



EQUESTRIA

TIMES

49

11/2021



**SŁOWIAŃSKA
WIZJA ZAGŁADY**

Licznik Geigera idzie w ruch

**WYWIAD Z DOMINIKĄ TARCZOŃ
(NERD KOBIECI)**

W moich snach wciąż Warszawa

KSIĄŻKOHOLICY SĄ NAJGORSI

Tablety trudniej się palą

SQUID GAME

Raz, dwa, trzy - giniesz ty!

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

I
LOVE
BURGERS



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD



Witajcie, moje małe rosziczk!

W tym listopadowym numerze czekają na Was różne atrakcje, które rozwieją ból istnienia, jesiennej aury i konieczności porannego wstawania do szkoły/pracy. Dlatego zabierzcie się za czytanie oraz pamiętajcie, że coraz bliżej Święta!

Tematem przewodnim tym razem jest „Stalker”, o którym opowiedzą Wam M.C. i Hefajstos. Dowiedzie się chociażby, czemu to uniwersum nie jest postapo i jakie są jego wcielenia.

Ale nie samą Zoną człowiek żyje – fani metroidvanii mogą przeczytać recenzje „Ender Lilies” oraz „Death’s Gambit”, które dostało niedawno nową aktualizację, robiącą z niego zupełnie nową grę. Jeśli lubicie filmy i seriale, to koniecznie sprawdźcie, co Hefcio sądzi o nowej „Diunie”, a Dolar o „Squid Game”. Oprócz tego nie mogło zabraknąć wywiadu – tym razem gościmy Arcy oraz Dominikę Tarczoń. To wszystko – oraz dużo, dużo więcej – tylko u nas!

~Cahan



Redaktor naczelna: Cahan
Szef działu korekty: Solaris
Szefowa działu graficzno-technicznego: Moonlight
Zespół redakcyjny: Gray Picture, Ghatarr, Malvagio, Hefajstos, Black Scroll, Cold
Korekta: Magda B, Midday Shine, Blackie
Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado
Archiwum: Catkitty
Gościnnie: Dolar84, Zodiak

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

Spis treści

ET NEWS

ET News..... 4

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Dune..... 8

Mitchellowie kontra maszyny..... 12

Wolfwalkers..... 14

Nie czas umierać..... 18

Squid Game..... 22

RECENZJE – LITERATURA

Czerwone Koszule..... 24

Usagi Yojimbo..... 25

RECENZJE – GRY

Ender Lilies..... 28

Death’s Gambit: Afterlife..... 32

Slime Rancher..... 36

The Fermi Paradox..... 38

SŁOWIAŃSKA WIZJA ZAGŁADY

Trzy wcielenia Stalkera..... 42

Stalker to nie postapo..... 44

Gitara przy ognisku – Felieton..... 46

S.T.A.L.K.E.R. – Deep Dive..... 48

Metro -Deep Dive..... 56

PIASKOWNICA

Ku(ż)chnia) Hefcia..... 66

FELIETONY

Z pamiętnika Mistrza Gry..... 68

Książkoholicy są najgorsi..... 69

Żyjemy w postapo..... 70

PUBLICYSTYKA

Beastars – dyskusja..... 71

Daenerys did nothing wrong..... 76

Wywiad z Nerd-Kobietą..... 79

Wywiad z Twilightot aka Arcy..... 83

TWÓRCZOŚĆ

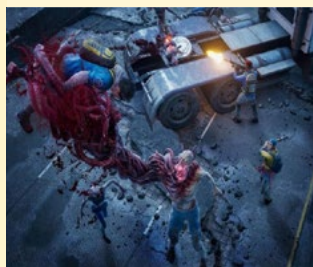
Komiks..... 89

Linktree – linki
do socjali

ET News

GRY

12.10



Premierę miała gra od ludzi, którzy stworzyli w przeszłości „Left 4 Dead 2”, czyli „Back 4 Blood”. Niektórzy twierdzą, że jest ona niemal identyczna jak gra od Valve.

19.11



Kolejna premiera, tym razem produkcji od DICE, czyli Battlefield 2042. Tym razem gracze nie dostaną trybu single player – produkcji koncentruje się na trybie wieloosobowym.

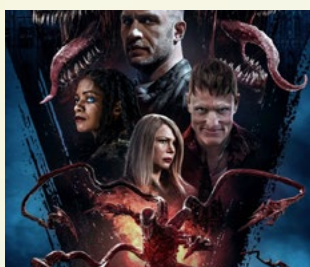
19.11



W ten sam dzień, co Battlefield 2042, grę (remake) planuje wydać Nintendo. Pokémon Brilliant Diamond oraz Shining Pearl mają otrzymać odświeżoną grafikę oraz ulepszenia, które wprowadzono w nowszych odsłonach serii.

SERIALE I FILMY

15.10



Premierę miał „Venom 2: Carnage”. Film, pomimo dużych nakładów finansowych i znanych nazwisk w obsadzie, otrzymał mieszane oceny widzów i krytyków, którzy określali produkcję m.in. jako „komedia bez ładu i składu”.

22.10



Amazon wypuścił „Koszmar minionego lata” w oparciu o film z 1997 roku. Niestety w opiniach krytyków i widzów jest rozważoną, nudną historią epatującą seksem, zaś na samej platformie ma on ocenę 5,2/10.

22.10



Jeśli chcieliście pójść do końca tego roku do kina tylko na jeszcze jeden film, to mamy nadzieję, że była to „Diu-na”. Więcej o samym uniwersum „Diuny” pisaliśmy w numerze 47.

22.10



Mieliśmy październik, Halloween, więc czas także na kolejną część z Michaeliem Myersem. Kontynuuje on wątek głównej bohaterki serii – Laurie Strode – która po raz kolejny musi się zmierzyć z morderczym antagonistą.

SERIALE I FILMY

22.10



Kolejna premiera, tym razem serialu produkcji Canal+, czyli „[The Office PL](#)”. To nie miało szans się udać, a jednak niespodziewanie serial w opiniach krytyków się broni.

29.10



Drugi sezon serialu o Wiedźminie (premiery 17 grudnia) otrzymał [nowy zwiastun](#) z dość nietypowym soundtrackiem, bowiem w trailerze wykorzystano utwór „Monster” od Kanye Westa. Czy pasuje? Oceńcie sami.

02.11



Serial „The Book of Boba Fett” otrzymał swój oficjalny zwiastun jako pierwszy z zapowiedzianych spin-offów z uniwersum Gwiezdnych Wojen.

02.11



Ogłoszono powstanie filmu na podstawie powieści „Hyperion” autorstwa Dana Simmonsa. Ekranizacją zajmuje się WB, zaś scenariuszem zajmie się Tom Spezialy, znany z pracy nad serialem „Ash kontra martwe zło.”

17.11



Na platformie Netflix pojawi się kolejne dziewięć odcinków animowanego serialu „Kajko i Kokosz”. Tym razem do gromadki dołączą kolejne postaci z komiksowych stron Janusza Christy, w tym Kaprylda i Dziad Borowy.

ANIME I MANGA

09.10



Wystartowało na Netflixie nowe anime **Blue Period** na temat chłopaka, który zapragnął dostać się na studia plastyczne. Anime dalej wychodzi i ma na tę chwilę 5 odc. Polecamy gorąco wszystkim rysownikom i miłośnikom slice of life!

19.10



Trailer zapowiadający 3 sezon anime Mob Psycho 100. Przyjdzie nam poznać dalsze perypetie młodego psionika wraz z jego „zaradnym” mistrzem w świecie pełnym paranormalnych zdarzeń.

23.10



Ogłoszono produkcję drugiego sezonu Nagatoro, anime o specyficznej relacji tytułowej bohaterki ze skrajnie nieśmiałym starszym chłopcem, który do tej pory uciekał od ludzi w świat sztuki.

04.11



Pojawił się oficjalny **zwiastun** do filmu Jujutsu Kaisen 0. Film ten ma przedstawiać historię sprzed czasu wydarzeń z pierwszego sezonu anime. Premiera jest przewidywana na zimę 2022.

MUZYKA

29.10



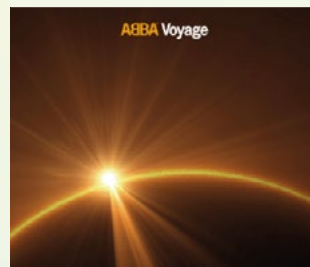
Premierę miał album „=” („Equals”) Eda Sheerana, który zbiera przyzwoite recenzje w różnych redakcjach (The Guardian, The Independent – 3/5; The Telegraph, The Times – 4/5)
[YT](#), [Spotify](#)

29.10



Premiera albumu rosyjskiej grupy Epidemia. Zespół poświęcił go bohaterom z kart fantasy oraz komiksów. Zespół wybrał np. „Kroniki Amberu”, „Saga o Wiedźminie”, „Hobbit” czy „Batman”.
[YT](#), [Spotify](#)

05.11



Po czterdziestoletniej przerwie z nową płytą, zatytułowaną „Voyage” wystąpiła ABBA. Słynny kwartet ze Szwecji uradował słuchaczy dziesięcioma utworami w stylu znanym z ich starych przebojów.
[YT](#), [Spotify](#)



EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



FILMOWY
EKWIWALENT
PUSTYNI



D U N E

JUŻ od czasu swojej premiery w 1965 roku „Diuna” uchodziła za dzieło niemożliwe to sfilmowania. Próbował tego (bez skutku) Alejandro Jodorowsky w latach siedemdziesiątych. Swoją wizję przedstawił też dekadę później David Lynch – wizję którą albo się kocha, albo nienawidzi. A ponad pół wieku od literackiej premiery próbę podejmuje Kanadyjczyk Denis Villeneuve. Przekonajmy się, jak mu poszło.

~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.

Przyznam szczerze, że wielkim fanem „Diuny” nie jestem – a przynajmniej nie tak wielkim jak moi redakcyjni koledzy. Owszem, miałem okazję przeczytać całą serię (w dwóch językach), obejrzałem też interpretację Lyncha – w obu wersjach – i te miniseriale z okolic 2000 roku. Miałem nawet okazję pograć w drugą grę (tę, która przerodziła się potem w Command and Conquer). Jednak jako miłośnik kina nie mogłem przejść obojętnie obok takiego tytułu, dlatego też wybrałem się na seans w weekend otwarcia (i to na cudną wersję IMAX 3D).



Historia musi płynąć

Film zaczyna się od krótkiego wprowadzenia z ust Chani (w rolę której wcieliła się Zendaya). Dowiadujemy się najważniejszych faktów – o Arrakis, przyprawie (melanżu) oraz o tym, jak ród Harkonnenów zastąpiony został przez ród Atrides w kontroli nad planetą. Ten wstęp to dobry punkt wejścia dla tych, którzy nie czytali książki – nie poczują się zagubieni i przytłoczeni rozmachem historii. Następnie przenosimy się na Caladan, oceaniczną planetę będącą ojczyzną Atrydów (polska wersja Atrides). To tu poznajemy naszego

głównego bohatera – piętnastoletniego Paula, syna Leto i jego konkubiny Lady Jessiki (kolejno Timothée Chalamet, Oscar Isaac i Rebecca Ferguson). W trakcie przygotowań do podróży Paula i jego matkę odwiedza Wielebna Matka Gaius Helen Mohiam, głowa zakonu Bene Gesserit, do którego uczęszczała Jessica. W wyniku testu na jaw wychodzi, że młody książę może być przepowiedzianym i oczekiwanym Kwisatzem Haderachem, istotą nadrzędną.

Poznajemy też ważne postacie drugoplanowe z obu stron konfliktu. Mentat Thufir Hawat (Stephen McKinley Henderson), trubadur Gurney Halleck (Josh Brolin), szermierz Duncan Idaho (Jason Momoa) oraz doktor Wellington Yueh (Chang Chen) to sojusznicy Atrydów. Po drugiej stronie barykady mamy barona Vladimira Harkonnena (Stellan Skarsgård), jego bratanka Glossu Rabbana zwanego Bestią (Dave Bautista) Pitera de Vriesa, mentata (David Dastmalchian). W przeciwieństwie do adaptacji Lyncha nie ma tu (jeszcze) miejsca na Imperatora i jego świtę oraz kilka innych kluczowych postaci.

Po dotarciu na pustynną planetę okazuje się, że wraży ród zostawił miasto Arrakeen i sprzęt w opłakanym stanie. Na domiar złego terminy dostaw i ilość przyprawy są niezmiennie, Leto prosi więc o pomoc i wstawiennictwo doktor Liet-Kynes, imperialnej planetolog – bezskutecznie jednak, bo ta przysięgła neutralność wobec sprawy. Okazuje się, że całe to przejęcie kontroli nad Arrakis to pułapka zastawiona przez Imperatora i Barona, by raz na zawsze pozbyć się rosnących w siłę Atrydów. W wyniku zdrady doktora i desantu połączonych sił Harkonnenów i sardaukarów (imperialnych fanatycznych oddziałów) ginie książę Leto, zaś Paul i Jessica zostają wygnani na pustynię. Nie dane im jednak zginąć, gdyż z pomocą Fremenów – rdzennych mieszkańców planety przystosowanych do surowego życia na pustyni – udaje im się przeżyć. I tu w zasadzie kończy się część pierwsza filmu. Tak, dobrze widzicie – choć oficjalnym tytułem jest „Diuna” to już plansza tytułowa mówi wyraźnie „Diuna: Część Pierwsza”. Bardzo brzydkie zagranie ze strony producentów.

Nie ma wody na pustyni

Adaptacja dzieła literackiego na filmowe ramy to niełatwa sztuka. Ograniczony czas projekcji (optuje się między 100 a 160 minut) i koszt

związane z produkcją wymuszają na twórcach pewnie zmiany i cięcia. Nawet filmowa trylogia „Władcy Pierścieni” Petera Jacksona, będąca już kultowym elementem kina jest w znacznym stopniu okrojona w stosunku do prozy Tolkiena. I tak też jest w przypadku tej interpretacji „Diuny” – pewne elementy musiały zostać poświęcone. Przede wszystkim zdecydowano się na odejście od intergalaktycznej polityki i statusu quo pomiędzy rodami, Imperatorem i gildią na rzecz prostszej potyczki między rodami.

Postacie mentatów są tu bardziej ludzkie, a ich umiejętności sprowadzają się do roli pomagier-skiej. Również Harkonnenowie nie mają aż tyle czasu dla siebie – baron jest tu figurą skrytą w cieniu, knującą niczym Palpatine, Rabban przewija się gdzieś tam, zaś Feyd-Rautha nie pojawia się wcale. Dla miłośników prozy Herberta będzie to zapewne argument przeciwko filmowi, dla tych, którzy książki nie znają – wręcz przeciwnie. Stonowanie historii i znaczenia pewnych postaci daje klarowniejszy obraz całości i pozwala na łatwiejsze przyswojenie tego, o co chodzi.

W sieci natrafiłem na sporo komentarzy jakoby film był nudny – wszak albo siedzą na pustyni, albo po niej chodzą (czasem latają). Cóż, nie jest to w pełni to, czego oczekiwałem, spodziewając się ugryzienia większej części historii. Rozumiem jednak założenie i kupuję je całkowicie.



