



EQUESTRIA TIMES

48

10/2021



UNICORN TAILS

Recenzja i wywiad
z twórcami

SHANG-CHI

Kino kopanego niepokoju

ODJECHANE JEDNOROŻCE

Strategia z kapką szaleństwa

MY LITTLE PONY

Nowe pokolenie - świeży start

Lilypen
2021

LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

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



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

LOVE
BURGERS



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

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



Spis treści

ET NEWS

Witajcie, Ciasteczka!

Tym razem nasz numer nabrał nieco bardziej uroczych barw, bo opanowały go magia, brokat, lasery i wybuchy z rogów uroczych kopytnych żyjątek. Zastanawialiście się kiedyś, skąd jedno-
rożce pojawiły się w kulturze? Może frasowało Was, że istnieją zwierzęta takie jak narwale, a konia z rogiem ciężko znaleźć? Chcielibyście popatatając po łące, wyczarować serek i łapać motylki? Odpowiedzi na te pytania znajdziecie w naszych artykułach! Oprócz tego Ghatorr przygotował dla Was specjalny wywiad z twórcami Unicorn Tails – gry o niezwykłej genezie.

Także ser w dłoń, brokat na stół i życzę miłego czytania!

~Moon aka Lailyren ♥



Grafika okładkowa autorstwa
Lailyren (Moonlight)

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.

ET News..... 4

RECENZJE – SERIALE I FILMY

My Little Pony – A New Generation..... 8
Okiem Laika – Wyprawa do Dzungli..... 12
Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings..... 15
Ostatni Jednorożec..... 18

RECENZJE – LITERATURA

Ostatni Jednorożec..... 20
Fibi i Jednorożec..... 22
Komiksy IDW..... 24

RECENZJE – GRY

Odjechane Jednorożce..... 28
Storybook Brawl..... 29
Road 96..... 32
Robot Unicorn Attack..... 35
Unicorn Tails..... 38

PIASKOWNICA

Makabryczna Szybka Piątka..... 42
Poznaj redakcyjne jednorożce..... 44
Z kuchni Mid – kruche ciasto..... 46

FELIETONY

Do zadka se ten róg..... 47

PUBLICYSTYKA

Wywiad ze studium RavenFist..... 48
Jednorożce nie istnieją..... 56
Skąd się wzięły jednorożce?..... 58
Jak zniechęcić dziecko..... 60

TWÓRCZOŚĆ

Fanfik – Władcy Wiatru..... 65
Komiks..... 70

Linktree – linki
do socjali

ET News

GRY

08.10



Premiera nowego modelu konsoli Nintendo Switch z ekranem OLED, zwiększoną pojemnością pamięci wbudowanej i kilkoma innymi poprawkami.

08.10



Razem z nowym modelem Switcha światło dzienne ujrzała nowa część przygód Samus Aran – „Metroid Dread”. Gra jest dostępna jedynie na konsolę Nintendo.

19.10



Do „Assassin's Creed Valhalla” wyjdzie darmowe edukacyjne rozszerzenie Discovery Tour, pozwalające poznawać czasy wikingów.

28.10



Czwarta odsłona serii Age of Empires będzie miała swoją premierę na komputerach domowych. Jest ona tworzona przez kanadyjskie Relic Entertainment. Fanom na kolejną część przyszło czekać aż 16 lat.

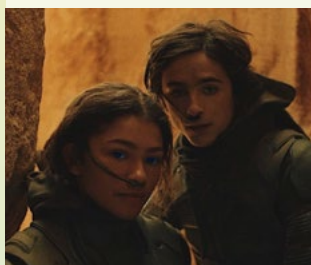
SERIALE I FILMY

15.10



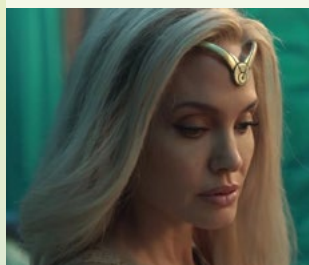
Polska premiera filmu „Venom 2: Carnage” w reżyserii Andy'ego Serkisa. Sequel do „Venona” z 2018 roku zdążył zanotować rekordowe otwarcie, zarabiając w pierwszy weekend ponad 90 milionów dolarów.

22.10



Długo wyczekiwana „Diuna” w reżyserii Denisa Villeneuve trafi na ekrany rodzimych kin. Oceny i recenzje są wysoce pozytywne, reżyser zapowiedział już chęć pracy nad kolejnymi odsłonami.

05.11



„Eternals” w reżyserii Chloé Zhao to kolejna pozycja w czwartej fazie Marvel Cinematic Universe. Tym razem poznamy historię i losy rasy nieśmiertelnych istot, które ukształtowały historię ludzkości i naszej planety.

05.11



Premiera trzeciego sezonu serialu „Narcos: Meksyk” na platformie Netflix. Tym razem poznamy historię Miguela Ángela Félix Gallardo (Diego Luna), który w latach 80 był głową Kartelu z Guadalajary.

LITERATURA I KOMIKSY

12.10



Światowa premiera książki „Gwiazdkowy Prosiaczek” autorstwa J.K. Rowling. Tym razem autorka znana z cyklu o pewnym czarodzieju opowie nam historię Jacka i jego przytulanki Daj-Prosię. Gdy w Wigilię DP znika, chłopiec wraz z nową maskotką – Gwiazdkowym Prosiaczkiem wyruszają na akcję ratunkową.

MUZYKA

24.09



Premiera nowego albumu Poppy: „Flux”. Album charakteryzuje mocniejsze brzmienie w rockowym klimacie. Cała płyta trwa ok. 32 min i posiada łącznie 9 utworów.

29.10



Premiera albumu „=” Eda Sheerana (= jak equal, czyli równy). To czwarta solowa płyta angielskiego muzyka, tradycyjnie nazwana od symbolu – wcześniejsze to „+” (plus), „÷” (divide – dzielić) i „x” (multiply – mnożyć).

ET News

ANIME I MANGA

26.09



Premiera finału 5 sezonu anime „Boku no Hero Academia” (My Hero Academia). Na przyszłą wiosnę zapowiedziany też został 6 sezon, który przypada na jeden z cięższych i przepełnionych akcją arców z mangi.

04.10



Pierwszy odcinek 2. połowy 1. sezonu „Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu” (Jobless Reincarnation), anime z gatunku isekai na podstawie pionierskiej mangi tego gatunku.

06.10



Nowe anime od studia MAPPA – „Takt Op. Destiny”. Ma być to akcyjniak w klimacie fantasy, którego motywem przewodnim ma być muzyka, z pomocą której bohaterowie walczyć będą z potworami.

07.10



Premiera anime na podstawie mangi Komi-san wa, Comyushou desu. Historia o dziewczynie, która nie potrafi wchodzić w interakcje z ludźmi i pragnie przełamać lęk społeczny. Szkolne okruchy życia z elementami komedii.

10.10



1. odcinek odcinkowej wersji filmu „Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen” (Demon Slayer: Mugen Train). Film podzielono na 7 odc. i rozszerzono historię. Wersja telewizyjna będzie posiadać też nowe motywy muzyczne.



EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:



Vanessa Hudgens Kimiko Glenn James Marsden Sofia Carson Liza Koshy

RECENZENCI
VS KUCYKI

RIDE OR FLY

MY LITTLE PONY

A NEW GENERATION

NETFLIX | SEPT 24

PG
SOME THEMATIC ELEMENTS

W ciągu ostatnich kilku lat wiele fandomów zostało boleśnie uświadomionych, że powrót ich ulubionych serii filmowych z dawnych lat nie zawsze jest przyjemny. „Pogromcy duchów” otrzymali nieśmieszny film, którego główną cechą było „a gdyby tak zmienić bohaterów na kobiety?”, o nowych „Gwiezdnym Wojnach” aż szkoda wspomnieć, bo człowiekowi się na płacz zbiera, długo zapowiadany powrót He-Mana okazał się nieco mijać z zapowiedziami... Czy na tle tych problematycznych filmów nowe „My Little Pony” ma szansę się przebić, czy może Hasbro postawiło na złego konia?

Dolar84

Na tak postawione we wstępie pytanie można odpowiedzieć tylko w jeden sposób – przebije się z siłą i subtelnością radzieckiego lodolamacza. Hasbro uznało, że czas na ponowne wykorzystanie sprawdzonej formuły i naładowanie seansu maksymalną możliwą dawką pozytywnej energii. Udało im się to nad wyraz dobrze. Postawili na prostą fabułę – oto mamy trzy rasy kucyków, które w odróżnieniu od „starożytnej Equestrii” (aż ciekawość bierze, o jakiej różnicy czasu między generacjami tu mówimy) żyją oddzielnie i za grosz sobie nie ufają. Naturalnie musi znaleźć się ktoś pozytywnie nastawiony do życia, radosny i w gruncie rzeczy naiwny, kto stwierdzi, że tak dalej być nie może i trzeba kolorowe czworonogi znowu połączyć w jedność. I tu wchodzi pierwsza z bohaterek, Sunny Starscout, uznawana w swoim miasteczku za dziwaczkę. Ma szczęście, iż jej przyjaciel z dzieciństwa – Hitch Trailblazer – jest miejscowym szeryfem, gdyż inaczej jak nic już dawno wylądowałyby za kratkami. Aktywizm to jednak zajęcie niepozbawione pewnego ryzyka. W każdym razie, w miasteczku szybko wybucha panika, gdy zjawia się w nim wcielenie totalnego zła (wedle wszechobecnej propagandy), czyli jednorożec. A właściwie jednorożka – Izzy Moonbow, postać, z której pozytywne nastawienie do życia wręcz się wylewa. Wspomniana wcześniej panika prowadzi do tego, iż Sunny oraz Izzy postanawiają wyruszyć wspólnie na przygodę, by raz a dobrze połączyć trzy szczepy kucyków w jedność.

Można powiedzieć, iż jest to dosyć schematyczne, bo z miejsca można się domyślić, iż do sklejenia Equestrii w jedno na bank potrzebna będzie przyjaźń lub inne tego typu uczucie tudzież emocja.

Czyli Hasbro gra schematem. Ale robi to dobrze. Mimo iż większość wydarzeń da się przewidzieć, to podczas seansu człowiek i tak zaskakująco dobrze się bawi. Na dodatek twórcy zadbali o to, by w czasie filmu pojawiło się dosyć smaczków, mogących rozbawić także dorosłego widza – choćby nawiązanie do znanej serii kina akcji lub (jak mnie uświadomiły koleżanki z redakcji) wiszący na posterunku kalendarz.

Przyznam, iż obawiałem się nieco, jak wypadną bohaterowie filmu w porównaniu z poprzednią generacją i tutaj się nie zawiodłem. Owszem, na upartego można porównywać nowe postacie ze starymi i doszukiwać się podobieństw, ale nie warto tego robić – nowa generacja na bank się przed takimi porównaniami świetnie obroni, gdyż wszyscy prezentują bogate, pełnokrwiste charakter. No, może oprócz filmowego antagonisty, Sprouta, który jest nieco... płaski. Jednak nie da się ukryć, iż wszystko to nadrabia swoją piosenką.

Skoro o piosenkach mowa, to soundtrack jest bardzo przyjemny i łatwo wpada w ucho. O ile wszystkie utwory są dobre, to ten wspomniany przed chwilą dystansuje je o co najmniej kilka długości. Mocny gitarowy riff (zakoszony z „Self Esteem” zespołu The Offspring), szybkie tempo i absolutnie powalający tekst sprawiają, iż „Danger, danger” to zdecydowanie najlepszy pojawiający się w filmie utwór. Z ciekawości przesłuchałem go w takiej ilości języków, w jakiej udało mi się go znaleźć i chociaż większość była dobra, to z zadowoleniem stwierdzam, iż polska wersja jest niemal tak wspaniała jak oryginał. Żałowałem jedynie, iż nasi tłumacze przerobili nieco tekst, przez co w polskiej wersji to pieśń inspirująca. Zaś to, co jest w angielskim tekście nadaje się bez przeróbek do spotu wyborczego dowolnej ultra-populistycznej partii politycznej i jest dzięki temu niesamowicie zabawne. Na dodatek strasznie wpada w ucho i nie da się jej pozbyć z głowy.

Podsumowując moją część – uważam, że start nowej generacji to krok we właściwym kierunku, a Hasbro postąpiło bardzo słusznie, decydując się na wykorzystanie i doskonałe wykonanie tego, co się już w przeszłości sprawdzało. Bez dwóch zdań to bajka warta obejrzenia.



Ghatorr

Nie miałem pojęcia, czego się spodziewać. Zobaczyłem jeden trailer, uznałem, że może będzie warto czekać, po czym przede wszystkim wystrzeżałem się spoilerów jak diabeł wody święconej. Gdy w końcu nadeszła chwila, by odpalić Netflixa, po dwóch minutach oglądania już byłem kupiony – i tak wytrzymałem aż do końca seansu.

Hasbro nie siliło się na jakieś nadmierne innowacje, zamiast tego stawiając na proste, acz sprawdzone rozwiązania zarówno w fabule, jak i przy tworzeniu postaci – następnie jednak szlifując je do perfekcji. Historia jest wręcz banalna – każde kucze plemię mieszka oddzielnie i boi się kontaktu z innymi ze względu na uprzedzenia. Pojawia się postać, która chce przełamać tę powszechną niechęć i zbiera wesołą kompanię, która ma podobne cele. Od pierwszej chwili można się domyślać, jak całość się skończy, ale tego przecież nie ogląda się dla porywającej, zrywającej ze schematami historii – a dla humoru, piosenek i postaci. I wiecie co? Wszystkie te trzy elementy wyszły perfekcyjnie.

Przede wszystkim postaci. Z nową generacją Hasbro mogło w końcu odciąć od starych kucyków, z których wycisnęli już wszystkie soki i niejednokrotnie kazali im radzić sobie z tymi samymi lub podobnymi problemami i zamiast tego zaoferować nową obsadę. Ku mojemu zdumieniu od razu zapalałem do niej sympatią – do głównej bohaterki podchodziłem jak pies do jeża ze względu na jej aktywizm, ale okazała się takim uroczym i pozytywnym kucykiem, że nie szło jej nie polubić. Izzy początkowo wydaje się nieco pinkie'owata, ale okazuje się o wiele przydatniejsza. Hitch okazał się godnym przedstawicielem brzydszej płci, prezentując się jako odważny, praworządny kompan. Najmniej rozwinięte na

razie są pegazie księżniczki, Zipp i Pipp, ale też nieźle się prezentują... zwłaszcza gdy tej drugiej się zabierze komórkę. Żadna z nowych postaci nie jest prostą kopią dawnych bohaterów i liczę, że przyszły serial twórczo je rozwinie. Główny zły koń okazał się zadziwiająco kompetentny jak na taką fajtlapę, na jaką go początkowo kreowano.

Humor jest prosty, ale nie prostacki. Idealnie wpasowuje się w radosną atmosferę filmu, wzbudzając uśmiech na ustach i łagodząc niektóre ze scen prezentujących poważne problemy, ułatwiając dzieciom ich zrozumienie.

Za to piosenki... Jasny gwint, tego się po prostu miło słucha. Każda z nich wpadła mi w ucho, choreografia postaci ujmuje za serce, a do tego ładnie się wpasowują w film. Na samym początku dostałem lewym sierpowym od „Gonna be my day”, piosenka głównego zła mnie znokautowała, a przyjemna nutka przy napisach końcowych jeszcze sprzedała mi kopniaka w nerki, bym nie miał wątpliwości, że było fajnie.

Film oglądałem dwukrotnie – po angielsku i polsku, z czego ten drugi seans miałem w towarzystwie wiekowej grupy docelowej, czyli moich siostrzenic i bratanic. Nie dość, że dzieci się świetnie bawiły – bajka je wciągnęła, do końca filmu snuły teorie, co się zaraz stanie i czemu to i tamto wyszło lub nie – to jeszcze z miłym zaskoczeniem zauważyłem, że polski dubbing jest bardzo dobry. Głosy pasują świetnie, nawet zaryzykowałbym stwierdzenie, że Izzy jest lepsza po naszymu niż w oryginale, a piosenki nie straciły uroku. A i bratanica stwierdziła, że film jest „kozacki”. Powtórzyła to kilkukrotnie, bym zapamiętał, co wpisać do artykułu.

Ogólnie – jest super, miło, wesoło i chyba sobie puszczyć to jeszcze raz. To nie jest prosta, rzemieślnicza robota – to jedna z przyjemniejszych niespodzianek tego roku.

Cahan

Nie będę się powtarzać po Dolarze i Ghacie, skupię się tylko na moim odbiorze filmu. Podobnie jak moi redakcyjni koledzy bawiłam się świetnie. Jeśli czytaliście mój artykuł o G5 z poprzedniego numeru „Equestria Times”, to mogę Wam powiedzieć, że moje oczekiwania generalnie się spełniły i to w tej bardziej pozytywnej wersji. Czerwone flagi, jakie dostrzegłam w materiałach promocyjnych wynikały bowiem często z nie do końca udanego montażu, a w samym „My Little Pony: New Generation” zniknęły.

Film jest ciepły, miły i uroczy. No i po prostu prześliczny. Pastelowe barwy, ekspresyjne kuce, piękne tła i płynna animacja. Czego chcieć więcej? Ma prostą fabułę dostosowaną dla dzieciaków, ale nie robiącą z widza debila. Brakowało mi tu jakichś 30 minut, by dać więcej czasu na budowę relacji między postaciami, ale trudno, to nie jest produkcja dla starych bab, tylko naiwna historia o trzech rasach taboretów i o tym, że strach przed nieznanym bywa złym doradcą.

Niektórzy narzekają, że nie wiemy, co się stało z Mane 6 (poza tym, że pewnie nie żyją) ani czemu rasy żyją w konflikcie. Ale sądzę, że to jest właśnie sedno problemu – to nie ma znaczenia. Same kucyki tego nie wiedzą, bo to wszystko stało się całe pokolenia temu, a strach, głupota i życie w izolacji zrobiły swoje. Wiecie, to jak z niechęcią dwóch wsi, w których psy tyłkami szczekają, bo ktoś coś kiedyś. Nikt nie wie, co, ojcowie założy-

ciele sporu dawno pomarli, ale prawniki dalej walczą dla samej walki. Odkrycie tajemnicy, że poszło o zgniętego pomidora niczego nie zmieni i niczego nie uczy. Chodzi o to, by być ponad to i umieć powiedzieć „dość”.

Jeśli chodzi o bohaterów, to, nie licząc pewnej influencerki, wszyscy na plus. Dobrze zagrani i sympatyczni. Nawet mały dyktator Sprout – chyba nigdy wcześniej nie widziałam tak zabawnego villaina. Ta twarz nieskalana myślą i ta radość na jego pysku, kiedy obwołał się imperatorem – coś cudownego. No i ta idiotyczna piosenka, która wchodzi jak złoto. Ale najbardziej chyba polubiłam Hitcha i Zipp, co jest o tyle zabawne, że nie cierpię designu dziedziczki pegazów. Mam wrażenie, że kreacje postaci są tu dużo bardziej niejednoznaczne i wyważone niż w G4. Sądzę, że to dobra zmiana.

Jestem nahajpowana na serial, czekam na lore i wyjaśnienie, co się stało ze starą Equestrią, a przede wszystkim na to, co dalej. Wiecie, mamy trzy rasy, które do tej pory żyły osobno i nową drużyną, która mieszka z dala od siebie. Ktoś się przeprowadzi? Kuce zaczną się mieszać? Co oni w ogóle będą teraz robić?

Film był mocno komediowy, ale czy serial też musi? Bałam się humoru w „Nowym Pokoleniu”, ale okazał się w punkt. Mimo wszystko nie jest to coś, co chciałabym oglądać w takim stężeniu przez ileś odcinków. Sądzę, że tu Hasbro będzie musiało nieco przystopować. Zobaczmy też, jak spadnie jakość animacji. Ale jest coś, o co się już nie martwię – polski dubbing. Jest świetny i zgadzam się z Ghatorem, że polska Izzy jest lepsza od angielskiej. Jak do tego doszło, nie wiem.



DWAYNE JOHNSON

EMILY BLUNT



OKIEM LAIKA

Disney

WYPRAWA DO DŻUNGLI

DISNEY
W POSTACI CZYSTEJ

OD jakiegoś czasu nie zdarzyło mi się oglądać takiego dobrego, klasycznego kina przygodowego. Filmu, w którym bohaterowie płyną/ idą/leczą do dżungli, pustyni czy w inne góry i przeżywają tam, nie zawsze realistyczne oraz wytłumaczalne, przygody. A tu proszę! Disney dał mi dokładnie to, czego pragnąłem. Zapraszam na „Wyprawę do dżungli”.

~Dolar84

Film zaskoczył mnie pozytywnie już na samym początku seansu. Nie dosyć, iż zarys fabuły brzmiał całkiem odpowiednio, to z głośników dobiegała wspaniała aranżacja „Nothing Else Matters”, która od razu zbudowała mocny, odpowiedni klimat i zdecydowanie ułatwiła przeniesienie się w krainę wyobraźni. Aż tak dobrego startu się nie spodziewałem.

Akcja szybko przeniosła się do Londynu, gdzie poznaliśmy część bohaterów naszej przygody. Doktor Lily Houghton (Emily Blunt) z miejsca daje się poznać jako kobieta przebojowa, która za nic ma silnie trzymający się w czasach Wielkiej Wojny patriarchalny porządek i nie da sobie w kaszę dmuchać. W czasie, gdy jej brat, McGregor Houghton (Jake Whitehall), odwraca uwagę swoim pokazem ogólnego nieogarnięcia tematu poszukiwania drzewa życia, ona za pomocą podstępny, zaradności i zwyczajnego tupetu zdobywa wihajster niezbędny do odnalezienia swojego celu. Nie można zapomnieć, iż w czasie tej wypełnionej nienachalną i przyjemną dla oka akcją sekwencji, poznajemy jednego z głównych antagonistów – iście diabolicznego pruskiego księcia Joachima (Jesse Plemons), knującego własne plany odnośnie wspomnianego drzewa życia.

Wkrótce potem, przenosimy się do amazońskiej dżungli, gdzie poznani chwilę wcześniej bohaterowie szukają dla siebie transportu. W tym samym czasie na scenie pojawia się Frank (Dwayne Johnson), starający się zarobić na życie jako kapitan statku wycieczkowego. Choć może określenie statek jest tu nazbyt szczodre – to raczej kupa desek trzymająca się na ślinie, drut, pleśń, pobożne życzenia i zapewne też nieśmiertelną szarą taśmę lub jej ówczesny odpowiednik. Zgromadzeni na pokładzie przygodni turyści z wyraźną nieufnością badają otoczenie i kolejne atrakcje, jedną bardziej kiczowatą od drugiej. Żeby dopełnić miary ich cierpienia, dzielny kapitan raczy ich monologiem oraz swoimi żarcikami opartymi w znacznej części

na grach słownych. Jestem gotów przysiąc, iż już po usłyszeniu pierwszego z nich zdziwiłem się ogromnie, iż rzeka natychmiast nie wyschła i nie zmieniła się w spękaną z braku wody pustynię. A on ich rzucał więcej. Dużo więcej. Dam głowę, iż analiza porównawcza wykazałaby, że przy nich standardowy suchar ma wilgotność większą niż wszystkie ziemskie morza i oceany razem wzięte.

W każdym razie, przez splot zbiegów okoliczności, przypadków oraz kreatywnego scenopisarstwa, bohaterowie spotykają się i pani doktor kontraktuje naszego kapitana-wesołka na podróż w górę rzeki. Oczywiście, w tak zwanym międzyczasie dochodzi do starcia z miejscowym potentatem żeglugowym, zaciekłym wrogiem Franka, pojedynku ze stworzonym w CGI jaguarem oraz porwania, ucieczki i pogoni po dachach oraz dokach. Wisienką na torcie jest pojawienie się wspomnianego wcześniej księcia Joachima, który dokonuje tegoż w iście niemieckim stylu z klasą, stylem, dyscypliną i dużą ilością śmiertelnie groźnego uzbrojenia.



