Niektórzy będą zaprzeczać, że kolor ma znaczenie; inni powiedzą, że może i ma, tylko co z tego; inni powiedzą, że zależy; a jeszcze inni, że „ha ha, fuj, Murzyn”. Tymi ostatnimi przejmować się nie należy, a ci pierwsi są ślepi. Ale wciąż pozostają drudzy i trzeci. Kto ma rację?

Nie znam odpowiedzi na to pytanie. Sama osobiście uważam, że wszystko zależy. Nie lubię zmiany wyglądu postaci w adaptacjach. Nie akceptuję zmian w kontekście postaci historycznych. A i w fantasy oczekuję, by miało to ręce i nogi. Postać w wikińskiej wiosce jest czarna (naprawdę ciemnoskóra, a nie o oliwkowej cerze), bo w jakiś ciekawy sposób tam trafiła? Okej. W wikińskiej wiosce mamy miszmasz jak na ulicy Nowego Jorku? Nie. To mnie nie przekonuje. Geny już dawno by się wymieszały i zatraciły. Niech te światy mają sens. Niech bohaterowie reagują jakoś na coś, co w ich realiach powinno budzić przynajmniej ciekawość. Czasami naprawdę brakuje tych paru słów wyjaśnienia.

Nie przeszkadzają mi mieszanki rasowe (wiem, że obecnie nie mówi się o rasach człowieka, ale tak to określe w ramach uproszczenia) w „Avatarze”,

„She-Rze” czy „The Old House”, bo wydają się tam świetnie pasować do świata. Nie przeszkadzają mi też czarnoskóre driady w netflixiowym „Wiedźminie” – ba, uważam, że czarnoskóra driada jest mniej dziwna niż przypadkowi czarnoskórzy mieszczenie czy wieśniacy. Uważam też, że zatrudnienie aktorów, którzy nie są biali, do roli wszystkich możliwych nie ludzi, to byłby niegłupi pomysł. Czemu? Jednym z ważnych wątków w „Wiedźminie” był rasizm i uprzedzenia. Andrzej Sapkowski wyraźnie potępia nietolerancję, ale też nie spłaszcza tematu i nie idealizuje ofiar polowań na elfy i krasnoludy, przez co możemy poczuć do nich wbrew pozorom większą sympatię. Bo są dzięki temu bardziej ludzcy. Czy obsadzenie tych wakatów people of color nie byłoby bardziej wymowne i sensowniejsze?

Innym rażącym mnie przykładem był czarnoskóry Xaro Xhoan Daxos z serialowej „Gry o Tron”. Dla kontekstu – według książki był typowym Qartheńczykiem, a tych opisano jako ludzi o wyjątkowo białej i bladej karnacji. Typowym przedstawicielem elit miasta. Zepsutym w ten sam sposób, co cała reszta. Może nie złem wcielonym – chciał wykorzystać Daenerys, ale nie zamierzał jej przy tym jakoś skrzywdzić, a przynajmniej nic o tym nie wiemy. No i w książkach żyje. Co zrobił serial? Dorobił głupiotką i naiwną historyjkę o byłym niewolniku i to przedstawioną tak, że szkoda gadać, i zrobił z gościa naprawdę złego typu. Brawo HBO, 10/10. Tymczasem w książkach mamy kilka postaci pochodzących z Wysp Letnich. Wszystkie są czarne. I pozytywne. I nie przypominam sobie, bym widziała je w serialu. No, może w Essos pojawiają się jacyś ludzie inni niż biali, ale wciąż jest ich tam zadziwiająco mało. Nie rozumiem, jak można wyciąć czarnoskórą prostytutkę Alayayę, naprawdę miłą i fajną dziewczynę, a na jej miejsce wsadzić jakąś Ros z nieważnym wątkiem.







Ogółem przedstawienie rasizmu też często pozostawia wiele do życzenia. W „Shadow and Bone” (które obejrzelśmy, ale czeka na recenzję w naszej poczekalni) zmieniono rasę głównej bohaterki na pół-Shu i w jej roli obsadzono aktorkę, która jest Brytyjką o chińskich korzeniach, ponieważ miało to ją jakoś wzbogacić. Książki nie czytałam (jeszcze), więc nie zwróciłam na to większej uwagi podczas oglądania serialu. Ale subskrybuję na YouTube pewną chińską youtuberkę – Xiran Jay Zhao – i ona zrobiła o tym filmik. Cóż, oglądając serial, nie zwróciłam uwagi na problemy z przedstawieniem rasizmu, bo tak nieistotne one były. W żaden sposób nie wpłynęły na bohaterkę, na jej życie, na jej rozwój. Ot, co jakiś czas ktoś rzucił na jej temat głupi komentarz, brzmiały bardzo nienaturalnie. Przy okazji świat miał wywalone na wszystkich Azjatów i czarnoskórych dookoła Aliny. Nie wiemy też nic o życiu Shu, kulturze Shu, języku Shu. Rozumiem, że to romansidło dla nastolatka, ale ja naprawdę chciałabym wiedzieć, o co w tym świecie w ogóle chodzi. Czemu nie lubią tak tych Shu, z kim końcu walczą – z nimi czy z wcale nie Finami? Ze wszystkimi? Tyle pytań, tak mało odpowiedzi.

Wydaje mi się, że jeszcze długa droga przed popkulturą, zanim temat rasizmu i walki z uprzedzeniami zostanie pokazany na ludziach, a nie na zwierzątkach jak w „Zootopii” czy jakichś fantastycznych stworkach. Co prawda zwierzątka robią to fenomenalnie, widocznie tam ktoś bardziej

pomyślał nad scenariuszem, a nie uznał „trzeba wrzucić ten temat, bo trzeba, pora na CSa”. Cieszę się też, że powstają animacje skupiające się wokół innych kultur niż europejska. Nawet jeśli to naiwne i płytkie przedstawienie tematu, bo Maui, który próbuje osiągnąć nieśmiertelność, wchodząc do waginy jednej z polinezyjskich bogiń, i umierający, bo jej pochwa miała obsydianowe zęby, nie był tematem na bajkę Disneya. Ale hej, przynajmniej „Vaiana” skłoniła mnie, by coś o tej kulturze poczytać. Religie, tradycje i historia innych nacji stanowią niesamowite pole do popisu. Dla Europejczyków są obce, inne. Nie są tak przeorane jak starożytna Grecja czy Rzym. Nie są tak znajome jak średniowieczni rycerze. Hollywood, daj mi film o Cesarstwie Etiopii! Oglądałabym jak porąbana.