Aktorzy spisali się rewelacyjnie, choć nie każdy miał okazję, by w pełni rozwinąć skrzydła. Chalamet udowadnia po raz kolejny, że jest czołwką młodego aktorskiego pokolenia w niczym nie ustępując bardziej doświadczonym członkom obsady (to samo tyczy się Zendayi). Najjaśniejszy

świeci jednak gwiazda Rebeci Ferguson, której Lady Jessica to postać żywa i naturalna. Wachlarz emocji, mimika i mowa ciała – Oscar murowany!

Śpiący musi się obudzić

Duża w tym zasługa tego, jak film wygląda. A wygląda obłędnie, pomimo tego że w większości patrzymy na piasek (złotliwi mogą w tym momencie zacytować Anakina). Pierwsze pojawienie się czerwia pustyni hipnotyzuje, uzmysławiając nam niesamowitość i niebezpieczeństwo płynące od tych stworzeń. Spalona słońcem Arrakis wygląda rewelacyjnie i tak jak powinna wyglądać miasto-twierdza na planecie z temperaturami powyżej 60 stopni Celsjusza (zaraz, zaraz – to w uniwersum Diuny był Celsius!?). A sceny akcji (bo takowe są)? Te również zachwycają – czy to treningowy sparing pomiędzy Paulem a Gurney’em, czy też atak na Arrakis i ostatnia walka Duncana, twórcy nie pozwalają widzom na odwrócenie wzroku.

Surowość designu to spory atut, bo całość dzięki temu wydaje nam się bliższa i przystępniejsza. Widać też miłość twórcy do cyklu, choćby w detalach (jak obraz ojca Leto i byk, który go zabił). W zasadzie to, co mnie w jakimś stopniu odrzucało, to mroczny wygląd barona i jego rodu. Zamiast ludzkiej przyziemności dostaliśmy hybrydę Sithów z Necromongerami, co zwłaszcza z lewitującym Vladimirem tworzyło dziwny efekt.

Muzycznie jest tak jak być powinno, choć mnie osobiście „dum dum dum” Zimmera już męczy. Nie zrozumcie mnie źle, to wciąż wysoka jakość ścieżki dźwiękowej. Po prostu oparta na syntezatorach muzyka Toto z wersji z ’84 roku leży mi bardziej w klimacie Diuny.

Niech jego przejście oczyści box office

Czy tegoroczna „Diuna” jest filmem dobrym? Moim zdaniem tak, nawet bardzo. To świetny punkt startowy dla kogoś nieznanego historii i zachęta by po książkę sięgnąć. Czy jest filmem dobrym dla fanów? Tu zdania są już podzielone, bo to zależy od tego, co za sedno „Diuny” uważamy. Być może pełnoprawny serial zaspokoiłby miłośników cyklu. Ja mimo wszystko zachęcam do wybrania się na seans (w miarę możliwości na IMAX, gdyż na wielkim ekranie wygląda to obłędnie) i czekam cierpliwie kolejne dwa lata na premierę drugiej części. Ave!

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/>

OKIEM LAIKA

KONFLIKT GENERACIJI
i roboapokalipsa

THE
MITCHELLS
VS THE
MACHINES

APRIL 30 | NETFLIX

CZY da się sensownie i ze smakiem pokazać poważny, dwuosioowy konflikt w konwencji komedii, tak by widzowie dobrze się bawili, a jednocześnie by był lekkostrawny zarówno dla młodszego, jak i starszego odbiorcy? Animacja „Mitchellowie kontra maszyny” udowodnia, iż jest to jak najbardziej wykonalne.

~Dolar84

Fabula od początku jest całkiem prosta. Ot, mamy nieco niedostosowaną społecznie rodzinę, w której można obserwować podręcznikowy konflikt generacji pomiędzy ojcem a jego dorastającą córką. Ten pierwszy jest osobą staromodną, takim majsterkowiczem-złotą rączką, który najlepiej czułby się w przydomowym warsztacie naprawiając to, co akurat się w domu zepsuło lub tworząc jakieś rękodzieło. Jego córka z kolei idealnie wpasowuje się w obraz typowego nerda. Zna się na komputerach, widziała mnóstwo filmów i zaczęła tworzyć swoje, wykazując się zarówno kreatywnością, jak i profesjonalnym podejściem do tematu. Nic dziwnego, że trudno jest się im dogadać. Dodajmy do tego matkę-nauczycielkę, starającą się łagodzić rodzinne konflikty i będącą ostoją dla swoich bliskich oraz młodszego brata głównej bohaterki absolutnie zafascynowanego dinozaurami. No i nie można zapomnieć też o zezowatym psie, który wygląda na zborsuczonego mopsa.

W każdym razie, twórcze hobby Katie Mitchell pomaga jej dostać się na wymarzone studia w szkole filmowej na drugim końcu USA i ta żyje już nadchodzącym wyjazdem. Niestety dla niej, splot niekorzystnych wypadków przy rodzinnej kolacji i ich konsekwencje doprowadzają do tego, iż zamiast komfortowego, kilkugodzinnego lotu, czeka ją podróż przez cały kraj w rodzinnym rzęchu. A wszystko po to, by rodzina znowu mogła stać się jednością. I kto wie, może nawet by się to udało, gdyby nie drobna okoliczność. Otóż szef firmy PAL postanawia wprowadzić na rynek nowy model smartfona, czy raczej osobistego asystenta. W formie humanoidalnego robota. Nietrudno się domyślić, iż błyskawicznie doprowadzi to do buntu maszyn i totalnej roboapokalipsy, które prowadzone przez komórkę z fochem, postanawiają wysłać wszystkich ludzi w kosmiczną podróż w jedną stronę. Wykorzystując globalne (i rzecz jasna nieco przejawione) uzależnienie od nowoczesnych technologii łapią wszystkich ludzi i umieszczają w specjalnie stworzonych raketach.

Naturalnie wszystkich oprócz przedstawionej wcześniej rodzinie, na której dysfunkcyjnych barkach łąduje zadanie uratowania świata.

O ile konflikt oparty na wspomnianym uzależnieniu od technologii jest traktowany z potężnym przymrużeniem oka i stanowi dodatkowy smaczek, to ten generacyjny przedstawiono naprawdę świetnie. Oglądając bez trudu możemy się identyfikować z jedną bądź drugą stroną, ponieważ postaci, mimo sporego przejawienia, są stworzone naprawdę przekonująco. Widać, że scenarzyści przyłożyli się do swojej pracy, a zarówno poważniejsze momenty, jak i stanowiące większość elementów komediowe bardzo łatwo trafiają do widza. Nie brak i momentu grozy – nikt mi nie wmówi, że Furby nie są przerażające... Zresztą odniesień do popkultury mamy tam mnóstwo, a i trafiają się takie sięgające dużo głębiej – widać to idealnie kiedy pani Mitchell wchodzi w rolę lwicy broniącej młodych i wygłasza parafrazę wersów z klasycznego sonetu „Ozymandias”.

Bezwzględnie muszę pochwalić aktorów głosowych, którzy wspaniale wcielili się w swoje role. Kieruję też słowa najwyższego uznania do naszych aktorów dubbingowych, którzy również bardzo profesjonalnie podeszli do swoich zadań. Pomogło im w tym wyśmienite tłumaczenie, czy wręcz lokalizacja, gdyż w wygłaszanych frazach można znaleźć nawiązania do wytworów rodzimej produkcji, wśród których prym oczywiście wiodą słynne słowa Stacha Jonesa: „Jesteśmy zgubieni!”.

Naprawdę zachęcam do sięgnięcia po tę animację, ponieważ naprawdę trudno się w niej do czegośkolwiek przyczepić. Ale nie zdziwcie się, jeżeli po seansie rzucicie się do najbliższej Castoramy w poszukiwaniu spersonalizowanego kwadratowego magnetycznego śrubokrętu rozmiar 3...



An Apple Original Film



Be fierce.
Be wild.
Be free.

FROM THE ACADEMY AWARD® NOMINATED MAKERS OF THE SECRET OF KELLS AND SONG OF THE SEA

WOLF WALKERS

UCZTA DLA DUSZY I OCZU

JEŚLI jesteście już starymi babami lub chłopami, znacie języki obce i lubicie bajki dla dzieci, to znalazłam idealny film dla Was. Mimo że jest to produkcja dla dzieci, to nie drwi z waszej inteligencji, nie zasypuje głupawym humorem, irytującymi postaciami i naiwną fabułą. Ba! To ręcznie rysowana, pięknie stylizowana baśniowa przygoda, która zachwyca pod wieloma względami. A co jest z nią nie tak? W sumie niewiele, ale tego też dowiedzie się z tej recenzji!

~Cahan

„Wolfwalkers” powstało w 2020 roku dzięki studiu Cartoon Saloon, które możecie znać z produkcji takich jak „Song of the Sea” oraz „The Secret of Kells”. Film jest inspirowany irlandzkim folklorem, co widać nie tylko w samej historii, ale i oprawie audiowizualnej. Twórcy wykorzystali tradycyjną animację i operują tu dość ciekawym, pięknym, a jednocześnie niechlujnym stylem. Zanim ktoś mi coś zarzuci – pozostawienie linii pomocniczych, zarysów brył i poszarpanych, szkicowych konturów ma w sobie wiele uroku, ale zastanawiam się, na ile wynika to z ograniczeń budżetowych. Ale nawet jeśli jest to kwestia pieniędzy, to Cartoon Saloon postąpiło bardzo mądrze – animacja jest płynna, projekty postaci oraz otoczenia wyraziste i charakterystyczne, a bryła wyraża więcej niż tysiąc słów. Czas trwania filmu wynosi 103 minuty. Był nominowany do Oscara i Złotego Globu.

Pewnie część z Was zastanawia się, czemu nie użyłam polskiego tytułu filmu i dedykuję ten tekst tak specyficznej grupie odbiorców... Odpowiedź

jest brutalnie prosta – „Wolfwalkers” może i nazywa się w Polsce „Sekrety wilczej gromady”, ale i tak nie ma polskiej wersji językowej, a ponieważ bohaterowie mówią z dość silnymi akcentami, to nie wyobrażam sobie oglądania tego z przeciętnym dzieckiem. Wielka szkoda. A gdzie to cudo można w ogóle legalnie obejrzeć? Na AppleTV+. Spokojnie, pierwszy tydzień jest darmowy, potem można zrezygnować z subskrypcji.



A o czym to w ogóle jest? Do małej miściny w siedemnastowiecznej Irlandii przybywają ojciec z córką (Anglicy), by na zlecenie Lorda Protektora pozbyć się wilków z okolicznych lasów. Miało być pięknie, a wyszło jak zawsze – Lord Protektor to menda i tyran, Robyn Goodfellowe nie wolno wychodzić poza miejskie mury, jej ojciec (Bill Goodfellowe) stara się ją chronić za wszelką cenę, ale nie jest mu lekko, a irlandzkie dzieci nie lubią Anglików (bo ci ich podbili i okupują). Aż w pewnym momencie Robyn wymyka się z miasta, próbuje zabić wilka, zamiast tego rani swojego sokoła i odkrywa, że wieśniacy opowiadający



Miasto jest ostre i kanciaste, tak jak i jego mieszkańcy, bojący się natury oraz tego, czego nie można ujarzmić.



Tymczasem las charakteryzuje się krzywymi, falistymi, pełnymi harmonii liniami.

o wolfwalkersach (to słowo nie ma polskiego odpowiednika, bo nie jest to wilkołak) jednak mieli rację. Aż w końcu główna bohaterka zaprzyjaźnia się z Mebh – dziką dziewczynką z lasu, która staje się wilkiem, gdy śpi.

Dalej nie chcę spoilerować, ale powiem Wam, że to nie jest historia o złych ludziach i dobrych pieskach, która skończy się tym, że antagonistą zostanie pokonany, a wszyscy będą się kochać i trzymać za łapki. Nie ma wielkich plot twistów, a całość, choć przez większość czasu dość przewidywalna, to jednak potrafi zaskoczyć. To opowieść o podejmowaniu wyborów i ponoszeniu ich konsekwencji w świecie, w którym bycie dobrym i prawym nie zawsze się opłaca. „Wolfwalkers” porusza problemy, takie jak to, że dobrzy ludzie pod wpływem strachu robią czasami bardzo złe rzeczy, których robić absolutnie nie chcą i nie jest to lęk, który można odrzucić, bo jest jak najbardziej racjonalny i słuszny. Że źli ludzie wierzą, że to oni są tymi dobrymi. I że

dobre czyny nie zawsze zostaną nagrodzone, a bycie lojalnym nie zawsze jest możliwe. Niektórzy powiedzieliby, że to brutalne i mało wychowawcze, ale ja się nie zgodzę. Nawet dla małego dziecka ten film może być ważną, życiową i dostosowaną do wieku lekcją, bo choć sama fabuła jest prosta, to nie jest naiwna, stanowiąc dobre pole do dyskusji.

Głównym atutem „Wolfwalkers” są bohaterowie i relacje między nimi, które są skomplikowane. Na szczególne wyróżnienie zasługuje relacja Robyn Goodfellowe z jej ojcem Billem. Jest ciepła, urocza i pozbawiona sztucznie pompowanych konfliktów oraz krindżu, tak typowych w produkcjach dla dzieci. Postaci dziecięce wypadają naturalnie i wiarygodnie, nawet Mebh. Nikt nie jest irytujący, nawet główny zły, który jest zresztą postacią historyczną, a zakończenie jego wątku jest naprawdę... interesujące. Nie sposób też nie wspomnieć o designie – zarówno pod względem rysunku, kształtów i sposobu poruszania się różnych postaci, ale i pracy aktorów głosowych. I tak: ludzie z miasta są kanciaci, a wolfwalkerzy okrągli, zaś wilcza wataha przywodzi na myśl płynącą rzekę. Anglicy brzmią jak Anglicy, a Irlandczycy jak Irlandczycy. Imiona też mają odpowiednie.

Co mogę powiedzieć więcej? Oglądajcie, bo świetne, naprawdę. Dowiedzcie się sami, czy Sean Bean znowu będzie człowiekiem spoilerem, posłuchajcie pięknej muzyki i zobaczcie piękną animację! Niech urok tej opowieści was porwie i wzbudzi w was nostalgię za pięknym dzieciństwem, które być może mieliście, a być może nie i zawsze chcieliście je mieć. To trochę jak podróż do starych filmów Disney’a, ale może nawet trochę lepiej. Naprawdę, Oscar był bardzo blisko i szkoda, że się nie udało, bo Cartoon Saloon zdecydowanie zasługuje na większy rozgłos i czekam z niecierpliwością na ich kolejne produkcje.



Bronies Corner 2.0.



Role Play



Kanady
Tematyczne



Kanady Głosowe



Kącik Lektorski



<https://discord.gg/v5EycmA>



LICENCJA NA ZABIJANIE
WCIAŻ AKTUALNA

NO
TIME
TO *007^F*
DIE



PIĘTNAŚCIE lat obecnej inkarnacji jednego z najślynniejszych szpiegów w historii popkultury, i niemal sześćdziesiąt na kinowych ekranach. Komandor, agent, bohater, bawidamek – po prostu Bond. James Bond.

~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.