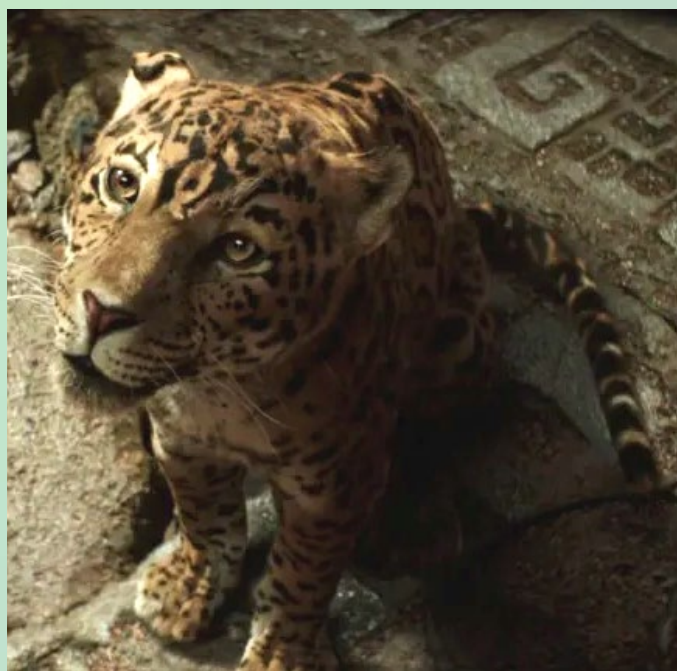
Nie powinno nikogo zdziwić, iż po tak wyładowanym akcją początku, kolejne minuty filmu przebiegną nieco spokojniej i tak też jest. Na pokładzie parostatku obserwujemy interakcje między bohaterami i dowiadujemy się nieco więcej o ich historii i problemach, z jakimi zmuszeni są sobie radzić. Interakcje wypadają całkiem przyzwoicie, nie czuć w nich przesadnej sztuczności, nie są też nad miarę rozwleczone. No i po raz kolejny dostajemy więcej Proximy, co uważam za jeden z największych plusów filmu. Rzecz jasna twórcy zdają sobie sprawę, iż rozmowy i pogłębianie charakterów to ważna sprawa, ale nie po to widzowie przybyli na seans. Wkrótce sielanka zostaje więc

przerwana; tu atakują Indianie, tam zjawiają się przekłeci, nieumarli konkwistadorzy, dochodzi do walk, ogólnego zamieszania i ciosów prosto w serce. Dosłownie. Potem robi się jeszcze ciekawiej...

Więcej o fabule nie napiszę, żeby nie psuć potencjalnym widzom przyjemności z oglądania. Tymczasem pora na kilka słów o aktorach odgrywających swoje postacie, a zaczniemy od Emily Blunt, wcielającej się w rolę pani doktor. Jej gra przypadła mi do gustu, chociaż czasami miało się wrażenie pewnej... bo ja wiem? Może nie tyle sztuczności ale przesady, jakby twórcy za wszelką cenę starali się zrobić z niej niepokonaną heroskę. Na szczęście to im nie wyszło. Powiedziałbym, iż jej kreacja stanowi dobre wyśrodkowanie między zabójczą Larą Croft z „Tomb Raidera”, a nieco fajtłapowatą Evelyn Carnahan z „Mumii”. Jake Whitehall grający brata pani doktor to zdecydowanie mniej typowa postać. Na początku może się wydawać, iż jego rola zblazowanego arystokraty ma służyć wyłącznie wprowadzeniu dodatkowego elementu komediowego i stać się pretekstem do głupich żartów. Okazuje się jednak, iż ten bohater ma w sobie dużo więcej głębi – głowy za to nie dam, ale z tego, co wiem, jest to pierwszy przypadek w filmach Disney’a, gdzie ważna dla fabuły postać jest homoseksualistą i twórcy świetnie to wykorzystali, by pokazać widzom jego wrażliwszą stronę. A należy pamiętać, iż w czasach, w których dzieje się film, poziom tolerancji był zdecydowanie niższy. Następnym na liście jest Dwayne Johnson, bo w końcu, jeżeli film dzieje się w dżungli, to „The Rock” musi w nim występować. I robi to dobrze. Spotykałem się z wieloma opiniami, iż on zawsze gra tak samo, powielając schemat twardziela i cwaniaka o dobrym sercu. Nie mogę się z tym nie zgodzić, ale szczerze mówiąc, to nie widzę w tym nic złego – znalazł chłop sobie niszę i ją do bólu wykorzystuje. A przy tym robi to na tyle dobrze, iż oglądanie jego kolejnych ról to czysta przyjemność. Oczywiście dorzuca pewne zmiany – tutaj są to wspomniane wcześniej czerstwe żarty. I z całą stanowczością uważam, iż należy podziwiać jego talent aktorski, bo mówienie takich bzdur bez parskania śmiechem czy totalnego zażenowania to autentyczne osiągnięcie.

Teraz pora na drugi plan. Tutaj na początek wchodzi Jesse Plemons. Jego rola złego, pruskiego arystokraty została przerysowana w niemal każdy możliwy sposób. To po prostu zlepek stereotypów, do pełni szczęścia brakuje tylko pikelhauby. On

zaś potrafił zagrać go w taki doskonały sposób, iż widz z niecierpliwością czeka na jego pojawienie się na ekranie. Osobiście uważam go za drugi najjaśniejszy punkt filmu. Kto jest pierwszym? Oczywiście Proxima, bo cóż to byłby za film Disney’a bez słodkiego i tulaśnego zwierzaczka? A to, że przy okazji może urwać komuś głowę, to tylko drobniutki szczegół. Nadal uważam, że powinno jej być na ekranie zdecydowanie więcej. Na tle tych dwóch postaci nieco gorzej wypadają nieumarli hiszpanie prowadzeni przez Édgara Ramíreza. Zabrakło albo czasu, albo pomysłu na ich rozbudowę. Ot pojawiają się, wzniecają chaos i znikają. I tak samo znika pamięć o nich, a szkoda, są wszak integralną i niezmiernie ważną częścią całej fabuły. Na osobną wzmiankę zasługuje też Paul Giamatii, grający konkurenta Franka. Choć na ekranie pojawia się może na pięć minut, to stanowi świetne uzupełnienie całej obsady i ogląda się go z przyjemnością.



Podsumowując, „Wyprawa do dżungli” to przygodowe kino akcji z dobrymi kreacjami aktorskimi i niesamowitym, właściwym dla dobrych produkcji Disney’a klimatem. Oglądając czułem, jakbym przeniósł się w przeszłość, do ich starych filmów, przy których świetnie bawiłem się za dzieciaka. Może nie jest to najambitniejsze dzieło świata i niektóre części fabuły dałoby się opowiedzieć zwięźle, ale jak na coś, co zostało zainspirowane przejażdżką z parku rozrywki, to efekt jest bardzo dobry. Nic tylko usiąść po południu z herbatką i nastawić się na dwie godziny dobrej zabawy. Polecam.



MARVEL STUDIOS

SHANG-CHI

AND THE LEGEND OF THE TEN RINGS

SEPTEMBER 3

QUITE ORIGINAL
ORIGIN STORY

DZIĘKI premierze „Czarnej Wdowy” czwarta faza filmowego uniwersum Marvela mogła wreszcie wystartować. Po pełnym emocji i zwrotów finale jaki zaserwowało nam „Avengers: Endgame” czas na produkcje czerpiące z mniej znanych, tudzież zapomnianych, zeszytów. Drodzy czytelnicy, przed Wami „Shang-Chi i Legenda Dziesięciu Pierścieni”.

~Hefajstos

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia filmu! Jeśli jeszcze nie widzieliście filmu, a chcecie go obejrzeć, to zakończcie lekturę w tym miejscu.

Zanim przejdziemy do omawiania filmu, dowiedzmy się, kim tak właściwie jest tytułowy Shang-Chi i o co chodzi z tymi pierścieniami (oraz dlaczego wyglądają jak bransolety). Przyznam szczerze, że przed wizytą w kinie zupełnie nie znałem tej postaci, a doedukowałem się już po seansie. Shang-Chi debiutował w 1973 roku w piętnastym zeszycie „Special Marvel Edition”, w którym to zmierzyć się musiał z pięcioma wojownikami, by dostać się do sanktuarium Fu Manchu (o genezie tej postaci w popkulturze opowiem wam w przyszłości). Fu Manchu, przemianowany później na Zheng Zu (by odciąć się od rasistowskich korzeni) jest ojcem głównego bohatera i zarazem szefem kryminalnego syndykatu.



Ta prosta forma w połączeniu ze scenariuszem Steve’a Englehart’a i kadrami Jima Starlina oraz niesłabnącą popularnością filmów z Bruceem Lee, okazały się być strzałem w dziesiątkę. Choć dziś już ciężko czyta się historie wypełnione (często negatywnymi) stereotypami Azjatów – a i część zeszytów z powodów licencyjnych nie jest dostępna – warto się nad nimi pochylić. Późniejsze wcielenia bohatera zestarzały się na szczęście lepiej, a i wiele z nich można przeczytać w ramach marvelowskiej usługi komiksów online.

Co do samych pierścieni – oryginalnie były one nie tyle artefaktami, co zaklętymi duszami poległych bohaterów smoczej rasy Makluan. Komiksowa inkarnacja Mandaryna (który był ich głównym posiadaczem) odnalazła je w Dolinie Duchów, gdzie trafiły za sprawą Axon-Karr’a, odkrywcy z planety Maklu IV. Każda z tych dusz-błyskotek dawała noszącemu inne moce (głównie by realizować własny plan podboju planety). W filmie są one na tyle duże, że noszący je używają ich jako bransolet. Spekulować można zatem czy Makluanie pojawią się w kolejnych filmach tej i następnej fazy MCU.

Skoro ten (jakże oszczędny) rys historyczny mamy za sobą, przejdźmy do samego filmu. Zaczyna się on od krótkiego omówienia kim jest antagonistą historii, czym (być może) są tytułowe pierścienie oraz jakie dają benefity posiadaczowi. Poznajemy zatem Xu Wenwu (legendarny Tony Chiu-Wai Leung), jedyne i prawdziwe Mandaryna. Żyjąc ponad 1000 lat i prowadząc sekretną organizację Dziesięciu Pierścieni (ekhm) wpływa na bieg historii kształtując świat według własnego planu. W poszukiwaniu ukrytej wioski Ta Lo zapuszcza się w Żyjący Las gdzie trafia na Ying Li – strażniczkę przejścia. Ta, choć z początku nieprzychylna, staje się miłością jego życia i powodem do zaprzestania długiej zbrodniczej kariery. Owocem ich uczucia są dzieci – Shangi-Chi i jego młodsza siostra Xu Xialing. Sielankę przerywa śmierć Ying Li, która popycha Xu Wenwu w objęcia zemsty.

Przeskok do dnia (filmowo) dzisiejszego, poznajemy dorosłego protagonistę. Żyjący w San Francisco pod przybranym imieniem Shaun (Simu Liu), pracuje jako parkingowy wraz ze swoją przyjaciółką Kate (jak zawsze świetna Awkwafina). Przeszłość jednak nie daje o sobie zapomnieć i nasz bohater zostaje zaatakowany w drodze do pracy, co staje się powodem do rodzinnej schadzki po latach. Wyrusza więc do Makau, gdzie jego siostra zajmuje się nielegalnymi walkami. Oboje zostają pokonani przez armię ojca, który zabiera ich ze sobą (oraz Kate) do siedziby organizacji, by za pomocą ich wisiorków odkryć mapę do Ta Lo. Wszystko to, by uwolnić przetrzymywanego w Zaświatach ducha Ying Li.

Rodzeństwo nie zgadza się pomóc ojcu, który planuje użyć siły, by osiągnąć swój cel. Wtrąceni do lochu poznają Trevora – domniemanego Mandaryna (w tej roli powracający Ben Kingsley). Z jego pomocą (i uroczego beztwarzego stworka,

Maurice'a) trafiają do Ta Lo. Tam też, po początkowo chłodnym przyjęciu, poznają ciotkę Ying Nan (równie legendarna Michelle Yeoh) oraz historię rodziny. Razem z mieszkańcami stają więc do obrony wioski nie tylko przed oszalałym Xu Wenwu, ale również przed prastarym złem. Finał nikogo raczej nie zdziwi, ale z pewnością zapewni masę rozrywki (i garść emocji).



Obsada sprawuje się rewelacyjnie. Grający tytułowego bohatera Simu Liu pokazuje, że talentu ma znacznie więcej niż serialowe ramy są w stanie pokazać. Akompaniujące mu Awkwafina (która ma na swoim koncie Złoty Glob za rolę w „Kłamstewku”) oraz debiutująca Meng'er Zhang w niczym mu nie ustępują. Tony Leung nie raz udowodnił swój kunszt, a grana przez niego postać ma zaskakująco dużo głębi i uczuć jak na typowego komiksowego antagonistę. I właśnie dzięki temu film nie jest typowym dla tego studia origin story. Ukazanie więzi jaka łączy ojca i syna, złamane serce Xu Wenwu czy jego chęć zrobienia czegoś dobrego (w jego mniemaniu) składają się na świeże spojrzenie „pierwszego filmu”. Michelle Yeoh również jak zawsze zachwyca – zarówno grą jak i umiejętnościami sztuk walki. Być może patrzę tu przez okulary wieloletniego fana, ale co zrobić. Nie można też zapomnieć o Kingsley'u, którego bohater dostaje tak bardzo zasłużone pięć minut (i gustowne zamknięcie wątku).

To, co urzekło mnie w filmie to jak zgrabnie połączono zachodnie kino akcji z klasyczną chińską wuxią. To, czego Disney nie dokonał przy okazji zeszłorocznej aktorskiej „Mulan”, osiągnięto tutaj. Już pierwszy pojedynek między Xu Wenwu i Ying Li to niemal laurka dla tego gatunku – aż żal, że

trwała tak krótko! Różnorodności w scenach walk i pojedynków nie brakuje – przypominające akrobatyczne wyczyny z „Yamakasi” czy „13 Dzielnic” albo zabójczą potyczkę na tle neonów ze „Skyfall” będą cieszyć oko (i ucho).

Nie zabrakło niestety kontrowersji – Internet po raz kolejny zalała fala filmów i artykułów jakoby „Shang-Chi...” był największą porażką Marvela (no, od czasu „Kapitan Marvel”, a wcześniej „Czarnej Pantery”). Nie zagłębiam się w nie nigdy (szkoda mi na to czasu), ale za każdym razem zastanawiam się, co takimi ludźmi kieruje – i być może na łamach któregoś z przyszłych felietonów temat poruszę. Z dziennikarskiego (ekhm po raz drugi) zaś obowiązku śpieszę donieść, że do kina warto się wybrać – zwłaszcza na IMAX. Całość wygląda rewelacyjnie, pojedynki śledzi się z nieukrywaną radością, a CGI to wciąż ten sam wysoki (i horrendalnie drogi) poziom.

Klasycznie dla MCU mamy tu sceny po napisach – zarówno tych pierwszych, ładnych wizualnie jak i klasycznej długiej liście płac. Obie niejednoznacznie wskazują na ewentualny kierunek w jakim pójdzie kolejna seria, ale póki co można tylko spekulować w oparciu o komiksowe źródła (oraz obecny status quo filmowego serialu). Niemniej cieszy mnie, że nowe postacie zdobywają swoje miejsce wśród pierwszoligowców i będę mógł oglądać więcej ich przygód. A tymczasem pozwolę sobie po raz kolejny obejrzeć „Hero” Yimou Zhanga z Tonym Leungiem w jednej z głównych ról. Ave!

Ocena: 8/10
**O takie kino kopane
 nic nie robiłem**

Plusy:

- + obsada
- + klimat
- + wieje świeżością

Minusy:

- to wciąż origin story



OSTATNI JEDNOROŻEC

BAJKA, ALE NIE
DLA DZIECI

NIE wiem, ilu z Was kojarzy film „Ostatni Jednorożec”, nie mam pojęcia, jaka jest jego popularność w Polsce. Ja za dzieciaka nigdy o nim nie słyszałam, a po raz pierwszy zetknęłam się z tym tytułem będąc starą babą przeglądającą YouTube’a. Ten seans to bez wątpienia jedno z dziwniejszych kinowych doświadczeń, jakie przeżyłam. Czemu? Tego się dowiecie z tej recenzji.

~Cahan

Zacznijmy od tego, że film powstał w 1982 roku na podstawie książki Petera Beagle’a (1968 rok) o tym samym tytule. Jak wierną jest adaptacją – nie wiem, bo książki nie czytałam. Produkcja jest amerykańsko-japońsko-brytyjsko-niemiecka, a za reżyserię odpowiadają Arthur Rankin Jr. oraz Jules Bass. Widowisko trwa 84 minuty i należy do gatunku fantasy. Wśród aktorów głosowych znalazły się nawet takie gwiazdy jak Christopher Lee czy Mia Farrow. Produkcja nie jest skierowana do dzieci, a do kogo... Trudno powiedzieć, bo to mimo wszystko klasyka dzieciństwa wielu osób. Pewnie dlatego, że jeśli coś jest animacją, to musi być skierowane do najmłodszych.

Historia opowiada o jednorożcu, która, jak na jednorożca przystało, nie ma imienia. Bohaterka pewnego dnia podsłuchuje, że jej gatunek wyginął, więc postanawia to sprawdzić i dowiedzieć się, co się stało. Jest przy tym cudownie nieludzka, obca i zimna. Zapewniam, że nie jest to postać, z którą się utożsamicie. Od tego są ludzcy bohaterowie, którzy krzyżują z nią ścieżki, pomagają jej lub wprost przeciwnie. Jednorożcu jest ideą czegoś magicznego, czegoś odległego i nieuchwytnego, uczucia tęsknoty oraz dawnych marzeń. To opowieść o ludziach, którzy młodość mają już za sobą. Pokręcona i symboliczna podróż, którą każdy może interpretować na swój własny sposób, bo „Ostatni Jednorożec” nie jest od dawania jasnych odpowiedzi.

„Ostatni Jednorożec” to mroczne i melancholijne widowisko, które określiłabym jako baśniowe. Podobnie jak w baśni, wiele rzeczy nie ma tu sensu, ale nie z powodu dziur fabularnych, tylko przyjętej konwencji. Jeśli szukacie radosnych

kolorów, humoru i szczęśliwych zakończeń, wybierzcie inny film. Ten jest smutny i kojarzy się z zimnym, deszczowym, listopadowym dniem. No i ma interesującą estetykę, która dla wielu będzie zwyczajnie brzydka. Z jednej strony twórcy inspirowali się późnogotycką serią arrasów „Polowanie na jednorożca”, a z drugiej... Z drugiej niektóre elementy wyglądają jakby zwały z filmów Don Blutha. Natomiast ludzie są brzydki jak noc, co też buduje specyficzny klimat.



O pewnych decyzjach twórców najprościej powiedzieć, że są kontrowersyjne – jak choćby gruczolny mlekowy pewnej harpii, niektóre brutalne sceny... A o innych nie da się powiedzieć inaczej niż „zabijcie to zanim złoży jaja”. Mam na myśli zjaranego motylka oraz bardzo napaloną panią drzewo. Jak do tego doszło? Nie wiem. Ale taki właśnie jest ten film – dziwny.

Nawet jeśli nie zamierzacie dać szansy całemu filmowi, to powinniście zobaczyć samą czołówkę. Jest pięknie animowana, a w tle leci piosenka „The Last Unicorn” zespołu America, który razem z Jimmym Webbem i Londyńską Orkiestrą Symfoniczną odpowiada za ścieżkę dźwiękową. W ogóle muzyka jest taka jak cała produkcja, czyli melancholijna. Ale całkiem ładna.

Naprawdę nie wiem, czy poleciałabym ten film, mimo że osobiście go lubię i szanuję. Jest w nim coś fascynującego, coś nieuchwytnego, brudnego i zimnego. W brzydocie kryje się pewne piękno. Co jakiś czas do niego wracam, mimo że nie mogę powiedzieć bym kochała tę produkcję. Nie jestem w stanie powiedzieć, czy puściłabym ją dziecku, które jej zwyczajnie nie zrozumie. Jeśli szukacie czegoś oryginalnego, swego rodzaju mrocznej, filozoficznej baśni, to może ta produkcja jest dla Was. Jedno jest pewne – „Ostatni Jednorożec” jest niepowtarzalny i drugiego takiego widowiska nie będzie.



Ostatni jednorożec

Nieśmiertelna klasyka

ODLEGŁE Indie są miejscem dziwnym i niezwykłym, w którym żyją liczne istoty wzbudzające podziw u zwykłych ludzi. Gdzie indziej można bowiem znaleźć mrówki wielkości lisów, chciwie wydobywające złoto, albo majestatyczne istoty znane jako jednorożce? Pisało o nich wielu Greków i Rzymian – Ktezjasz oraz Arystoteles, Strabon który umieścił je na Kaukazie. Kosmas oraz Pliniusz Starszy. Czy ktoś może wątpić tylu szlachetnym mężom?

~Ghatorr

Od czasu gdy świat grekorzymski zaczął raportować obecność jednorożców w różnych miejscach na świecie (Etiopia, Indie, Palestyna, Kaukaz... choć w tym ostatnim wypadku pewnie pomogło, że dopatrywali się Kaukazu aż po Indie) stworzenia te stały się zadziwiająco popularne. Zaczynały jako zwykłe osły z rogami, lecz szybko przeistoczyły się choćby w dzikie istoty, które na róg upadały w trakcie skoków z wysokich miejsc albo w fantastyczne bestie z nogami słonia, ogonem dzika i głową jelenia. W okresie średniowiecza uzyskały kolejne zaszczyty, uzyskując swój wyjątkowy pociąg do niewinnych dziewcząt czy trafiając na liczne dzieła sztuki, między innymi słynne gobeliny z Cluny czy serię „Polowanie na jednorożca”. Zanim nowoczesne czasy zdegradowały je do poziomu

pastelowych koników szukających przyjaźni i jedzących sianoburgery czekała je jeszcze ostatnia chwila dawnej sławy – napisanie przez Petera Beagle’a „Ostatniego jednorożca” w 1968.

Autor roztacza przed czytelnikami baśniową wizję jednorożecznicy żyjącej samotnie w lesie. Jest ona niepodatna na upływ czasu – sama jej obecność sprawia, że w okolicy panuje wieczna wiosna, przez co godziny i lata mijają dla niej niepostrzeżenie, a jedyną oznaką mijających dni są zmieniające się pokolenia zwierząt które żyją obok niej. Nasza główna bohaterka zaczyna przygodę mając już swoje lata – biel jej sierści jest dojrzała, a jej róg zdążył już uczynić niejednego magiczny cud, od uleczenia króla po zrzucanie owoców dla niedźwiadków. Mogłaby żyć sobie w spokoju jeszcze długo, gdyby pewnego dnia do jej lasu nie przybyła dwójka myśliwych, która, przy narzekaniu na brak zwierzyny, wspomina, że jednorożców już nie ma. Wiadomość ta wstrząsa bohaterką na tyle, że ta po raz pierwszy od stu lat przemawia, choć tylko do siebie, i postanawia ruszyć na poszukiwanie pobratymców, którzy tak tajemniczo zaginęli.

W trakcie wyprawy jednorożecznicy przeżywa wiele niesamowitych przygód i dowiaduje się wiele o świecie, ludziach i nawet o sobie samej. Ludzkie krainy, w które



wkracza, różni się od wszystkiego, co znała do tej pory – z czego największą zmianą jest to, że pamięć o jej rodzaju zaginęła, a razem z nim zdolność do dostrzeżenia jej prawdziwej natury przez większość mieszkańców. Tylko nieliczni są w stanie zobaczyć w niej jednoroźca, a nie zaledwie wyjątkowo pięknego konia, a o malowniczych pościgach, które by ją zabawiły, może tylko pomarzyć. Zamiast tego świat oferuje jej tylko odrobinę niewoli, oszustw, niebezpieczeństw... Fascynuje też jej perspektywa – jako istota ponad ludzką moralnością, myśląca w kategoriach wieków, jej zachowanie może czasami wydawać się co najmniej chłodne, przynajmniej do czasu gdy okoliczności zmuszają ją do zmiany.

Oczywiście jednorożnica nie jest jedyną bohaterką. Ważnych bohaterów jest ledwie garstka – zaliczyć do niej można przede wszystkim jej towarzyszy, którzy się wpraszają na wyprawę z nią, oraz władców królestwa, do którego wiedzie ich trop zaginionych jednorożców. Do tej pierwszej grupy należą Szmendryk Czarodziej – kiepski sztukmistrz przeklęty nieśmiertelnością przez swojego dawnego nauczyciela aż do momentu, gdy opanuje magiczne zdolności – oraz Molly Grue, była bandytka, która drastycznie odbiega od stereotypu dziewczynki będącej w stanie zainteresować sobą prawdziwego jednoroźca. W gronie tych drugich znajdziemy króla Nędzora (w oryginale Haggard) oraz jego syna, Lira. Oprócz nich przez karty książki przewinie się jeszcze wiele mniej lub bardziej głębokich ludzi i innych istot, od starej wiedzmy zarządzającej wędrownym cyrkiem i w dość nietypowy sposób poszukującej nieśmiertelności, przez bandę nie do końca wesołych zbójców, a kończąc na motylku będącym w stanie się porozumiewać tylko cytując to, co słyszał, czy drzewie oferującym swoją wieczną miłość.