Podsumowując: uważam, że reprezentacja musi pasować do świata przedstawionego i być spójna z realiami. A jeśli już ma umoralniać i czegoś uczyć, to po czynach ich poznacie, a nie po pięciu krótkich zdaniach o tragicznej przeszłości. Ja wiem, że to trudne tematy. Nie zawsze wygodne i zawsze kogoś wkurzą. A to bo zachowuje się za bardzo jak przedstawiciel mniejszości X, a to za tradycyjnie, a to po amerykańsku, a to coś. Czasami to stąpanie po kruchym lodzie.





## Silna kobieca postać i zły patriarchytm™

Cieszę się, że takich bohaterki pojawia się coraz więcej, że świat się zmienia i silna babka przestaje być rzadkością w popkulturze. Z wykonaniem bywa różnie. Częściej jest dobrze niż źle, szczególnie że od jakiegoś czasu jest mniejszy nacisk na seksualizację postaci kobiecych. Ale znowu, produkcje dla dzieci radzą sobie znacznie lepiej niż te przeznaczone dla dorosłych czy nastolatków (jako young adult).

Problem zaczyna się wtedy, kiedy odpala się narracja, że faceci to zło, tylko babska siła, jakieś dziwne sceny w bikini i butach na obcasie lub co gorsza, monolog à la Kordian na Mont Blanc. Swoją drogą, najgorsze postaci kobiece, jakie w życiu widziałam... stworzyły kobiety. Wkurzające Mary Sue, wyidealizowane alter ego autorek, przy których nawet niesławna Achaja wydaje się całkiem spoko. I tak oglądasz sobie netflixową „Sabrinę”, serial typu horror fantasy z teen dramą, a tu nagle pojawia się wątek jakiegoś klubu WICCA (jako neopoganka czuję się obrażona, proponuję twórcy nazwać klub szachowy Kościół Katolicki albo Judaizm – tak naprawdę to nie, szanuję inne religie), który walczy z patriarchytmem czy coś. Jest zupełnie z czapy, w międzyczasie gdzieś zdycha i nie wiem, czemu to się w ogóle pojawia. Ale postaci wygłoszą co jakiś czas parę durnych i sztucznych tekstów o kobiecej sile, więc spoko. Tymczasem w nowym „Winx” główna bohaterka, nowa w szkole i nieco zagubiona, oskarża o mansplaining chłopaka, który mówił jej, kaj jest który budynek. Czy twórcy w ogóle wiedzą, czym jest mansplaining?!

Albo Star Butterfly, powtarzająca, że jest silną i niezależną, nieco dziką kobietą, której nie rozumieją i innym to przeszkadza. W rzeczywistości Star jest destrukcyjną dla otoczenia, nieodpowiedzialną małpą, która nie szanuje nikogo i niczego oraz ma mózg wielkości fistaszka. Ogółem bycie brawurowym barbarzyńcą z cyckami nie czyni nikogo silnym ani ciekawym. Nie w sensie psychicznym. To, że da się babce siłę mięśni, kilo testosteronu i chęci kopania zadów, nie sprawi, że stanie się kompleksową postacią.

Kobiety są na ogół mniejsze i słabsze fizycznie od mężczyzn. Zdarzają się wyjątki. Są też dziewczyny, które lubią walczyć i dają sobie radę nawet z facetami. I nie zawsze są to duże i napakowane laski. Ale to nie jest jedyna droga do bycia silną. Prawdziwa siła to coś więcej i można ją znaleźć w wielu miejscach. Nawet w mądrym wychowywaniu dzieci i życiu codziennym. W pracy, w dbaniu o lepsze jutro, w troskliwości. Siła to pokonywanie własnych słabości, czynienie swej woli i próba bycia taką osobą, jaką chcemy być, a nie głupie pozowanie heroiny czy kolejny wątek „jestem super Mary Sue”, ale nikt mi nie pozwala X, bo jestem dziewczyną.

Czemu główna bohaterka zawsze musi być super wyjątkowa? W filmach, serialach, książkach np. „Nihal z Krainy Wiatru” autorstwa Licii Troisi, laska nie może po prostu dawać radę jak koledzy. Musi być od nich lepsza i na ogół jest dużo lepsza już na starcie. Nie kompensuje sobie niektórych braków, rozwijając inne cechy – np. wojowniczką 160 cm może nigdy nie będzie miała siły swoich kolegów, ale może nadrabiać sprytem, techniką, szybkością







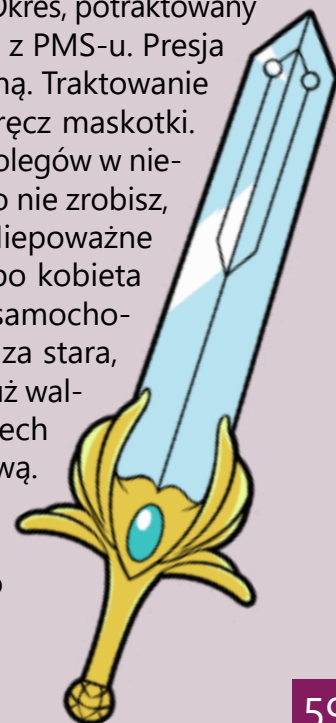
i zwinnością. Rzecz w tym, że nie jesteśmy równi. Mamy różne zdrowie i cechy charakteru oraz warunki fizyczne. Możemy płakać i zapierać się, że tak nie jest, albo zaakceptować to i starać się sprostać własnym ograniczeniom. Nie zawsze się to uda, nie zawsze jest to możliwe. Los nie jest sprawiedliwy i nie wszystko zależy od nas samych, a ciężka praca często nie popłaca. Ale to nie jest argument, by siedzieć na tyłku i się nad sobą uzalać ani nie próbować nic zmienić.

Wracając do tematu, dobrze napisaną bohaterką jest disneyowska Mulan (ta z filmu animowanego). W wojsku szło jej na początku tragicznie, ale znalazła swoją drogę dzięki inteligencji i sile woli. Podobnie wygląda sprawa z króliczką Judy ze „Zwierzogrodu”. Żadna ciężka praca nie sprawi, że Judy przestanie być małym, fizycznie raczej słabym zwierzęciem, ale wciąż może dawać radę.