Nie ukrywam, że jestem fanem serii, a każdy nowy film śledzę z zainteresowaniem od momentu pierwszych zapowiedzi aż do napisów końcowych w dniu premiery. Nic w tym dziwnego, wszak historia Agenta 007 pracującego dla MI6 w służbie Jej Królewskiej Mości wciąga i hipnotyzuje. Któż z nas nie chciałby spać w luksusowych hotelach, popijać martini (wstrząśnięte, niemieszane!) w towarzystwie ładnych ludzi i jeździć klasycznymi brytyjskimi perłami motoryzacji? Wiele się jednak zmieniło przez dekady filmowego życia Komandora (a i więcej na kartach powieści Fleminga). Dlatego też przyjrzyjmy się nie tylko „Nie czas umierać” (dwudziestemu piątemu filmowi w serii), ale i interpretacji Craiga oraz drodze, jaką przez lata przebył 007.

Garść historii

Wszystko zaczęło się w lutym 1952 roku, kiedy to Sir Ian Fleming podczas wakacji w swej jamajskiej posiadłości zwanej „Goldeneye” stworzył postać Bonda. Imię i nazwisko zapożyczył od autora książki „Ptaki Indii Zachodnich”, z której jako ornitolog-hobbysta korzystał. Wieść gminna niesie, że bohater został stworzony częściowo w oparciu o życie i wojskową karierę Sir Christophera Lee – przybranego kuzyna pisarza. Wydane w 1953 roku „Casino Royale” to literacki debiut 007.

Na ekranach kin Bond pojawił się po raz pierwszy w 1962 roku, w filmie „Doktor No” (adaptujący historię z szóstej powieści). W rolę Komandora wcielił się Sean Connery, na reżyserskim stołku zaś Terence Young (który wyreżyserował jeszcze dwa filmy z agentem).

Connery wcielił się w rolę 007 aż sześć razy (siedem, jeżeli doliczymy nieoficjalne i w zasadzie niekanoniczne „Nigdy nie mów nigdy”). Poza szkockim aktorem rolę Bonda odegrali: George

Lazenby, Sir Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan i od 2006 roku Daniel Craig.



005 filmów z Craigem

Daniel Craig wcielił się w postać Jamesa Bonda pięć razy na przestrzeni ostatnich piętnastu lat – poczynając od „Casino Royal” z 2006 w reżyserii Martina Campbella aż do obecnie wyświetlanego „Nie czas umierać” w reżyserii Cary Joji Fukunagi. Choć odbiega on wyglądem od pierwowzoru (wszak książkowy Bond to brunet z ciemnymi oczami, podczas gdy Craig ma jasne włosy i na świat patrzy lodowato-niebieskimi oczami) szybko pokazał na co go stać. Była to zupełnie nowa era – czasy zimnej wojny odeszły, ustępując miejsca zagrożeniom nowoczesnego świata. Zamiast szaleńców próbujących przejąć złoto Fort Knox za pomocą śmiertelnego gazu i tych chcących skolonizować Księżyc mamy biznesmenów zmierzających do zapanowania nad przemysłem energetycznym i cyberprzestępców. Ta nowoczesna formuła, odchodząca od gadżeciarstwa i ocierająca się bardziej o „Mission Impossible” nie każdemu przypadła do gustu.

Drugim problemem było odejście od klasycznego już gadżeciarstwa. Bond zawsze miał do dyspozycji ciekawe gadżety od Kwatermistrza zwanego Q (od angielskiego „Quartermaster”). Czy to laserowe zegarki, wybuchowe pióra (te wieczne, do pisania), czy samochody z opcją zmiany w pojazd podwodny – na wszystko to nie było miejsca w XXI wieku. No, do pewnego momentu – wszak nowoczesna forma wysokobudżetowych akcyjniaków wymaga pewnych ustępstw. Dlatego też w „Skyfall” (będącym przy okazji podsumowaniem

pół wieku 007 w kinie) pojawia się odmłodzona i zupełnie odmieniona wersja Q – a wraz z nim wracają zabawki.

W „Casino Royale” poznajemy Jamesa Bonda jako agenta, który dopiero otrzymuje licencję na zabijanie (klasyczne dwa zera). Wyruszając na swoją pierwszą misję, by schwycić groźnego terrorystę Mollakę trafia na bankiera Le Chiffre’a, pracującego dla tajemniczego Pana White’a. W wyniku udaremnionego zamachu Bond uruchamia efekt domino, który po latach doprowadza go do organizacji WIDMO (SPECTRE, od Special Executive for Counter-intelligence, Terrorism, Revenge and Extortion), na czele której stoi Ernst Stavro Blofeld. Z tą organizacją przyszło mu się zmierzyć w (werble) „Spectre” z 2015 roku (wyreżyrowanego przez Sama Mendesa), a konkluzją była emerytura i nowa miłość agenta – Madeleine, córka Pana White’a.

Czy czas umierać?

Historię zaczynamy w zasadzie tam, gdzie skończyła się ona w poprzednim. James i Madeleine jako szczęśliwa para przyjeżdżają do Włoch. To tu nasz bohater ma okazję zamknąć cały rozdział życia z Vesper, ostatecznie zostawiając za sobą przeszłość. SPECTRE jednak nie próżnuje, zastawiając pułapkę która o mały włos kończy się śmiercią 007, próbującego uciec przed żołdakami swojego arcywroga. Ostatecznie para rozstaje się, a akcja przeskakuje o pięć lat do przodu. W tajnym laboratorium MI6 powstaje Heracles – wirus celujący we wskazane DNA, zabijając szybko i skutecznie bez dodatkowych ofiar. Zostaje jednak wykradzony i użyty do wyeliminowania niemal całego WIDMA (przeżywa jedynie Stravo, przebywający w tajnym więzieniu w Londynie). To zmusza Bonda to zrezygnowania z emerytury i ruszenia raz jeszcze za syndykatem, by ostatecznie zemścić się za śmierć ukochanej kobiety i całość nieszczęść. Okazuje się jednak, że za wszystkim stoi niejaki Safin – powiązany ze Spectre i Madeleine. Jego cel? Nowy porządek świata i zemsta – a jakże.

W miarę rozwoju fabuły okazuje się, że Safin to jedyny ocalały z rzezi rodziny pracującej niegdyś dla organizacji. Będący ogrodnikami i specjalistami od trucizn zostali zabici swoją własną bronią przez nikogo innego jak samego Pana White’a. Żądny zemsty Safin udaje się do jego domu, gdzie zabija mu żonę, zaś córce daruje życie. Po latach

powraca jednak, by upomnieć się o dawno zaciągnięty dług – chce by Madeleine jako psychiatra Blofelda zaraziła go Heraclesem (jako, że tylko ona ma do niego dostęp). W wyniku komplikacji to Bond zostaje nosicielem i przypadkowym zabójcą.



Komandor wyrusza więc do dawnego domu swojej ukochanej, by tam w pełni zrozumieć, kto za tym wszystkim stoi. Dowiaduje się również, że ma córkę, pięcioletnią Mathilde. Najemnicy Safina porywają matkę i córkę, przez co Bond wraz z nową agentką 007 – Nomi, wyrusza na jego wyspę. Ich cel? Klasycznie – pokonać przestępcę, zniweczyć jego plan i uratować świat (oczywiście). Ostatecznie wszystko kończy się dob... no, prawie dobrze. Otóż moi drodzy Bond umiera. I to nie tak jak w „Żyje się tylko dwa razy”, tylko naprawdę. Tak, to ostateczne pożegnanie z tą inkarnacją postaci i pozwolenie biednemu Craigowi na emeryturę od bycia agentem (wszak i wiek, i kontuzje robią swoje).

Mamy więc klasyczny wstęp (kontynuujący zamknięty już wątek), rozwinięcie (gdzie kilka rzeczy zostaje ostatecznie zamkniętych, kilka nowinek) oraz zakończenie. Ta sprawdzona formuła działa tu świetnie, choć brakuje mi w tym Bondzie powiewu świeżości. Może właśnie dlatego na ostateczne odejście 007 patrzę z nadzieją, wiedząc że nowa twarz może oznaczać nowe podejście. Być może czeka nas powrót do czasów zimnej wojny, w stylu pierwszych filmów serii (unowocześnionych jak „Kryptonim U.N.C.L.E.” z 2015 roku, w reżyserii Ritchiego)? A może pozostaniemy w nowoczesnych czasach, a Ralph Fiennes będzie jedynym łącznikiem między epokami jak Judi Dench przed nim? Albo też dostaniemy serię z Mathilde Bond, która pójdzie w ślady ojca? Czas pokaże.

A co w talii?

Aktorsko jest w większości przypadków rewelacyjnie. Daniel Craig ma już ugruntowaną pozycję

jako Bond. Jest świetny – charyzma, siła, umiejętności. Mimo wieku (i kontuzji) wciąż kopie tyłki, czasami zanim zada pytanie. Jego odejście, choć napawa smutkiem, jest jak najbardziej zrozumiałe. Powracająca do roli doktor Swann Léa Seydoux znów daje nam popis swoich umiejętności. I choć do jej gry nie mam absolutnie żadnych zastrzeżeń (a i aktorce kibicuję by osiągnęła status jej rodaczka Marion Cotillard), to dopisany wątek jej postaci wydaje się być na siłę. Tak, wiemy że przez ojca (Pana White'a) w zasadzie od urodzenia była skazana na Widmo. Wiemy do czego jest zdolna i jakie tragedie przeżyła. Dlatego cały motyw jej relacji z Satinem jest mało interesujący. Lashana Lynch jako Nomi wypada niezwykle dobrze, choć boli to, jak mało czasu ekranowego dostała i jak jest prowadzona. Z początku niechętna i oschła w stosunku do Bonda, w pewnym momencie zmienia nastawienie o 180 stopni (oddając mu nawet przyporządkowany numer).

I wreszcie Satin, antagonistą i w zasadzie ktoś, kto powinien być w jakimś stopniu intrygującą postacią. Moim zdaniem, to najgorszy przeciwnik Bonda – nie tylko w obecnej inkarnacji, ale i w całej serii. Rami Malek udowodnił kilka razy, że potrafi grać. Tutaj jednak zachowuje się jak automat, wymawiając beznamiętnie i mechanicznie swoje kwestie z niemal zerową mimiką. Irytował mnie do tego stopnia, że z wytęsknieniem czekałem na jego śmierć. To już będący głównym pomocnikiem Safina i posiadający bioniczne oko Primo był ciekawszym (i skuteczniejszym) przeciwnikiem. Reszta obsady powracająca do swoich ról jak najbardziej na plus, nie ma tu zmęczenia odgrywanymi postaciami i franczyzą (patrzę na Ciebie Jennifer Lawrence).

Tylko dla Twoich oczu (i uszu)

To pierwszy tego kalibru film Cary Joji Fukunagi i trzeba przyznać, że ze swojego zadania wywiązał się świetnie. Pomimo długości (dwie godziny i czterdzieści trzy minuty) nie dłuży się i nie nuży widza. Początkowa sekwencja we Włoszech, napad na laboratorium MI6 czy sekwencja w norweskim lesie zapadają w pamięć. Szczególnie ta ostatnia mnie kupiła, przypominając oblężenie dawnego domu Bonda ze „Skyfall”. Nic w tym dziwnego, Linus Sandgren będący odpowiedzialny za zdjęcia wie co robi. Ma on na swoim koncie zdjęcia do „Pierwszego Człowieka” i „La La Land”.

Opening song – klasyczny dla serii – stworzyła i zaśpiewała popularna piosenkarka młodego pokolenia, Billie Eilish. I jest to rewelacyjny utwór, nie tylko świetnie wpisujący się w klimat samego filmu, ale i serii. Obok „Skyfall” Adele i „Goldfinger” z wokalem Shirley Bassey jest to najlepszy utwór jaki miałem okazję usłyszeć w trakcie seansu (no, jeszcze „Goldeneye” Tiny Turner). Nie zabrakło również klasycznego już motywu przewodniego Monty Normana, który towarzyszy filmowemu agentowi od 1962 roku. Pozostałe utwory ze ścieżki dźwiękowej trzymają równie wysoki poziom.



Goodbye, James

Czy warto zatem poświęcić czas nowej odsłonie przygód Agenta Jej Królewskiej Mości? Jak najbardziej, zwłaszcza że cała seria z Danielem Craigiem to idealny punkt wejścia dla kogoś niezaznajomionego z serią. Oczywiście warto zacząć od „Casino Royale” i iść po kolei, by wiedzieć, o co tym wszystkim ludziom tam chodzi. A tym, którzy film widzieli (w tym mnie) pozostaje czekać na kolejną odsłonę. Marka zapewne będzie musiała odetchnąć, więc pewnie przyjdzie nam uzbroić się w cierpliwość – osobiście stawiam na okolice 2030 roku. Ave!

Ocena: 8/10

Plusy:

- + wciąż wysoki poziom kina akcji
- + obsada (w większości) jest świetna
- + zgrabnie podsumowuje filmy z Craigiem

Minusy:

- antagonistą jest do niczego
- trochę niewykorzystany potencjał Heraclesa
- za mało Nomi



OD chwili zostania subskrybentem Netflixa zacząłem zwracać uwagę na wcześniej mi nieznaną koreańską scenę serialową. Kilka numerów wcześniej wspominałem o „Kingdom”, teraz przysłała pora na coś osadzonego we współczesnych realiach. Ostatnio ujrzałem coś o intrygującej nazwie „Squid Game” i postanowiłem rzucić okiem. To była bardzo dobra decyzja.

~Dolar84

Tytułowa „Kałamarniczka” to nic innego jak podwórkowa gra dla dzieci. W sumie można ją określić jako drużynowe klasy z dodanym elementem strategicznym i uncją przemocy. Zasadniczo chodzi o to, iż na wyrysowanym polu w kształcie kałamarnicy atakujący muszą dotrzeć do wyznaczonego punktu, zaś broniący za wszelką cenę mają im to uniemożliwić. Cóż to jednak ma wspólnego z serialem? Otóż fabuła wygląda mniej więcej tak: ktoś bogaty – nie bardzo wiadomo, czy pojedynczy człowiek, czy cała organizacja – wyszukuje na ulicach koreańskich miast osoby, które popadły w problemy finansowe. I to nie takie, po których dzwoni do nich upierdliwy windykator, a raczej tego typu, gdzie przychodzi kilku smutnych panów z dużym młotkiem i silną awersją do nienaruszonych rzepek kolanowych. Rekruter wspomnianej organizacji proponuje solidną sumę pieniędzy za pobicie

kandydata. Nie jakieś szczególnie groźne, ot kilka płaskich uderzeń w twarz. Naturalnie dotrzymuje słowa, zostawia pieniądze, a wraz z nimi wizytówkę, zapowiadając kolejne kontakty.

Główny bohater, Seong Gi-hun, jest dokładnie takim typem człowieka, jakiego poszukują organizatorzy rozgrywki. Jak tylko wpadają mu w ręce jakieś pieniądze, to od razu znajduje sposób, by je stracić – w końcu obstawianie na wyścigach to wysoce ryzykowny sposób pomnażania fortuny. Kiedy po raz kolejny dopadają go wierzyciele, kierując w jego stronę wiele gróźb karalnych, Seong trafia na wspomnianego wcześniej rekrutera i decyduje się wziąć udział w rozgrywce. Jak się szybko okazuje, nie jest sam – w sumie uczestników jest 456. Ich zadaniem jest przechodzenie kolejnych etapów, podczas których będą grać w podwórkowe gry lub ich wariacje. Oczywiście, by nie było tak prosto, organizatorzy zadbali, by



liczba graczy sukcesywnie się zmniejszała. Na zwycięzcę czeka zaś bajeczna nagroda – 45,6 miliarda wonów. To odpowiednik niemal 40 milionów dolarów. Dla takich pieniędzy niejedna osoba byłaby w teorii gotowa zaryzykować życie. I jak się okazuje, w praktyce też...