Nawet najciekawsze przygody czy niezwykła obsada nie byłyby takie ważne, gdyby opisano je w nieciekawym sposób. Na całe szczęście Peter Beagle był prawdziwym czarodziejem słowa, kreśląc z lekkością cudowne opisy i dialogi przepięknie lekkością, a ciężkie od treści i znaczenia. Niesamowity charakter tej książki kryje się w pięknych metaforach i porównaniach – byłem kupiony od piątej strony, gdy coraz bardziej zdumiona wizją bycia ostatnim przedstawicielem gatunku jednorożnicy „poczuła, że minuty oblażą ją jak robactwo”. Tłumaczenie pana Kłobukowskiego umiejętnie przenosi tę cudowność na nasz ję-

zyk, choć początkowo takie nazwy jak „Nędzor” czy „Bramjędz” (w oryginale Hagsgate) potrafiły mnie zaskoczyć.

Książka, co nie powinno zaskakiwać, jest bogatsza w treść od filmu. Przede wszystkim wycięto z niego praktycznie cały wątek Bramjędzu, jedynej miasteczka w ponurym kraju Nędzora które wydaje się kwitnąć, lecz ironicznie robi to kosztem kompletnego braku dzieci. Bez przeczytania książki nie domyśliliśmy się też, że poczciwy Szmendryk praktykował swój cynizm od dobrych kilkudziesięciu lat, bo w filmie słowem nie wspomina się o jego kłątwie. Z drugiej strony, w książce oszczędzono nam tak, akhem, wyrazistego wizerunku kochającego drzewa.

Czytanie „Ostatniego jednoroźca” jest niezapomnianym doznaniem. Gdy zacznie się zgłębiać fabułę, od razu trafia się do świata, w którym może i nie każdy jest magiczny, ale wielu o tym marzy i do tego dąży, gdzie czasem spełnienie obowiązku wobec innych i historii jest cięższe od kamienia młyńskiego, i gdzie nawet jednorożec może się nauczyć czegoś nowego. Jest to podróż, którą polecam każdemu.



Fibi i Jednorożec

Rarity do kwadratu
z dziewięciolatką



JEDNOROŻCE – nieśmiertelne, piękne istoty o niezwykłych mocach, które przyciągają osoby o czystym sercu. Dzieci – małe toto, czasem złośliwe, czasem urocze, odrobinę nieogarniające życia, patrzące na świat ze świeżą, radosną perspektywą... A gdyby tak to połączyć, wymieszać i przelać farbą na papier?

~Ghatorr

Tak szczerze, to nie jestem pewien, jakim cudem wpadłem na ten komiks. Może mignął mi w reklamie? Albo przypadkowo go wyszperałem, gdy przeszukiwałem sklep internetowy po zobaczeniu materiału o roli jednorożcach w kulturze nowoczesnej? Ewentualnie zauważyłem go w takim prawdziwym sklepie z komiksami, gdzieś pomiędzy Supermanami, Asterixami i Dragon Ballami. Nieważne – to, co ma znaczenie, to fakt, że od pierwszej chwili zapalałem do niego ciepłymi uczuciami.

„Fibi i jednorożec” to seria komiksów dla dzieci o – jak bardzo łatwo się domyślić – dziewczynce imieniem Fibi oraz jednorożcu imieniem Marigold Niebiańskie Chrapy. Cała historia zaczyna się w banalnie prosty sposób – od kamienia, którym jedna z naszych bohaterek postanawia puścić kaczkę. (Nie)szczęśliwie ten improwizowany pocisk trafia tkwiącego po drugiej stronie jeziora jednorożca, ale ten, zamiast się obrazić za przywalenie mu w nos, ogłasza dziewczynkę wybawicielką, dzięki której oderwała w końcu wzrok od swojego odbicia w wodzie. W zamian oferuje spełnienie jednego życzenia – a że nieskończone bogactwo czy supermoce odpadają, to Fibi decyduje się na prośbę, by zostały



przyjaciółkami. Tak oto zaczyna się seria przygód, która przeprowadzi je przez letnie obozy, utarczki z goblinami, halloweenowe zbieranie cukierków od smoka czy wspólne czytanie „Naszej kobyły”.

Sama Fibi jest, jaka jest – ot, dziewięcioletnie dziecko z wybujałą wyobraźnią, trochę typ kujonicy, nad którą w szkole znęca się wredna młodociana samica alfa. Dzieci w jej wieku pewnie mogą łatwo się z nią utożsamiać, do tego jest czasem uroczo niewinna i/ lub entuzjastyczna. Ważniejszą postacią jednak jest Marigold – bezczelnie zakochany w sobie jednorożec, który wymaga fizycznej interwencji po zapatrzeniu się we własne odbicie, radzi sobie z problemami z użyciem sporych ilości magii i w rozbrajający sposób nie rozumie ludzkiego społeczeństwa – nie przejmując się tym jednak za bardzo, bo jest na to za fajna. Bohaterka jest przy tym na tyle sprawnie napisana, by jej samozachwyty nie budził irytacji czytelnika. Mamy też wiele innych postaci, mniej lub bardziej rozwiniętych, z których przede wszystkim rozczulił mnie ojciec Fibi – ale to może dlatego, że rzuca informatycznymi sucharami i opowiada córce o rzeczach, które dla niego były elementem dzieciństwa, a dla niej stanowią historię antyczną.

Do gustu mi przypadł aspekt edukacyjny – na końcu każdego tomiku znajdują się dodatkowe materiały, takie jak choćby poradnik rysowania postaci (w tym instrukcje, jak ładnie oddać ich mimikę, przydatna rzecz!) czy słowniczek pozwalający dzieciakom poszerzyć słownictwo. Do tego w samym komiksie od czasu do czasu przemkną jakieś przyjemne nawiązanie historyczne lub naukowe, jak na przykład Marigold wspominająca Marco Polo. „Fibi i jednorożec” bawiąc uczy!

Ogólnie jest to zaskakująco przyjemna seria komiksowa o prostym humorze, który może przypaść do gustu zarówno starym, jak i młodym. Estetyczne obrazki cieszą oko, a krótkie przygody – ot, choćby wypad na jednorożcowe urodziny czy nieoczekiwane problemy ze sprzątaniem pokoju – potrafią w zabawny sposób zaskoczyć. Niestety, nie spodobał mi się tomik szósty, w całości opisujący jedną, dłuższą przygodę – w takiej formie ucierpiało zarówno humor, jak i dynamika. Mimo tego potknięcia liczę, że część siódma, gdy zostanie wydana w Polsce, dostarczy mi sporo radości. Polecam spróbować – szczególnie że paski wychodzą też na stronie internetowej tego dziełka, czyli można rzucić okiem kompletnie za darmo.

Historia lubi się powtarzać

czyli déjà vu

I'VE just been in this place before... to znaczy witajcie, komiksomaniacy! Chyba nie myśleliście, że w jednorozcowym numerze zabraknie recenzji kuco-komiksu, hm? Dziś zajmujemy się numerami 51-53 autorstwa Jamesa Asmusa (scenariusz) oraz Tony'ego Fleecsa (rysunki), w których zamyka się historia dosyć specyficzna – mianowicie teaser villaina, który później pojawił się w serialu! Jak to się ma do semi-kanoniczności komiksów? Przekonajmy się!

~Malvagio

Historia zaczyna się w chwili, gdy powracająca do swojego zamku Twilight nakrywa w nim złodzieja-jednorożca, który postanowił przywłaszczyć sobie kilka należących do niej woluminów (a co gorsza, narobił straszego bałaganu!). Następnego dnia księżniczka rusza z przyja-



ciótkami na poszukiwania włamywacza – szybko okazuje się, że jego plany nie ograniczają się jedynie do kradzieży, ale też wymazywania zawartości książek. Do czego dokładnie zmierza tajemniczy Shadow Lock? Czy bohaterkom uda się mu przeszkodzić? I nadejście jakiego villaina zwiastuje?

Nie ma co wstrzymywać się z odpowiedzią na to ostatnie pytanie, ponieważ cała rzecz już dawno się wyjaśniła – mowa o Kucu Ciemności z sezonu 7, którego wizerunek możemy ujrzeć na komiksowych kartach i dowiedzieć się, że swego czasu niemal zniszczył Equestrię. Czyli mamy do czynienia z kolejnym złoczyńcą sprzed tysiąca lat, nowe, nie znałem. Wielka szkoda, że komiks nie wychylił się poza ramy teasera i nie uchylił rąbka tajemnicy choć nieco bardziej – przypuszczam jednak, iż swoje palce maczała tu wspomniana już semi-kanoniczność. Jak zazwyczaj pozwala ona twórcom zaszaleć (przynajmniej w teorii, często bowiem i tak wybierają bezpieczne ścieżki), tak tym razem założyła na nich pęta. W tym przypadku nie mogli pozwolić sobie na zaprzeczenie serialowi – ani zapewne ujawnić zbyt wiele informacji, by nie podważać jego nadrzędnej pozycji. Całość mogłaby więc wypaść lepiej, wciąż jednak należy docenić fakt, iż komiksy rzeczywiście zostały dostrzeżone i wykorzystane na potrzeby animacji, co jest dla nich pewną formą nobilitacji.

Jak prezentuje się sama historia? Cóż, z tym aspektem również mogło być lepiej; w żadnym wypadku nie jest ona zła, ale wypada najwyżej średnio. Za najpoważniejszą jej wadę uważam to, że... cóż, to wszystko się już zdarzyło. No, mniej więcej. Pamiętajcie może jeden ze starszych arców, poświęcony żarłocznemu Molowi Książkowemu, który niszczył książki, a przy okazji ożywiał postaci z ich stron i w pogoni za którym bohaterki same trafiały do opowieści? Te wszystkie elementy można po kolei odhaczać w dziele duetu Asmus-Fleecs. Oczywiście z pewnymi zmianami, a nacisk fabuły położony jest na inne rzeczy, ale podczas lektury nie mogłem opędzić się od tego natrętnego uczucia *déjà vu*. A najgorsze w tym wszystkim jest to, że w historii z Molem elementy te zostały zrealizowane lepiej; postaci ożywają tu właściwie tylko na potrzeby jednej większej sceny, bohaterki trafiają do uchwyconego momentu muzealnej wystawy jedynie na chwilę w ostatnim zeszycie, a Shadow Lock... Ok, ma zupełnie inną motywację od głodnego opowieści robala i inny modus operandi, wciąż jednak sprowadza się to do niszczenia książek. Historii brakuje jakiegoś pazura, tym bardziej, że nie dochodzi do żadnej finałowej konfrontacji – Twilight wchodzi bez pudła po prostu wszystkie rzuty na retorykę. Z jednej strony jest to zrozumiałe, zważywszy, iż Shadow Lock nie jest tak naprawdę złoczyńcą, tylko owładniętym strachem przed przeszłością kucem, ale z drugiej... Chciałoby się czegoś więcej. I to tym bardziej, że całość bliższa jest plasterkowi życia niż pełnoprawnej przygodzie – niewiele tu akcji z prawdziwego zdarzenia.

Czy to kolejne uderzenie klątwy zbyt małej liczby stron, wymuszającej cięcia? Być może. Nie mogę jednak nie zauważyć, iż wiele z dostępnych stron zmarnowano na sceny wnoszące do fabuły naprawdę niewiele. Za koronny przykład tego zjawiska mogą posłużyć tu sceny, w których bohaterki rozdzielają się podczas pościgu za Shadow Lockiem w poszukiwaniu informacji na jego temat. Wszystkie jednak napotykają na dziwny opór mieszkańców miasteczka – sprzedawczyni w sklepie (skądinąd naprawdę udana postać, w jej przypadku nie powiedziałbym, że strony zostały zmarnowane) „przypomina” sobie coraz to nowsze szczegóły po kupowaniu przez Twilight kolejnych towarów, kuce w miejscowym saloonie domagają się najpierw pojedynku w siłowaniu się i tak dalej. Wszystko po to, by dowiedzieć

się, że tajemniczy złodziejo-niszczyciel książek udał się do... miejscowej biblioteki. Wow, cóż za szok, nieprawdaż? Komiks przynajmniej jest w tym miejscu samoświadomy i wyśmiewa to, że żadna z bohaterek nie wpadła na to wcześniej, ale szkoda została już wyrządzona. To wszystko sprawia, że jak w trakcie lektury towarzyszyło mi *déjà vu*, tak po jej zakończeniu nie mogłem opędzić się od poczucia niewykorzystanego w pełni potencjału.



Ale spokojnie, nie znaczy to, że historia jest zupełnie niewarta jakiegokolwiek uwagi. Na plus mogę wyróżnić przede wszystkim morał, który – choć w gruncie rzeczy prosty – niesie ważną naukę na temat historii, pamięci i konieczności wyciągania odpowiednich wniosków. Zapominanie o tym, co się wydarzyło, nie przynosi nigdy niczego dobrego, o czym przekonuje się sam Shadow Lock, który w swym zapale wymazywania informacji o straszliwym złoczyńcy przy okazji usunął wszelkie wzmianki o tym, jak właściwie został on w końcu pokonany. Wychodzi to może nieco łopatologicznie, ale w obecnych czasach, gdy otwarcie głoszone są tezy o słuszności

udawania, że niektóre wydarzenia nigdy nie miały miejsca, jest to morał na wagę złota. Prócz niego całkiem nieźle prezentuje się również humor – nie nastawiono go na bombardowanie czytelnika kolejnymi gagami, a raczej na wywoływanie uśmiechu tu i ówdzie, przez co wypada naturalnie i nienachalnie. Kronikarski obowiązek wpływający z mojej obsesji nakazuje mi również podkreślić (i przyznać za to dodatkowe punkty), że w całym komiksie czytelnik nie uświadczy nawet najmniejszej roli epizodycznej Starlight Glimmer – jako że w czasie akcji przebywa ona akurat w Canterlocie (czyżby czyniąc hece ze Znaczkami księżniczek?).

Kolejny plus zgarniają też rysunki – choć oczywiście nie jest to poziom niedoścignętego Andy’ego Price’a (jakkolwiek nudno to już nie brzmi), w prostocie stylu Fleecsa jest coś naprawdę urzekającego. Tym bardziej, iż dobrze komponuje się z treścią, zręcznie balansując pomiędzy szczegółowością a uproszczeniami. We właściwy sposób oddaje ducha materiału źródłowego – nawet jeśli dość często zdarza mu się ukazywać postaci z dość dziwną, noszącą cechy złośliwości mimiką, wyrażającą mniej więcej „widziałam już wszystko, co świat ma do zaoferowania i już nawet nie chce mi się komentować tego, co robisz” (o dziwo, przoduje w tym Fluttershy).

Długo przyszło mi zastanawiać się nad tym, ale ostatecznie przyznaję również plus samej postaci Shadow Locka. Jego działania, choć przez większość czasu wydają się kompletnie



irracjonalne, wpływają jednak z wiarygodnych motywacji. W swej pogoni za zniszczeniem całej wiedzy, która zburzyła spokój jego ducha, jest niemal bohaterem lovecraftowskim (ciekawostka – w komiksie pojawia się nawet bezpośrednie nawiązanie do mitologii Cthulhu). Hiperbolizuję, ale tylko odrobinę. Pomimo całej swojej obsesji pozostało w nim jednak wystarczająco zdrowego rozsądku, by ostatecznie porozmawiać z Twilight, dzięki której zrozumiał, że podjął niewłaściwie kroki, a cała sprawa ostatecznie rozeszła się po kościach. ALE CZY NA PEWNO? Właściwie to nie; całkiem ciekawym spostrzeżeniem jest fakt, iż mamy tu do czynienia z rzadką w kucowych mediach (oficjalnych, oczywiście) sytuacją, w której triumf protagonistek jest niepełny. Informacje, które Shadow Lock zdążył już zniszczyć, przepadły bezpowrotnie, a Equestria pozostawiona została pośród ciemnego oceanu niewiedzy, bez możliwości przygotowania się na powtórne nadejście złowrogiego Kuca Cienia. Już choćby i z tego względu, chapeau bas, panie Lock. Szkoda jedynie, że – oczywiście – nie uświadczyliśmy go później w serialu; biorąc pod uwagę jego związek z rzeczonym villainem, jest to kolejna niewykorzystana szansa. Zmarnowany potencjał powoli staje się chyba mantrą tej recenzji...

Ok, przyszedł czas na podsumowanie. I jakąż mogę wystawić ocenę... Sumienie nie pozwala mi przyznać niczego więcej niż 5/10, ale tylko ze względu na morał, lekki styl graficzny, całkiem sporo przyjemnego humoru, no i samą postać Shadow Locka. Konfrontacja z nim wpasowuje się w ramy historii, którą się czyta, ale raczej nie zapada w pamięć na długo, co, zważywszy na jej treść, wydaje mi się mocno ironiczne. Jeśli jako główny cel uznamy jedynie zapowiedzenie nowego villaina w ramach akcji marketingowej, a wszystkie pozostałe elementy jedynie jako bonus, komiks wywiązał się ze swego zadania całkiem porządnie – a może nawet przerósł oczekiwania. Jest to solidna, rzemieślnicza robota.

A teraz, rzekłszy to wszystko, żegnam się z wami – do następnego razu, w którym zapoznamy się z dwoma bieżącymi oneshotów i pewną pucuną wojenką.

Adios!

Bronies Corner 2.0.



Role Play



Kanaty
Tematyczne



Kanaty Głosowe



Kącik Lektorski



<https://discord.gg/v5EycmA>



ODJECHANE JEDNOROŻCE™

ZNISZCZ WROGÓW I HODUJ KONIKI

JEŚLI szukacie przyjemnej gry karcianej odpowiedniej dla każdej grupy wiekowej, a jednocześnie nie za prostej i nie za niewinnej, to trafiliście pod właściwy adres. „Odjechane Jednorożce” może i wyglądają uroczo, ale wzbudzą najbardziej krwiożercze instynkty nawet u świętego Franciszka z Asyżu, uratują każdą imprezę i wywołają salwy śmiechu. Panie i Panowie, porzućcie przyjaciół, inwestujcie w magiczne koniki!

~Cahan

Recenzowaną w tym artykule pozycję stworzył Ramy Badie, a w Polsce wydał Rebel. W ładnym i solidnym kartonowym pudełku znajduje się 135 kart, niektóre się powtarzają, ale wiele jest unikatów, a na wszystkich widnieją śliczne obrazki. Według wydawcy tytuł ten będzie odpowiedni dla dzieci powyżej czternastego roku życia, ale osobiście bym to ograniczenie wiekowe zdecydowanie zignorowała. Jeśli mi nie ufacie, to najpierw zagrajcie w to w gronie dorosłych. Przewidywany czas rozgrywki wynosi 30-45 minut, a grać w to można w grupie 2-8 osób, aczkolwiek uważam, że poniżej trzech czy czterech nie ma sensu siadać do stołu. Rozgrywka jest zdecydowanie ciekawsza, kiedy trzeba gnębić i pilnować więcej niż jednego gracza.

Na początku należy ustalić, który gracz rozpoczyna turę. Jest to osoba, która ma najbardziej kolorowe ubranie. Sprawiedliwe?

Nie. Genialne? Tak! Cel jest prosty – wprowadź siedem jednorożców do swojej stajni. W teorii można to zrobić w mniej niż siedem tur, ale tak się nie stanie, bo w tej grze częściej się niszczy cudze jednorożcowe imperium niż buduje własne. Żeby być skutecznym graczem powinienś dobrze znać wszystkie karty, ich efekty i możliwe wykorzystanie, a także udawać, że nie idzie ci za dobrze. Na pocieszenie powiem, że na każdej karcie jest napisane co robi, więc nie trzeba się „Odjechanych Jednorożców” uczyć godzinami, studiując instrukcję obsługi jakby była jakąś książką dla studentów prawa. Dziesięć minut ogarniania i można pykać. Łatwe żeby grać, dość trudne, żeby grać dobrze.

Czy polecam ten tytuł? Jeszcze jak! Zdecydowanie jedna z najlepszych pozycji na planszówkowych imprezach. Jest zabawna, jest urocza i cudownie grywalna. Daje zarówno poczucie bycia OP, jak i dobrego balansu. Spróbujcie koniecznie!





MYŚLISZ sobie, że masz przeciwnika na widelcu, ale wtedy Geppetto wzywa na pomoc batalion wzmocnionych czarnych kotów, które rozprawiają się z Twoją armią krasnali i ironicznym psim swędem zapewniają mu zwycięstwo. Uśmiechasz się jednak, agonalny chór „hej-ho!” wzmocnił bowiem Królową Śmiertkę na tyle, że powinna poradzić sobie w kolejnym starciu. O czym ja, do diabła, mówię? Witam w „Storybook Brawl” autorstwa Good Luck Games!

~Malvagio

Tym razem mam dla was prawdziwą świeżynkę – grę tak nową, że właściwie to jeszcze nie do końca wyszła. Zgadza się, dobrze myślicie, to early access (wystartował na Steamie 18 czerwca 2021), ale nie martwcie się na zapas: „Storybook Brawl” jest tytułem darmowym – jedyną rzeczą, którą można w niej zdobyć wyłącznie za Prawdziwe Pieniądze są elementy kosmetyczne. Oczywiście fakt wczesnego dostępu oznacza również, że gra jest cały czas rozwijana, nie może to więc być pełnoprawna recenzja, a raczej szybki rzut okiem. Bierzmy się zatem do dzieła!



Na dobry początek – o co w tym wszystkim chodzi? „Storybook Brawl” należy do gatunku autobrawlerów; osoby znające „Hearthstone” z pewnością kojarzą go z trybu Ustawki. W dużym skrócie polega on na wybraniu bohatera z dostępnej puli startowej (każdy posiada swoją specjalną zdolność), a następnie kupowaniu w sklepie jednostek, które ścierają się z siłami przeciwników; w miarę upływu czasu gracze zdobywają kolejne poziomy, dzięki czemu asortyment poszerza się o stworki coraz silniejsze i droższe. Do dyspozycji gracza oddano również wiele zaklęć, z których niektóre wzmacniają jednostki na czas najbliższej walki, inne na stałe, jeszcze inne uderzają we wrogie oddziały; zazwyczaj przed walką można zakupić tylko jeden czar, ale istnieją sposoby, które pozwalają na przekroczenie tego limitu. Oczywiście wciąż trzeba mieć na to wszystko wystarczająco wiele monet, ale na szczęście z każdą kolejną rundą sakiewka gracza się powiększa (do maksymalnie 12), a jej zawartość odnawia. Wszystkie niewykorzystane przed walką monety jednak przepadają! Starcia trwają do czasu, aż na placu boju pozostanie już tylko jeden gracz – aczkolwiek jako zwycięstwo traktowane jest znalezienie się już w Top 4 z 8. Starzy wyjadacze mawiają – „wygrasz dzięki umiejętnościom, ale do zajęcia pierwszego miejsca będziesz potrzebował szczęścia”.

W tym momencie muszę Was przestrzec – jeśli Pani Fortuna nie jest skłonna się do Was uśmiechać, być może powinniście unikać tego tytułu, potrafi

bowiem frustrować. „Auto” w nazwie gatunku nie wzięło się znikąd – podczas starć nie mamy żadnej kontroli nad tym, kogo zaatakują nasze oddziały (sic!), a ich losowe wybory bardzo często mogą decydować o sukcesie lub porażce. Nie mamy też wpływu na asortyment sklepiku, za wyłączeniem wylosowania nowego (za 1 monetę) lub zablokowania go na następną rundę – może się więc zdarzyć, że nigdy nie zobaczymy tak przez nas upragnionego trzeciego stworka do kompletu. A kompletować je warto, dzięki temu zdobywamy bowiem skarby zapewniające rozmaite premie – te tworzone z jednostek wyższego poziomu oczywiście odpowiednio większe. Jednostki natomiast łączą się w jedną, zachowującą wszystkie wzmocnienia – w szyku tworzy się jednak wówczas niebezpieczna luka, nie powinno się więc kompletować tercetów bez pomysłu.

Po tym wszystkim mogłoby się wydawać, że jest to gra absolutnie niewarta czasu i uwagi, ale... ona po prostu wciąga niczym bagno! Swoją zasługę ma w tym bez wątpienia baśniowy klimat, w którym każdy odnajdzie coś znajomego, zarówno w gronie jednostek, jak i bohaterów – prócz wspomnianego już Geppetto, możemy natknąć się przykładowo na Babę Jagę, Złego Wilka, jednorożce czy minotaury. Pod tym kątem gra z pewnością może trafić do o wiele szerszego grona odbiorców, niż tytuły oparte na konkretnym uniwersum. Tworzy to naprawdę uroczy miszmasz, okraszony do tego pasującą – choć niektórzy zapewne uznają





ją za infantylną (ale jakąż inną oddawałaby klimat lepiej?!) – oprawą graficzną. Gra nie posiada, niestety, polskiej wersji językowej i póki co nic nie wskazuje, aby autorzy planowali to zmienić, ale do zabawy wystarczy raczej podstawowa znajomość języka angielskiego. Wspomniana we wstępie Królowna Śmierćka to jedynie moje autorskie tłumaczenie Princess Wight – urocza ta dziewczuszka powiększa swoje statystyki z każdą śmiercią sojuszniczego krasnala.