Ciekawy przegląd silnych kobiecych postaci możemy znaleźć na kartach „Pieśni Lodu i Ognia”. Widzimy ich zmagania, śledzimy wątpliwości, problemy czy rozwój. Niezależnie od tego, czy jest to „babochłop” Brienne z Tarthu, wojownicza Arya, lady Catelyn, Daenerys Targaryen czy Sansa Stark, która zaczyna swą podróż jako kompletna idiotka i mimoza. Za najsłabszą postać POV w serii uważam Cersei Lannister. Dla ludzi, którzy widzieli tylko serial i genialną grę aktorską Leny Headey, może wydawać się dziwne, jak małą w środku, przerażoną i miotającą się jak dzikie zwierzę osobą jest książkowy pierwowzór. Och, Cersei udaje dominującą, silną i próbuje udowodnić światu, że jest Tywinem w spódnicy. Trudno mi powiedzieć, na ile tym Tywinem w rzeczywistości jest, bo nigdy nie dostaliśmy POV-a głowy rodu Lannisterów. Aczkolwiek Cersei wydaje się równie

okrutna, tylko głupsza i mniej skuteczna. Jak dla mnie ta bohaterka budzi litość, bo jest tak żałosna w środku. Przez płęć (która jest jej ewidentnym kompleksem) zdecydowanie miała pod górkę – dla ojca znaczyła tyle co klacz hodowlana, którą trzeba korzystnie wydać za męża, dla gwałcącego ją pijanego męża była zaś tylko jakąś głupią babą, z którą się hajtnął, bo to korzystne, a on wciąż miał w głowie swoją martwą narzeczoną. Cersei nauczyła się, że władzę i szacunek może zdobyć strachem, pieniądzem, brutalnością i hmmm... korzystaniem z własnych wdzięków.

Pragnę również poruszyć temat tego, że popkultura średnio ogarnia, jakie są rzeczywiste problemy kobiet, bo seksista, który rzuci głupi komentarz razem z grupą śmiezków, jest niemiły, niewychowany i nieprzyjemny, to wierzchołek góry lodowej. Problemy z pracą (bo jeszcze zaciąży), strach przed gwałtem, i to nie tylko podczas nocnego powrotu do domu, ciągłe pilnowanie się w klubie, czy ktoś czegoś nie dosypie do drinka. Okres, potraktowany poważnie, a nie jako śmieszki z PMS-u. Presja społeczeństwa na bycie idealną. Traktowanie jako głupszej, słabszej czy wręcz maskotki. Konieczność bycia lepszą od kolegów w niektórych branżach, bo jeśli tego nie zrobisz, to jesteś tylko głupią babą. Niepoważne traktowanie przez klientów, bo kobieta nie może być mechanikiem samochodowym. Za młoda, za ładna, za stara, za brzydka. Jeśli twórcy chcą już walczyć z nierównościami, to niech chociaż odrobnią pracę domową. I nie, bohaterka wygłaszająca monolog i cytująca Wikipedię od czapy, to nie jest coś, co ktokolwiek chce oglądać.





## Wszystkie kolory tęczy

Nic nie budzi takiej kontrowersji jak postaci homoseksualne, biseksualne, asekualne, transpłciowe czy niebinarne. Z jednej strony wsadzenie ich jest modne i postępowe, a z drugiej trzeba uważać, bo mnóstwo ludzi się obrazi, strzeli focha i może jeszcze jakiś rząd zbanuje, bo co to za demoralizacja. Prowadzi to do takiego kuriozum, że najczęściej wsadza się gdzieś w tle parę lesbijek czy gejów albo da jakiś dialog, który wskazuje na to, że jakaś postać nie jest cis hetero. Ale tak, by było trudno zauważyć i by dało się wyciąć, kiedy produkcja trafi na rynek, który jest mniej postępowy. To wszystko z tęcowymi nakładkami na fejsbuniu.

Mało jest produkcji, które robią to w sposób bardziej pierwszoplanowy, ale dobrze, że takie się pojawiają i traktują temat normalnie oraz nie upychają go gdzieś na końcu i z tyłka (Korra x Asami) ani nie robią komedii (ojcowie Bowa i ich stado dzieci) czy nie utrwalają toksycznych wzorców (Catra x Adora). Najlepszym przykładem jest „The Owl House” i chwała temu serialowi za Amity x Luz. Związek, który rozwija się naturalnie, nie jest toksyczny i przewija się przez większość produkcji, ale nie razi, bo nie jest związkiem dla związku, a obie bohaterki są ciekawymi postaciami.

„The Owl House” ma też dobrą reprezentację osób niebinarnych (Raine Whispers z drugiego sezonu). Tutaj daje też radę „She-Ra” i Double Trouble. Dobre postaci, dobry dubbing, dobre wszystko. Ważne, że twórcy nie bawią się w moralizację, tylko traktują to jako coś normalnego. Raine czy DT nie muszą się tłumaczyć, co robią w tych serialach, bo są złożonymi bohaterami, a nie reprezentacją, która gada o byciu reprezentacją.

Dużo gorzej radzi sobie „Chilling Adventures of Sabrina” z transpłciowym Suzy-Teo. Wiem, że pierwotnie ten wątek miał być jeszcze gorszy, ale wciąż mam wrażenie, że nie dość, że był niepotrzebny (bo ziemscy przyjaciele Sabrieki generalnie tacy są), to niewiarygodnie toksyczny i głupi. Nasz drogi Teo chce grać w kosza i być w drużynie, ale nikt go tam nie chce, bo baba i w ogóle. Ale w końcu dają mu szansę się wykazać. Idzie mu słabo, co nie powinno dziwić, zważywszy na to, że ma metr pięćdziesiąt w kapeluszu i jest bardzo drobny (dobra, zdarzają się niscy zawodowi koszykarze, ale raczej rzadko). Co robi Sabrina? Używa czarów, by Teo mógł grać w drużynie. No super, ale będziesz tak czarować przy każdym jego meczu czy w końcu ekipa się skapnie, że chłopak nie umie grać? A dobra, nie będziesz, bo nie żyjesz. Mogłabym się nad tym bardziej poznęcać, ale chyba nie ma sensu. Dodam tylko, że wydaje mi się, że takie zagrania spływają problemy osób transpłciowych i w ogóle ludzi. Czasem trzeba pogodzić się z tym, że się do czegoś nie nadaje i tyle.

Uważam, że dobrze, że przedstawia się takie osoby jak ludzi. Po prostu. Najlepiej bez zbędnego komentarza, jeśli nie jest to ważne dla historii, a twórca nie wie, co robi. Bez umoralniania, bez próby serwowania ideologii, szczególnie w produkcjach skierowanych dla dzieci, bo to na ogół kończy się nudą i krindżem. Dobrze też zachować jakąś równowagę w proporcjach.