Podczas oglądania „Squid Game” cały czas miałem wrażenie, iż coś o podobnej formule już gdzieś widziałem. Pierwszym skojarzeniem były, rzecz jasna, „Igrzyska Śmierci”, ale tu różnice są zbyt fundamentalne, by pokusić się o stawianie między tymi tytułami znaku równości. W końcu przypominałem sobie oglądaną kiedyś serię filmów japońskich – „Battle Royale”. Choć i tutaj różnice są znaczące, to jednak sama idea widowiska wydaje mi się niezwykle podobna. Oczywiście nie ma mowy o żadnej zrzynce ze strony twórców „Squid Game”. W swojej produkcji postawili na zupełnie inne rzeczy, a poza tym postarali się stworzyć coś głębszego niż kolejny serial o mordowaniu ludzi. I odnieśli w tym spory sukces.

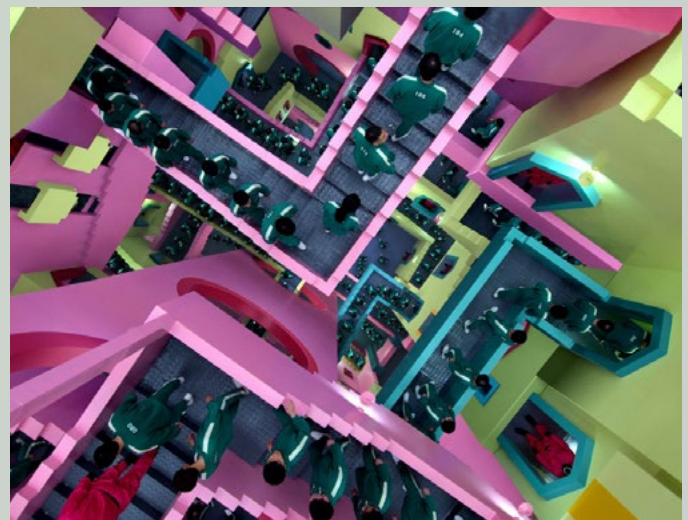
Trudno nie zauważyć, iż wspomniani twórcy przemycili, czy wręcz podali widzom na tacy, sporo problemów do przemyślenia. Co człowiek gotowy jest zrobić dla pieniędzy? Czy zaryzykuje życie własne? Czy będzie w stanie odebrać je komuś innemu? Czy zdecyduje się na poświęcenie? Czy lojalność i przyjaźń wygra z żądzą pieniędzy? Co jest potrzebne, by sprowadzić zdesperowanych ludzi do poziomu zwykłego zezwierzczenia?

Na te pytania muszą odpowiedzieć sobie bohaterowie serialu i czynią to w sposób bardzo przekonujący. Aktorzy wcielający się w poszczególne role doskonale wczuwają się w postaci i swoją grą podkreślają ich zróżnicowane charaktery. Mimo że w obsadzie brak nazwisk znanych z międzynarodowych produkcji, to widowisko na tym absolutnie nic nie traci, a widzowie mają okazję poznać nieznaną im dotąd twarz koreańskiego świata filmowego.

Uważam, że na szczególne wyróżnienie zasługuje postać Oh Il-Nama, gdyż zdecydowanie wyróżnia się z tłumu walczących o przeżycie i pieniądze uczestników makabrycznych zabaw. Wszyscy poza nim są młodzi lub w najgorszym wypadku w wieku średnim, on zaś wygląda jak ktoś stojący jedną nogą w grobie. I nie tylko tak wygląda. To, że prędzej czy później zginie, jest oczywiste dla każdego widza, ale staruszek nie raz zdoła Was zaskoczyć. To, czego brakuje mu w krzepie i zdrowiu, nadrabia wiedzą i doświadczeniem. Postać została skonstruowana tak, że naprawdę trudno jej nie polubić.

Jednocześnie nie sposób nie zauważyć, iż ich gra wydaje się być nieco stonowana i mniej ekspresywna w stosunku do tego, czego można byłoby się spodziewać po dalekowschodnim kinie. Najpewniej jest to spowodowane tym, iż serial produkował Netflix i celował w rynek międzynarodowy, ale na szczęście względy komercyjne nie wpłynęły źle na serial. Można wręcz powiedzieć, iż całość stała się dzięki temu zabiegowi nawet ciekawsza, szczególnie jeżeli już się człowiek zaczął przyzwyczajać do bardzo... żywych emocji w koreańskich filmach i serialach.

Podsumowując, jest to serial, który mogę z czystym sumieniem polecić każdemu... no, może każdemu, kto posiada już dowód osobisty, bo dla dzieci jest to jednak widowisko nieco nazbyt brutalne i krwiste. Ale jeżeli ktoś szuka akcji i stosu trupów albo dla odmiany chce zobaczyć, jak bohaterowie odnajdują się w sytuacjach ekstremalnych i jak ich postacie się rozwijają, na pewno nie będzie zawiedziony po seansie. „Squid Game” wciąga tak bardzo, iż dawkowanie sobie odcinków będzie prawdziwym wyzwaniem. Oglądajcie, bo naprawdę warto.





Czerwone Koszule

Śmiało dążyć tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek (i wrócić w jednym kawałku)

ZASŁUGĄ klasycznych dzieł science fiction, spośród których można wymienić choćby takiego Star Treka, jest wykreowanie wielu klasycznych tropów, mniej lub bardziej zasługujących na wyśmianie. Powstało wiele parodii, lepszych lub gorszych, mało która jednak sięgnęła po najwyższe laury – jak chociażby omawiana tu książka Johna Scalziego (autora m. in. „Wojny starego człowieka”), która zdobyła nagrody Hugo i Locusa, a zatem te najwyżej cenione wśród fanów fantastyki. Czy zasłużenie?

~Cold

Grupka nowych rekrutów, a wśród nich główny bohater, podporucznik Andrew Dahl, zostaje przydzielona do służby na „Nieustraszonym”, statku należącym do Unii Galaktycznej. Okręt ten, będący chlubą galaktycznej floty, jest dosłownie magnesem na kolejne dziwaczne zdarzenia. W wyposażeniu posiada maszynę, która jest w stanie dokonać cudów, np. odkryć antidotum na chorobę w zaledwie parę godzin, jednak tylko w momentach największej potrzeby, a jej działania nie rozumie kompletnie nikt. Najdziwniejsze jest jednak to, co dzieje się podczas kolejnych misji – trup za każdym razem ściele się gęsto, żywi zaś pozostają głównie najwyżsi rangą oficerowie. Z tego też powodu każdy zdrowy na umyśle załogant próbuje udawać przed dowództwem, że nie istnieje, z różnym skutkiem. Dahl, próbując uniknąć losu poprzedników, odkrywa przy okazji powód wszystkiego, co działo się na

„Nieustraszonym” – ten pod względem dziwności przebija jednak wszystko...

Opinie na temat tej książki są podzielone – jedni uważają ją za co najwyżej średnią parodię Star Treka, inni zaś chwalą za wielowymiarowość i zabawę gatunkiem. Gdzie leży prawda? Cóż, ilu czytelników, tyle opinii, nikomu nie zamierzam nic narzucać. Moim zdaniem była to naprawdę dobra lektura, obfitująca w dobry humor, jak i ciekawe filozoficzne rozkminy. Postaci wydawać się mogą co prawda sztamperowe, ale to przecież parodia i tutaj to działa. Przyznam, że dopiero po jakimś czasie byłem w stanie naprawdę docenić tę książkę, głównie z uwagi na pewne rozwiązania zastosowane w zakończeniu, z początku wydające się być leniwe, potem jednak pomyślałem sobie, że może jednak to pasuje. Czy mam rację? Przeczytajcie i oceńcie sami. P.S.: Okładka polskiego tłumaczenia to jakiś żart i polecam nie zwracać na nią uwagi.





Usagi Yojimbo

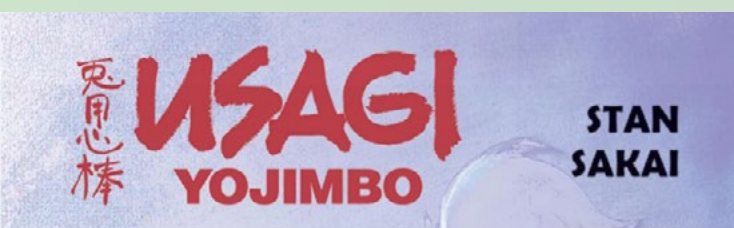
Zając o lwim sercu

SAMOTNY wojownik wędruje przez kraj, pomagając innym i doskonaląc się – zarówno w sztuce miecza, jak i duchowo. W czasie swojego życia wiele stracił, ale wiernie trzyma się kodeksu oraz moralności, które kierują każdym jego krokiem. U pasa nosi dwa miecze, które stanowią odbicie jego duszy. Jest królikiem. Chwileczkę, co?

~Ghatorr

Początek okresu szogunatu rodu Tokugawa to fascynujący okres w historii Japonii. Kraj został zjednoczony po długim okresie brutalnych starć. Nowe władze przeprowadziły szereg reform, które miały ogromne znaczenie dla przyszłej historii tego wyspiarskiego narodu – między innymi wprowadzono drastyczny izolacjonizm, który dobiegł końca dopiero wtedy, gdy Japończycy zobaczyli u swoich wybrzeży amerykańskie okręty i zorientowali się, że technologia wojenna nieco się rozwinęła w ciągu ostatnich dwustu lat. W kontekście omawianego dzieła najważniejsze jest jednak to, że zaprowadzono pokój wewnętrzny, co drastycznie zmniejszyło zapotrzebowanie na wojowników.

„Usagi Yojimbo” to seria komiksów o antropomorficznym króliku-samuraju z akcją osadzoną na początku ery nowego szogunatu. Za jej stworzenie odpowiedzialny jest Stan Sakai, amerykański rysownik urodzony w Japonii. Pierwszy tom wydano już w 1987 r. i od tego czasu nieprzerwanie wychodzą kolejne – na chwilę obecną przygody długouchego samuraja liczą sobie już 35 tomów, plus kilka mniej lub bardziej kanonicznych przygód pobocznych. Tytuł nawiązuje do filmu Kurosawy „Straż Przyboczna” – po japońsku Yojimbo. Zresztą przy czytaniu czuć ducha tego reżysera zerkającego przez ramię i błogosławiącemu kolejnym historyjkom.



POCZĄTEK

KSIĘGA 2



Główny bohater, Miyamoto Usagi, jest samurajem, który pod sam koniec ery wojen domowych wziął udział w bitwie po przegranej stronie. W wyniku zdrady na polu walki jego feudalny lord, Mifune, ginie, a on sam musi salwować się ucieczką – i przyzwyczać się do roli ronina, czyli wojownika bez pana. To wydarzenie kieruje go na kurs kolizyjny z podstępny lordem Hikijim, który rozpoczął wojnę, nasyłając zabójców na rodzinę Mifune, podbijając jego ziemie i kontynuując spiski nawet po zjednoczeniu kraju przez szoguna. Po kilku tomach motyw zemsty na Hikijim zanika, ciągle jednak pozostaje obecny w tle, co pewien czas krzyżując ścieżki Usagiego z jego sługusami. Usagi więcej uwagi poświęca jednak podróżowaniu przez kraj jako sposobowi na rozwój – jego pielgrzymka prowadzi go w wiele interesujących miejsc i nierzadko sprowadza na niego sporo kłopotów.

Autor nie ogranicza się, jeśli chodzi o motywy. Na przestrzeni kilkudziesięciu tomów stworzył wiele historii, które są w stanie zadowolić każdego – czasem pojawiają się krótsze, wręcz komediowe opowiadania, a czasami cała książka jest poświęcona jednemu konkretnemu wątkowi. Długouchy ronin miał okazję wplątywać się w XVI-wieczne opowieści romantyczne, zahaczyć kilka razy o wątki detektywistyczne, a niekiedy nawet zetrzeć się z demonami i upiorami w klimatycznych, horrorowych opowieściach. U mnie osobiście ulubieńcem jest

„Ostrze Bogów” – ta skompresowana w jednym tomie historia miesza ze sobą mitologię, intrygi polityczne i magię, łącząc wątki kilku postaci i mistrzowsko prowadząc czytelnika aż do epickiego finału.

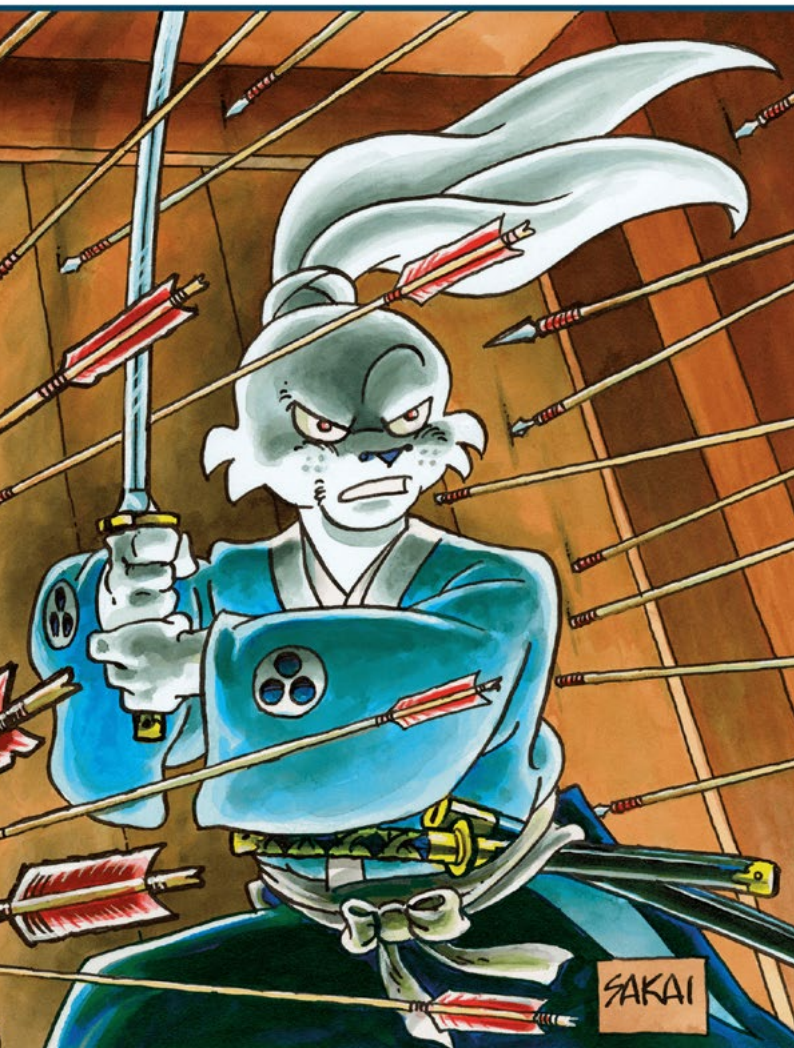
Najciekawsze przygody nie byłyby w stanie utrzymać czytelnika przy komiksie, gdyby główny bohater rujnował pozytywne wrażenie. Na szczęście tu tak nie jest – Usagi jest postacią ciekawie napisaną, która ma dobre chęci i (po pewnym czasie) niewyobrażalne zdolności, jednak nawet on czasem jest w stanie się pomylić, przegrać albo okazać nieco mniej przyjemną stroną charakteru. Do tego towarzyszy mu całkiem barwna zgraja postaci drugoplanowych – od jego najlepszego kolegi, łowcy nagród Gena (nosorożca) przez zaprzyjaźnionego lorda feudalnego i pilnującej jego bezpieczeństwa kobiety-samuraja, a kończąc na mnichach i egzorcystach. W kilku miejscach autor nieco przefajnował – szczególnie dotyczy to postaci lisiej złodziejki, którą się albo kocha, albo której się nienawidzi jako wrednej baby; najpierw zachowuje się uroczo, a w chwili nieuwagi podwędzi ci kasę i wpakuje się jeszcze w kłopoty. Ciekawość budzą też złoczyńcy – szczególnie jeden, mroczny włóczęk o tajemniczych mocach, imieniem Jei, przykuł moją uwagę. Każde jego pojawienie się zwiastuje, że klimat danego tomu będzie cięższy niż zazwyczaj.