Choć same walki są losowe, umiejętności gracza objawiają się w reagowaniu między starciami na skład drużyn przeciwników oraz ustawianiu jednostek w odpowiednim szyku – atakują one po kolei, warto więc zastanowić się, która powinna otrzymać największe szanse na zadanie ciosu. W przeciwieństwie do Ustawki do dyspozycji gracza oddano też tutaj aż dwa rzędy – żeby dobrać się do tylnego, trzeba najpierw przebić się przez pierwszy... chyba że ma się jednostki latające, one bowiem od razu atakują jednostki wspierające. Przeciwnik może jednak wówczas zareagować i ustawić tam swoje silniejsze oddziały,

zastawiając w ten sposób pułapkę. To tylko jeden z przykładów, możliwości wpływu na rozgrywkę istnieją, choć element losowy gra pierwsze skrzypce. W żadnym wypadku nie oznacza to jednak, że strategia w „Storybook Brawl” nie ma znaczenia. Jest to istotne o tyle, iż gra posiada wbudowany system rankingowy, a najlepsi gracze zapraszani są do udziału w turniejach z nagrodami pieniężnymi (dość skromnymi, przynajmniej na razie).

Podsumowując, jeśli RNGesus nie wpisuje się w Wasze wyznaczenie wiary, „Storybook Brawl” nie jest raczej tytułem dla Was i, choć nie miała to być recenzja, możecie założyć, że jego ocena to 3/10. Jeśli jednak nie macie nic przeciwko zdrowej porcji hazardu i lubicie poczuć ten specyficzny dreszczyk – w takim wypadku ocena rośnie do co najmniej 7 punktów. Instalujcie śmiało, zwłaszcza że po ostatnim patchu pojawiła się możliwość tworzenia lobby dla znajomych! A teraz wybaczcie, idę spróbować szczęścia.

Adios!



GRA DROGI KU WOLNOŚCI

Co się stanie, jeśli okaże się, że żyjesz w odciętych od świata państwie rządzonej twarde ręką przez despotyczną władzę? Jakie będą Twoje kroki jako buntowniczego nastolatka? Czy będziesz próbował wywołać rebelię, podkulisz ogon i uciekniesz, czy jednak zdecydujesz się zmieniać swoją ojczyznę w myśl demokratycznych idei? Takie decyzje możesz podjąć w nowej produkcji studia DigixArt o nazwie „Road 96”.

~Solaris

Studio DigixArt zostało utworzone w 2015 roku przez byłych pracowników francuskiego oddziału Ubisoftu – Ubisoft Montpellier. 15-osobowy zespół miał do tej pory na koncie dwie gry, które przeszły bez większego echa, zyskując przeciętne oceny. Z „Road 96” było jednak inaczej. Gra przyciągnęła uwagę na pokazach na tyle mocno, że na kilkanaście dni przed premierą studio zostało wykupione przez koncern Embracer Group, który posiada takie studia jak Koch Media, THQ Nordic czy Saber Interactive.

Głównymi bohaterami produkcji Francuzów są anonimowi nastolatki, którzy żyją w wyżej wymienionym fikcyjnym autorytarnym państwie o nazwie Petria, rządzonej przez prezydenta Tyraka, a które szanse na lepsze życie i zmiany widzą w przedostaniu się przez granicę, kierując się w stronę tytułowej drogi numer 96. A wszystko to odbywa się w atmosferze nadciągających wybo-

rów prezydenckich, w których do politycznej walki z obecną władzą staje liberalna senator Flores. Gra ukazuje także, że zapłonem do stworzenia takiego państwa, ograniczania swobód obywatelskich oraz łamania praw człowieka może być zamach terrorystyczny i wprowadzanie wymienionych zmian pod płaszczykiem obrony obywateli przed bliżej nieokreślonym zagrożeniem.

W trakcie naszej drogi spotykamy różne wyraziste postaci (jest ich ósemka – Zoe, John, Fanny, Alex, Stan z Mitchem, Sonya oraz Jarod), których historie wzajemnie się przeplatają i uzupełniają, a nasze decyzje i interakcje z nimi będą miały wpływ na zakończenie samej gry. To, jakie będziemy podejmować wybory, wpłynie także na to, jak zachowają się spotkane postaci w przyszłości. Sam gracz z kolei może podejmować trzy rodzaje decyzji – ścieżkę buntu, demokratycznych przemian lub biernego poddania się sytuacji jaka panuje w kraju i ucieczkę z niego bez nadziei na powrót.

Grę można uznać za grę przygodową nowego typu. Gatunek ten ewoluował przez lata i nie jest to już typowy point'n'click jaki mogliśmy spotkać w „Syberii”, „Najdłuższej podróży” czy „Broken Swordzie”. Francuzi zdecydowali się na zamieszanie w tym kotle i wprowadzenie pewnego powiewu świeżości w postaci widoku pierwszoosobowego czy fabuły z wyborami, które przypominają produkcje Dontnod. DigixArt dorzucił od siebie charakterystyczną kreskę, która stylistycznie

przypomina tę z „Firewatcha” oraz coś, co jest jednym z największych atutów gry – losowo generowaną fabułę. Dzięki tej ostatniej cesze, gracze mogą przeżyć różniące się od siebie historie, a według zapewnień deweloperów, gra może wytyczyć 148 tysięcy różnych ścieżek. Dodatkowo w trakcie podróży gracz zdobywa umiejętności, które przechodzą z postaci na postać, a które pozwalają odblokować niedostępne wcześniej ścieżki dialogowe.

Sama fabuła porusza wiele dojrzałych tematów, których nie będę wymieniać, aby nie zdradzać elementów fabularnych. Te, choć były raczej przewidywalne, muszą przyznać, że częściowo delikatnie mnie zaskoczyły. Dodatkowo po ukończeniu gry jest możliwość rozpoczęcia Nowej Gry+, która powoduje, że jesteśmy w stanie zebrać wszystkie znajdzki oraz poznać w pełni historię spotykanych postaci (nie udało mi się tego dokonać za pierwszym podejściem i podejrzewam, że taki był zamysł samych twórców gry).

Oprócz standardowej historii, w trakcie naszej podróży mamy możliwość zagrania w kilka minigier, między innymi tanki, ponga, cymbergaja, trzy kubki, Connect 4 itd. Każda z nich jest na swój sposób oderwaniem się od głównego wątku i do-

starcza pewnej rozrywki, której czasami brakuje historii. Gra niestety cierpi na tym, że jest swego rodzaju „grą drogi” i bardziej trzeba ją traktować jak interaktywne kino niż przygodówkę. Można to uznać zarówno za wadę, jak i zaletę. Osobiście skłaniam się ku pierwszej opcji, gdyż gra przez to staje się za łatwa, czynności powtarzalne, a gdyby sama produkcja była dłuższa o kilka godzin stałaby się na tyle nużąca, że zaczęłyby od siebie odpychać mniej niedzielnych graczy.

Do jednego z największych plusów można zaliczyć z kolei fenomenalną ścieżkę dźwiękową stworzoną na modłę lat 90. przez francuskich artystów, w tym The Toxic Avengers (polecam utwór „Hit The Road”!), czyli Simona Delacroix, którego utwory były wykorzystane przez tak duże marki jak Nissan czy Yves Saint Laurent. Gracz „odkrywa” soundtrack, znajdując porzucane po lokacjach kasy z kolejnymi utworami, a które później może odtwarzać czy to w samochodzie, czy w magnetofonach. Osobiście uważam, że w kwestii muzycznej gra może być kandydatem do nagrody OST roku.

Czy polecam grę? Osobiście mogę ją polecić, jednak z pewnymi zastrzeżeniami – gra ma świetnie rozpisane postaci, jak i samą historię; ścieżka



Zoe to jedna z bohaterek, które spotkamy na swojej drodze, a która była swego rodzaju „twarzą” kampanii marketingowej gry



dźwiękowa także zasługuje na uznanie. Łyżką dziegciu pozostaje jednak swego rodzaju „nie-dosyt” spowodowany tym, że gra w pewnym momencie robi się monotonna i mogłaby zostać lepiej dopracowana pod względem gameplayu. Produkcja jest dobrze wyceniona na kwotę 69,96 zł na Steamie – nie jest to ani dużo, ani mało jak na tę grę. Nie uznaję tego za wadę, jednak uważam za zasadne zaznaczyć, że „Road 96” nie posiada polskich napisów, jednak uważam, że język angielski nie jest tu na tyle skomplikowany, aby był barierą nie do pokonania (sam ograłem tytuł z rosyjskimi napisami).

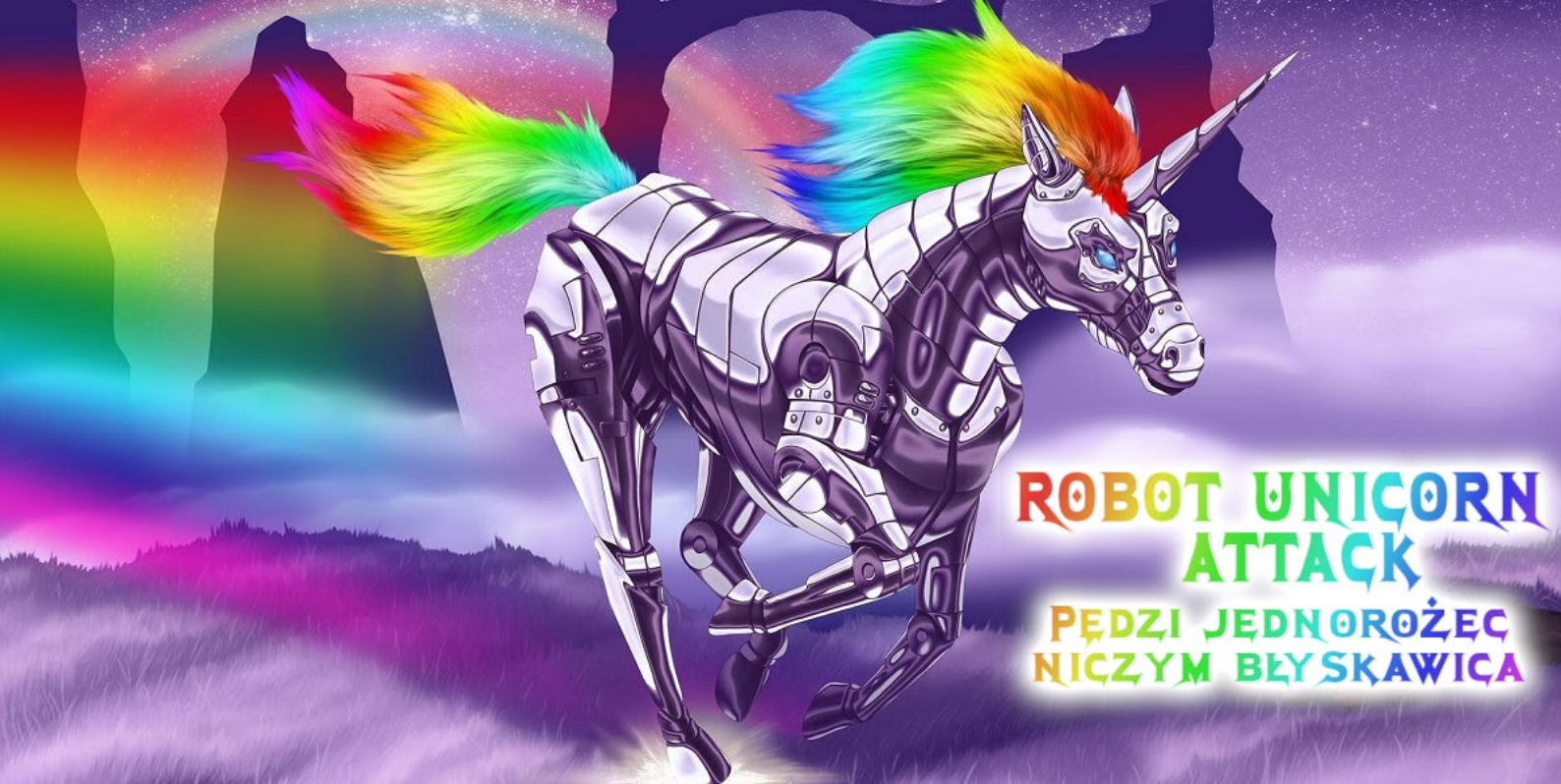
Ocena: 8/10

Plusy:

- + Wyraziste postaci z ciekawą historią
- + Przyjemna dla oka kreska
- + Proceduralnie generowana fabuła
- + Przyjemne minigry
- + SOUNDTRACK!

Minusy:

- Gra jest dość krótka, maksymalnie na 8-10 godzin
- Spowolnienia fabularne czasami irytują
- Gra jest dość prosta i nie stanowi wyzwania dla gracza, ot typowa „gra drogi”



ROBOT UNICORN ATTACK

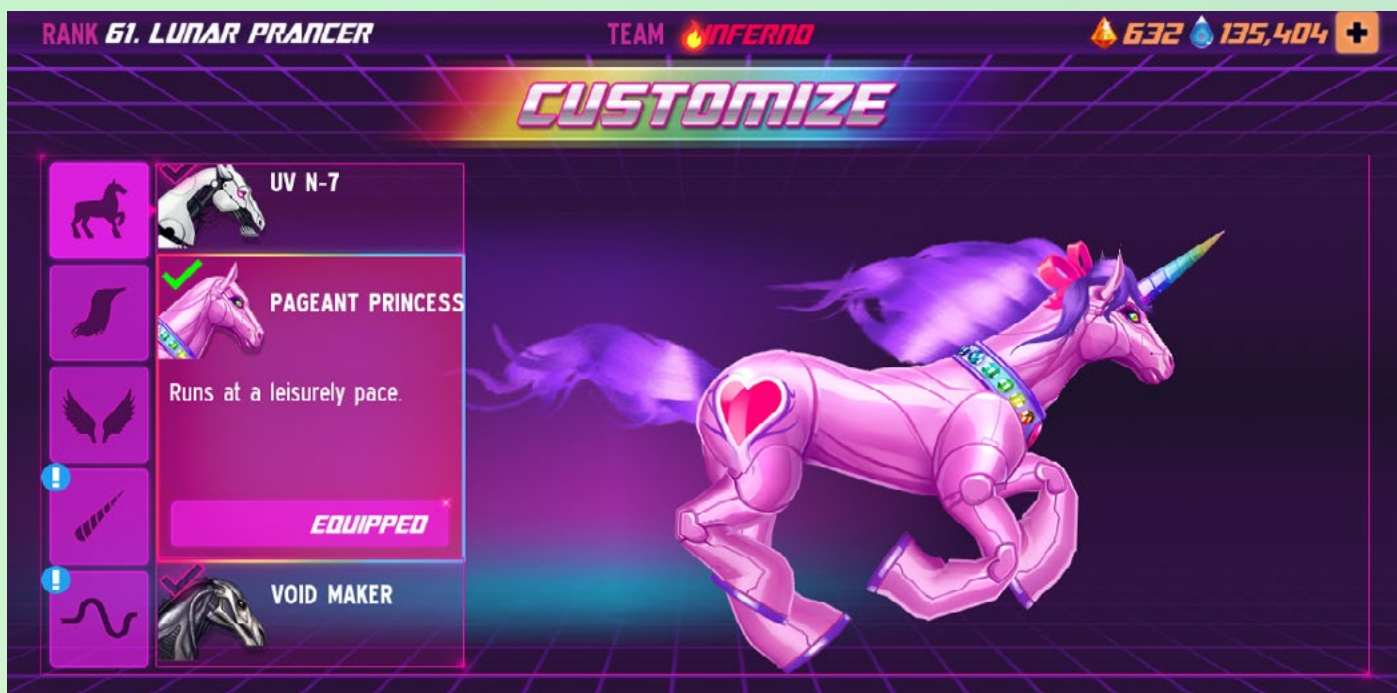
PĘDZI JEDNOROŻEC
NICZYM BŁYSKAWICĄ

AH, Flash. Cóż to była za technologia, coż to były za czasy. Setki godzin mojego (i zapewne części z Was) dzieciństwa spędzone na oglądaniu mniej lub bardziej złożonych animacji i ogrywaniu prostych gier. Dlatego też, w ramach słodkiej do bólu zębów tematyki numeru przyjrzymy się serii (a tak, serii!) gier Robot Unicorn Attack.

~Hefajstos

Ciężko rozpisywać się na temat produkcji, która będąc prostym endless runnerem (tj. grą w której postać biegnie przed siebie, a gracz kontroluje na ogół skok i dodatkową akcję) oferuje jedynie rozrywkę na przysłowiowe pięć minut. Nasza postać – uroczy zmechanizowany jednorożec z napędem tęczowym – pędzi nieustannie z rosnącą prędkością, by zbierać wróżki, za które zgarnia punkty. Na przeszkodzie stoją (przeszkody, hehe) kryształowe gwiazdy, które możemy rozbijać stosując specjalny zryw. Oprócz





tego nasze życia (zwane tu życzeniami, a mamy ich na starcie trzy) zakończyć mogą grawitacja (gdy spadniemy) i prędkość (gdy za mocno przytulimy się ściany). Wszystko to w akompaniamencie zremiksowanej wersji utworu „Always” zespołu Erasure. Muzyka równie urocza, co irytująca – raz usłyszana nie opuści Was już nigdy.

Jak to bywa z tego typu połączeniami, pomysł chwycił i gra zyskała ogromną popularność – do tego stopnia, że wydano ją na telefonach komórkowych (Android i iOS). W internetowym sklepie sprzedawano koszulki i bluzy (z uroczym „Chase your dreams” z przodu i równie uroczym „You will fail” z tyłu). O sukcesie rodzącej się marki świadczyć mogą też liczni naśladowcy – wszak imitacja jest najszczęśliwszą formą pochlebstwa – i fandom (z DeviantArtem na czele). Stworzony rok później pocieszny Nyancat doczekał się swojej wersji (będącej parodią Robot Unicorn Attack) o nazwie Nyanicorn, zaś fani My Little Pony fanowską wersję gry, gdzie główną postacią była Rainbow Dash (i była to dokładna kopia gry ze sprite swapem).

Twórcy kuli żelazo póki gorące i nieco ponad pół roku po premierze pojawiła się alternatywna wersja zatytułowana Robot Unicorn Attack: Heavy Metal. Ociekająca motywami piekielnymi i glam metalowymi kusiła graczy utworem „Battlefield” niemieckiego zespołu Blind Guardian. I uwierzcie mi, fenomenalny wokalista Hansiego Kürscha towarzyszący zmechanizowanemu kuniowi godnemu samego Lucyfera to jedna z najlepszych rzeczy, na jakie trafiłem w swoim życiu.

Oprócz tego pojawiły się trzy mniej rozpoznawalne wersje:

- Christmas Edition – świąteczna (duh!), gdzie przebrany za renifera jednorozec pędzi w rytm „Christmas Time (Don’t Let the Bells End)” zespołu The Darkness,

- Evolution – wariacja na temat klasycznej wersji, gdzie co 3-4 rozbite gwiazdki ewoluujemy w kolejną mechaniczną kreaturę,

- Retro Unicorn Attack, czyli to samo, ale w ośmiu bitach.

I na tym mogłaby się nasza podróż skończyć, ale w przeciwieństwie do lwiej części flashówek Robot Unicorn Attack dostało sequel. A nawet dwa! Zgodnie z zasadą „więcej, szybciej, tęczy... znaczy lepiej!” dostaliśmy grę z poprawioną grafiką (so smooth!), nowymi manewrami (so talented!) i nowymi znajdźkami (so much... too much!). Aktualizowana na bieżąco o nowe etapy, nowe zagrożenia i nowe okazy z końskiej menażerii nie oferowała w zasadzie nic ponad to, co było w oryginale. Wspomniane manewry kupować można za grową walutę – łzy. Za część zawartości przyszło nam jednak bardziej słono zapłacić (żart niezamierzony).

Tu dochodzimy do części trzeciej, w którą nie dane mi było zagrać. A zgodnie z dawnym trendem, jak część trzecia to z literką D – bo i w trzeci wymiar popatatajał nasz dzielny jednorozec z chromowanym zadem. I choć tytuł właściwy to Robot Uni-



corn Attack Forever, to nieoficjalna nazwa Robot Unicorn Attack 3D funkcjonuje wśród fanów do dziś. Przyznaję szczerze, dla mnie decyzja ta odarła produkcję z prząsnego uroku i prostoty. Patrząc na to mam wrażenie, że oglądam teledysk wschodzącej gwiazdki pop albo reklamę gumy balonowej. Tym razem gracz dostaje do dyspozycji stajnie, a w niej różne typy robotów z rogami na czole. Każdy z nich działa jako życie (życzenie), ma swój dość unikalny design i imię. Co z tego, skoro każdym gra się tak samo? Dokładanie śmieci do tak prostego konceptu nigdy nie kończy się dobrze, wszak każdy rynek musi się nasycić.

A jeśli chodzi o rynek – jak to bywa w naszym ociekającym kapitalizmem świecie, część contentu była do kupienia za naszą najprawdziwszą gotówkę (opcjonalnie, ale jednak). To też ciekawy przykład na to, jak chęć zarobienia na marce potrafi nie tylko

rozminąć się ze znaczeniem tejże, ale i pogrzebać ją całkowicie (ekhm! Eidos... ekhm! Tomb Raider...). Część pierwsza była zrobiona dla frajdy i tej frajdy dostarczała – na tyle dobrze, by chętnie do niej wracać co jakiś czas. Część druga podbiła potencjał próbując przy okazji zarobić trochę grosza. W Forever jest to nachalne i irytujące – kolejne szkapy kosztują, reklamy atakują zewsząd, a i kontynuacje dostajemy za ich oglądanie. Nic dziwnego więc, że poza oryginałem (z dwiema wariacjami) próżno dziś szukać przedstawicieli tej serii.

Nie ma co jednak wylewać łez, wszak pozostał po robotycznym jednorożcu tęczyowy ślad w kulturze masowej (i pamięci tych, co by pewnie chcieli choć na chwilę zapomnieć tę piosenkę). Pozostaje mieć nadzieję, że w przyszłości kolejne tak urocze endless runnery nie zostaną pogrzebane przez chciwość. Ave!



UNICORN TAILS



Recenzja stadna
cudownego dziecka
trzech ojców



CZERWONE słońce chyli się nad horyzontem. Wiatr delikatnie owiewa zarówno trawę bujnie porastającą Jednorożcową Wyspę, jak i ukryte na niej ruiny z dawnej świetności – z czasów, zanim Murowy Dzień rozdarł jedność tych dumnych, magicznych istot. Choć o tak późnej godzinie wszystkie pocziwe istoty powinny się już kłaść spać (disclaimer – w grze NPC niezbyt reagują na cykl dobowy), to na samym szczycie tajemniczej wieży, na północy, dwójka jednorożców spokojnie sobie gawędzi. Widocznie nie muszą rano wstawać do roboty.

~Ghatorr & Gray

Glitterfall: Wiesz, Sparky? Czasem, gdy się tak patrzę, to mam wrażenie, jakby naprawdę rządziła nami jakaś siła wyższa. Jakby przed czerwcem 2020 niczego tu nie było, a potem nagle bam – tajemniczy bogowie porozmieszczali tutaj to wszystko, zupełnie tak, jakby pisali książkę, dorzucili do smaczku kilka aktywności pobocznych i wysłali tego nowego jednorożca, by biegał i rozwiązywał nasze problemy.

Sparky: Jak tak o tym mówisz, to muszę przyznać, że coś w tym jest. Czuję się, jakbym bezwolnie stał w miejscu, a cała moc sprawcza była w kopytach tego jednego jednorożca.

Glitterfall: Zupełnie, jakbyśmy utkwili w jakimś nieszczęsnym bożym igrzysku. W sumie jak się nazywa ten nowy? Maliniak? Lukrecja? Jak tak patrzę na jego galop, a ta czerwona grzywa po-

wiewa przy nim na wietrze, to mi się cieplej na sercu robi.

Sparky: Co? Jaki Maliniak? Byłoby miło, jakby się tak zwyczajnie nazywał! Mi się przedstawił jako Pyszne Fromarze. I jestem całkiem pewien, że grzywę to miał żółtą, jak ser.

Glitterfall: W sumie to jestem daltonistą, więc się nie znam, ale wierzę na słowo – szczególnie, że to łatwo porównać. Cała wyspa zavalona serami. Co on z nimi ma? Co sprawia, że pomiędzy załatwianiem spraw dla Bearshe i łożeniem po labiryntach, zachciewa mu się rzucić ser na dach mojego domu?

Sparky: Żeby tylko ser, mi na podwórku magicznie pojawił łóżko i tak je zostawił. Doceniam prezent, ale jakoś średnio pasuje mi do wizji ogrodu. Choć jeśli zaraz potem rzuca na siebie takie zaklęcia, jak to dające cudowną grzywę, to nie pozostaje nic innego, jak wybaczyć inne drobnostki. A widziałeś to, gdy wczoraj biegał po jeziorze? Robił lód pod kopytami! Nie do uwierzenia.