# Bronies Corner 2.0.



Role Play



Kanaty  
Tematyczne



Kanaty Głosowe



Kącik Lektorski



<https://discord.gg/v5EycmA>





# MLP G5 – jak zapowiadają się nowe pucyki kony

## I czy mają szansę stać się hitem na miarę G4

**ZACZEŁO** się od pościeli, potem przysły pojedyncze ujęcia, pokazanie modeli oraz urywków animacji. A teraz w końcu doczekaliśmy się traileru. Oprócz tego zdążyła wyciec fabuła, a to za sprawą książeczki wydanej na podstawie filmu, który jeszcze nie wyszedł. Stary fandom wykazuje, póki co, umiarkowane zainteresowanie; jednym się podoba, inni marudzą, a co ja o tym myślę? O tym jest niniejszy artykuł.

~Cahan

Przyznaję, że póki co, to całe G5 mi się podoba – animacja jest płynna, barwy pastelowe. Co prawda 3D zastąpiło bieda 2D flashówkę, ale... na razie wykonanie nie wzbudza zastrzeżeń. Boję się jednak, że sam serial może mieć wielki spadek jakości w stosunku do filmu, a kiepskie 3D jest gorsze niż kiepskie 2D. Nowa generacja nie odcina się od poprzedniczki, tylko jest jej kontynuacją, ale Mane Six tu raczej nie zobaczymy, bo prawdopodobnie nie żyją. I bardzo dobrze, bo ile można odgrzewać ten sam kotlet? Poza tym, to dodaje temu światu jakiejś głębi, historii i tajemnicy.

Nie możemy zapominać, że kucyki to była, jest i będzie reklama zabawek dla dzieci, głównie małych dziewczynek. Oglądanie większości starych generacji grozi szaleństwem,

nabiciem poziomu wglądu na 50 i dostrzeganiem Wielkich Przedwiecznych siedzących na budynkach. O ile G1 czy „MLP: Tales” jeszcze nie jest aż takie złe i ma jakieś zalety, to o G3, G3.5 czy bobasach nie da się tego powiedzieć. G4.5 też trudno uznać za udane. Czwarta generacja to fenomen, w dużej mierze dlatego, że Hasbro zatrudniło do tego odpowiednich ludzi, nie tylko mających pojęcie o robieniu kreskówek, pisaniu postaci, ale i rozumiejących, czego chcą małe dziewczynki. Resztę zrobił 4chan. Nowe kucyki stały się memem, więc ludzie zaczęli oglądać je z czystej ciekawości, a że bajka okazała się... zaskakująco dobra, jak na swoje czasy, to powstał fandom. Wątpię, by doszło do powtórki, ponieważ to, że kucyki są nawet w porządku już nikogo nie dziwi w 2021 roku.

Ale bycie reklamą zabawek niesie za sobą pewne problemy – naciski Hasbro na twórców, bo trzeba upchnąć zamek, rydwan, samochody, zwierzaki, bobasy. W „My Little Pony: The Movie” z 2017 roku reklamowość było czuć w gwiazdorskiej obsadzie i sławach, takich jak Sia, wciśniętych na siłę, byle można było jechać na ich nazwiskach. I tu G5 ma pewną przewagę – nie zatrudnili do dubbingu jakichś zupełnych no name’ów, ale też obsada nie wydaje się przesadzona i nadmiernie rozbudowana. Poza tym to prequel i ma się skupić na przedstawieniu świata oraz głównych bohaterów. To dobrze świadczy, bo wolę oglądać fabułę, a te filmy nie są dość długie, by tracić cenny czas na jakąś gwiazdkę śpiewającą zbędną, nic nie wnoszącą piosenkę (nie zrozumcie mnie źle, występ Sii był naprawdę dobry, ale niepotrzebny).





Wciąż nie spodziewam się niczego ambitnego, a spoilery z książeczki wskazują na coś, co bardzo podąża ścieżką „Friendship is Magic” i pewnie nie znajdziemy tu za dużo logiki. Mimo wszystko, prostota i pewna naiwność niekoniecznie jest wadą. W końcu wielu ludzi właśnie to wciągnęło w MLP – pewna kolorowa i urocza odskocznia od rzeczywistości, która jednak nie jest przelukrowana i ogłupiająca.

Ale trailer pokazał też pewne czerwone flagi. Humor. Mnóstwo humoru. Pewnie dziwicie się, że akurat to mnie niepokoi, ale pozwólcie, że wyjaśnię – jeśli komuś nie chce się wysilać i pisać dobrego scenariusza, to dziury fabularne oraz logiczne zaczyna łączyć śmieszkami. Przez te dwie minuty naliczyłam dziesięć żartów (i większość była umiarkowanie zabawna, niektóre wręcz słabe – ale było parę naprawdę bardzo spoko), sceny tańca, puchate zwierzaki wyglądające na typowe zwierzaki, które są w filmie, nic szczególnego nie robią, ale mają być śmieszne. No, mało tu chwil wytchnienia czy napięcia. Wstęp z małą Sunny jest naprawdę spoko, podobnie jak scena w wiosce jednoroźców, ale moment, w którym Izzy wchodzi do miasta kartofli to przesada. Kaskada następujących po sobie zdarzeń, które są zabawne może dla bardzo małego dziecka. I nawet nie chodzi o to, że wybucha panika, nie. Rzucane kwestie dialogowe, cień naszej jednorożki, całokształt. Żeby taka scena bawiła, to musi przynajmniej rzucać iluzję autentyczności, nawet w obrębie kreskówkowej logiki. Tu przedstawiono to zbyt sztucznie, choć może w samym filmie będzie to lepiej wyglądało.

W ogóle, pojawiło się mnóstwo ciekawych materiałów w „My Little Pony Annual 2022”. Można się z nich dowiedzieć chociażby, że wraz ze zniknięciem magii, pegazy straciły zdolność do lotu, a rodzina królewska robi pokazy na linach, okłamując tym samym

poddanych. Pozwólcie, że zacytuję (tłumaczenie moje): „Księżniczka Zipp chciałaby umieć latać. Ale od kiedy magia zniknęła, rodzina królewska udaje, że to potrafi, używając lin. Podążaj za sznurami, by sprawdzić, który z nich prowadzi do Zipp.” Tymczasem w jednej scenie z trailera, Zipp lata i to chyba bez żadnej pomocy. W gazetce kłamali? A może twórcy zrezygnowali z tego pomysłu? Trudno powiedzieć.

Ciekawe też, kiedy magia zniknęła. Wiemy, że trzy rasy kucyków podzieliły się dawno temu. Pegazy przejęły Canterlot i przechrzcili go na Zephyr Heights, jednorożce wyniosły się do lasu (dziwne, zważywszy na to, że to głównie one w przeszłości zamieszkiwały dawną stolicę Equestrii). Mimo wszystko, problem z czarami wydaje się stosunkowo świeży, skoro czarodziejskie koniki dalej mają problem z życiem bez niej.