USAGI YOJIMBO™ SAGA

STAN
SAKAI

KSIĘGA I

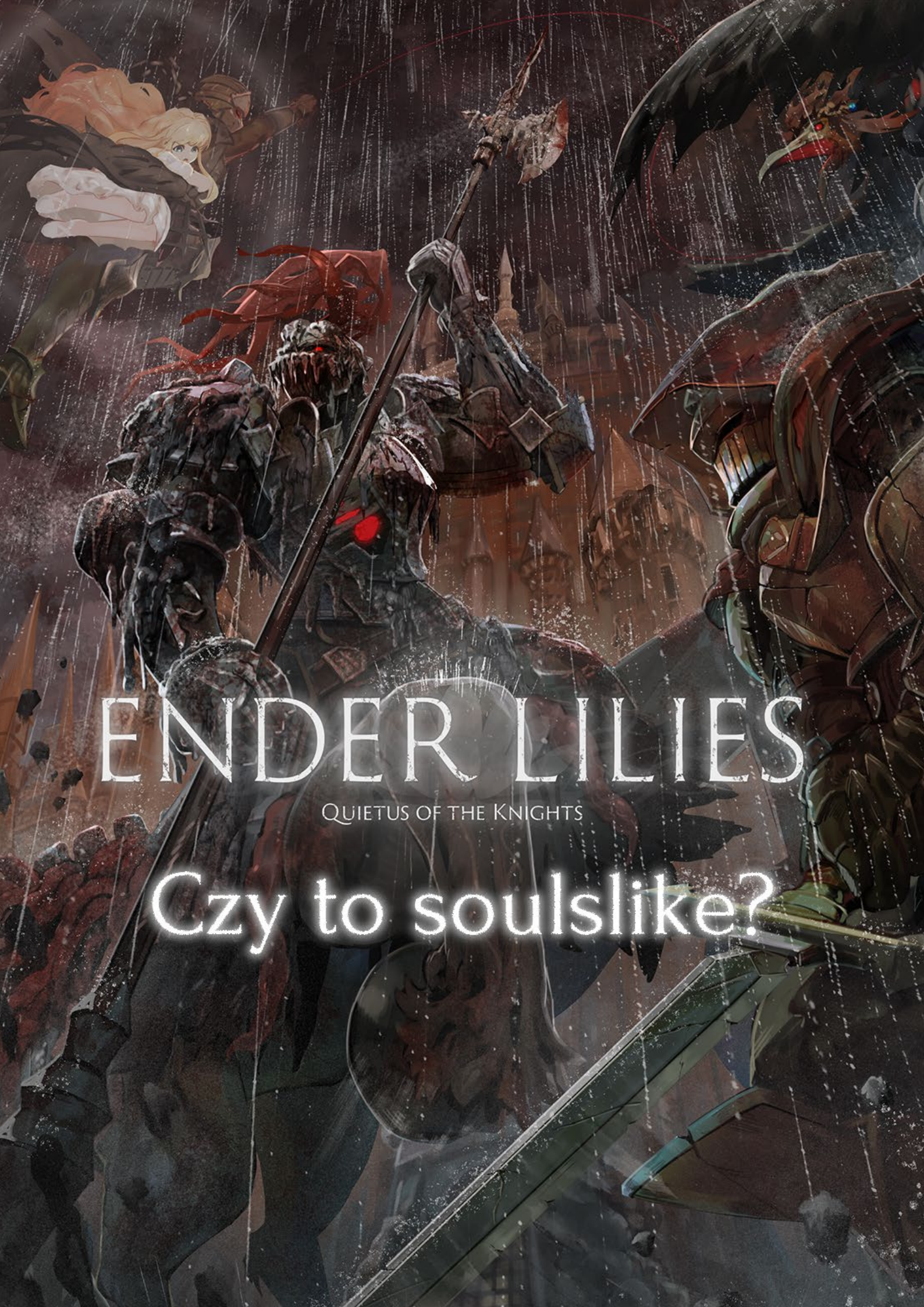


Obrazki to małe dzieła sztuki. „Usagi Yojimbo” to czarno-biały komiks, ale każda kratka jest wykonana z artyzmem i przywiązaniem uwagi do szczegółów. Rośliny szumią delikatnie w tle, wiatr targa ubraniami, budynki olśniewają detalami. Sporo uwagi poświęca się też mimice postaci – antropomorficzne zwierzątka przekazują pyskami tyle emocji, że czasem nie potrzebują nawet dialogów.

Warto też zwrócić uwagę na aspekt edukacyjny. Autor przywiązuje dużą rolę do przekazywania wiedzy na temat XVI-wiecznej Japonii, a z tyłu tomików często można znaleźć dodatkowe ciekawostki. Poszukiwania złota? Teatr? Los chrześcijan w kraju po zdelegalizowaniu tej religii przez szogunat? To nie tylko smaczki w tle – często te rzeczy są integralnymi częściami opowieści, ważnymi elementami fabuły.

Sława Usagiego sięgnęła tak daleko, że już dawno wyszedł poza granice swojej głównej serii komiksowej. Oprócz wymienionych 35 tomów Stan narysował również „Usagiego w kosmosie” – przygody odległego potomka głównego bohatera, gdzie mógł dać upust swojej fantazji bez oglądania się na realia historyczne (mój drugi ulubiony tom, zaraz po „Ostrzu bogów”). Stworzono dwie gry – pierwszą, ciepło przyjętą, już w 1988 r., a drugą w 2013 r. Obie były chodzonymi bijatykami, ale ta pierwsza, na Commodore’u 64, miała kilka ciekawych mechanik – między innymi system karmy, którą można było zyskiwać za honorowe czyny (w tym coś tak prostego jak kłanianie się mnichom) i tracić za zbrodnie (w co wliczano samo obnażenie miecza przed niewinnymi cywilami). Jej wyzerowanie oznaczało koniec gry – bohater popełniał seppuku, by odzyskać utracony honor. Do tego Usagi wystąpił również w „Wojowniczych Żółwiach Ninja” – w kilku seriach oraz komiksach. Ba, w latach 80. planowano nawet serial na podstawie „Usagiego w kosmosie”, ale totalna kłapa innego projektu o króliku w kosmosie pogrzebała ten projekt. Obecnie powstaje serial na Netflixie – trójwymiarowa animacja o losach jednego z potomków komiksowego Usagiego, żyjącym w XXVI wieku. Na razie twórcy skąpią wieści o swoim dziele, ale liczę na dobrą produkcję. Jeśli ktoś zamierza się wgłębiać, to stworzono również dwie edycje systemu RPG.

„Usagi Yojimbo” to seria, którą kocham miłością szczerą i gorącą. Piękne obrazki, ciekawe przygody, które potrafią chwycić za serce, trochę humoru, trochę grozy – czego tu nie kochać? Od kiedy dorwałem pierwszy tom jeszcze w zamierzchłych czasach, gdy chodziłem do gimnazjum, uważnie śledzę wszystkie nowości na jej temat i regularnie do niej wracam. Ostatnio w Polsce wydano „Usagi Yojimbo Saga” – wydania zbiorcze wcześniejszych tomów z serii, co jest świetną okazją do zapoznania się z tym dziełem. Nawet jeśli nie lubi się dwunogich zwierząt w ubraniach i z mieczami, to warto dać długouchemu roninowi szansę – szczególnie jeśli się interesuje historią tego okresu... chwileczkę, przegapiłem nowy tom? Gdzie mój portfel?! Przepraszam na chwilę, muszę natychmiast dokonać ważnego zakupu.



ENDER LILIES

QUIETUS OF THE KNIGHTS

Czy to soulslike?

DZIEŁO Adglobe i Live Wire ukazało się w czerwcu tego roku i od razu stało się o nim stosunkowo głośno wśród graczy lubujących się w grach takich jak „Dark Souls” i „Hollow Knight”. Został bardzo ciepło przyjęty przez ludzi, ale też zdecydowanie za często porównywano go do „Rycerzyka”. Czego można się naprawdę spodziewać po tej uroczej metroidvanii z animu dziewczynką w roli głównej? Tego dowiedzie się z tej recenzji od Waszej ulubionej korespondentki wojennej.

~Cahan

Zacznę od rozwiania wszelkich wątpliwości: „Ender Lilies” ani nie jest soulslike’em, ani nie jest zbyt podobne do „Hollow Knighta”. Jest metroidvania. Nie karze gracza za śmierć w żaden sposób, choć ta respawnuje przeciwników, podobnie jak odpoczynek przy checkpointie. Zapisuje się automatycznie, więc nie musimy nawet ponownie biec po znajdzki. Jest raczej trudną grą, ma limitowane leczenie, nie ma za bardzo rozwoju postaci. Walka polega na przywoływaniu duchów, które biją się za nas. Czasami nas to unieruchamia, czasami nie, czasami powoduje, że się poruszamy. Jesteśmy małą dziewczynką – białą kapłanką nazywaną Lily, która może i wygląda jak wyrwana z chińskiej bajki, ale poza tym gra zdecydowanie takiej stylizacji nie ma, więc jeśli boicie się japońszczyzny, to możecie się przemóc, bo styl graficzny to coś pomiędzy „Dark Souls” a jakąś grą mobilną.



Jeśli chodzi o fabułę, to budzimy się w świecie, w którym wszystko wskazuje na to, że nikt prócz nas nie żyje lub jest przemieniony w potwora i chce nas zabić. To wszystko za sprawą tajemniczego deszczu, który przyniósł ze sobą Plagę, chciałoby się powiedzieć, że bestii, bo ta gra jest pod tym względem (i paroma innymi też) naprawdę podobna do „Bloodborne”. Jedynym sposobem na walkę z tym zagrożeniem są Białe Kapłanki, które same są na nią w pewnym stopniu odporne i mają moc

oczyszczania tych, których spotkał ten okrutny los. Ale jesteśmy tylko my i Cienisty Rycerz (Umbral Knight), związany z nami duch, który będzie za nas walczył i czasami z nami pogada, choć trudno to nazwać dialogiem, ponieważ Lily jest dość bierną i milczącą protagonistką. Nie ma już komu pomóc, przynajmniej tak, żeby żył i został NPCem, do którego będziemy się mogli zwrócić w jakiejś sprawie. Królestwo Końca Świata jest zgubione, my walczymy tylko o uwolnienie dusz od ich opętanych przez Plagę ciał oraz próbujemy odkryć parę sekretów – kim jesteśmy i czemu niczego nie pamiętamy? Co się stało ze Źródlaną Białą Kapłanką, naszą matką i poprzedniczką? Kim są ci wszyscy przeciwnicy, których musimy pokonać dla ich własnego dobra i jakie tragedie skrywają?



Jaka prawda kryje się we wspomnieniach?

Historię i lore poznajemy tu z listów, opisów przedmiotów, cutscenek oraz dialogów. Nie jest ona enigmatyczna, ani nic z tych rzeczy, choć pewne kwestie chyba na zawsze pozostaną niewyjaśnione i symboliczne. Gra ma 3 różne zakończenia i wszystkie są do zdobycia na jednym zapisie. Każde z nich satysfakcjonuje, choć pierwsze jest na spokojnie do zdobycia w ciągu jakichś 5-8 godzin gry. Nie ma też żadnego punktu, po którym nie ma odwrotu, więc nie trzeba się martwić i szukać spoilerów po sieci, jeśli boicie się, że sobie coś zepsujecie. Zwiedzajcie i zabijajcie do woli. Jeśli chcecie wbić 100%, to zajmie Wam to jakieś 20 godzin.

Walka w „Ender Lilies” jest niewątpliwie ciekawa i oryginalna. Duchów do dyspozycji jest naprawdę mnóstwo, a jednocześnie możemy używać sześciu różnych. Niektóre z nich robią nawet więcej niż jeden ruch, więc jeśli się chce grać, a nie cheesować wszystko co się da (a pewnie się da), to można się naprawdę niezłe bawić. Zdobywamy je pokonu-

jąc bossa lub mini bossa. Niektóre widma mają ograniczoną ilość użyć pomiędzy checkpointami oraz cooldown, inne są pozbawione takich ograniczeń. Osobiście uważam, że balans nie jest do końca idealny. Przykład – jeden z najmocniejszych duchów w grze, który nie dość, że strzela, to ma znakomity zasięg, samonaprowadzające pociski i zadaje solidne obrażenia, ma jakieś 80 użyć i brak cooldownu. Tymczasem dużo słabsze, zwyczajne widma potrafią mieć tych użyć kilkanaście i czasami trzeba sobie poczekać zanim będą mogły wprowadzić kolejny atak.



Walki z bossami zdecydowanie zasługują tu na pochwałę.

Mówiąc o walce, nie można zapomnieć o pewnych problemach. System przywoływania duchów może być oryginalny, działa i przynosi frajdę, ale ma też dużo wad – przede wszystkim mocno zaburza czytelność pola walki. Czasami trudno powiedzieć, co się dzieje i gdzie jest Lily. Przeciwnicy bywają też gąbkami na ciosy, szczególnie, jeśli nie wybierze się właściwych duchów. I biją mocno, bardzo mocno. Wielu z nich strzela, lata albo robi jedno i drugie, co bardzo denerwuje, ale domyślam się, że ma stanowić pewną kontrę na dystansowe duchy. Pochwalam za to pewną różnorodność i bogate, jak na grę tego typu, movesety.

Starcia z bossami naprawdę lśnią. Ze wszystkich metroidvanii, w jakie grałam, ta produkcja radzi sobie pod tym względem najlepiej. Oczywiście, ktoś mógłby się przyczepić i wyciągnąć chociażby Nightmare King Grimma z „Hollow Knighta”. Rzecz w tym, że może żaden z bossów z „Ender Lilies” nie jest sam w sobie jakoś szczególnie wybitny, ale żaden nie jest też słaby. Są dobrzy i bardzo dobrzy. Mają wiele faz, czasem mocno zaskakujących i zmieniających ich moveset, sensowne paski zdrowia, które mogłyby wydawać się nieco za długie, ale moim zdaniem dobrze

kontruja pomysły graczy, którzy chcieliby pójść na łatwiznę i pokonać wszystkich w paru ciosach. Nawet dobrzy gracze będą ginąć, bo na niektóre ataki wręcz nie da się nie złapać, jeśli się nie wie o ich istnieniu, a potrafią zadać horrendalnie wysokie obrażenia.