Glitterfall: Nie, widziałem tylko jak się pogrubiał, przez co wyglądał niczym bania. A, i jeszcze rzucił na siebie dziwną mroczną aurę, wszystkie jeże mi z ogrodu uciekły na ten widok (disclaimer – gra nie zawiera jeży, a szkoda)... a, czekaj, wiem co jeszcze mnie zdziwiło – to, jak jednego razu zrobił w bibliotece taki mały zamek i do niego wlaż!



Sparky: A wiesz, wpadłem do niego nawet na herbatkę (disclaimer – niestety, w grze nie można pić herbaty) do tego zamku. Od wewnątrz wydaje się znacznie większy. Ma w nim nawet takiego wielkiego pluszowego misia, choć nie mam pojęcia, po co mu on.

Glitterfall: Słyszałem, że zdobył ten zamek w jakimś innym wymiarze, gdy badał portale dla Bearshe! Liczę, że pewnego dnia uda im się odkryć, co spowodowało Murowy Dzień i gdzie zniknęła reszta Kraju Jednoroźców. Swoją drogą, mam takie dziwne poczucie, że jak na takie pastelowe, kolorowe istoty jak my, to zdarza się nam sporo dziwnych i nawet mrocznych rzeczy.

Sparky: Racja. Murowy Dzień, demoniczne, obce wymiary, pojawiające się znikąd portale. Motyle też nagle się zmaterializowały, tak ni stąd ni zowąd. Może motylki nie są mroczne, ale też nie powinny rozpadać się w błyszczący proszek, gdy się koło nich przejdzie. Do tego ten biedny jednorożec, Fromarze lub Maliniak, jak zwał tak zwał, spędził trzydzieści lat w portalu.

Glitterfall: Nic dziwnego, że nie mamy turystów, choć może to dlatego, że od czasu Murowego

Dnia, jesteśmy odcięci od reszty świata. A jak jeszcze się wczyta w książki! Choć... może słowo „wczyta” nie jest najlepsze. Gdy jakieś otwieram, to mam wrażenie, że słyszę w głowie głos, który mi je czyta na głos. Też tak masz?

Sparky: Tak, baranie, to się nazywa czytanie. Ten głos to twoje myśli.

Glitterfall: Oh. Miło z jego strony, bo czasem mam problemy z rozczytaniem czcionki w książkach (disclaimer – czcionka jest bardzo wyraźna, czytanie oraz słuchanie tych książek to czysta przyjemność). Starość nie radość, oczy już nie te... Do tego ma naprawdę przyjemny ton głosu. Tak szczerze to wydaje mi się czasami, że u nas na wyspie wszyscy mówią, jakby byli profesjonalnymi aktorami głosowymi, nawet ten troll pod mostem.

Sparky: Ah tak, zdecydowanie nie jesteśmy już żrebakami. Chyba muszę zainwestować w parę okularów. Ostatnio to nawet nie mogłem nigdzie zobaczyć Bearshe! (disclaimer – w wyniku jakiegoś błędu zniknęła mi jedna z ważnych dla fabuły postaci, ale za jakiś czas się pojawiła). Swoją drogą, też tak czasem patrzysz i masz wrażenie, że gdzieś już te rzeczy widziałeś?





Glitterfall: No tak, zupełnie jakby twórcy naszego świata musieli trochę ciąć koszty. Ale w sumie czy to źle? Całość jest czytelna, przyjemna dla oka, takie solidne 5/10 z plusikiem na zachętę. Za to ta muzyka w tle... Błagam, powiedz, że ją słyszysz, że to nie tylko ja...

Sparky: Zdecydowanie przyjemna, a jak wesoło się do niej patataja.

Glitterfall: Uff. Ale fakt. Chce się żyć, ptaszki śpiewają, kopytka stukają o ziemię. Ba, czasem nawet stukają pod ziemią. Albo głowa znika w ścianie. Kilka razy ten nowy jednorodec chyba miał problem z przekonaniem Bearshe, że już wykonał jej zlecenie. Ale to, że zniknęła, to w sumie normalne, każdy potrzebuje czasem prywatności.

Sparky: Jak już sobie trochę narzekamy... Też masz takie wrażenie, że całkiem ciężko się biega? Choć może to też ten wiek (disclaimer – na padzie sprint się włącza wciskając gałkę analogową, co na dłuższą metę jest niewydolne).

Glitterfall: To na pewno ten wiek, nie ma się co sprzeczać, a szkoda! Pohasałbym sobie po łąkach. Pozbierał motylki albo podkowy, wpadł do labiryntu... Choć ten wielki potwór trochę zniechęca. O, a kojarzysz tę maszynę do rzeczywistości wirtualnej?

Sparky: Kojarzę. Fajny sposób na rozerwanie się, można pobiegać po torze przeszkód, postrzelać do celu albo do przeciwników. Choć ja osobiście wolę zabawy w rzeczywistości, jak zabawa w chowanego z tym świecącym nosorożcem. A jak już o przyjemnych rzeczach. Wiesz co uwielbiam? Czapki. Co podejść do sklepu, to mają inne, a każda cudowna. Ostatnio kupiłem sobie taką w kształcie rekina, niesamowicie urocza. Ale mam też w swojej kolekcji koronę, czapkę wieżę Eiffla i świąteczną. Tę ostatnią kupiłem w czasie eventu świątecznego. Miły czas, można było po-tuptać po śniegu.

Glitterfall: Tak, czapeczki są super. Wszystko jest super. Nasza wyspa jest wspaniała, nawet, jeśli coś wygląda dziwnie to widać, że jest robione z sercem. Efekt końcowy jest o wiele lepszy od sumy elementów.

Sparky: To po prostu odjechana gierka (discl... a już wiecie sami co – z ręką na sercu, naprawdę przyjemna rozrywka). Do tego jest całkiem tania na Steamie.

Glitterfall: Czym, do siana, jest Steam?

Sparky: Stajnią tajemniczą... stajemną... stajmą znaczy się.



Makabryczna Szybka Piątka

PAŹDZIERNIK! Choć motyw tego numeru to urocze do... oporu jednorożce, nie można zapomnieć o krwistym daniu głównym miesiąca. Mowa rzecz jasna o Halloween (jedynym akceptowalnym przeze mnie święcie, poza dniem pizzy – ale każdy dzień jest dniem pizzy). Tak więc tym razem w moim mini przeglądzie najciekawsze horrory z ostatniego roku.

~Hefajstos



5. Candyman

Candyman, ikona grozy z lat 90. powraca by raz jeszcze udowodnić jak słodka może być zemsta. Wpisane w społeczno-polityczny komentarz dzieło duetu DaCosta i Peele nie tylko straszy widza (zarówno jako slasher, jak i body horror), ale też zmusza do refleksji.

4. Dom Nocny / The Night House

Po śmierci męża, Beth (rewelacyjna Rebecca Hall) snuje się przygnębiona po domu nad jeziorem, który zbudował jej ukochany. Przywidzenia i koszmary, których zaczyna doświadczać popychają ją w stronę odkrycia tajemnic nieboszczyka. Horror, który trzyma w napięciu od początku do końca.



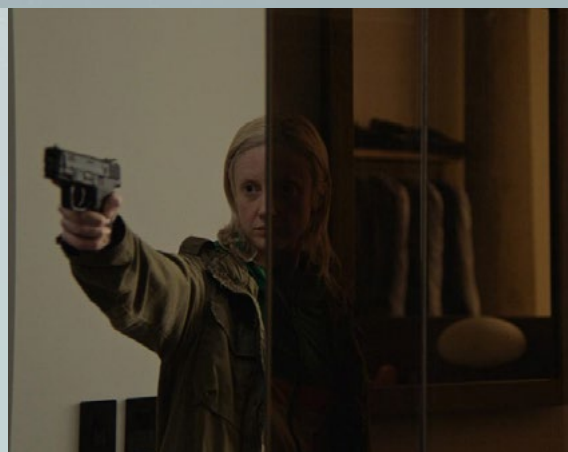


3. Niewidzialny Człowiek/ The Invisible Man

Tkwiąca w toksycznym małżeństwie Cecillia (fenomenalna kreacja Elisabeth Moss) ucieka pod osłoną nocy od męża, genialnego naukowca. Gdy mężczyzna popełnia samobójstwo, zostawiając jej cały majątek, ta wietrzy podstęp. Czy dziwne wydarzenia w jej otoczeniu to oznaka udręczonego umysłu czy coś więcej?

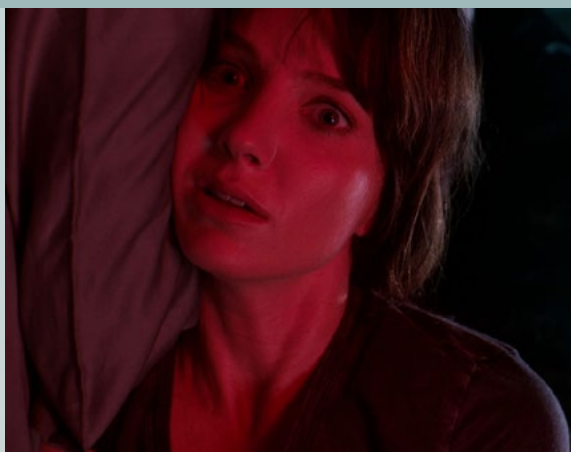
2. Possessor

David Cronenberg to legenda kina grozy. Nic więc dziwnego, że jego syn Brandon poszedł w ślady ojca i kontynuuje rozwój gatunku. „Possessor” to film zawieszony między surowym sci-fi a cudnym body horrorem z mocnym rysem psychologicznym. Grająca główną rolę Andrea Riseborough (znana m.in. z „Mandy”) udowadnia, że wciąż można przerażać i szokować na nowe sposoby.



1. Wcielenie / Malignant

James Wan w przerwie między Aquamanami powraca do gatunkowych korzeni, tym razem prezentując nam mieszankę klasycznych motywów i rozwiązań w konkretnym campowym sosie. Madison (Annabelle Wallis) zaczyna doświadczać wizji makabrycznych morderstw, które paraliżują jej zmysły. Ile w nich prawdy i kto za tym wszystkim stoi musicie przekonać się sami (choć uwaga, przyda się mocny żołądek!).



Plus: Halloween Zabija / Halloween Kills

Tym razem pozwolę sobie lekko nagiąć własne reguły i zaprezentować film, który na swą premierę czeka. „Halloween Zabija” to kontynuacja filmu z 2018 roku (będącego kontynuacją oryginalnego „Halloween”). Czy wraz z Laurie dostąpimy katharsis czy też zawodu – dowiemy się już w drugiej połowie października.



UNICORN TAILS



Poznaj redakcyjne jednorożce

Redakcja gra w Unicorn Tails

ŁADNE ogony

PRZEZ pola patatają

POZNAJ koniki



Imię: Pyszne Fromarze

Wiek: Nie potrafię liczyć w chipsowo-jednorożcowym, ale chyba tyle, co serek

O mnie: Nazywam się Pyszne Fromarze, jako hołd najlepszym chipsom z Lewiatana (i tego, że nie da się używać polskich znaków).

Opiekun: Moonlight

Imię: Maliniak

Wiek: Eeeee...

O mnie: Jestem Maliniak, moje ulubione hobby to polowanie na nosorożce i długie space– jak to „to nie ogłoszenie towarzyskie”?!

Opiekun: Ghatorr





Imię: Horsey

Wiek: Klaczy się o wiek nie pyta!

O mnie: Profesjonalny patatajacz. Posiada najważniejsze z magicznych mocy – przyzywanie sera i łożka, żeby w każdym momencie móc mieć podwieczorek i spanko.

Opiekun: Gray Picture

Imię: Pucyk

Wiek: 231 lat

O mnie: Władca przestworzy i oceanów. W wolnych chwilach wypada za mapę i szuka motylków.

Opiekun: SoulsTornado



Imię: Lukrecja

Wiek: 39.5 wiosny

O mnie: Z przodu wiertło, z tyłu miotła. Klacz wyklęta za imię i zamiłowanie do dziwnych smaków. Hobbystycznie zbiera zużyte tubki po paście do zębów.

Opiekun: Hefajstos



**Świat Unicorn Tails pomieści więcej rogatych przyjaciół!
Pokaż się więc, nie bądź nieśmiałym łyskiem i wyślij nam swoje małe dossier!**





Z kuchni Mid

Kruche ciasto

LUBICIE kruche ciastka? Szarlotkę? Babeczki z kremem, takie jak z cukierni? Chcielibyście robić je sobie w domu, ale nie wiecie, od czego zacząć? W takim razie przybywam na odsiecz... tylko bez białego konia, bo nie umiem jeździć. A tak serio, mam dla Was przepis na kruche ciasto. Do czego go użyjecie – to już zależy od Was.

~Midday Shine

Składniki:

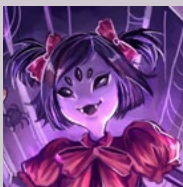
- ♥ 60 dkg mąki
- ♥ 40 dkg masła lub margaryny (z lodówki)
- ♥ 20 dkg cukru pudru
- ♥ 4 żółtka

Przygotowanie:

Mąkę i cukier wysypujemy na stolnicę, wstawiamy w to tarkę i ścieramy masło lub margarynę. Całość mieszamy, siekając nożem, po czym robimy na środku dziurę, jak krater w wulkanie. Żółtka oddzielamy od białek (te idą na straty albo na pianę, jak kto woli), wrzucamy do „krateru” i szybko zagniatamy wszystko rękami. Przed pierwszym użyciem ciasto zawijamy w folię i wkładamy do lodówki na jakieś 30 minut. Później zresztą też, bo inaczej się rozpułynie ze względu na zawartość tłuszczu.

Powodzenia!





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.

Do zadka se ten róg...

Czyli o mojej (nie)chęci do jednoroźców słów kilka(naście)

Nie lubię piasku. Jest szorstki, irytujący i dostaje się wsz... Momencik, to nie ta bajka! No to jeszcze raz. Nie lubię jednoroźców. Są mdłe, irytujące i dodają je wszędzie. Tak, od razu lepiej!

Nie będę ukrywał, że z całej fantastycznej menażerii jednoroźce to (obok małych humanoidalnych mutantów) najbardziej znieawidzony przeze mnie gatunek istot. Nie ma w ich wyglądzie niczego wymyślnego (o jezu nie wytrzymam ze śmiechu, koń se roga na czoło przykleił), moce są sztampowe (wow, leczenie! wow, spełnianie życzeń!) a motyw że trzeba mieć krystalicznie czyste serce by do nich podejść, zasługuje na przerobienie ich (i fanów) na klej. Zatem w przeciwieństwie do mojego redakcyjnego kolegi Ghatorra, wiadomość o tematyce numeru przyjąłem nagłym atakiem próchnicy.

Dlatego też przez lata jedyną akceptowalną formą jednoroźców były dla mnie jednostki w popularnej serii „Heroes of Might and Magic” – głównie dlatego, że i tak na ogół ich nie rekrutowałem, za to chętnie przerabiałem na papkę. Irracjonalne? Zapewne. Cóż poradzić, gdy popkultura lat 80. i 90. zdołała mi je skutecznie obrzydzić. Do tego stopnia, że wejście w nowy wiek i zmiany jakie to przyniosło traktowałem z dużą dozą nieufności.

Zaczął się od „Charlie the Unicorn”, czyli prostej i z pozoru niewinnej animacji flashowej (łezka). Tytułowy Charlie to jednorożec, z którym może utożsamiać się wielu z nas – lubi spędzać czas na spaniu i oglądaniu seriali. Sielankę jego egzystencji burzą dwa specyficzne jednoroźce – Roffle (różowy) i Lolz (niebieski). Proste z początku historie szybko przechodzą w tony brutalniejsze i schizowe, łamiąc stereotyp pełnych dobra stworzeń. No, ale przecież jedna jaskółka wiosny nie czyni, prawda?

Kolejny znaczącym punktem były „Wodogrzmoty Małe”, gdzie przy magii będącej ważną częścią świata pojawić się musiały jednoroźce. Przedstawicielka tej rasy, Celestabellebethabelle (spróbujcie to wymówić trzy razy, za każdym razem szybciej!) z pozoru wydaje się być istotą sztampową. Szybko jednak wychodzi na jaw jej pospolitość i gorsza część natury, czego kulminacją jest prosty Mabel wymierzony w ten jakże uroczy pysk. Tak, proszę o więcej bru... Znaczy zmiany statusu quo koni z rogami.

Trzecim znaczącym punktem na drodze zmiany trendu jest seria komiksów Dany Simpson o wdzięcznej nazwie „Fibi i Jednorożec” (w oryginalnej „Phoebe and Her Unicorn”). Tak, jednoroźce wciąż są tu magiczne i cudowne. Tak, wciąż ludzie się nimi zachwycają. Nie są jednak pozbawione emocji i wad. Tytułowy (a raczej tytułowa) Jednorożec to Marigold Niebiańskie Chrapy – próżna klacz, którą dziewięcioletnia Fibi uwalnia z jeziora uderzeniem kamieniem. To przypadkowe spotkanie staje się początkiem przyjaźni i wielu przygód. Dość powiedzieć, że takie przedstawienie nudnej istoty dostarcza niesamowitej porcji rozrywki, ale też głębokich pokładów serducha.

Trochę się rozpisalem, a nic poza narzekaniem (i ekspozycją) z tego nie wyszło. Cóż, taki urok felietonów, że człowiek czasem traktuje je bardziej jak pamiętnik niż redaktorską formę przekazu. Pozwolę sobie zakończyć krótkim uderzeniem się w pierś, że te jednoroźce to jednak aż takie złe nie są i można je w ciekawy sposób przedstawić. Byle nie robić tego bepcio i słodko-mdło.

*Ale małe humanoidalne mutanty powinny płonąć...



Ich Troje (Developerów) Wywiad ze studiem RavenFist



BUSZOWANIE po Steamie czasem potrafi przynieść nieoczekiwane rezultaty – tu jakiś mały indie horrorek nieśmiało zerka zza rogu, tam visual novelka o smokach głośno domaga się uwagi... W tym wypadku udało mi się jednak chwycić grubszą rybę – mianowicie nawiązać kontakt z twórcami mojego wakacyjnego odkrycia, gry „Unicorn Tails”, którzy zgodzili się udzielić nam wywiadu!

~Ghatorr

1. Dzień dobry, jeszcze raz dziękuję, że zgodziliście się na ten wywiad. Przede wszystkim: czy zechcielibyście może powiedzieć coś więcej o Waszym zespole tym z naszych czytelników, którzy nie kojarzą ani Was, ani Waszej gry?

Udzielenie tego wywiadu to dla nas przyjemność. Dziękujemy za nawiązanie kontaktu i danie nam tej możliwości. RavenFist Studios składa się obecnie z trójki developerów którzy mimo że dzielą się obowiązkami, mają swoje specjalizacje.



Matt Lozaw to nasz główny programista. To czarodziej kodu, ale tak skromny, że każde zdanie zaczyna od „Zobaczę, czy dam radę to zrobić”. Reszta z nas przestała już na to zwracać uwagę, bo Matt zawsze daje radę. Stacey Oldham to nasz główny projektant. Ma sporo doświadczenia z projektowaniem oraz ilustrowaniem i zawsze wciela nasze pomysły w życie o wiele lepiej, niż to sobie wyobrażaliśmy. Christopher Johnson (czyli ja, osoba odpowiadająca na te pytania, chyba że jest napisane inaczej) jest naszym głównym pisarzem. Wspólnie omawiamy postacie, światy, historie i tak dalej, po czym nadaję tym wizjom konkretne kształty poprzez dialogi i scenki w grze.

2. Jak wpadliście na pomysł stworzenia „Unicorn Tails”? Czy to Wasze dzieci poprosiły o grę z uroczymi konikami? Zdecydowaliście się je tak po prostu zaskoczyć? Czyżby Bearshe pojawiła się w środku waszego pokoju i zmusiła was do programowania? A może wyglądało to jeszcze inaczej?

Gdyby tylko Bearshe się pojawiła, to wszystko poszłoby szybciej. Źródłem „Unicorn Tails” są nasze dzieci. RavenFist ma trzech członków, a każdy z nas ma trójkę dzieci w podobnym przedziale wiekowym. Dzieciaki zawsze prosiły o grę, w której mogłyby grać jednorożcem, ale nie potrafiliśmy żadnej znaleźć na Steamie, App Store’ach ani na konsolach. Wiedzieliśmy, że takiej gry chcą nie tylko nasze dzieci, ale i inne rodziny, więc gdy nadeszła chwila, by ustalić, co nasze studio będzie robić, to jednorożce były na szczycie listy. Bardziej ezoteryczne elementy fabuły „Unicorn

Tails” wynikały z próby znalezienia odpowiedniego sposobu opowiedzenia dzieciom historii. Ale o tym później.

3. Wspomnieliście o słuchaniu się opinii Waszych graczy. Czy dzieci to surowi krytycy?

Wbrew pozorom – nie! Dzieci to wspaniali krytycy, ponieważ mogą się stać dwie rzeczy. Albo bezwarunkowo pokochają Twoje dzieło, co jest wspaniałe, albo przekażą Ci opinię niezakłóconą przez emocje i nieskażoną wpływem obecnie popularnych gier. Za każdym razem, gdy młodzi gracze coś nam sugerują, reagujemy szybko i bardzo się przykładamy. Chcemy, by każde dziecko, które zagra w „Unicorn Tails”, wspaniale się bawiło, bo w wielu wypadkach to pierwsza gra, w jaką grają w życiu. Chcemy, by to był dobry wstęp do hobby na całe życie.

4. Czy w „Unicorn Tails” znajdowały się jakieś mechaniki i opcje, które trzeba było wyciąć, bo nie potrafiliście ich dopasować do reszty gry?

Sporym wyzwaniem było wymyślenie, jak oddziaływać na świat jako jednorożec. Większość gier i narzędzi do ich tworzenia powstaje z myślą o postaciach humanoidalnych. Istnieją gry, w których steruje się zwierzęciem lub inną czworonogą istotą, ale nie ma ich wiele. Musieliśmy wymyślić, jak robić rzeczy jako jednorożec. Jak jednorożec może otwierać drzwi? Jak może spać? Na te i setki innych pytań musieliśmy sobie odpowiedzieć w trakcie pracy nad grą.





Inny przykład: w pewnym okresie gra zawierała walkę z przeciwnikami. Dyskutowaliśmy, jaka ilość przemocy, nawet kreskówkowej, przekroczy granicę. Wiedzieliśmy, że niektóre elementy fabuły „Unicorn Tails” będą zawierać przemoc, więc staraliśmy się uważać z jej przedstawieniem. W końcu wykorzystaliśmy to w wirtualnych symulacjach P.T., czyli w pewnym sensie dalej występuje to w grze!

5. Gdybyście nagle dostali tajemniczą paczkę z dziesięcioma milionami dolarów i listem wyjaśniającym, że po pierwsze, te pieniądze są całkowicie legalne, i po drugie, że musicie je wydać na rozwój Waszej gry, to co byście dodali jako pierwsze?

To bardzo ciekawe pytanie! Uznałem, że byłoby dobrze przedstawić zdanie każdego z członków zespołu.

Christopher: Przede wszystkim dodałbym do gry „Skok wiary” z „Assassin’s Creed”. Gdy projektowaliśmy grę, zbudowaliśmy ogromną wieżę i gdy po raz pierwszy się na nią wspiąłem, bardzo chciałem zeskoczyć na wóz pełen siana. Nie tylko dla samego doświadczenia, ale też dlatego, że uznałem, że taki easter egg byłby zabawny.

Szukaliśmy sposobu, by dodać to do gry, ale nie zdołaliśmy sprawić, by wyglądało to dobrze przy trójwymiarowym modelu jednorożca, więc musieliśmy to usunąć. Gdybym miał nieograniczone zasoby, dodałbym to z powrotem. To kompletnie samolubna odpowiedź, która nie dodaje do gry niczego wartościowego, ale za to mnie bawi.

Matt: O, rany. Na to pytanie mógłbym udzielić bardzo wielu odpowiedzi. Jako programista chciałbym przebudować całą grę, by była lepsza. Dodać wiele elementów rozgrywki, które musieliśmy wyciąć ze względu na brak czasu i siły ludzkiej. Na maksa dopracować elementy, które już są w grze. Tak czy owak, pierwszą rzeczą byłoby wypełnienie świata drobnymi rzeczami do zrobienia. Jeśli grałeś w „Breath of the Wild”, to wiesz, o czym mówię. Wszędzie, dokąd pójdziesz, znajdujesz kolejne rzeczy, którymi możesz się zająć. To niekoniecznie są questy; mogą być drobne zagadki lub grupy wrogów, które możesz zatrzymać i się z nimi zmierzyć albo po prostu zignorować ich i przebiec obok. Chciałbym zobaczyć większy świat, wypełniony po brzegi drobnostkami do zrobienia, ciekawymi miejscami do eksploracji i fragmentami historii do odkrycia.