Na koniec pragnę pochwalić polski dubbing. Tak jak nasza wersja G4 wypalała uszy, tak głosy w trailerze bardzo przypominają oryginały i brzmią naprawdę spoko. Zupełnie, jakby ten film wyprodukował Disney czy DreamWorks, a nie Hasbro. Jak do tego doszło, nie wiem. Może ktoś powiedział aktorom głosowym, by nie próbowali brzmieć, jakby mówili do niezbyt rozgarniętych dzieci, udając jeszcze mniej rozgarnięte dzieci. Co prawda, raczej i tak będę oglądać film w oryginale, ale jest szansa, że porównam i ocenię obie wersje.

Cóż, koniec końców uważam, że G5 ma potencjał i liczę na to, że nie zostanie on zmarnowany. Bardziej współczesna Equestria, technologia, nowi bohaterowie, historia o Twilight i starej ekipie w tle? To się może udać. Oby wszystkie czerwone flagi okazały się jedynie zabiegiem marketingowym, by przyciągnąć dzieciaki. Pozostaje czekać na 24. września, kiedy film zadebiutuje na Netflixie.





# The Elden Ring – oczekiwania i obawy

Więcej trujących bagien, poproszę

**JEŚLI** tak jak ja jesteście fanami gier od FromSoftware, to bez wątpienia czekacie na „The Elden Ring” niczym ludzie spragnieni wody na pustyni. I wiecie, że to będzie dobre, bo tak przykazał wielki Miyazaki. Niezależne soulslike’i jak dobre by nie były, nie są konkurencją dla tytułów AAA ze stajni studia matki. Niedawno doczekaliśmy się trailera i daty premiery – 21 stycznia 2022 roku.

~Cahan

Minęły już dwa lata, odkąd FromSoftware wydało nową grę. Nie byłoby to nic dziwnego, gdyby nie to, że to studio wydawało coś co roku od 1994 roku. Oczywiście, czasami gracze dostawali DLC (albo remaster), a nie nowy, duży tytuł, ale takiej przerwy jak teraz nigdy nie było. Co prawda w tym roku wyszedł remake „Demon’s Souls”, ale nad nim pracowało Bluepoint Games. To, a także współpraca z George’em Martinem zapala pewną czerwoną lampkę.

Dzordż może i jest moim ulubionym pisarzem, ale czemu From zaprosiło go do współpracy? I czy ten człowiek w ogóle wie o co chodzi w tych grach? I czemu trailer „The Elden Ring” wygląda jak adaptacja „Berserka”, skoro świat pisał Martin, a nie Miyazaki? Dla mnie to znak, że Japończycy chcieli spróbować czegoś nowego. Wiemy, że ich najnowsza gra ma mieć otwarty świat, wierzchowce i walkę konną, a to pewna nowość.

Już „Sekiro: Shadows Die Twice” mocno odeszło od formuły zapoczątkowanej przez „Demon’s Souls” w 2009 roku, a kontynuowanej z niewielkimi zmianami przez serię „Dark Souls” i nieco większymi w przypadku „Bloodborne”. Ale „weeb souls” pozbyło się staminy, za to dało dużo dialogów, cutscenek i wyjątkowo jasnej fabuły, z której podażą, moim zdaniem, jednak trochę kuleje. Czyżby Miyazaki też nie był do końca zadowolony i dlatego uznał, że może jednak lepiej, by ogarnął mu to ktoś bardziej kompetentny? Osobiście od zawsze podejrzewałam, że to genialne lore to w dużej mierze efekt nadinterpretacji fanów, którzy skleją bardzo dobre opowieści z przypadkowych strzępków rzuconych przez japońskiego trolla. Sama kocham je analizować, ale bym się nie zdziwiła, gdyby się okazało, że nie stoi za tym nic większego.





Zmiana formuły na otwarty świat mnie nieco martwi – wszystkie bardziej otwarte mapy jakie do tej pory wypuściło FromSoftware były tymi gorszymi – a niektóre określiłabym jako koszmarnie złe. Frigid Outskirts, Farron Keep, to bagno z „Demon’s Souls”, Royal Wood, bagno, Nightmare Frontier, Forbidden Woods... Wiecie co? Można tu wsadzić wszystkie trujące bagna, które tak kochamy, dlatego w „Dark Souls 3” dostaliśmy cztery. Plus kilka nietrujących. W „Demony” nie grałam, ale jedynym trującym poziomem z pozostałych gier, który lubię jest Blighttown. Inne należy zaorać, spalić i zaprojektować ponownie.

Niestety, ale czasami mam wrażenie, że Miyazaki czyta posty graczy i źle je interpretuje. Niechęć do trujących poziomów nie wynika stąd, że są trudne, tylko z tego, że są w większości do cna upierdliwe i mało zabawne. Najczęściej spowalniają nas, ale nie przeciwników, którzy są tam wyjątkowo nieprzyjemni. Nie chodzi o trudność czy umieranie, tylko o klimat, przygodę i przyjemną rozgrywkę. Jak dla mnie może nawet powstać „The Casual Ring”, byle gameplay dawał radę.

Robienie soulslike’a z otwartym światem wiąże się z problemami takimi jak zaprojektowanie położenia przedmiotów, rozłożenia przeciwników i ścieżek, po których chodzą, jakiejś różnorodności, by się nie zgubić. No, dostajemy konia, ale wolałabym bardziej korytarzową rozgrywkę niż wielki świat pełen nudy, bólu i irytacji i to nie w tym dobrym, soulsowym sensie. Niesamowite projekty lokacji, odblokowywanie świetnych skrótów – to zawsze były najjaśniejsze punkty eksploracji w tych grach. Mam nadzieję, że nie zastąpi tego wysypisko mobków w lesie/na pustyni i zamki pomiędzy. To brzmi potencjalnie monotannie.

Wygląda na to, że podobnie jak w „Sekiro”, fabuła i tym razem będzie jawna – może nawet bardziej niż w grze o shinobi Boskiego Potomka. Już trailer dużo zdradza.

Historię świata, nasz cel, którym jest zdobycie tytułowego pierścienia, do czego trzeba zabić bossów (jakieś bóstwa), którzy strzegą fragmentów, a na końcu zostać władcą. Po drodze jeszcze pewnie wyjdzie, że jesteśmy nieumarłymi i musimy coś z tym zrobić, bo to bardzo źle i niedobrze. A i gdzieś łązą pareczniki. Jak nic. Trochę się śmieję, ale From dokonuje autoplagiatu od lat. Zupełnie mi to nie przeszkadza, bo mimo wszystko przeżycie za każdym razem jest inne, choć znajome.