W „Ender Lilies” nie uświadczycie paska staminy, a zamiast turlania się lub szybkiego dasha, postać rzuca się niezgrabnie przed siebie. Unikni przez to trwają długo i animacja bywa dość ryzykowna. Lily nie jest szybka, nie skacze wysoko i nie jest typową bohaterką gry komputerowej. To może bardzo drażnić i odrzucać. Na szczęście, wraz z pokonywaniem kolejnych bossów dostajemy nowe zdolności poruszania się, a także ulepszamy te już posiadane, co sprawia, że rozgrywka staje się dużo przyjemniejsza.

Moje największe zarzuty kieruję w stronę eksploracji. Jak pewnie wiecie, metroidvanie z założenia mają backtracking. Ale w „Ender Lilies” to męczarnia, która jest znośna tylko dzięki mapie, pokazującej czy wyczyściliśmy dane pomieszczenie oraz czy odblokowaliśmy przejście do innych pokoi. Te są często olbrzymie, a mapa nie oddaje ich wielkości. Do tego przez sporą część gry większość znajdziek będzie dla nas niedostępna. Ja nie czepiam się przejść do innych części mapy, ważnych fabularnie przedmiotów czy rzeczy bardzo pod late game. Ale kiedy zdobywam nową umiejętność i latam jak głupia przez kolejne godziny, sprawdzając, co mogę teraz zrobić, po czym okazuje się, że mogę podnieść jakieś bardzo słabe przedmioty do ulepszeń, to zastanawiam się, co twórcy mieli w głowie.



Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę.

Mimo wszystko, znajdzki w „Ender Lilies” zawsze cieszą. To nie jest tak, że podnosimy jakieś beużyteczne badziewie. Eksploracja jest wręcz konieczna, bo poza przedmiotami do ulepszeń duchów, na mapie kryją się też ulepszenia paska zdrowia oraz różne przedmioty, które a to dadzą nam więcej obrony, a to ataku, a to leczenia, a to przyspieszą nasze ruchy... Jest to satysfakcjonujące.



To tylko gigantyczna nieumarła zakonnica ze skrzydłami, czytaj dalej.

Gorsze jest przedzieranie się przez hordy wrogów, podczas gdy leczenia jest mało i nie jest za mocne, pokoje są duże, checkpointy zazwyczaj rzadkie. No i w obrębie danego biomu wszystko jest tak bardzo podobne, a platformy chaotycznie porzrucane, że zwiedzanie bywa drogą przez mękę, zwłaszcza w early game, kiedy nasza postać zwyczajnie ssie. Niestety, ale przy projekcie lokacji zabrało często jakiegoś przemyślenia całego układu, bo co z tego że mamy fajne skróty i znajdzki, kiedy łązi się po tym jak po wysypisku, a nie np. miasteczku.

Jeśli szukacie wyzwania platformowych, to Wasza księżniczka jest w innym zamku. „Ender Lilies” ich nie ma. Nie ma obrażeń od upadku, woda nie zabija. Co prawda niektóre znajdzki, a nawet wymagania odnośnie jednego z zakończeń będą wymagać nieco więcej wysiłku i kreatywności, ale wciąż nie ma tu nic szczególnie trudnego. Za to niezmiernie mnie bawi, że ta gra wymaga od graczy używania technik, które normalnie są zarezerwowane dla speedrunnerów. To dla mnie znak, że twórcy myślą i wiedzą, do czego posuną się gracze, by gdzieś wleźć.

Gra jest naprawdę ładna i ma świetne projekty przeciwników. Animacje również są czytelne i płyn-

ne, wszystko działa jak należy, po prostu nie ma się do czego przyczepić. Świat jest posępny, protagonistka bajkowa i urocza, czego chcieć więcej.

Za muzykę odpowiada studio Mili, które jest znane z tego, że miało swój udział w udźwiękowieniu paru anime. Powiedziałabym, że jest spokojnie, jest klasycznie. Jest miło, ale nie jest wybitnie. Po ścieżce dźwiękowej do „Vigil: The Longest Night” oraz do „Hollow Knighta” mam wyższe oczekiwania pod tym względem. Po prostu poszczególne melodie zlewają się ze sobą, nie pozostają też za długo w pamięci.

Tu przechodzimy do kolejnego problemu – mam pewien kłopot z klimatem tej gry. Czasami jest, przez większość czasu go nie ma. „Ender Lilies” bywa zwyczajnie bepcłiowe. Jak rozmyta, porządna, rzemieślnicza robota, której brakuje mocnej tożsamości. Kiepski projekt poziomów, muzyka, która za rzadko się jakoś wybija, historie i lore, które nie zawsze poruszą czarne serce gracza. Dochodzą też nie do końca trafione decyzje jeśli chodzi o łączenie ze sobą różnych rzeczy. Mam bardzo mieszane uczucia i problem by je przelać na klawiaturę. Bo niby prawie wszystko jest w porządku, ale kiedy w to grałam, to odczuwałam to zupełnie inaczej.

Mimo wszystko bawiłam się świetnie i polecam tę grę, szczególnie jeśli będzie na promocji, bo na razie kosztuje 92 zł. Są tu pomysły, wykonanie nigdy nie spada poniżej „ujdzie”, a najczęściej jest zwyczajnie dobre. Daję solidne 7/10, jestem w stanie zrozumieć zarówno bezkrytyczne zachwyty, jak i wprost przeciwne opinie, bo „Ender Lilies” moim zdaniem bardzo zyskuje w mid game, ale ma parę niezbyt przyjemnych momentów oraz rozwiązań, które mogą odrzucić.



Czy to Yharnam? Nie, to Land's End.

DEATH'S GAMBIT AFTERLIFE

SZLIFOWANIE DIAMENTU

WITAM ponownie! Tym razem pragnę przedstawić Wam interesujący tytuł, który niedawno powrócił z grochów zaświatów, by niczym feniks z popiołów odrodzić się na nowo i raz jeszcze spróbować odbić się echem w branży. Zainteresowani? A zatem ruszajcie razem ze mną, by bez żalu podpisać kontrakt z samą Śmiercią i przekonać się, jakiz to gambit szykuje względem nas!

~Malvagio

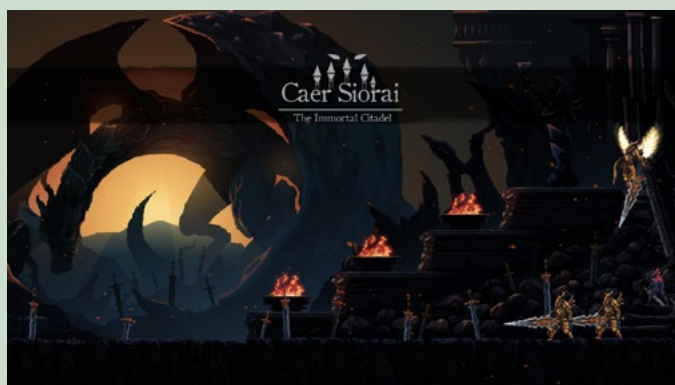
„Death’s Gambit: Afterlife” to stworzona przez studio White Rabbit i wydana 30 września 2021 roku (na PC i Nintendo Switch) rozszerzona i ulepszona wersja gry „Death’s Gambit”, która z kolei miała swoją premierę 4 sierpnia 2018. Planowana początkowo jedynie jako dodatek, ostatecznie rozrosła się do takich rozmiarów, iż dokonała pełnej asymilacji swojej wersji pierwotnej i zastąpiła ją w sklepowych ofertach (osoby posiadające ją otrzymały darmową aktualizację do „Afterlife”). Gatunkowo stanowi mieszankę dwuwymiarowego soulslike’a z metroidvanią.

W grze przyjdzie nam wcielić się w Soruna – żołnierza królestwa Vados, wysłanego wraz z towarzyszami na jedną z Wielkich Ekspedycji w celu zdobycia Źródła (Source, nie Spring) Nieśmiertelności, pilnie strzeżonego w krainie Siradon. Wyprawa kończy się tak samo jak wszystkie poprzednie – całkowitym unicestwieniem oddziały, które nie oszczędziło protagonisty. Jego potencjał

wzbudził jednak zainteresowanie Śmierci – Sorun został więc przywrócony do życia i, na podstawie podpisanego kontraktu, stał się nieśmiertelnym na jego (mamy tu do czynienia z Panem Śmiercią) służbie. Aby wypełnić warunki umowy musi zniszczyć Źródło, stanowiące podług nowego pracodawcy prawdziwą plagę i zaburzenie naturalnego porządku rzeczy. Młody żołnierz rusza do walki przeciwko innym nieśmiertelnym, kierując się przy tym również osobistymi pobudkami, ale nie zdaje sobie sprawy, że w Siradonie czai się więcej tajemnic i koszmarów, niż można przypuszczać...

Mówiąc o „Death’s Gambit: Afterlife” nie sposób nie porównywać go do pierwotnej wersji tytułu – czego właściwie można domyślić się już na samym początku niniejszej recenzji. Powiem wprost, twórcy wykonali naprawdę ogrom pracy. „Afterlife” nie jest DLC, nie jest nawet rozszerzeniem, to kompletne przebudowanie najbardziej podstawowych struktur gry, wzbogacone również o elementy zupełnie nowe. „Death’s Gambit” w swojej oryginalnej postaci nie było złą grą; nie do końca spełniało po prostu oczekiwania. Przypominało stan surowy, obietnicę czegoś wielkiego (zwłaszcza w warstwie fabularnej), co jednak dopiero należy wydobyć w pełni na światło dzienne – oszlifować niczym diament, by zamienić go w brylant. Gra cierpiała z powodu nadmiernego skondensowania swojej zawartości; świat w porównaniu z aktualnym wypadał mikroskopijnie. Przykładowo, z Centralnego Sanktuarium (czyli

naszej „bazy wypadowej”) zaledwie kilka kroków dzieliło graczy od nie jednego, a DWÓCH bossów. Ci z kolei również byli oddzieleni od następnych wyłącznie pojedynczymi niewielkimi lokacjami. Tytuł nie zasługiwał wówczas w żadnym razie na miano metroidvanii – po prostu zupełnie brakowało w nim elementu eksploracyjnego, nie wspominając już nawet o charakterystycznych dla gatunku ulepszeniach, które odblokowywałyby niedostępne wcześniej rejony. To wszystko się zmieniło; teraz na Soruna czeka nie tylko o wiele większy świat i więcej sekretów do odkrywania (w tym dwa dodatkowe zakończenia), ale także zupełnie nowe sposoby jego przemierzania – jak to w metroidvanii, nie mogło zabraknąć chociażby podwójnego skoku, czy sposobu przebijania się przez podłoże w odpowiednich miejscach (czy chyba mojego ulubionego wzmocnienia, czyli możliwości nieograniczonego skakania przez kilkanaście sekund po dotknięciu specjalnego kwiatu). Eksploracja wypadu satysfakcjonująca, w czym swój udział mają zarówno projekty poziomów, jak i responsywność naszego bohatera – w oryginalnej wersji gry jego ruchy były dosyć toporne i ociężałe, w „Afterlife” zyskał zaś na zwawości.



Sorun wyróżnia się na tle protagonistów z konkurencyjnych tytułów, w odróżnieniu od nich nie jest bowiem milczący – czy mówiąc ściślej, nie jest taki do końca, jako że wypowiada rozmaite kwestie, nie czyni tego jednak na głos; to z kolei wyróżnia go na tle postaci wewnątrz samej gry, wszystkie są bowiem udźwiękowione. Decyzja ta wydaje się dziwna, ale zapewniam, iż ma ona swoje wyjaśnienie – by nie zdradzać zbyt wiele powiem tylko, że dociekliwi gracze powinni do niego dotrzeć. Wracając jednak do meritum, dzięki temu zabiegowi Sorun nie jest absolutnie czystą kartą; jego udział w fabule nie ogranicza się wyłącznie do podążania za poleceniami gracza, bierze w niej aktywniejszy udział. Ma własny

charakter, przemyslenia i wątpliwości. Czyni to z niego nie tylko „postać gracza”, czy jego awatar, ale „postać” na własnych warunkach, z krwi i kości; bohatera śledzonej na ekranie historii. Został przedstawiony w sposób, dzięki któremu graczowi łatwo jest z nim sympatyzować; zmienia to też zupełnie wydźwięk porażek i otrząsania się z nich. Nadaje im głębi – kiedy Sorun zaczyna wątpić w powodzenie swojej misji, gracz w metaforyczny sposób podaje mu rękę, niejako mówiąc „dalej, jeszcze raz, wspólnie damy radę!”. To całkiem miły powiew świeżości po grach starających się kopiować w mniejszym lub większym stopniu formułę „Dark Souls” czy „Hollow Knighta”, nie biorących pod uwagę faktu, iż – zwłaszcza w tym drugim przypadku – milczenie postaci było nierozzerwalnie związane z warstwą fabularną gry, stanowiło element opowieści, nie gameplayu.

Na osobny akapit zasługuje również Śmierć, nowy pracodawca Soruna stanowi bowiem – w dużej mierze dzięki dynamice pomiędzy nimi – jeden z najświetniejszych elementów gry. W oczywisty sposób zależy mu na powodzeniu misji i niejednokrotnie podkreśla jej wagę, ale nie jest ukazywany wyłącznie poprzez jedną, poważną nutę. Śmierć pozwala sobie na liczne humorystyczne przytyki i zgrzytliwości względem Soruna, czy to podliczając niemal ze znużeniem liczbę jego zgonów, czy zastanawiając na głos nad słusznością wybrania do tej misji właśnie jego. Jednak nigdy nie przekracza przy tym granicy szyderstwa – wbijane przezeń szpilki działają raczej mobilizująco niż deprymująco. Pomimo uszczypliwości okazuje się być istotą empatyczną – gdy jest to potrzebne, potrafi okazać Sorunowi wsparcie i zrozumienie; to właśnie jeden z takich monologów uważam za najjaśniejszy fragment historii. No i muszę powiedzieć, że po prostu przyjemnie się go słucha – wcielający się w niego Matthew Mercer spisał się znakomicie. Zabrzmiał to może nadmiernie podniośle, ale takiego Żniwiarza w chwili zgonu łatwo byłoby powitać niczym starego przyjaciela.

Warstwa audiowizualna znakomicie kompletuje projekty poziomów i wspólnymi siłami odpowiadają za towarzyszący rozgrywce klimat. Pikselartowe plansze wyglądają po prostu pięknie (a niekiedy także i strasznie, ocierając się o elementy horroru), muzyka zaś – w dużej mierze fortepianowa – wprawia w gracza nastrój nieuchwytnego smutku, zbliżonego nieco do tego, który emanował choćby z „Hollow Knighta”.

A przynajmniej w części eksploracyjnej, podczas starć z bossami nabiera rozmachu, umiejętnie podkreślając dramatyzm – w mojej opinii na szczególną pochwałę zasługują tu Amulvaro i Endless. Nie będę zdradzał nic na temat samych postaci, powiem jedynie, że pierwszy motyw znakomicie ukazuje monumentalną skalę walki, drugi zaś zawiera w sobie tak potężny ładunek emocjonalny, że potrafiłby przekazać historię nawet i bez wspierających go cutsceinek. Palce, a może uszy lizać. Zaraz, co? Err... nieważne, ważne natomiast jest to, że odpowiadający za muzykę Kyle Hnedak spisał się bez zarzutu.