Stacey: Wykorzystałbym te pieniądze, by stworzyć wersję jak najwięcej innych platform. „Unicorn Tails” to taka zabawna i czysta gra, że chciałbym, by była dostępna dla tylu młodych (również duchem) graczy, ilu się da. Do tego myślę, że fajnie byłoby mieć grę wykorzystującą wirtualną rzeczywistość.

6. Zrobiliście „Unicorn Tails” przy użyciu silnika Unity. Dlaczego go wybraliście? Czy kiedykolwiek tego żałowaliście?

Silnik Unity wyróżnia się tym, że całkiem dobrze sobie radzi zarówno z gramami 3D, jak i 2D. Do tego ma dobre wsparcie dla urządzeń mobilnych, konsol i komputerów. Jako że byliśmy zieloni w kwestii robienia gier, chcieliśmy się nauczyć silnika, który dałby nam jak najwięcej możliwości; nieważne, czy chodziłoby o dopracowane 3D, pixel artową grę 2D czy coś ze świata gier mobilnych. Jeśli chodzi o żałowanie, to Unity bardzo szybko się zmienia, więc w pewnym stopniu jest się na łasce developerów tego silnika. Nadążanie za rozwojem silnika bywa wymagające – ale nie, nigdy tego tak naprawdę nie żałowaliśmy.

7. Czy macie jakieś zabawne anegdotki developerskie, którymi zechcielibyście się z nami podzielić?

Biorąc pod uwagę, że musieliśmy opracować kontroler dla postaci czworonożnej zamiast dwunożnej, czasami matematyczne obliczenia wymagane do poprawnego ustalenia pozycji dawały interesujące rezultaty! W trakcie produkcji, przy próbie poruszenia jednorożec mógł nagle poderwać się do lotu albo zacząć fikać koziołki. Widzieliśmy jednorożce z głowami schowanymi w ziemi. Takie, które biegały bokiem zamiast ustawić się w poprawnym kierunku. Poruszające się na pyskach. Przemieszczające się w dowolny sposób, który można sobie wyobrazić. Na szczęście ostatecznie wyszedł nam prawidłowy galop!

8. Co stanowiło największe problemy przy portowaniu „Unicorn Tails” na Nintendo Switch? Wspomnieliście, że dużo zawartości trzeba by wyciąć – co konkretnie?

Największą przeszkodą było to, że na początku tworzyliśmy „Unicorn Tails” z myślą wyłącznie o komputerach. Nasze pecety są potężnymi maszynami gamingowymi i bez problemu radziły sobie ze wszystkim, co dodawaliśmy do gry. Brak

mocy obliczeniowej w Switchu (i mówię to z pełnym szacunkiem dla Nintendo, Switch to wspaniały sprzęt) kompletnie nas zaskoczył. Myśleliśmy, że wystarczy zmniejszyć odległość rysowania obiektów, może ograniczyć grywalne rozdzielczości. Nie. Po prostu „Unicorn Tails” wymagało za dużo obliczeń. Chyba nie wyciągnęliśmy więcej niż 15 klatek na sekundę przez te wszystkie miesiące pracy nad portem. To świadczy źle o nas, nie o Switchu. Nie podeszliśmy do tego odpowiednio od samego początku, a w dodatku był to nasz pierwszy kontakt z Zestawem Developerskim Switcha. Wracając do Twojego pytania o 10 milionów dolarów: jestem pewien, że w końcu byśmy stworzyli Switchową wersję „Unicorn Tails”, ale wymagałoby to czasu, pieniędzy i zasobów. Gdybyśmy obecnie kontynuowali tworzenie portu, musielibyśmy wyciąć prawie wszystko poza główną fabułą gry. Do tego musielibyśmy podzielić otwarty świat na kawałki. Wyobraź sobie ekrany ładowania przy samym bieganiu po wyspie! Czuliśmy, że to, co bylibyśmy w stanie osiągnąć, nie oddawałoby w pełni ducha naszej gry, więc zapamiętaliśmy tę lekcję i wyciągniemy z niej wnioski przy następnych projektach. Ciągłe chcemy tworzyć na Switcha, ale i kontynuować produkcję gier na komputery i wszystkie inne platformy, które nas interesują i jednocześnie mają sens. Bardzo się też cieszymy na Steam Deck, który w sumie nie jest nową platformą, ale myślimy, że świetnie się nada do takich gier, jakie tworzymy.

9. Zaskoczyła mnie liczba i jakość aktorów głosowych w Waszej grze. Czy ciężko było znaleźć tyle ludzi chętnych podkładać głos pod kolorowe jednorożce?

To wspaniały przykład niewielkiej, ale zaangażowanej społeczności, która wytworzyła się wokół „Unicorn Tails”. Gdy projektowaliśmy grę, nie planowaliśmy głosów. To jeden z powodów, dla którego umieściliśmy w niej tyle dialogów. Tekst jest tani, więc uznaliśmy, że to właśnie będzie nasz główny sposób porozumiewania się z graczem. Gdy wydaliśmy grę, odkryła ją bardzo utalentowana aktorka głosowa, Marissa Lenti. Nie wiem, jak to się stało, ale w każdym razie gra bardzo jej spodobała, więc odezwała się do nas w sprawie podłożenia głosów. Ściągnęła Brendana Blabera jako koproducenta i reżysera i wspólnie zajęli się castingiem i nagraniami. Gdyby się z nami nie skontaktowali i nie powiedzieli „myślę, że to da się zrobić”, gra byłaby pozbawiona głosów.

Współpraca z nimi była niesamowita, a jej efekty – wspaniałe.

10. W bibliotece Steam Wasza gra ma uroczy obrazek jednoroźców. Wspomnieliście też o fanowskich obrazkach. Możecie powiedzieć coś więcej o Waszych fanach?

To bardzo szczerzy i mili ludzie, którzy kompletnie nas zaskoczyli. Pewnego dnia dostałem wiadomość od Matta, że ktoś streamuje na żywo „Unicorn Tails” na YouTube. Dołączyłem, by zobaczyć jakieś 10 ostatnich minut streamu. To było nierzeczywiste. Następnie pewnego dnia spotkaliśmy się i ktoś spytał „Widzieliście fanowskie obrazki na forum Steam?”. Potem odkryliśmy, że są ludzie, którzy speedrunują naszą grę, co jest kompletnie szalone, ale fajne, i dużo dla nas znaczy. To wszystko wyrosło samo z siebie, bo tak szczerze, nie mamy pojęcia, co właściwie robimy w mediach społecznościowych. Staramy się udzielać, ale jesteśmy w tym okropni. Gra zdaje się trafiać ludziom do serc i myślimy, że będzie ich więcej, gdy wieści o niej się rozniosą.

11. Którą część „Unicorn Tails” lubicie najbardziej?

Christopher: Dla mnie to opowieść. Jestem głównym pisarzem, więc nie powinno to zaskakiwać. To, co zaczęło jako prosta gra o jednoroźcach, stopniowo rozwinęło się w epicką opowieść fantasy. Na chwilę obecną jest chyba więcej wątków, o których nie wspomnieliśmy, niż tych, które się już pojawiły. Aktualnie znajdujemy się w takim miejscu, które napawa mnie zarówno nadzieją, jak i podekscytowaniem na możliwość opowiedzenia dalszych historii ze świata „Unicorn Tails”.

Matt: Jak dla mnie to wolność. Jeśli chcesz podążać za wątkiem głównym i odkrywać, co się wydarzyło, możesz. Jeśli chcesz po prostu zająć się zadaniami tu i tam, również da się to zrobić. Jeśli chcesz to wszystko zignorować, możesz po prostu biegać dookoła jako jednorożec, zbierać motylki i magię i zajmować się swoimi sprawami. Wielu ludzi z tego powodu nazwało to „Jednorożcowym Skyrimem”. Skyrim, dzięki pracy zespołów Bethesda, jest oczywiście o wiele większym i pełniejszym światem, ale sam fakt, że nasza gierka wzbudza podobne uczucia możliwości wyboru sposobu grania, jest super.

Stacey: Tak jak u Chrisa, moim ulubionym elementem jest historia. Chris to świetny pisarz. Dostarczał Mattowi i mnie pomysły, które z czystą przyjemnością wcielaliśmy w życie. To niesamowite i nieco onieśmielające, jak ta gra spodobała się graczom. Dzięki temu mamy bardzo lojalną i aktywną grupę fanów.

12. Co robicie w wolnym czasie? Czy jakieś fajne książki, filmy lub gry przykuły ostatnio Waszą uwagę?

Myślę, że po raz kolejny zbiorę odpowiedź od wszystkich członków RavenFist.

Christopher: Większość wolnego czasu spędzam z rodziną. Moja żona i ja lubimy razem czytać. Jestem ogromnym fanem Stephena Kinga, więc obecnie czytam jego najnowszą książkę, „Billy Summers”. Jeśli chodzi o gry, to gram ponownie w stare przygodówki LucasArts, takie jak „Maniac Mansion”, „Day of the Tentacle” czy „Sam and Max Hit the Road”. Dorastałem z tymi grami i przechodzę je co kilka lat. Ekipa RavenFist ma również cotygodniowe wieczoro-



ry z „Destiny”, gdy wspólnie przechodzimy misje z danego tygodnia. Jestem do tyłu w kwestii oglądania filmów. Bardzo chcę zobaczyć „Tenet”, które jest na mojej liście od dłuższego czasu. Nie mogę się też doczekać najnowszej adaptacji „Diuny”.

Matt: Jestem w podobnej sytuacji. Sporo czasu spędzam z rodziną. Też są graczami, więc często gram razem z dziećmi w Robloxa i Fortnite’a. Lubimy też wspólnie czytać z żoną; z reguły wybieramy spośród thrillerów postapo, powieści detektywistycznych lub horrorów sci-fi. Chętnie też razem gramy – niedawno zaczęliśmy „7 days to die” już chyba piąty raz. Zdarza mi się także grać samemu; ostatnio jest to miks „Genshin Impact”, „Destiny” i – w co wreszcie udało mi się zagrać – „Nioh”.

Stacey: Gdy ma się trójkę dzieci, większość czasu poświęca się sprawom rodzinnym. Muszę jednak wspomnieć, że w mojej rodzinie jest kilku zażartych graczy. Spędzamy sporo czasu na wspólnym graniu. Bardzo też lubię zbierać i czytać komiksy. No i od czasu do czasu grywam na gitarze.

13. Jak na grę o słodkich jednoroźcach przyzywających wielkie sery i kolekcjonujących motylki, „Unicorn Tails”

ma dość mroczną i dojrzałą fabułę. Czy trudno było na nią wpaść? Czy planujecie w przyszłych update’ach pokazać graczom więcej świata?

Przede wszystkim dziękuję, że zauważyłeś. Wiele rozmawialiśmy o tym, jak daleko możemy się posunąć. Wiedzieliśmy, że nie chcemy stworzyć gry, która mogłaby sama siebie przedstawić w niewłaściwym świetle. „Unicorn Tails” ma kilka mrocznych elementów, ale uważamy, że nigdy nie posunęliśmy się za daleko. To prosi się o pytanie „dlaczego w „Unicorn Tails” w ogóle są jakieś mroczne elementy?” To wynika z rzeczy, które kochaliśmy w dzieciństwie. Starsze dzieła, z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, nie traktowały dzieci z góry. Wszystko było dostosowane do grupy wiekowej, ale „Scooby-Doo” zmagał się z dość upiornymi rzeczami. Pamiętam cały odcinek „Flinstonów” oparty na nieporozumieniu, jakoby Fred i Barney zdradzali żony. Jest też pewien wyjątkowo mroczny odcinek „G.I Joe” zatytułowany „There’s no Place Like Springfield”. Ten mrok wystraszył mnie, gdy byłem dzieckiem, ale za to do dziś pamiętam jego nazwę i uważam, że to najlepszy odcinek tego serialu, jaki kiedykolwiek powstał. Nie wydaje mi się, by tego typu dzieła miały na celu łamać jakieś schematy. Sądzę raczej, że pisarze chcieli stworzyć dobre opowieści, a dzieci przecież zasługują na nie bardziej niż na coś stworzonego tylko po to, by opchnąć im więcej figurek.

Gdy zostałem ojcem i zacząłem oglądać programy dla dzieci, nie było żadnych porządných historii. Czuję się, jakby te programy mówiły: „nie zrozumiecie fabuły ani rozwoju postaci, więc Wam ich nie damy”. Uznałem to za wyjątkowo smutne i zamiast „Klubu Przyjaciół Myszki Miki” (przysięgam, jeśli jeszcze raz usłyszę „A niech mnie!”...) puszczałem im na DVD stare odcinki „Scooby-Doo”. Nie chcieliśmy traktować lekceważąco dzieci grających w naszą grę. Chcieliśmy im przedstawić złożoną opowieść, bo według mnie potrafią sobie z tym poradzić. Nie pisaliśmy celowo fabuły „Unicorn Tails” z myślą „niech to będzie mroczne” albo „przeciągnijmy strunę”. Po prostu chcieliśmy mieć dobrą historię.

W jednym miejscu nam nie wyszło. Przez pewien czas walka (spoiler) między graczem a Tozanem Niszczycielem była bardziej brutalna niż w obecnej wersji gry. Początkowo Tozan pojawiał się i uderzał gracza swoją maczugą. To była groźna

scena, ale myśleliśmy, że jeszcze trzymamy się z nią granic. Otrzymaliśmy jednak od pewnego młodego gracza opinię, że jest to zbyt straszne, więc najpierw mocno to złagodziliśmy, a potem wrzuciliśmy do nowej wersji gry.

Uznaliśmy też, że opowieść w grze jest na tyle głęboka, by gracze, których zainteresowała, mogli cieszyć się jej odkrywaniem, równocześnie pozwalając pozostałym graczom w spokoju biegać tu i tam, zbierając motylki.

Fabuła sama w sobie nie była zbyt trudna do wymyślenia. Jednym z najlepszych narzędzi pisarza są postacie. Zaczęliśmy od stworzenia tych wszystkich jednoroźców i nadania im prawdziwych osobowości. Uniffer zawsze miała być wzorem do naśladowania dla gracza. Bearshe miała być liderką Wyspy Jednoroźców, więc jej miejsce w fabule było oczywiste. Trixomy miała być przewodnikiem dla graczy chcących odkrywać historię gry. Stworzyliśmy jednoroźce zabawne, smutne, a niektóre nawet straszne. Gdy mieliśmy te wszystkie postacie, opowieść praktycznie pisała się sama, tak jak powinno być. Fabuła powinna być odkrywana – nawet przez pisarza – a nie planowana.

Na każdy element opowieści ujawniony w grze przypadają całe strony tego, czego jeszcze nie pokazaliśmy. Znamy historię i detale każdej rzeczy w grze i wiemy, do czego to prowadzi. Obecnie pracujemy nad kolejną aktualizacją „Unicorn Tails”, której głównym celem jest wyjaśnienie niektórych unikatowych elementów fabuły. Bardzo się cieszymy, że możemy się podzielić tą wiadomością, i jeśli ludzie dalej będą tym zainteresowani, z radością będziemy dalej opowiadać tę historię.

14. Jakie były wasze źródła inspiracji przy tworzeniu gry? Czy macie jakieś ulubione jednoroźce ze świata popkultury?

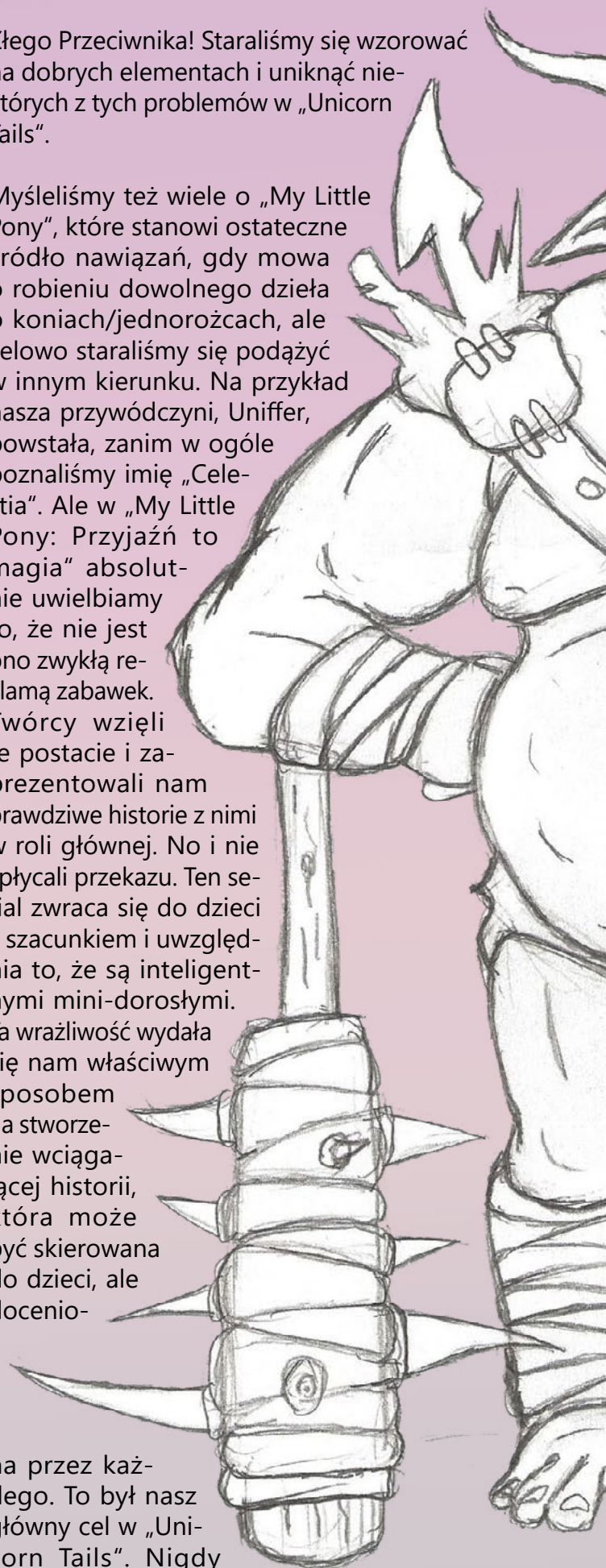
Braliśmy natchnienie z wielu różnych źródeł. „Skyrim” był dla nas inspiracją w takich kwestiach jak tworzenie otoczenia, sposób grania czy struktura zadań.

„Destiny” z kolei wpłynęło na sposób łączenia historii świata z rozgrywką. To coś, przy czym wszyscy członkowie RavenFist się świetnie bawili. Nie podoba nam się tylko to, że czasem niektóre rzeczy są zbyt mocno zagrzebane w grze i znalezienie ich jest trudniejsze niż pokonanie Wielkiego

Złego Przeciwnika! Staraliśmy się wzorować na dobrych elementach i uniknąć niektórych z tych problemów w „Unicorn Tails”.

Myśleliśmy też wiele o „My Little Pony”, które stanowi ostateczne źródło nawiązań, gdy mowa o robieniu dowolnego dzieła o koniach/jednoroźcach, ale celowo staraliśmy się podążać w innym kierunku. Na przykład nasza przywódczyni, Uniffer, powstała, zanim w ogóle poznaliśmy imię „Celestia”. Ale w „My Little Pony: Przyjaźń to magia” absolutnie uwielbiamy to, że nie jest ono zwykłą reklamą zabawek. Twórcy wzięli te postacie i zaprezentowali nam prawdziwe historie z nimi w roli głównej. No i nie splotali przekazu. Ten serial zwraca się do dzieci z szacunkiem i uwzględnia to, że są inteligentnymi mini-dorosłymi. Ta wrażliwość wydała się nam właściwym sposobem na stworzenie wciągającej historii, która może być skierowana do dzieci, ale docenio-

na przez każdego. To był nasz główny cel w „Unicorn Tails”. Nigdy nie oczekiwaliśmy, by gracze w „Call of Duty” nagle uznali „hej, spróbujmy tej gry o jednoroźcach”, ale chcieliśmy, by





od razu spodobała się dzieciom, a dorosłych miło zaskakiwała złożonością.

Moim ulubionym jednorożcem w popkulturze jest ten ze snu Deckarda w „Łowcy Androidów”, ale to tylko dlatego, że mam obsesję na

punkcie tego filmu. Poza tym nie ma wiele jednorożców, które by się wyróżniały. Dorastając, kojarzyłem tylko dwa – z „Ostatniego jednorożca” (na którym nie chciałem się wzorować przy „Unicorn Tails”, bo zawsze uznawałem to dzieło za strasznie smutne) oraz jednorożec z „She-Ry”, który chyba nawet nie miał imienia. W „Harrym Potterze” i innych opowieściach też są jednorożce, ale zawsze przedstawiane po prostu jako „jednorożce”. Nigdy nie mają osobowości, poza takimi nielicznymi wyjątkami jak księżniczka Celestia... choć technicznie ona jest alikornem. Właśnie tego chcieliśmy w „Unicorn Tails”. Moglibyśmy po

prostu stworzyć grę pełną bliżej nieokreślonych jednorożców, ale chcieliśmy postacie z imionami i osobowościami.

15. Czy są jakieś szanse na dodatkowe wersje językowe „Unicorn Tails”? Biorąc pod uwagę Waszą grupę docelową, brak przynajmniej napisów zdaje się zredukować liczbę potencjalnych graczy.

Nie mamy w tej kwestii na razie nic do ogłoszenia. Zdajemy sobie sprawę, że ogranicza to „Unicorn Tails”, i wiele już o tym rozmawialiśmy. Jesteśmy fanami zwiększania dostępności na wszystkich polach i chcemy się poprawić w tej kwestii w przyszłości. Dotyczy to nie tylko tłumaczeń – kochamy również takie rzeczy jak Microsoft Adaptive Controller, ustawienia dla osób ze ślepotą barw i tak dalej. Uwzględnianie takich rzeczy jest bardzo ważne, podobnie jak prowadzenie na ten temat dyskusji.

16. W planach na rok 2021 wspomnieliście o zupełnie nowej grze, nad którą pracujecie. Czy możecie się już podzielić z nami jakimiś szczegółami? Obiecuję, że nie powiemy nikomu! Po prostu napiszemy o tym w najnowszym numerze naszego darmowego czasopisma internetowego.

O! No dobrze, skoro nie powiesz nikomu poza czytelnikami Waszego pisma... Hej, czekaj chwilkę! Prawie nas przechytrzyłeś!

Podzieliliśmy się już tym, że jest to zupełnie nowa marka, nie na podstawie „Unicorn Tails”. To platformówka oparta na fizyce. Choć nie jest robiona wyłącznie dla dzieci, to jesteśmy przekonani, że wciąż można ją uznać za grę dla całej rodziny.

Okej, podzielimy się też kilkoma nowymi szczegółami, o których nigdy wcześniej nie mówiliśmy. Jesteście gotowi? Gracze ponownie będą w trakcie rozgrywki kontrolować zwierzę. W sumie to będą mogli wybrać spośród kilku gatunków. Gra nie będzie bazować na „Unicorn Tails”, ale może być z nim powiązana.

17. Dzięki za wywiad! Pozostańcie niesamowici!

Dzięki za zainteresowanie naszą grą! To była wielka frajda!

Jednorożce nie istnieją

A one tak, czyli natura nie ma sensu

CHOĆ serce mi się kraja, muszę to powiedzieć, jednorożce nie istnieją. Wiem, jest to okropnie przytłaczająca wiadomość, jednak na pocieszenie mam listę prawdziwych zwierząt, które jak najbardziej są prawdziwe, choć ich istnienie jest trudniejsze do zracjonalizowania niż koń z rogami.

~Gray Picture

W zasadzie to jednorożce

Może jednorożce w wersji podstawowej nie istnieją, ale za to jak najbardziej prawdziwe są nosorożce i narwale, które na dobrą sprawę są jednorożcami, które wybrały inną klasę postaci. Bo czym innym są nosorożce, jak nie jednorożcami w wersji tank. Do tego nosorożce to nieparzystokopytne, a gdyby jednorożce były prawdziwe, to najpewniej też by należały do tego rzędu, więc byłyby ze sobą (względnie) blisko spokrewnione. Choć widziałam też przedstawienia jednorożców, gdzie miały one raczej racice niż kopyta i generalnie bardziej kozi wygląd, ale to tylko taka dygresja, skoro współcześnie prawie zawsze wyobraża się je jako kunie z rogami.