Na trailerze widać znajome animacje i assets (niczego innego się po From nie spodziewałam). Walka krzyczy „Dark Souls 3”, więc właśnie tego oczekuję – duchowego następcy tej konkretnej gry. Tylko ładniejszego, a nie wypranego w Perwollu. Nie jest to do końca złe, choć po „Sekiro” i „Bloodborne” liczyłam, że Japończycy w końcu zrezygnują z turlania się w roli uniku, skoro istnieją znacznie ciekawsze rozwiązania, które można przecież połączyć z bardziej tradycyjnym systemem walki, który jest na plus. „Bloodborne” może i jest moją najukochańszą grą, ale nie wszędzie pasuje, nie mówiąc o „Sekiro”, które działa tylko dlatego, że większość przeciwników to humanoidy, a nasz bohater walczy jedną bronią.

Boję się jednak, że „The Elden Ring” aż za bardzo przygarnie „Dark Souls 3”. Uwielbiam ten tytuł, ale cierpi on na wiele rzeczy. Fatalnie zbalansowane bronie, a nawet całe klasy (jeśli nie wierzycie, to zagrajcie heroldem i nie zmieniajcie startowego ekwipunku – gołym kołesiem z drewnianą pałką się już lepiej gra, serio), do tego brak działającego poise. Wszystkie role są szybkie i tanie, a zbroje pełnią tylko funkcję estetyczną, bo za bardzo nie chronią, ani nie zapewniają stabilności. Kiepskie faithy czy int buildy, które nie opierają się na jednej z kilku meta broni. Mówiąc w skrócie – wiele tu można naprawić, a „Dark Souls 3” zabiło różnorodność poprzedniczek, zarówno w PvE, jak i PvP.





Wiemy, że „The Elden Ring” będzie miało multi. Pewnie zarówno coopa jak i PvP. To zaliczam na plus, choć mam nadzieję, że wezmą przykład z systemu z „Dark Souls 2”, w którym to najłatwiej spotkać normalnego gracza, a nie oszusta, twinka czy gankera ze stadem przelevelowanych fantomów. Ale obawiam się, że skopiują to z trójki. Cóż, lepiej z niej, niż z jedyńki. Raczej nie liczę na dobrą i dopracowaną rozgrywkę wieloosobową. Ale byłoby miło jakby gra pozwalała nie bawić się w PvP. System żaru z DS3 był niezły, ale za mało graczy chodziło rozżarzonych zważywszy na to, że przedmiot ten nie był zbyt częsty, a większości ludzi nie chce się go farmić.

Na co liczę? Na więcej tego samego, ale z pewnymi nowościami. Na niesamowity klimat, cudowną muzykę i walki z bossami, które przyniosą mi radość oraz szczęście swoją epickością, rytmem, a także poziomem wyzwania. Oczekuję niesamowitego spektaklu i wyrzutu adrenaliny oraz materiału do rozmów i rozkmin, a także historii, która poruszy serce (i to nie to, które pływa w krupniku!) i umysł. „Dark Souls 3: The Ringed City” zakończyło trylogię, ale „The Elden Ring” może być jej duchową kontynuacją, podczas gdy prawdziwy powiew świeżości przyniosą inne produkcje – jak choćby tytuł ekskluzywny na PS5, który rzekomo powstaje.

Wiadomo też, że wymagania sprzętowe mają być dość duże, co mnie dziwi, zważywszy na to, że grę zapowiedziano również na konsole poprzedniej

generacji. Mam nadzieję, że nie podzieli losu „Cyberpunka 2077”. Nie wierzę by Japończycy wypuścili aż takiego bubla, ale nie kupiłabym „The Elden Ring” na premierę na moją PS4. Nie bez sprawdzenia jak sobie na niej radzi, szczególnie, że podobno już „Sekiro” miało na niej problemy. Możliwe, że różnice pomiędzy różnymi wersjami gry będą kolosalne i to tak naprawdę dlatego tak długo przyszło nam czekać na premierę, a nawet sam trailer. Jeśli tytuł okaże się niegrywalny na tak starym sprzęcie, to wolę by w ogóle na niego nie wychodził, bo nikt nie chce ogrywać czegoś co wygląda jak w połowie wyrenderowany kartofel i to wszystko w stabilnych dziesięciu klatkach na sekundę.

Idę o zakład, że to będzie gra roku. Nie będzie idealna i będę jej miała pewnie sporo do zarzucenia, ale pokocham ją miłością szczerą oraz wierną. Kupuję w ciemno, mimo obaw o otwarty świat oraz rolę Martina. Mogłabym rozwodzić się jeszcze na wiele słów, dokładnie omówić trailer i próbować wyciągać z niego wnioski, ale... uważam, że to nie ma sensu. Wiele rzeczy z niego zostanie mocno zmienionych, a i on niekoniecznie dobrze oddaje ducha gry. Jeśli nie wierzycie, to obczajcie pierwszy trailer „Bloodborne”, z czasów gdy nazywał się „Project Beast”, nie mówiąc o tym do „Dark Souls 2”, który słabo przypomina finalny produkt. Dlatego lepiej aż tak bardzo nie wybiegać w przyszłość i poczekać, co czas przyniesie.





# Władcy Wiatru

## Verlax

początek – nr 41

## XVI

*Tego roku, dokładnie tego dnia powiedział „dosyć”.*

*Było prawdą, że jego ojciec go odwiedzał, ale to trwało tylko do czasu. Pytał się ciągle, czy sam będzie mógł go odwiedzić, ale on tylko milczał. Próbował walczyć drewnianym kijem z powietrzem, ale to w ogóle nie było to. Płakał, bo nie wiedział, co się z nim stało, co się z nim dzieje, bo nie miał nikogo, z kim mógłby teraz rozmawiać tak swobodnie i beztrudnie. Jego nauczyciel wciąż był jego towarzyszem i go uczył, ale nie był on jego bratem.*

*Mijały lata i nikt już nie go nie odwiedzał. Sam chciał go odwiedzić, ale mu zakazano. Jej mamie również zakazał i zniósł to jeszcze gorzej niż on sam, zamykając się w komnacie i ciągle płacząc. On powiedział, że „przejdzie jej” i by po prostu pozwolić się jej wypłakać. Zajęło jej to dwa lata i jej uśmiech – ten prawdziwy, nie fałszywy – już nigdy nie wrócił.*