Parę słów wypadałoby powiedzieć o samej walce – nie mam do niej większych zastrzeżeń, jestem za to pod wrażeniem mnogości opcji, jakie otwiera przed graczem. Sorun może nosić jednocześnie dwie bronie, ale jeśli pozostawi jedno z pól puste, zyska możliwość korzystania z alternatywnego ataku swojego oręża. Niezależnie od tego, ile ich wyposażył, zawsze ma dostęp do tarczy, odpowiadającej za dwie (właściwie trzy, ale o zwyczajnym blokowaniu nie ma się co rozwodzić) mechaniki – perfekcyjnego bloku i parowania. Ten pierwszy jest łatwiejszy do wykonania i wymaga jedynie wyciągnięcia tarczy dokładnie w chwili ataku wroga; manewr ten umożliwia uderzenie wroga potężnym kontratakem (niektórzy bossowie wymagają do tego kilku perfekcyjnych bloków). Parowanie jest bardziej niebezpieczne, ponieważ zmusza do dodatkowego wymachu tarczą, a nieudane pozwoli przeciwnikowi bezkarnie zranić Soruna – wykonane poprawnie umożliwi natomiast nie tylko kontratak, ale też wyleczenie części paska zdrowia, niczym w „Bloodborne”. W walce dostępny jest również wślizg, który zastąpił niemal bezużyteczne kopnięcie z oryginalnej wersji gry. Umożliwia on wytrącanie przeciwników z równowagi i przejście za ich plecy. Prócz tego, do dyspozycji protagonisty oddano cztery drzewka talentów (na dobry początek ma

się dostęp do dwóch, kolejne odblokowywane są po pokonaniu odpowiednich bossów) oraz trzy pola na umiejętności (rozwijanie talentów pozwala odblokować jeszcze jedno). Większość z nich do korzystania wymaga konkretnego rodzaju broni oraz Energii Duszy, zdobywanej poprzez atakowanie wrogów oraz wykonywanie specyficznych akcji przypisanych do wybranej klasy. Przykładowo Sorun-Zabójca będzie otrzymywał ją dodatkowo za wykonywanie uników (poprzez stare, dobre przewroty); wybór profesji odpowiada więc nie tylko za początkowe statystyki i ekwipunek, ale w dużym stopniu definiuje sposób prowadzenia rozgrywki. W tym miejscu warto wspomnieć o jeszcze jednej mechanice, która również znacząco nań wpływa – podczas każdego odpoczynku przy kapliczce Śmierci, Sorun może zmniejszyć maksymalną liczbę piór feniksa (podstawowego przedmiotu leczącego), jaką ze sobą nosi w zamian za premię do obrażeń. Do gracza należy więc decyzja, czy chce walczyć w sposób bezpieczny i defensywny, czy nastawić się na ryzykowną ofensywę, co oczywiście nie tylko w naturalny sposób zachęca go do rozwijania swoich umiejętności, ale też nagradza go za ten rozwój w wymierny sposób. A to jest przecież to, co soulsowe tygryski lubią najbardziej, nieprawdaż?

Kilka ziarenek goryczy w tej słodyczy – gra mimo wszystko nie jest pozbawiona paru mniejszych lub większych wad. Za jedną z poważniejszych (choć to wyłącznie moje subiektywne odczucie) uznać można brak polskiej wersji językowej – choć „Death’s Gambit” nie rzuca w gracza angielskim wymagającym odrywania się od gry, by co rusz zaglądać do słownika, tak mimo wszystko miło byłoby, gdyby polscy gracze mogli śledzić perypetie Soruna w swoim ojczystym języku. Nie wymagam, oczywiście, pełnego dubbingu od gry indie, ale czemu nie dodać chociaż napisów? Wydaje mi się, że tytuł zyskałby też na podwyższeniu nieco podstawowego poziomu trudności – „Afterlife”



traktuje gracza łagodnie; w chwili zgonu Sorun upuszcza jedynie jedno ze swoich piór feniksa, które za niewielką opłatą może przywołać do siebie przy kapliczce. Porażka w walce z bossem i tak nagradza odrobiną esencji (odpowiednikiem dusz z „Dark Souls”) pod warunkiem, że zmniejszyło się jego pasek zdrowia do rekordowo niskiego poziomu. Wszystko to sprawiło, że niewiele starć zatrzymywało mnie na dłużej, zmieniły to dopiero niektóre nowe oraz Heroiczne Rewanże, czyli opcjonalne konfrontacje z silniejszymi wersjami bossów. Znowu jest to jednak wyłącznie moje subiektywne odczucie – muszę w końcu brać poprawkę na bycie bogiem metroidvanii (ha!), no i na możliwość, że pomimo upływu czasu moje umiejętności nie zardzewiały od chwili, gdy grałem w pierwotną wersję gry. A na pewno pamiętałem mniej więcej, jak powinno się walczyć ze wszystkimi starszymi bossami. Przy tej okazji – nie wszyscy niestety trzymają równy poziom; zdarzają się wśród nich naprawdę frustrujące przypadki... z drugiej strony są one równoważone przez walki, które pozytywnie zapadają w pamięci na długo (i powiedziałbym, że takich jest o wiele więcej). Nie podobają mi się też niektóre zmiany w stosunku do pierwotnej wersji gry – znowu nie jest to nic wielkiego, ale wydaje mi się, że część naprawdę dobrych tekstów i motywów zniknęła i nie została w pełni zrekomensowana przez nową zawartość. Jest to jednak wada o tyle specyficzna, że wpływająca wyłącznie na osoby, które ogrywały tę pierwotną wersję – dla graczy poznających grę dopiero teraz problem ten najzwyczajniej w świecie nie będzie istniał.

Ostatnią zaś rzeczą, którą czuję, iż powinienem wytknąć, jest nieco zbyt... luźne podejście do zasady decorum. Nie mam zastrzeżeń do obecności humoru jako takiej (w końcu chwaliłem zgryźliwe komentarze Śmierci), ale niezrozumiałą decyzją pozostaje dla mnie umieszczenie lokacji-restauracji wyglądającej niczym klasyczny easter egg na głównej ścieżce fabularnej, niemożliwej do pominięcia. Choć kusi mnie interpretacja, iż ma ona stanowić ostatni zabawny element przed Wielkimi Poważnymi Krokami Do Wielkiego Poważnego Finału, tak jednak ten kontrast wypada po prostu dziwnie. Zwłaszcza jeśli wcześniej wykonano się odpowiednie kroki, które pozwalają rozpocząć ostatni akt dosłownie tuż za lokacją-zartem. Być może była to też po prostu kwestia tego, iż jest to jedno z zupełnie nowych miejsc i twórcy chcieli mieć pewność, iż gracze się na

nie natkną, niemniej... trochę to zgrzyta (choć siła tego zgrzytu zależy będzie wyłącznie od subiektywnej oceny gracza).



Jako że nie lubię kończyć gorzkimi nutami, muszę jeszcze pochwalić nieustające zaangażowanie twórców – choć wciąż jeszcze zdarzają się bugi, są one błyskawicznie łatanie. A na tym nie koniec! W kolejnych aktualizacjach do gry wprowadzana jest dodatkowa zawartość i to całkiem solidna, biorąc pod uwagę fakt, iż znalazł się wśród niej dodatkowy, sekretny boss – a wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż wkrótce pojawi się jeszcze jeden, a wraz z nim wciąż jeszcze bliżej nieokreślony tryb areny. Naprawdę jest na co czekać!

Czy zatem diament udało się oszlifować? Jak najbardziej! Gra stała się nareszcie brylantem, którego obietnicą kusiała w swojej pierwotnej wersji. Nie będzie przesadą, jeśli powiem, że przy „Death’s Gambit: Afterlife” bawiłem się o wiele lepiej, niż przy „Blasphemous” (które wszak również oceniłem całkiem wysoko). Hm, temu stwierdzeniu brakuje chyba jednak odpowiedniej siły przebiccia... co zatem powiecie, gdy stwierdzę, że nie bawiłem się tak dobrze od czasu „Hollow Knighta”? A skoro półka została zawieszona tak wysoko, nie może to oznaczać niższej oceny, niż 9,5/10. Do ideału zabrakło naprawdę, ale to naprawdę niewiele – a mankamenty są tak drobne (i w dużej części subiektywne, jak kwestia poziomu trudności), że nie przeszkadzają w cieszeniu się rozgrywką. Gorąco polecam (szczególnie wersję steamową, tam bowiem patche i nowa zawartość pojawia się najszybciej) – „Death’s Gambit: Afterlife” naprawdę zasługuje na wszelką uwagę.

Adios!



PRZYBYWAM z odległej planety „Far, Far Range”, gdzie przez ostatni czas siedziałam i hodowałam uśmiechnięte glutkowate stworzenia. Okazuje się, że jest to niezwykle wciągające zajęcie. „Slime Rancher” to urocza i niesamowicie wciągająca gra, w której gracze wciela się w rolę Beatrix LeBeau, młodej farmerki, która zaczyna swoją pracę na odległej planecie.

~Gray Picture

Niedługo po premierze „Slime Rancher” parę razy mignęły mi fragmenty gameplayów, ale wtedy nie udało mi się do siebie przekonać. Potem zdążyłam o nim zapomnieć, aż do niedawna, gdy dostałam tę grę, ponieważ, według zapewnień obdarowującego, na pewno mi się spodoba. I muszę przyznać, że okazało się to być prawdą.

O co chodzi?

Ale na czym właściwie polega ta gra? Założenia „Slime Ranchera” są dość proste. Hoduje się urocze glutkowate zwierzątka. Gdy się nakarmi slime’a, ten w zamian daje kryształ, który można sprzedać, a zarobione pieniądze przeznaczyć na rozbudowę farmy. Ponieważ gra ma nieskomplikowane podstawy, bardzo łatwo jest zacząć i się wciągnąć.

Dużym plusem na pewno jest to, że w grze jest całkiem sporo różnych slime’ów, a każdy z nich ma swoje specyficzne właściwości. Mają różne ulubione jedzenia (slime nakarmiony ulubionym

pokarmem daje dwa kryształki zamiast jednego) i zachowania. Na przykład skalne glutki mają na głowie (czy sferyczne zwierzę ma głowę? może lepszym określeniem jest górna część ciała?) koronę z kamienia i co jakiś czas toczy się po ziemi. Jeśli gracz znajdzie się na drodze przemieszczania się tego stworzenia, ryzykuje niewielką utratą zdrowia. Z kolei tabby silme ma kocie uszka i ogonek. Ten typ jest absolutnie uroczy, jedyny minus to taki, że trzeba go karmić kurami. A te kurki też są milusie, więc trochę przykro dawać je do pożarcia.



Jest co robić!

Największą zaletą „Slime Ranchera” jest to, że mimo tego że, jak to w symulatorach farmy, często wykonuje się powtarzalne czynności, gra została wypełniona tyloma rzeczami do zrobienia, że nie ma czasu się nudzić.

Świat gry może nie jest największy, ale jego eksploracja daje dużo frajdy. Regiony odblokowuje się stopniowo. Każda następna okolica ma dla gracza nowe, ciekawe rzeczy do zaoferowania. Otoczenia mocno różnią się od siebie klimatem, zamieszkiwane są przez inne dzikie slime'y. Twórcy poukrywali też liczne znajdźki – kapsuły, w których znajdują się przydatne materiały lub projekty do wytworzenia w laboratorium, więc warto zaglądać nawet w dziwne zakamarki. Odkrywanie, co czeka za następnym zakrętem i za kolejną bramą oddzielającą obszary potrafi sprawić, że traci się rachubę czasu.

Wspomniane przed chwilą laboratorium jest ciekawym dodatkiem do gry. Odblokowuje się je w raczej późniejszym etapie rozgrywki, ponieważ sam dostęp do tej części świata, jak i wymaksowanie laboratorium wymaga dość sporo monet, a te na początku raczej będą bardziej potrzebne do takich rzeczy jak ulepszenie zagród czy pól. Laboratorium pozwala na wytwarzanie rozmaitych rzeczy – od maszyn, które usprawnią pracę farmy, takich jak drony, które mogą przejąć część obowiązków czy teleporty, dzięki którym można się błyskawicznie przemieszczać po całej mapie, przez dekoracje, które upiększą okolice bazy, po rzeczy typowo rozrywkowe, jak na przykład obręcz do koszykówki. W tę ostatnią kategorię wpisuje się stacja, na którą teraz zbieram materiały, a która umożliwi mi dawanie googly eyes moim glutkowym zwierzętom.

Zadbano też o dodanie różnych aktywności pobocznych, takich jak wykonywanie krótkich zadań. Niestety są to jedynie misje typu „przynies trzy marchewki i pięć buraków” (dosłownie, bo jeden ze zleciodawców daje zadania polegające na przyniesieniu mu różnych płodów rolnych), lecz na plus można zaliczyć to, że po wykonaniu określonej liczby zleceń od jednej osoby, odblokowuje się dostęp do ciekawszych zajęć pobocznych, które oprócz zabijania czasu, umożliwiają zdobycie rzeczy lub benefitów przydatnych na farmie.

Warto zaznaczyć, że „Slime Rancher” nie ma fabuły jako takiej. Nie jest to duży minus, ponieważ ten rodzaj gry tak naprawdę nie wymaga posiadania

rozbudowanej historii. Funkcję załączka fabuły, nakreślenia postaci, w którą się wciela gracz, czyli Beatrix LeBeau, spełniają wiadomości które dostaje z Ziemi, głównie od swojej partnerki lub partnera Casey (płeć tej postaci celowo nie jest określana w żadnym momencie gry). Nie jest to dużo, ale pozwala poznać bohaterkę gry i zacząć żywić w stosunku do niej jakieś ciepłe uczucia.

Jest milusio

„Slime Rancher” należy do typu gier, które bardzo lubię, czyli takich, które pozwalają mi spełniać moją fantazję o rzuceniu wszystkiego, wyjechaniu gdzieś daleko i prowadzeniu farmy, bez faktycznie robienia tego, gdyż poza cywilizacją nie przeżyję więcej niż trzech dni.



Wyżej wymieniłam już całkiem długą listę zalet tej gry, ale jak dotąd nie powiedziałam o najważniejszej – jest klimatyczna, przyjemna i urocza. Grafika może jest prosta, ale taki uproszczony styl doskonale wpisuje się w relaksujący charakter „Slime Ranchera”. Jest to gra, do której przyjemnie usiąść po męczącym dniu w pracy lub na uczelni. Chyba, że jesteś mną i nie doczytasz, że nie powinno się trzymać wiele rodzajów slime'ów ze sobą w jednej zagrodzie. Bo jak slime zje jeden kryształ, który został wyprodukowany przez slime'a nie swojego rodzaju, to jeszcze nic się złego nie dzieje, tylko zmienia się w dużą hybrydę między tymi dwoma rodzajami. Lecz jak taka hybryda stwierdzi, że się jeszcze nie najadła i spożyje kolejny kryształ, który nie należy do żadnego z rodzajów, z których się składa, to zmienia się w jeszcze większego potwora, który zjada inne niczemu winne glutkowane stworzonka i samego gracza. Ale poza tym, to jest milusio.