Natomiast narwale to z kolei nic innego jak wodne jednorożce. A przynajmniej tak chciałabym twierdzić, jednak niestety prawda jest inna, gdyż te ssaki morskie nie mają tak właściwie rogu, tylko przerośnięty kieł, ale jest to pewnie rzecz, którą wie już większość. Szkoda jednak, że nikt do koń-

ca nie wie, do czego ma owy kieł służyć. Kiedyś proponowano, że służą one do wybijania otworów w lodzie, przez które narwale miałyby możliwość wynurzenia się na powierzchnię wody i zaczerpnięcia oddechu. Inna dawna teoria głosiła, że samce miałyby używać kłów do walki o terytorium i samice. Jednak obie te hipotezy podzielały dwie duże wady. Po pierwsze, nigdy nie zaobserwowano takich zachowań u narwali. Po drugie, ich kły są bardzo unerwione, a silnie unerwione części ciała to nie jest coś, czego zwierzę chciałoby używać do uderzania w cokolwiek. Mnie boli na samą myśl. Skoro kły narwali są unerwione, to pojawia się pytanie, czy jest to jakiś sensoryczny organ? Jest to całkiem prawdopodobne, że wydłużony kieł narwala służy do oceniania temperatury, zasolenia i ciśnienia wody. Jednak trochę tę wizję psuje to, że wydłużony kieł mają prawie tylko samce i jedynie około 15% samic. Do tego samice narwali żyją generalnie dłużej niż samce, więc kieł nie może być czymś niezbędnym do przetrwania. Dlatego ja osobiście jestem zwolenniczką wyjaśnienia, że kły to po prostu cecha płciowa, jak rogi jelenia albo ogon pawia.



Jeleń szablozębny

Jak już poświęciłam tyle tekstu na zwierzęta z dziwnymi kłami, to dlaczego nie przejść teraz do innego zwierzęcia z dziwnymi kłami. Mundżak chiński to gatunek małego ssaka z rodziny jeleniowatych. Mundżaki mają około pół metra wysokości w kłębie, więc powiedziałbym, że to takie pomeraniany wśród jeleni. Tuptają po lasach południowo-wschodnich Chin i Tajwanu, gdzie robią normalne jeleniowe rzeczy, takie jak jedzenie zieleniny. Jednak jest jedna rzecz, której nie robią jak normalne jelenie, mianowicie mają dość długie kły, bo około pięciocentymetrowe, a to dość dużo jak na takie małe zwierzątko. A właściwie to mają je tylko samce. Samce mają też poroże, bo ten zwierzak najwidoczniej nie lubi wybierać. Ilekroć widzę zdjęcie przedstawiające mundżaka chińskiego z kłami, nie mogę się oprzeć wrażeniu, że nie jest to prawdziwe, żyjące zwierzę, tylko zamiast tego patrzę na miniaturowego jeleniozaura, jak te wszystkie kurozaurowe czy inne „szablozębne” zwierzęta z filmu „RRRrrrr!!!”.



Mój spirit animal

Gdy twoja nazwa gatunkowa to odmieniec jaskiniowy, musisz być bardzo niezwykłym zwierzęciem albo nazywał cię niezbyt miły naukowiec. Odmieniec jaskiniowy, jak sama nazwa wskazuje, zamieszkuje jaskinie, a konkretnie podziemne zbiorniki wodne w Górach Dynarskich. Są to płazy ogoniaste, które wykazują szereg dostosowań do życia w ich dość nietypowym siedlisku. Ich skóra zawiera niewielkie ilości ryboflawiny, barwnik ten nadaje im charakterystyczne zabarwienie od blad różowego do lekko żółtawego. Inną cechą, która wyróżnia odmieniec jaskiniowe na tle pozostałych płazów ogoniastych jest ich wydłużone ciało z kończynami, które są aż komicznie nieproporcjonalnie małe. Do tego ich przednie łapki mają tylko trzy palce, a tylne jedynie dwa.

U odmieńców jaskiniowych występuje neotenia, co oznacza, że u osobników dorosłych występują cechy osobników młodocianych, w ich przypadku jest to między innymi obecność skrzydeł zewnętrznych przez całe życie, a nie tylko, gdy są larwami, jak to jest w przypadku innych płazów ogoniastych, takich jak na przykład nasza polska salamandra płamista. Oznacza to, że odmieniec jaskiniowy nie mogą opuszczać wody, ponieważ nie potrafią poza nią oddychać.

Jak się żyje w jaskini, to nie jest najłatwiej znaleźć coś do jedzenia, na szczęście odmieniec jaskiniowy to prawdziwi eksperci przetrwania i głód im niestraszny. W kontrolowanych warunkach udało się ustalić, że bez jedzenia są w stanie przeżyć nawet dziesięć lat. Tak, nie regulujcie odbiorników, cała dziesięć lat. A mój kot zaczyna płakać, jak tylko spóźnię się ze śniadaniem o godzinę. Choć trzeba dodać, że tak długotrwała głodówka ma niekorzystne konsekwencje dla biednego zwierzęcia. Jednak krótsze okresy bez pożywienia nie powodują u odmieńców jaskiniowych żadnych objawów chorobowych. Co to znaczy krótsze? Takie, co trwają 18-36 miesięcy. Żeby przeżyć tyle czasu bez jedzenia, istotne jest, aby oszczędzać energię. Na szczęście te zwierzęta są mistrzami w tej dziedzinie. Rekordzista był w bezruchu całe siedem lat, przez co obserwatorzy zaczęli się zastanawiać, czy zwierzę w ogóle jeszcze żyje. Żyło, jedynie nie miało ochoty się ruszać. Dlatego odmieniec jaskiniowy to moje spirit animals.



Na tym koniec mojej listy. Oczywiście, mogłaby ona być o wiele dłuższa, bo na Ziemi żyje wiele niesamowitych zwierząt. Zwłaszcza jeśli pomyśleć o wszystkich oceanicznych stworzeniach, które (poza jednym wyjątkiem) pominęłam, takich jak ponad dziesięciometrowe kałamarnice olbrzymie. Zachęcam do dzielenia się w komentarzach swoimi ulubionymi zwierzętami, które istnieją, mimo że jednorożce nie.

Skąd się wzięły jednorożce?

Podążając śladami kopyt w pyłe historii

JEDNOROŻEC – prawdopodobnie najczęściej pojawiający się stwór w fantastyce, choć brak go w klasykach literatury tego gatunku, jak np. „Władcy Pierścieni”. Jest jednym z pięciu narodowych zwierząt, które jednocześnie są mitycznymi stworzeniami. Nawet ten magazyn jest zbudowany na fundamentach bycia fanowskim czasopiśmie opartym o serial „My Little Pony: Friendship is Magic”, gdzie część kucyków była jednorożcami. Jednak jak to bywa z każdą rzeczą fantastyczną, musiała gdzieś ona zaistnieć w kulturze dużo wcześniej. Skąd więc są jednorożce? Postaram się to dziś zbadać.

~*Black Scroll*

Aby wysledzić początki jednorożców, musimy najpierw umieć opisać, jak wyglądają. Dzisiejszy obraz jest skryształizowany – jest to koń z rogiem pośrodku czoła. Występują pewne wariacje, zmieniające długość rogu, dodające potencjalny majestat do wyglądu czy różnice w fakturze sierści. Nierzadko są łączone z tęczą jako zwierzę reprezentujące porządek czy niewinność, ale jak pewnie się domyślacie, nie zawsze tak było.

Pierwsze poszlaki możemy zaobserwować na pieczęciach cywilizacji doliny Indusu, przedstawiających jednorożce stworzenie podobne bardziej do krowy niż do konia. Pochodzą one z epoki brązu, a konkretniej z okolic roku 2000 p.n.e. Nie jest pewne, czy chodziło konkretnie o jednorożce,

czy przez przedstawienie stworzenia z profilu jeden róg zasłaniał drugi, jednak taką hipotezę łatwo jest podważyć, gdyż archeologom udało się odnaleźć małe terakotowe „jednorożce”, a na dodatek odnaleziono reprezentację profilu bydła, gdzie oba rogi były widoczne. Jednakże po pewnym okresie owe jednorożce znikają z tamtych obszarów bezpowrotnie. Czy zatem próba odnalezienia początków jednorożca w okolicach Indii jest trafieniem jak kulą w płot? Niekoniecznie.



Elasmotherium wg Heinricha Hardera

Wielu ludziom jednorożce kojarzą się z mitologią grecką, jednak w rzeczywistości tam nie występują. Starożytni Grecy uznawali jednorożce za prawdziwe stworzenia, żyjące w Indiach. Najwcześniejszy znany przykład pochodzi od Ktezasza, który pisał w swojej książce „Indika” o stworzeniach wyglądających jak dzikie osły z rogami, koloru białego, czarnego i czerwonego. Inni, jak Pliniusz Starszy, opisywali „monocerosy” jako posiadające łeb

jelenia z czarnym, długim (90-centymetrowym) rogiem pośrodku czoła, stopy jak u słonia i ogon dzika, tworząc z niego bardziej potwora z mitologii niż prawdziwe zwierzę.



Pieczeni jednorogów z Doliny Indusu

Dalej nie są to ekwiwalenty współczesnego wizerunku jednorozca, jednak zanim przejdziemy do średniowiecza, musimy się cofnąć ze starożytnej Grecji do narodu wybranego i jednej z najświętszych ksiąg w historii ludzkości – Biblii. Z Pisma Świętego można wiele wyciągnąć na temat ludzi żyjących na terenach współczesnego Izraela w starożytności. Co ma Biblia do jednorozców? Otóż w oryginalnym tekście wielokrotnie jest wymieniane stworzenie re'em (רֵאִם), w uproszczeniu oznaczające zwierzę o jednym lub wielu rogach. To stworzenie jest często używane jako symbol siły, jednak co ciekawe, w greckim tłumaczeniu, zwanym Septuagintą, „re'em” przetłumaczone jest na „monokeros”, a w łacińskiej wersji, czyli Wulgacie, „unicornus”. Brzmi znajomo? Jak zapewne się domyślicie, te słowa w przełożeniu na język polski oznaczają jednorozca. Jednakże w polskiej wersji Pisma Świętego „re'em” jest przetłumaczone na „bawół”, stąd brak u nas powiązania jednorozców z Biblią.

Uciekając powoli od starożytności, która przyniosła nam poszlaki, lecz nie odpowiedzi, spójrzmy jeszcze na postać Kosmasa Indikpleustesa, kupca z Aleksandrii żyjącego w VI wieku naszej ery. Wyruszył on do Indii, by zbierać wiedzę do swoich dzieł na temat kosmografii, czyli opisu wszechświata. Zachował się w jego notatkach opis zachowania jednorozca: „Nie da się wziąć żywcem tej okrutnej bestii; cała jego siła tkwi w jego rogu. Kiedy jest ścigany i jest zagrożony



Jednorozec na posadzce kościoła w Rawennie

schwytaniem, rzuca się w przepaść i tuż przed upadkiem wykręca się tak zręcznie, iż cała siła kumuluje się w rogu, w ten sposób uciekając całym i zdrowym.” Ciężko powiedzieć, skąd Kosmas wziął tę informację, jednakże dzięki jego słowom możemy poznać zaczątki myśli, iż jednorozce są inteligentniejsze niż zwykłe zwierzęta: potrafią one nie tylko rozpoznać swe schwytnię, ale także przechytrzyć łowców w nietuzinkowy sposób.

Średniowiecze pokazuje nam nasz ostateczny kierunek, nasz cel – jednorozca jako majestatycznego konia z wielkim rogiem na głowie. Jednak jeszcze nie każdy artysta z tamtego okresu tak go przedstawiał, często dodając mu nogi jelenia bądź lwi ogon. Także kolor był z początku problemem, gdyż tak popularny obraz śnieżnobiałej sierści w tamtym okresie często jeszcze był zabarwiony czernią bądź czerwienią. Rozwój chrześcijaństwa pozwolił mimo wszystko przeistoczyć się jednorozcowi w jego idealnie białą formę. Prawdopodobnie powodem tego była symbolika religijna, która zaczęła utożsamiać te zwierzęta z samym Chrystusem. Często przedstawiając dziewicę Najświętszą Maryję Pannę, ukazywało się ją z jednorozcem na kolanach, chcąc oddać postać Jezusa w tym zwierzęciu. Jak wiadomo, Chrystus według Pisma Świętego był istotą idealną, a jakże lepiej to oddać, jak nie w kolorze symbolizującym niewinność, czystość i nieskazitelność, czyli bieli?

Od tego momentu każdy inny sposób przedstawienia jednorozca się posypał. Renesansowe dzieła przedstawiają tę mityczną bestię już tylko jako konia z rogiem o białej sierści, kończąc nasze poszukiwania. Na koniec chciałbym tylko poddać pod rozagę, skąd w ogóle pomysł na zwierzę o jednym rogu, tak silne, a jednocześnie przypominające konia? Prawdopodobnym jest, że pierwowzorem jednorozca było któreś z prawdziwych stworzeń jak nosorożce, oryksy, elandy czy kudu. Niektórzy nawet wskazują na pradawne elasmoterium jako pierwotny i wspólny obraz ludzkości co do jednorogich stworzeń. Czy było to któreś z nich, czy może czyjaś wybujała wyobraźnia poniosła ziarna urojeń na podatny grunt fantazjującej ludzkości? Tego nigdy się nie dowiemy.

Jak zniechęcić dziecko

Problemy szkolnictwa

NIEDAWNA afera związana ze zmianami na liście lektur szkolnych zainspirowała mnie do tego, by zgłębić temat, przypomnieć sobie dawne czasy, kiedy byłam młoda i „tu wstaw dowolny epitet”, a także przelać kłębiące się w głowie myśli do edytora tekstu. A kim ja jestem, by reformować system edukacji? Samozwańczą recenzentką, pisarką fanficzków o kolorowych koniach, czytelniczką i hobbystką.

~Cahan

Boomerstwo i fajнизм

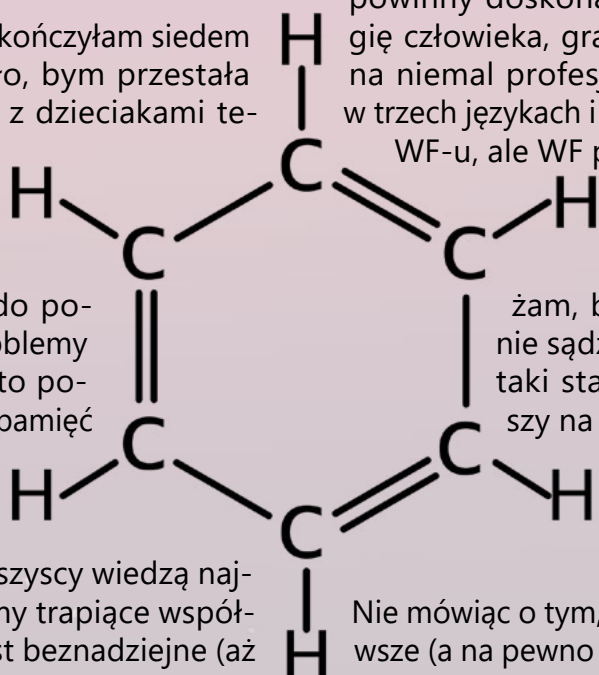
Przygodę ze szkołą średnią ukończyłam siedem lat temu, ale to nie sprawiło, bym przestała się interesować, co tam się z dziećmi teraz dzieje. Z czystej ciekawości, a także ze względu na rozmowy prowadzone z młodzieżą. Lubię słuchać, co młodsze roczniki mają do powiedzenia, nawet jeśli ich problemy wydają się teraz błahe. Ale to pozwala w człowieku zachować pamięć o tym, że sam kiedyś był na tym etapie życia.

Oczywiście, w Internetach wszyscy wiedzą najlepiej, jak rozwiązać problemy trapiące współczesne szkolnictwo, które jest beznadziejne (aż kusi, by zapytać: a kiedy tak nie myślano?), nie tak, jak „za moich czasów matura była trudna,

a pomidory słodkie”. Sposoby są różne, niemal wszystkie niewykonalne albo nic nie zmieniające. Połowa z krzykaczy wierzy, że wywalenie religii ze szkół i zastąpienie jej czymkolwiek sprawi, że nastąpi cud i wszystko się naprawi. Inni chcą zająć z ekonomii, medycyny czy innej dziedziny, która w jakimś podstawowym zakresie w programie nauczania jest i która jest zbyt złożona, by mówić o niej więcej, szczególnie przy 45-minutowych lekcjach. Ponoć dzieciaki uczą się za dużo, są przemęczone, biorą udział w jakimś wyścigu szczurów i w ogóle jak tu od nich wymagać, ale powinny doskonale znać anatomię i fizjologię człowieka, grać na instrumencie, rysować na niemal profesjonalnym poziomie, mówić w trzech językach i liczyć całki. No i jeszcze dużo WF-u, ale WF przecież jest be, bo dzieciaki się wstydzą i pocą.

Mimo wszystko, nie uważam, by system był idealny, choć nie sądzę, by kiedykolwiek mógł się taki stać. To niemożliwe, zważywszy na to, że doba ma ograniczoną liczbę godzin, a uczniowie zasługują na czas na życie, a także dysponują różnym potencjałem intelektualnym.

Nie mówiąc o tym, że nauka jest trudna i nie zawsze (a na pewno nie dla każdego) jest zabawą. Weźmy ludzi, którzy zwalają winę na szkolnictwo za to, że istnieją antyszczepionkowcy: żeby



mówić o mechanizmach działania szczepionek na bardziej złożonym poziomie niż w szkole, trzeba ogarniać mikrobiologię i immunologię, nie mówiąc o fizjologii. Stawiam roszczenia przeciwko cebuli, że trzy czwarte dorosłych, którzy mają takie genialne pomysły, porzuciłyby się po tym, jak by dostało tę wiedzę, sto stron na wieczór, kolokwium jutro i tak przez rok. Dzieciaki, które piszą rozszerzenia z biologii i chemii na 90% mają z tym problemy.

Prawda jest taka, że polska szkoła uczy niemal samych przydatnych rzeczy. Daje pewną podstawę i wiedzę ogólną, która umożliwia szukanie dalej oraz nauką podróż na własną rękę.

Tylko wypada z tego korzystać. Nikt w państwie nie nauczy kaszajada rysować, bo to wymaga tysięcy godzin bardzo nudnych i żmudnych ćwiczeń, co przerasta nawet wiele osób, które sztukę naprawdę lubią. Doświadczenia na chemii szybko przestają być fajne, szczególnie, kiedy wchodzi chemia organiczna, robisz coś pipetą przez parę godzin, potem łaźnia wodna, znowu pipeta, znowu łaźnia wodna i spektrofotometr, wykres, liczenie. Zaufajcie mi, po czymś takim modlicie się o możliwość zakuwania na suchy cyklu Krebsa i jego przyjaciół. Dlatego jeśli jesteście w gronie tych krzykaczy, to następnym razem zastanówcie się, o co prosicie.

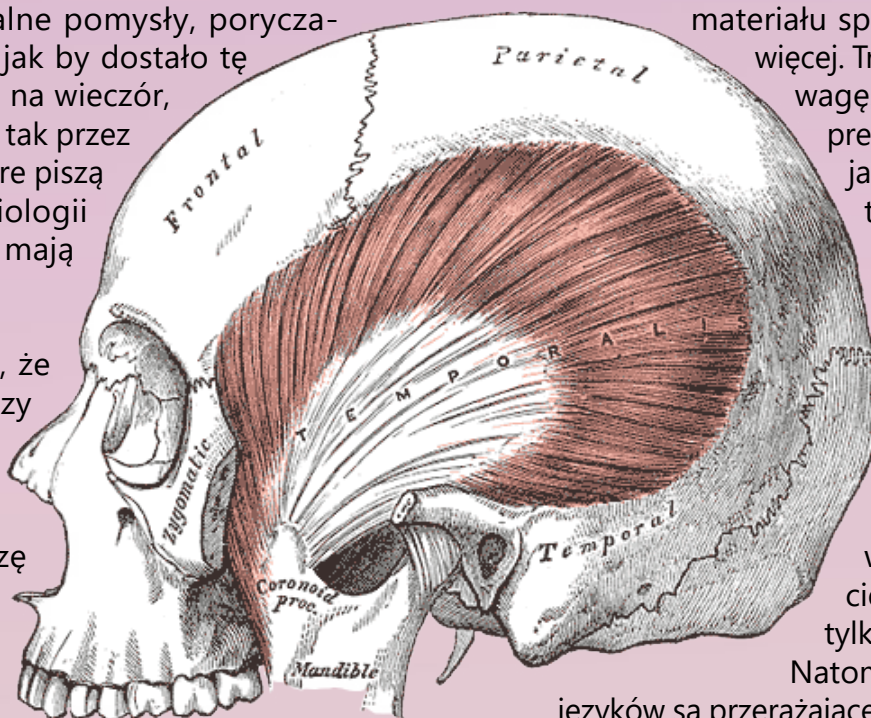
Podstawy pierwszej pomocy? Są. Podatki i biznesplan? Są. Podstawy biologii człowieka – też są. Polski, by nie być analfabetą? Jest. Matematyka na poziomie potrzebnym szaremu Kowalskiemu? Też. Historia? Yhy. A jeśli czegoś nie mieliście, to już wina Waszych nauczycieli. Może jakby ich zarobki i warunki zatrudnienia były inne, to rzadziej by się trafiało na takich, którym się nie chce. No i jakby uczniowie wraz z rodzicami pisali skargi, że na zajęciach z Panią Goudą-Edamski zamiast robić materiał, to oglądają filmy.

Jądro ciemności

Nie licząc kwestii niedofinansowania oraz ochrony nauczycieli, którzy powinni wylecieć, wampir leży pogrzebany gdzie indziej. Czasu jest mało, materiału sporo, a chciałoby się więcej. Trzeba znaleźć równowagę. Osobiście nie mam pretensji odnośnie tego, jak wygląda większość tych zajęć, bo wiem, że lepiej w warunkach szkolnych się za bardzo nie da. Choć uważam, że z takiej fizyki, to mogliby dawać jakieś wyjaśnienie, do czego to służy w praktyce i jakieś ciekawsze zadania niż tylko ciała, kulki i klocki.

Natomiast podręczniki do języków są przerażające (studentka komunikatywności z książki do niemieckiego, pamiętam cię do dziś) i oderwane od czegokolwiek. Jedyne, co by mogło te zajęcia uratować, to ciekawsze teksty, filmy, animacje, jakieś rozmowy, w których by się czasem nieco odpuściło nacisk na gramatykę.

Z historią bywa różnie, ale często brakuje w niej jakiegoś połączenia i wpływu poszczególnych zdarzeń przy jednoczesnym wkuwaniu jakichś dat, z których ludzie zapamiętują najwyżej przepis na bimber. Osobiście skupiłabym się też nieco bardziej na życiu codziennym poszczególnych warstw społecznych, bo to fascynujący temat i zabawnie kontrastuje z tym, co można sobie wyobrazić dzięki lekcjom polskiego.



No właśnie, polski. Oto sedno sprawy i załączek tego artykułu. Nie mam pojęcia, czego uczą te zajęcia, nie licząc jakichś podstaw pisowni oraz pobieżnej historii literatury. Cokolwiek to jest, to nie zachęca ludzi do czytania książek ani nie czyni z nich lepszych pisarzy. Od biedy napiszą pismo do urzędu, ale w sumie to znalezienie wzoru w Internecie i przerobienie jest szybsze. Godzin tego cudownego przedmiotu jest sporo, efekt mizerny. Niektórzy powiedzieliby, że matematyka jest gorsza, ale ta ma przynajmniej jakiś cel i jakiś wynik. Bo przerobienie tych wszystkich lektur obrzydza literaturę, a ciężko budować tożsamość narodową na czymś, co przeczytało może dwóch kujonów z każdej klasy. Przez większość edukacji byłam jednym z nich. Nienawidziłam większości tych tomiszczy, a jednocześnie zaczytywałam się w słowie pisanym.

Były nudne, niektóre zeszły się fatalnie (szczególnie literatura dziecięca i młodzieżowa), a ja nawet nie mogłam powiedzieć, że bohater był idiotą (a wielu z nich bywa idiotami), zaś autor pisał to schlany jak student na urodzinach i naćpany tak bardzo, że za oknem hasały mu smoczyce w bikini. Najzabawniejsze jest to, że w wielu przypadkach raczej naprawdę tak było. System każe czytać genialne „Ferdynand”, które wyśmiewa bezmyślne „Słowacki wielkim poetą był” (bardzo lubię twórczość pana Juliusza, tak swoją drogą), a jednocześnie wymaga tego samego i tresuje dzieciaki. Nie mówiąc o jedynej słusznej interpretacji, która jest aż legendarna.

Tona poezji, przestarzałej literatury, z czego część nigdy nie była dobra i brak zgody na własne zdanie. Nigdy nie rozumiałam też, czemu dramaty się czyta, zamiast odbierać je tak, jak je do tego celu stworzono – w teatrze. Jasne, można jakiś przeczytać czy nawet odegrać, ale to trochę jak zagłębiać się w scenariusz, zamiast obejrzeć film. No i milion rozprawek, bo to jest na maturze. Przepis na sukces, daję 10/10.