*Dlatego właśnie tego dnia wyruszył z zamku i udał się daleko na południe pod eskortą kancлера, jego nauczyciela. Chociaż przysięgał bezwzględną lojalność jego ojcu, od kilku lat ich więź była coraz silniejsza i tego dnia, gryf zdecydował się, że powinien móc go odwiedzić. Wyruszyli wspólnie w kierunku Veynes, by spotkać się z baronem Peipes, jednego z lenników ojca. Formalnie było to tak zwane „zapoznanie lenników”. Był on następcą tronu Unicornii i ojciec chciał, by każdy wiedział, kto nim jest – dawał też okazję, by już teraz nawiązać z nim towarzyskie relacje. Ojciec planował jego edukację od pierwszych lat życia, wszystko miało być zgodnie z jego zamysłem. Przyjął do siebie gryfa jako nauczyciela swych dzieci, coś niespotykanego wśród możliwych Equestrii, by ten uczył go wszystkiego – prawa, matematyki, szermierki, historii, retoryki. To samo czynił dla Lazura, ale wtedy jeszcze jako małe źrebaki nie wiedzieli, że jedno z nich nie jest już potrzebne. Gdy nadarzyło się okazja i gdy Siegfried dostrzegł oznaki choroby u Lazura, **tej choroby**, natychmiast zamknął swojego najstarszego syna w leprozarium, by tam umarł w samotności. Teraz to on był „wybrańcem”, był przygotowywany nieustannie do objęcia roli arcyksięcia Unicornii, a ojciec nie potoczył wątków, jak blisko baron Peipes ma swą siedzibę do tego samego leprozarium, gdzie umierał jego brat.*

*Gdy już formalnie zakończyli wizytę u możnego, zamiast wrócić od razu do stolicy Unicornii, ruszyli dalej na wschód, blisko rubieży z graniczącą Konfederacją Helvecką. Leprozarium zbudowano w odosobnieniu, z dala od innych miejscowości. Gdy przybyli, Siegfried pozostał z tyłu, a on sam ruszył do przybytku.*

*Na miejscu przywitał go mnich. Sama placówka była podporządkowana kościołowi Harmonii i to on utrzymywał to miejsce odosobnienia, miała nawet prawo wydawać własne monety, nieprzyjmowane nigdzie indziej. Kolonia trędowatych miała łącznie czterdziestu trzech chorych oraz ledwie dwóch mnichów, którzy z odosobnienia nimi zarządzali. Całe to miejsce śmierdziało zgnilizną i śmiercią, próbował się powstrzymać od zwymiotowania. To, co jednak najbardziej napawało go terrorem, to apatia i brak większych emocji kogokolwiek tutaj. Mnich wyjaśnił mu, że wielu uważa, że ta choroba jest gorsza niż śmierć, de facto znaczy śmierć, ale z opóźnieniem i cierpieniem. A jednocześnie nie wolno było tej śmierci przyspieszyć, samobójstwo bowiem było bezwzględnie zakazane i wiązało się z wiecz-*



nym potępieniem już po śmierci. Z tego też powodu, trędowaci tu żyjący wyglądali, jakby nie robili nic, nic ich nie obchodziło. Na pytanie, czy trędowatych w ogóle próbuje się jakoś leczyć, oprowadzający odpowiedział, że tylko się modlą.

Wreszcie mnich pokazał mu celę, w której mieszkał jego brat i odszedł po tym, jak poprosił go, by zostawił ich samych. Lazur wyglądał gorzej niż fatalnie. Minęło wiele lat od czasu, gdy go ostatnio widział. Siedział na krawędzi łóżka cały w brudnych bandażach, prawdopodobnie niezmienionych od dłuższego czasu. Jego oczy, szczególnie lewe, były zakrwawione i czerwone. Najstraszniejsze zmiany dokonały się na jego twarzy, jego zdeformowany nos niejako zapadł się do wnętrza, jego uszy były całkowicie odkształcone i jakby zeżarte przez chorobę, jego szczęka była dziwnie krzywo przesunięta.

Nie wiedział, co powiedzieć, nawet nie wiedział, jak właściwie się przywitać, jak na to zareagować. Co miał powiedzieć teraz swojemu bratu, który teraz patrzył na niego tymi zakrwawionymi oczami i nie mógł się nawet poprawnie uśmiechnąć, bo jego twarz została tak zdeformowana?

Stał tak przez pół minuty, nie będąc w stanie się przełamać. W końcu magią wyciągnął spod płaszcza duży pakunek.

– Ja... – próbował powiedzieć, z łzami zaczynającymi się formować w jego oczach. – Chciałbym powiedzieć, że cieszę się, że cię widzę, ale nie w takim stanie. Wolałbym nie być władcą, niż by ciebie ta plaga tknęła. To jest nic, ale chciałem zostawić ci prezent.

– Dziękuję... – odpowiedział bardzo cicho Lazur. – Dziękuję, że jeszcze pamiętasz.

Miał mu magią przysunąć pakunek pod łóżko, ale Lazur zrobił to sam swoim rogiem. Choroba nie tknęła jego magii i jego rogu. Ostrożnie i powoli otworzył pakunek i zamilkł, widząc, co jest w środku.

– Pomyślałem... – kontynuował. – Że jeśli nie mogę ci pomóc w chorobie i że nie mogę ulżyć twojemu bólowi, może byś preferował... robić coś innego. By radzić sobie z tym na własnych warunkach.

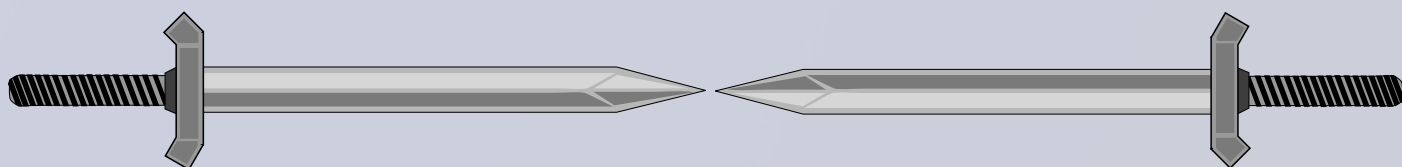
Lazur cicho przytaknął, nadal zamyślony.

– Dziękuję – powtórzył po chwili. – Tak zrobię.

Uśmiechnął się i przytulił go na pożegnanie, zaskakując swojego brata, który się takiego gestu nie spodziewał, delikatnie i słabo odwzajemnił ten uścisk. Gdy przestali Jopaz musiał już iść i się pożegnać, zdając sobie sprawę, że prawdopodobnie widzi go po raz ostatni.

Chociaż tego nie wiedział, już tego samego dnia w nocy, Lazur uzbrojony w rodzimy miecz oraz specjalnie zamówioną przez Jopaza maskę umknął z leprozarium i zniknął na granicznych rubieżach Unicornii i Helvetii. Spodziewał się, że tego dnia widział go po raz ostatni.