Czy coś mi to dało? Eeee... Poznałam te wszystkie utwory, wkurzyłam się na tyle, by o nich napisać artykuł lata później. Znam też jakieś podstawy gramatyki i mam jakąś ogólną wiedzę o literaturze. Ale mam wrażenie, że mogłam dostać więcej. Mogłam otrzymać wiele z tego, co odkryłam na własną rękę, bo przez przypadek trafiłam do wyjątkowo ambitnego środowiska fanfikowego. Mimo wszystko, nie wpłynęło to zbytnio na to, kim jestem. Nie wzbudziło miłości do literatury, bo wyniosłam ją z domu i pielęgnowałam, czytając pod ławką książki, których nie pochwaliby większość polonistów (ja zresztą też nie).

Wolałabym w tym czasie poznawać tajniki zapisu dialogowego, pisarskie sztuczki, czytać jakieś poradniki pisarskie, a także rozwijać krytyczne myślenie. Ćwiczyć te rzeczy w praktyce. Oczywiście, rozprawki uczą argumentacji oraz pewnego formowania myśli, ale nie nauczą pisarstwa. Nie nadadzą słowom lekkości, nie wzmagają kreatywności i twórczości.

Nie rozumiem dramy o zmianie na liście lektur, bo nie zmieniło się praktycznie nic. Ot, kolejne nudne książki o zwierzątkach, jakieś religijne teksty (a zawsze było ich mnóstwo), głównie na liście dodatkowych, czyli tej, której i tak prawie nikt z żyjących nie przerabiał. No i „Władca Pierścieni”, świetny wybór na styczność z literaturą fantasy, szczególnie w przekładzie pana Łozińskiego. Klasyka klasyką, ale ta książka to nie tylko ojciec gatunku, ale i „Nad Niemnem” gatunku. Ale co się będę czepiać, skoro i tak nikt tego czytał nie będzie?

W końcu nauczyciele na ogół nie lubią fantastyki (chyba że Lem) oraz współczesnych najpopularniejszych przedstawicieli literatury młodzieżowej. Często niebezpiecznie. Wiele ubóstwianych przez dzieciaki książek to ostatnie gnioty, które mają dziurawe jak sito fabuły, a i warstwa językowa jest kiepska. Ale niechęć do „Harry’ego Pottera” nie sprawi, że purchlęta pokochają „Pana Tadeusza”.

Jak to naprawić

Sądzę, że lekcje języka polskiego wymagają gruntownych zmian. Przede wszystkim odświeżenia literatury dziecięcej na to, co podoba się współczesnym dzieciom. Świat się zmienił i to, co podobało się naszym rodzicom, będzie dla dzisiejszychurchłat katorgą. Nawet przy wprowadzeniu poważniejszych ksiązek, zaczęłabym od czegoś bardziej współczesnego z różnych gatunków. Z wielu powodów – po pierwsze jest to prostsze w odbiorze i bliższe młodym pokoleniom, po drugie – może stanowić dobre tło do porównania. No i dobrze, by mieli szansę spróbowania czegoś nowego.

Cała ta historia literatury ma sens dopiero wtedy, kiedy poddaje się ją analizie pod kątem tego, jakie zmiany zaszły. Czemu kiedyś tak pisano (i nie, tęsknota za utraconą ojczyzną nie jest odpowiedzią na wszystkie pytania), jakie zmiany zaszły. Ten kontekst sprawia, że patrzy się na to inaczej, bo dostrzega się postęp społeczny, a głupi bohater nie jest tylko głupi. Nawet to hejtowane „W pustyni i w puszczy” stanowi dobry materiał do rozmów o czasach kolonializmu i kwitnącego rasizmu.

Żeby świadomie pisać i odbierać literaturę, trzeba najpierw otworzyć oczy. Żeby otworzyć oczy, trzeba dyskutować. Ale żeby dyskutować, to po obu stronach powinna się znaleźć dobra wola. Oczekiwanie, że dzieciak dojdzie do takich samych wniosków, co polonista z trzydziestoletnim stażem jest nie tylko naiwne, ale i szkodliwe. Młodzież powinna móc szczerze wyrazić własne zdanie na jakiś temat.

Nie twierdzę, że wpychanie do szkół jakiejś literatury pokroju „Harry’ego Pottera” czy innego „Eragona” to dobry pomysł, ale sądzę, że lepiej delikatnie wytłumaczyć dzieciakom, dlaczego te książki są słabe. Wytłumaczyć, a nie obrażać je i ich ukochane powieści. Wskazać błędy, pokazać, skąd autorzy czerpali inspiracje, zaproponować coś z danego gatunku, co jest lepsze, a jednocześnie nie jest nudne jak flaki z olejem. Ale do tego wypadaloby umieć argumentować i podchodzić krytycznie do literatury.

Inna sprawa to pisanie – mniej charakterystyk Stasia Tarkowskiego i opisów buszu na podstawie Sienkiewicza, więcej twórczości własnej. Ćwiczenia, ćwiczenia i jeszcze raz ćwiczenia! Zapis dialogowy,

kreacja postaci, tworzenie własnych opisów, zabawa słowami i formą, tworzenie fabuły. To wbrew pozorom uwrażliwia również na cudzą twórczość.

Może nawet organizacja jakichś konkursów na najlepszy tekst? Oczywiście zaraz znajdą się przeciwnicy stawiania ocen. Śmiem twierdzić, że dobry sędzia umie tak postawić niską notę, że uczestnik poczuje się nawet zmotywowany do poprawy warsztatu. Poza tym ponoszenie porażek, to ważna, życiowa lekcja.

Po co to wszystko

Uważam, że młody człowiek, kończący przygodę z edukacją powinien być nauczony paru rzeczy: krytycznego myślenia, szukania wiedzy oraz pokory. Dobrze też by zdawał sobie sprawę z własnej sprawczości i z tego, że może nie jest tak cudowny jak mówi babcia, ale jest w stanie wiele poprawić i wiele osiągnąć poprzez ciężką pracę.

Z dość samolubnych pobudek chciałabym też widzieć więcej świadomych czytelników i młodych pisarzy. Czemu samolubnych? Bo sama piszę i jak na każdego artystę przystało, domagam się uwagi! A od kogo innego miałabym ją otrzymać? Żeby było jasne – uważam książkę za tak samo wartościową rozrywkę, jak filmy, seriale i gry, a literackiemu snobizmowi mówię: „Giń, Szatanie!”, ale sądzę, że słowo pisane potrafi być na tyle fajne, że dobrze czasem poświęcić mu nieco czasu.

Jeśli uważacie, że piszę głupoty, jestem młoda, nie znam się i w ogóle, to będę przeszczęśliwa, jeśli nie zachowacie tego dla siebie, tylko napiszecie o tym w komentarzach pod numerem albo i napiszecie do nas list, który – kto wie – może nawet opublikujemy?



E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

nowinki

fanarty

fanfiki

felietony

i wiele innych



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

Władcy Wiatru

Verlax

początek – nr 41

Epilog

– Masz dużo do wyjaśnienia, Siegfriedzie z Hertzlandu – powiedziała, nie zdradzając swych emocji, Celestia.

Gryfi kanclerz Unicornii czuł na sobie wzrok lordów korony – Arlette Auranti oraz jego suwerena, arcyksięcia Ametyna, który teraz nawet nie ukrywał nienawiści w swych oczach. Obok Celestii na takim samym tronie siedziała znacznie mniejsza Caireann z Avalonu i notowała z piórem w polu lewitacji. Miejsce było pozbawione ozdób i było tylko tymczasową siedzibą monarchy i do audyencji, nie miało żadnych ozdób i ledwie dwa małe okna pozwalały światłu dostać się do środka.

Gryf ciężko westchnął.

– Dobrze więc. Udzielę wyjaśnień, Wasza Wysokość. – powiedział.

Odczekał chwilę, próbując ułożyć wydarzenia w swojej głowie.

– Jak już pewnie wiecie, Lazur Platinum, starszy z bliźniaków urodzonych przez Rubię Platinum, żonę Ametyna, zachorował na trąd w wieku 7 lat – zaczął opowiadać. – Dostrzegłem to w trakcie sparingu dwóch braci drewnianymi kijami, zauważyłem, że Lazur nie odczuwa bólu w przednim kopycie. Zgodnie z wolą głowy rodu, skierowałem Lazura do leprozarium w południowo-wschodniej Unicornii i formalnie w dokumentach rodowych dokonaliśmy wydziedziczenia Lazura. Jednak okazało się, że Jopaz Platinum pięć lat później również miał zmiany na skórze, sugerujące leprę.

– Ale zdecydowałeś się Ametyna o tym nie informować. Dlaczego?

Siegfried milczał przez moment. Było to najważniejsze pytanie o tę jedną konkretną decyzję, która nie dawała mu spać po nocach.

– ...bałem się, Wasza Wysokość – odparł w końcu spuszczać oczy. – Były dwa powody tego strachu. Pierwszy był taki, że nie byłem pewien, czy mój senior zareaguje racjonalnie. Jeśli bowiem mógł tak łatwo, tak bezlitośnie pozbyć się Lazura, czemu miałby nie pozbyć się też Jopaza i zamiast tego adoptować kogoś do sukcesji?

– Jak śmiesz! – syknął arcyksiążę.

– Ale to prawda! – odparł mu Siegfried, odwracając się w jego kierunku.

– Cisza. – Przywróciła porządek Celestia. – Arcyksiążę, nie przerywaj. Kanclerz złoży wyjaśnienia, po których dokonam osądu.

Siegfried przerwał na moment i kontynuował.

– W każdym razie, bałem się. Widziałem, że Jopaz bardzo cierpi z powodu rozłąki z bratem oraz miałem okazję być świadkiem wizyty w leprozarium. Uznałem, że nie chcę skazywać go na to samo. Drugi powód tyczył się sukcesji w wypadku wydziedziczenia Jopaza z powodu choroby. Bałem się bowiem, że jeśli to nie Jopaz zostanie arcyksięciem, lecz ktoś inny, zostaną pozbawiony stanowiska i będę wraz z rodziną zmuszony do ujęcia do Alemanni, gdzie nie mogę wrócić.

Celestia ciężko westchnęła, rozumiejąc, co gryf miał na myśli. Zaufanie do tej rasy wśród wysokich lordów korony, jak i możliwych ogółem, było właściwie żadne. To, że Ametyn pozwolił gryfowi zajmować takie stanowisko i nawet uczyć jego dzieci, było wyjątkowo rzadkie. I rozumiała też, co ma na myśli mówiąc, że on i jego rodzina nie mogą wrócić do miejsca, skąd przybyli.

– Dobrze. Jak rozumiem, gdy odkryłeś, że Jopaz jest chory, zacząłeś go leczyć?

– Tak – odparł gryf. – Jestem istotą wielu talentów i medycyna również jest jednym z moich zainteresowań. Przez ponad dziesięć lat od odkrycia lepry u mojego pupila badałem go, szukałem lekarstw i próbowałem opóźnić przebieg choroby. To ja również byłem odpowiedzialny za większość maskarady i kamuflowanie jego zgniłej skóry perfumami.

– I jakie były tego efekty? – zapytała tym razem Caireann z Avalonu, reprezentująca Lunę. – Co odkryłeś?

– Z perspektywy leczenia trądu, nic. Moje próby kuracji okazały się kompletnie bezskuteczne. Stosowałem standardową metodę balansowania humorów oraz płynów i upuszczałem mu krwi, jak i zgniłej materii z jego żył – posługiwałem się też ziołami, zdarzyło mi się nawet zamówić kilka unikatowych z Hinnon – efekty dalej były mizerne. To, co można powiedzieć najlepszego o moich staraniach, to to, że prawdopodobnie, spowolniłem rozwój choroby, a przynajmniej na to liczę. Moje największe odkrycie, jeśli chodzi o trąd, tyczy się czegoś innego.

– To jest? – zapytała klacz z Oileainis.

– Trąd nie jest zaraźliwy – ani trochę. Przez kilkanaście lat mnóstwo kucyków dotykało Jopaza, było z nim w bliskim kontakcie, oddychało jego powietrzem, nic. Gdyby trąd byłby tak zaraźliwy, jak powszechnie się wierzy, połowa lordów korony i wszystkich możliwych już dawno by cierpiała od zgnilizny.

Arlette Auranti była blada od tych rewelacji, bo pamiętała, jak Jopaz wielokrotnie był blisko nich, w tym jego ukochanego, nawet jeśli nieznośnego syna i absolutnie nikt o tym nie wiedział. To, że teraz gryf ich zapewniał, że to wcale nie jest zaraźliwe, im nie pomagało.

– Nawet jeśli to nie jest zaraźliwe, to skąd lepra się bierze? – zapytała.

Ametyn burknął. – To kara za grzechy.

Celestia póki co milczała, z wyraźnie bardziej posępną miną. Klacz z Avalonu gestem zachęciła, by gryf kontynuował.

– W każdym razie... – mówił dalej kanclerz Unicornii. – Pomijając to, że ukrywałem i próbowałem leczyć chorobę Jopaza, moim celem było przekonanie Ametyna, by chociaż pozwolił Jopazowi się wcześniej ożenić i pozwolić mu zdobyć potomka. Musiałem jednocześnie się jednak nie zdradzić z jego chorobą i nie byłem w stanie przekonać arcyksięcia.

– A więc to dlatego Jopaz tak próbował cofnąć swoje zaręczyny z jeszcze dzieckiem – myślała Arlette Auranti. – Podejrzewała, że gdy ślub nadejdzie wiele lat później, już będzie zbyt oczywiste, że ma

trąd oraz nie będzie w stanie w tej chorobie przedłużyć swojego rodu. A gdyby zrobił bachora dużo wcześniej, nawet trąd nie byłby argumentem przeciwko jego sukcesji – bo potomka już miał.

– Wreszcie... – kontynuował. – Nie mam wiele co opowiadać. To właściwie wszystko. Jeśli miałbym coś jeszcze powiedzieć... hmm... nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Ale wydaję mi się, że to nie lepra czyni największe spustoszenie.

– Co masz na myśli? – zapytała Celestia.

Gryf przerwał na chwilę, by zebrać myśli.

– To tak jakby... to była kwestia humorów i siły ducha – powiedział. – Co zauważyłem, to to, że trędowaci cierpią nie tylko dlatego, że ich ciało boli i gnije, ale też przez to, jak są traktowani przez innych. Kucyki, które widziałem w leprozariach, przypominały żywe trupy, ale nie dlatego, że autentycznie już ich ciała strasznie cierpiały i były kompletnie zniszczone, ale dlatego, że nie było w nich w ogóle serca ani uczuć, miały zero pewności siebie ani chęci robienia cokolwiek, były pozbawione nadziei. Dało mi to do myślenia, gdy opiekowałem się Jopazem i doszedłem do wniosku... wniosek to za dużo powiedzianie. Wydaje mi się, że choroba przebiega łagodniej, gdy osoba autentycznie otrzymuje pomoc i dalej jest traktowana jak zwykły kucyk. Tak jakby samo słowo „trędowaty” było znacznie bardziej bolesne niż autentyczne implikacje tego, co trąd czyni na ciele kuczka. U Lazura Platinum choroba przebiegała znacząco, znacząco gorzej niż u Jopaza, pomimo że w obydwu wypadkach ze strony medycznej nie uczyniono nic dobrego.

Celestia powoli kiwnęła głową.

– Dziękuję. Wydam teraz swój osąd.

Jeszcze przez chwilę Ta, Która Lśni milczała.

– W jednym przyznam ci rację, arcyksiężu – w końcu powiedziała, zwracając się w kierunku Ametyna. – Trąd jest karą za grzechy. Ale nie grzech chorego. Za grzech niedbalstwa, peccatum negligentia, tych, którzy byli zobowiązani obdarzyć go opieką, a tego nie zrobili. Byłeś samemu sobie architektem własnej porażki – jaką jest to, co zrobiłeś ze swoją własną rodziną i w jakiej sytuacji się teraz postawiłeś.

Arcyksiężu Unicornii zgrzytnął zębami, ale milczał wzburzony.

– W tej sytuacji wiesz, co to oznacza – kontynuowała Celestia. – Prawowitym dziedzicem jest Lazur, nie Jopaz. Ale możemy zaradzić to kompromisem...

– Nieprawda, Lazur został wydziedziczony! – powiedział wzburzony Ametyn, stąpając kopytem o kamienną posadzkę.

Celestia powoli zwróciła oczy z powrotem w kierunku Siegfrieda.

– Kanclerzu, czy wydziedziczenie Lazura było legalne w myśl prawa dziedziczenia arcyksięstwa Unicornii?

Cała czwórka zwróciła swój wzrok w kierunku gryfa. Ten prawie się skulił, szczególnie przed intensywnym wzrokiem Ametyna, jego seniora, tego, któremu przysiągł bezwzględna wierność. Ale jednak...

– Nie... – powiedział cicho. – Prawo rodu Platinum zezwala na wydziedziczenie w przypadku

kompletnej niedołążności i niemożliwości pełnienia godności władcy, ale turniej nam pokazał, że i Lazur, i Jopaz radzą sobie dobrze – obydwaj powinni otrzymać więc domenę pod swe władanie, a Lazur jest formalnie starszy – jako pierwszy wyszedł z łona. Zakładając przewidywany przeze mnie rozwój choroby, Jopaz przeżyje nawet do dwóch dekad, jeśli nie dłużej. Przy moim leczeniu jestem w stanie opóźnić przebieg choroby. Jeśli chodzi o Lazura... nie wiem.

Celestia zwróciła się z powrotem w kierunku władcy Unicornii.

– Sam widzisz, arcyksiężu – kontynuowała. – Twój opór jest bezcelowy w tym momencie. Wiesz doskonale, że w sytuacji, do której sam się doprowadziłeś, lordowie korony rzuca ci się do gardeł. Prawda, Arlette?

– Zaprzeczam! – odparła księżna Ellenois. Celestia wiedziała jednak, że ona sama uważała to za największy łut szczęścia od dekad dla rodu Auranti. Arcyksiężu też wiedział, że Arlette tylko blefowała.

– Sugeruję wyjście, które pozwoli ocalić godność rodu Platinum – powiedziała Ta, Która Lśni. – Nie znaczy to, że nie zranię twojej dumy ani siły twojej domeny. Ale jeśli chcesz z tej beznadziejnej sytuacji zachować choć trochę, posłuchasz się mojego dekretu.

Koniec turnieju wiązał się z kilkoma mniej i bardziej ważnymi mniejszymi uroczystościami. Rozdawano trofea, pasowano giermków na rycerzy, ustalono zaręczyny i na sam koniec obdarowano przybyłych mieszczuchów darmowym bochenkiem chleba sfinansowanym ze skarbca Tej, Której Lśni.

Ale generująca najwięcej plotek uroczystość wydarzyła się z dala od Everfree i turniejowego pola namiotowego, na pustym polu wśród zagajników drzew. Obecna była na nim tylko część pieczołowicie wybranych osób, które zdecydowały się zaryzykować, oraz Celestia. Słońce dopiero wschodziło nad horyzont, by wykąpać w swym blasku ziemię Equestrii.

Na szczycie małego pagórka, pod drzewem, Ta, Która Lśni, Król Equestrii, Władczyni Fralii i Alemanni oraz Królowa Hesperii czekała z ceremonialnym pozłaczanym mieczem – obok niej zaś stał arcyksiężu Unicornii Ametyn II Platinum oraz reprezentującą Lunę Caireann z Avalonu. W ich kierunku powoli zbliżał się Lazur, odświętnie ubrany, ale wciąż w masce. Luco d'Sarisolla, Jopaz oraz Ugo i Rosa Torta stali dużo dalej, obok innych możliwych, którzy zdecydowali się przybyć na tę uroczystość. Jedynej osoby, której brakowało, był kanclerz Unicornii. Choć nikt poza Celestią i Ametynem tego nie wiedział, już był w drodze do stolicy Unicornii, by wraz z rodziną opuścić krainę. Choć zachował się nad wyraz szlachetnie w stosunku do Celestii oraz do Jopaza i Lazura Platinum, tak nadal złamał przysięgę bezwzględnej lojalności w stosunku do głowy rodu i nie było już tu miejsca dla niego ani jego rodziny. A ten, kto zdradził raz, nie powinien mieć żadnych oporów przed zrobieniem tego drugi raz – nikt inny w Equestrii by ich nie przyjął, zwłaszcza że byli gryfami.

Wreszcie, Lazur Platinum podszedł do Celestii i ukląkł przed nią. Ta, Która Lśni w magii swego rogu podniosła swój miecz.

– Na mocy Wielkiego Planu i praw Equestrii, z asygnatą Luny przez Caireann z Avalonu, od dziś dzień mianuję cię mistrzem Rycerskiego i Szpitalniczego Zakonu Lazara – wygłosiła deklamację, pasując Lazura. – Powstało już wiele zakonów, których bożym nadaniem jest eliminacja potworów, smoków, walka z bandytami, herezją i pogaństwem. Zakonowi Lazara nadają zadanie opieki nad chorymi, budowę szpitali oraz czynienia dobra wszędzie tam, gdzie w obliczu strasznych plag dobro nie może zastać. Przysięgnij dopełnienia tych zadań.

– Przysięgam – odparł trędowaty.

Celestia następnie ustąpiła i tym razem naprzeciw klęczącego Lazura stanął jego własny ojciec. Ten powoli wyciągnął swój miecz, ociągając się. Ciężko wzdychnął i dopiero wtedy również wygłosił deklamację.

– Ja, arcyksiążę Ametyn II z Platinum, władca Unicornii, nadaję we władanie Rycerskiemu i Szpitalniczemu Zakonowi Lazara Ienna: elijskie, tamburskie oraz zamek Pertuis wraz z całą baronią, zrzekając się nad nimi władzy senioralnej – w końcu wydusił to przez zęby. – Proklamuję również, że Jopaz Platinum jest jedynym i wyłącznym dziedzicem arcyksięstwa Unicornii i tak pozostanie.

Ceremonia się na tym zakończyła, arcyksiążę Unicornii wracał z powrotem do Everfree, by uciec od nagabujących go możnych. Sama Celestia i zastępczyni Luny również nie zagościli długo. Wśród możnych Rosa Torta rozplakała się z emocji i jej mąż próbował ją teraz uspokoić, podczas gdy Luco niezręcznie stał obok. Gdy Jopaz obserwował, jak jego ojciec zaczyna powoli znikać za wzgórzem, jego brat – nowy mistrz zakonny – podszedł do niego i niemalże z zaskoczenia go objął.

– Czekałem na to tyle lat – powiedział Lazurowi.

– Czekałeś? – zapytał Jopaz, odwzajemniając uścisk.

– Chciałbym tak powiedzieć... – odparł po chwili. – Nie, w sumie to nie. To było kilkanaście lat bólu i beznadziei, jak otchłań bez dna. Nie wierzyłem w coś takiego. Ale cieszę się i tak, że mogło się stać coś takiego, mimo że nie miałem na to nadziei.

Jopaz się zaśmiał głośno, przerywając uścisk, i spojrzał pod swoje kopyta.

– Lepiej uważaj – powiedział, podnosząc znaleziony budył lewitacją i zamachując się nim na próbę – bo ponieważ teraz już jest jasne, że obydwaj gnijemy, nie zamierzam ci dawać żadnych forów.

– Prawda – odparł Lazurowi. – To królewskie pchnięcie... ty specjalnie wykonałeś je tak żenująco beznadziejnie?

– Nie zależało mi na wygranej i nie chciałem cię ranić – przytaknął dziedzic Unicornii. – Chciałem udawać, że spełniam życzenie ojca. Po tym pchnięciu też nie chciałem cię zbyt mocno trzepnąć w głowę.

– Bzdura, potem walczyłeś normalnie – mruknął Lazurowi.

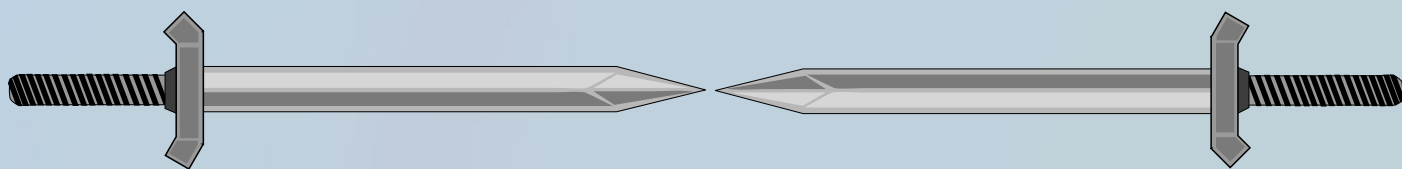
– Właśnie, że nie.

– Tak.

– Nie.

– Owszem.

I z mieszanią wcześniej tak rzadko występującego śmiechu, wszyscy uczestniczący wrócili do Everfree, gdzie ostatnia wieczorna biesiada, tym razem bez alkoholu i z postem, markowała koniec turnieju. Następnego dnia, święto Dies Triumphus Solis Invicti, zwiastował zupełnie nową epokę dla wielu uczestników tych wydarzeń z Everfree, na dobre i na złe.



SEKRET PIĘKNA

BY MOON & MAGFEN