Wiatr losu miał jednak inne plany.





# XVII

– Wasza Wysokość, Lordowie Dominium Celestii i Luny i zebrana widownia, przed wami: sir Jopaz Platinum z Unicornii oraz sir Luco d'Sarisolla z Ligurii, zastępowany przez sir Lazura Platinum z Unicornii.

To było ostatnie ogłoszenie już wykurowanego mistrza ceremonii w tym turnieju, wielki finał. Dla samego Luco i jego fralskich towarzyszy starcie to nie miało już znaczenia – zdobyli to, po co tu przybyli, wspaniały triumf dla miasta, które reprezentowali. Ale wciąż pozostał ten jeden ostatni pojedynek, który miał mianować najwspanialszego rycerza dominium Celestii i Luny.

Jopaz w pełnym rynsztunku stał na środku areny, bijąc się intensywnie z myślami. Ciągłe w głowie wybijały mu słowa jego ojca, który jasno mu podyktował, co ma zrobić. Zawsze miał prosty plan działania i zawsze mówił „tak musi być”, „to wzmocni nasz ród”. Ametyn wyjaśnił mu, że jeśli Lazuur „zniknie”, wszystkie problemy się natychmiast rozwiążą. Będzie jedynym dziedzicem i ciężar jego własnego brata zostanie zdjęty z jego pleców.

Z trybun zarówno Arlette Auranti, jak i Ametyn Platinum obserwowali z wielką uwagą, co się dzieje, zdając sobie sprawę z politycznych implikacji wyniku tego starcia. Między nimi sama Celestia również patrzyła na ostatni akt tego turnieju.

Mistrz ceremonii po raz ostatni przypominał o zasadach, a następnie oddalił się, nie chcąc oberwać drugi raz od zbyt agresywnego cięcia. Jopaz myślał dalej intensywnie, nie będąc w stanie się skupić. Dopiero w ostatnich sekundach przed startem wreszcie podjął decyzję. Obydwaj bracia podnieśli miecze w pola lewitacji.

– ZACZYNAĆ! – wrzasnął mistrz ceremonii.

Róg Jopaza błysnął intensywniejszym światłem i niczym pocisk mignął i poleciał prosto w Lazura. Widownia się aż podniosła, gdy się okazało, że ten odbił królewskie pchnięcie. Lazuur kontratakował, tnąc szeroko z góry, Jopaz cofnął się o solen i sparował cios, ale zdecydował, że nie może teraz przejść do defensywy. Zaparł się, kontratakował i ruszył z powrotem do przodu.

Ale Lazuur, zamiast się cofnąć, również się zbliżył – oddzielało ich już mniej niż dziesięć solenów i krzyżowali miecze z większą intensywnością, mając coraz większy problem z poprawnym parowaniem ciosów – byli po prostu za blisko. Jopaz, tracąc pewność siebie, cofnął się jednak o krok, ale był za wolny, dystans między nimi wciąż się zmniejszał.

Z desperacją dziedzic Unicornii zablokował kolejny cios, odskoczył nieznacznie do tyłu, a następnie zamachnął się, horyzontalnie celując nie w miecz, by go zbić, lecz bezpośrednio w swego brata. Jopaz nawet nie zdążył się przestraszyć ani poczuć zgrozy, gdy zorientował się, że Lazuur wcale nie blokuje uderzenia – tylko tnie dokładnie tak samo, lustrzanie. W jednej chwili, obydwaj żelazo-drzewne miecze z Ursuatu trafiły swoich przeciwników – obydwaj prosto w głowę, z całej siły. Nawet z pomocą hełmu i koszulki kolczej, obydwaj walczący w jednej chwili utracili uchwyt magiczny nad swoją bronią i padli bokiem w ziemię. Na trybunach widzowie nie byli w stanie zobaczyć, kto wygrał. Wszystko było w kopytach mistrza ceremonii, który jeszcze dwie sekundy myślał.

– Jopaz Platinum wygrywa turniej! – oznajmił w końcu sędzia nad leżącymi ciałami obydwu walczących, wydając werdykt, kto utracił kontrolę nad mieczem pierwszy.

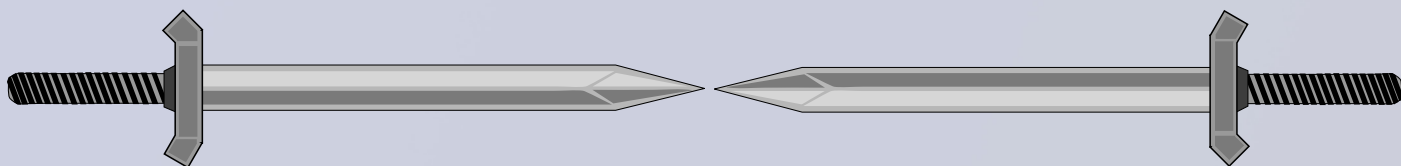
Ametyn Platinum odetchnął z ulgą wśród oklasków i krzyków widowni. Nawet jeśli jego syn spalił królewskie pchnięcie i nie pozbył się problemu z jego bratem trwale, tak też nie przegrał i nie dał paliwa do destabilizacji Unicornii. Wielce zadowolony z siebie wstał i po pokłonieniu się Celestii



udał się poza arenę, gdzie właśnie wyciągano poszkodowanych. Ta, Która Lśni odpowiedziała mu tylko drobnym uśmiechem, pozwalając mu jeszcze przez moment poczuć to złudne uczucie triumfu.

O ile Lazurowi po chwili ledwo, ale jednak udało się wstać z powrotem na swoje kopyta i samemu opuścić arenę, tak Jopaza Platinum pomógł przyciągnąć giermek oraz inni pomocnicy i służący rodu. Siegfried, kanclerz Unicornii i jedyny, który wiedział, zbiegł z trybun i próbował dopaść ich i powstrzymać – na próżno. Nieprzytomnemu zwycięzcy turnieju już poza areną zdjęto hełm i elementy zbroi i wraz z tym, gdy zajrzano pod ubrania i pod futro, dostrzeżono skrawki czerniejącej, gnijącej skóry – śmierdzącą pomimo wymycia i stosowania perfum. Wraz z tym wielka maskarada się zakończyła straszliwą rewelacją.

Jopaz Platinum też był chory na trąd, był chory od lat.





# MOON-HULUD

KAJ JEST MOON?! NIE  
MOGĘ TEGO OBRAZKA...

NIE WIEM.

BÓG-IMPERATOR  
SSIE!

NIE!

JESTEM, JAK  
SKŁAD?