THE FERMI PARADOX

Ludobójstwem w globalne ocieplenie

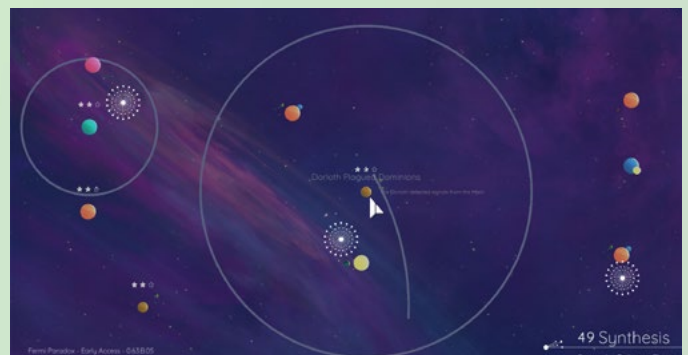
WSZECHŚWIAT jest sporym miejscem, a jakby jeszcze tego było mało, istnieje dość długo – na tyle długo, by po takiej sporej eksplozji na sam start (zgodnie z zasadą Hitchcocka, że powinno się zacząć od trzęsienia ziemi, a następnie napięcie ma jeszcze rosnąć) zdążyły powstać planety, gwiazdy, dinozaury, małe kotki i tak dalej. (Nie)stety, na chwilę obecną nie udało się nam wypatrzyć żadnych śladów żadnych inteligentnych współlokatorów. Alfa Centauryccy nie wpadają do Nowego Jorku jak skansenu, próżno szukać Betelgezianek na Tinderze, a Syriuszowcy nawet nie pomachali do nas macką. Aż głupio tak siedzieć na jednej planecie i się zastanawiać, czemu wokół nas jest tak pusto.

~Ghatorr

Paradoks Fermiego jest względnie prosty – to zwykłe wskazanie, że przy ilości gwiazd i ich wieku inteligentne życie we wszechświecie powinno być bardziej rozpowszechnione niż obecnie, czyli albo jesteśmy naprawdę kiepscy, jeśli chodzi o jego znajdowanie, albo mamy złe założenia... Albo coś sprawia, że inne gatunki inteligentne się z nami nie kontaktują. Studio Anomaly Games dało radę z takiego rozważania wyciągnąć pomysł na grę komputerową – która niedawno trafiła na Steam w formie wczesnego dostępu.

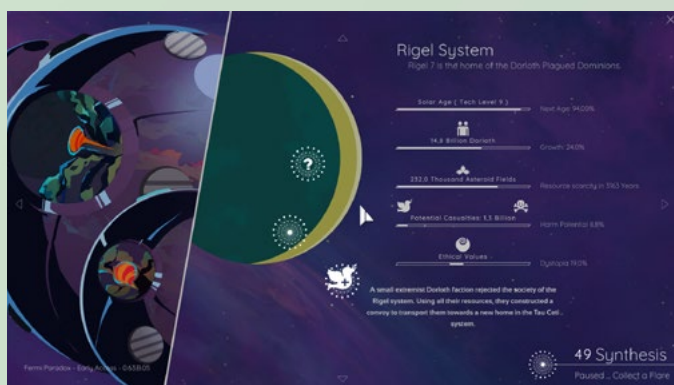
Natknąłem się na tę grę przypadkiem, przy jednym z licznych ostatnich czasu growych festiwali online,

w trakcie których na platformę Gabe'a Newella spływają wersje demonstracyjne gier niezależnych. TFP przykuło moją uwagę ciekawym pomysłem – na tyle, bym przeszedł jego demo kilka razy, próbując doprowadzić do różnych rozwiązań. Widać było, że to bardzo wczesna wersja, ale wstępnie spodobało mi się na tyle, bym kupił Early Access, dzięki czemu mam okazję dalej śledzić rozwój tej produkcji.



Ale zacznijmy od podstaw. „The Fermi Paradox” to gra... Hm, ciężko to ująć. Najprościej byłoby powiedzieć, że to symulator Boga, w którym pod naszą opiekę trafia kilka względnie zbliżonych od siebie planet. Na każdej z nich może rozwinąć się gatunek inteligentny, którym się będziemy opiekować. Co pewien czas możemy zdobywać specjalne punkty, za które płacimy przy ingerowaniu w losy naszych podopiecznych – robimy to albo klikając na wykwitające na ekranie obiekty, albo ściągając na gatunki inteligentne mniejsze lub większe problemy. Spalenie naukowca na stosie może dać nam

dwa punkciki, ale sprawienie, że nowa choroba przeistoczy się w morderczą plagę i zabije większość populacji, może sprawić, że na nasze konto wpłynie czterdzieści świeżutkich jednostek mocy! Każda cywilizacja ma pięć parametrów – moralność, populację, militaryzację, dostępne zasoby oraz rozwój naukowy. Oczywiście najlepiej jest, jeśli populacja nie spada, liczba czołgów na obywatela też nie jest za duża, a surowców jest dość, by nasi kosmici się nie powyrzynali w wojnach o nie. Co pewien czas wyskakują nam specjalne wydarzenia, obwieszczające ważne momenty w historii, gdzie możemy wydać/zdobyć trochę punktów, by poprawić/polepszyć ich wyniki. Nasz cel? Sprawić, by określona liczba cywilizacji dotarła do ostatniego poziomu rozwoju technologicznego. Tyle.

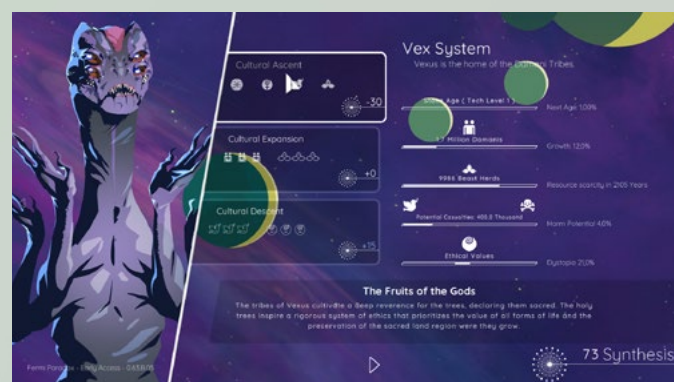


Rozgrywka jest względnie prosta i ma wolne tempo. Wszystko trwa tu strasznie długo – rozwój nowych poziomów technologii, przeloty między planetami, zdobywanie punktów czy rozprzestrzenianie się fal radiowych. Wszystko wymaga długofalowego planowania. Nie powinniśmy się przejmować katastrofami – w tej grze drzewo postępu jest podlewane miliardami trupów pechowców zabitych dla większego dobra. Trzeba być twardym, a nie miękkim – bez okrutnych decyzji nie będziemy w stanie zdobywać punktów na tyle szybko, by w razie sytuacji awaryjnej zmienić bieg wydarzeń albo by w pełni wykorzystywać sytuację. Z pewnym żalem poświęciłem prymitywne dinozaury, zmieniając ostatnie stulecia ich istnienia w czyste piekło, ale w zamian za to inny gatunek zdołał wysłać więcej statków kolonizacyjnych w kosmos. Inny gatunek radośnie zużył większość zasobów na swojej planecie i jedyne, co mogłem zrobić, to doprowadzić do olbrzymiej wojny, by jeden procent populacji, która przetrwała, dał radę przeżyć w nowych warunkach i istnieć na tyle długo, by opuścić swój zrujnowany świat. Tego typu historii w tej grze jest pełno.

Ze względu na powolne tempo i bardzo prosty cel (którego osiągnięcie jednak zajmuje sporo czasu) większość gry to praktycznie wielka, boska piaskownica, na której możemy się bawić inteligentnymi gatunkami. Forma rozgrywki – klikanie na obiekty albo wybieranie jednej z trzech opcji w wydarzeniach – oznacza jednak, że jako gracze jesteśmy uzależnieni od zawartości zamieszczonej odgórnie w grze przez twórców. Nawet jeśli uda się nam doprowadzić do jakiejś ciekawej sytuacji, nie mamy gwarancji, że twórcy ją przewidzieli – w pierwszej wersji, dajmy na to, gdy koloniści jednego gatunku przylecieli na planetę, gdzie tubylcy tysiąc lat temu wyróżnili się w wielkiej wojnie atomowej, to nie pojawiło się żadne wydarzenie o odkrywaniu ruin... bo ich nie było. Na szczęście dodano to jakiś czas temu, razem z reakcjami na ponowne spotkania kolonii z ich macierzystymi światami. Anomaly Games aktualizuje grę często, dzięki czemu na razie kolejne partie nie są zbyt powtarzalne. Byłoby idealnie, gdyby twórcy oddali graczom do użytku jakieś narzędzia moderskie.

Grafika jest prosta, ale bardzo estetyczna – jej najlepszym elementem są obrazki towarzyszące wydarzeniom. Muzyka również jest całkiem przyjemna i pasuje klimatem do toku rozgrywki. Więcej nie da się o tym powiedzieć – ale ta gra po prostu nie potrzebuje większych wodotrysków.

Czy trzeba „The Fermi Paradox” kupić? Niekoniecznie. Prosta, wolna rozgrywka bywa żmudna, a kilka niedoróbek technicznych czy ograniczona (aczkolwiek szybko się powiększająca) baza wydarzeń losowych sprawiają, że bardziej opłaca się czekać na wyjście gry z wczesnego dostępu. Osobiście bawiłem się przy niej całkiem dobrze, ale nawet ja musiałem mieć w tym czasie książkę przed sobą – w spokojniejszych momentach gra wymaga tylko nieco aktywności więcej niż wygaszacz ekranu. Z drugiej strony – można tu wysłać dinozaury w kosmos!





SŁOWIAŃSKI WIZJA ZAGŁADY

SKA

W



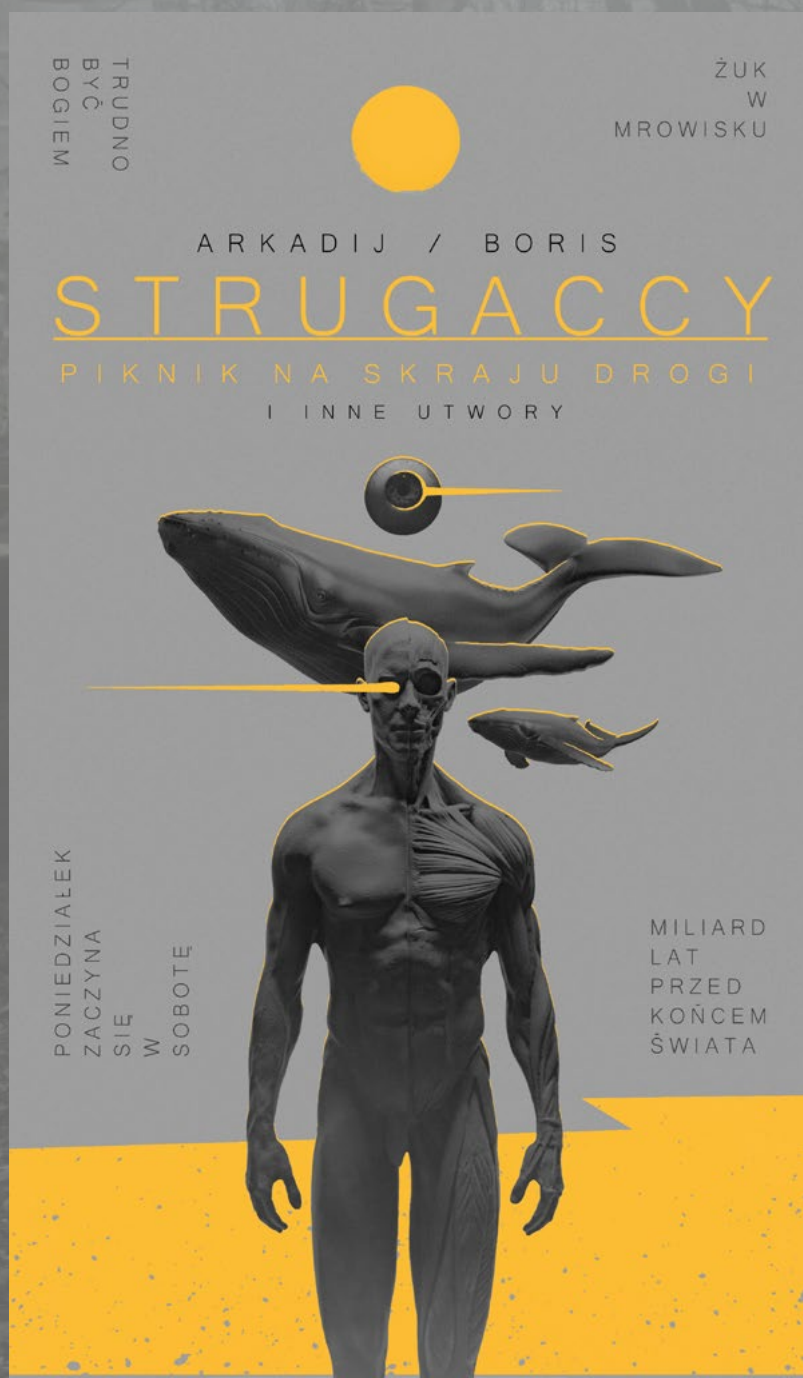


JUŻ pół wieku historii stalkerów, najemników-poszukiwaczy inspirują i wciągają fanów fantastyki naukowej na całym świecie. Głównym medium wejścia w tematykę jest trylogia gier stworzona przez ukraińskie studio GSC Game World. Ale zanim dostaliśmy kontrolę nad stalkerem, mogliśmy obserwować podróż przez Zonę na kinowym ekranie, a przed tym – czytać o świecie na stronach powieści rosyjskich braci. Przyjrzyjmy się zatem poszczególnym przedstawicielom z tej tematyki.

~Hefajstos

Zostań na chwilę i posłuchaj

Nie można mówić o uniwersum nie rozpoczynając od literackiego pierwowzoru. Napisana w 1971 roku, wydana w 1972 (w Polsce dwa lata później) powieść „Piknik na skraju drogi” braci Arkadija i Borisa Strugackich to klasyka rosyjskiego science-fiction. Historia opowiada o sytuacji, w której kosmici przybywają, a następnie opuszczają Ziemię. Niewiele o przybyszach wiadomo, ale pozostawili po sobie sześć stref wypełnionych śladami i przedmiotami. Międzynarodowy Instytut Cywilizacji Pozaziemskich określił miejsca Strefami (Zony) i zabezpieczył je przed osobami postronnymi, ograniczając tym samym ruch. Nie brakuje jednak śmiazków, którzy dla profitu wynoszą przedmioty – są oni określani stalkerami i osiągnęli niemal kultowy status.



Głównym bohaterem książki jest Red Shohart, który jako stalker odbył kilka wypraw do stref. I to właśnie te podróże i ich konsekwencje są główną osią fabuły (i w pewnym stopniu wstępem do gier). Po pięćdziesięciu latach czyta się to rewelacyjnie, z zapartym tchem śledząc historię Reda. Osobiście przyznam, że obok „Nocnego Patrolu” Siergieja Łukjanienki był to mój wstęp do rosyjskiej literatury fantastycznej.

A oni idą, idą i idą

Andriej Tarkowski to niewątpliwie jeden z najważniejszych artystów w historii sztuki filmowej. Ten radziecki twórca wstawił się kilkoma świetnymi filmami, w tym ekranizacją „Solaris” Stanisława Lema. Dziś jednak przyjrzymy się „Stalkerowi” z 1979 roku, będącym ostatnim filmem reżysera w ZSRR.

Fabuła opowiada o stalkerze, który przeprowadza przez Zonę dwóch mężczyzn – Profesora i Pisarza. Ich cel? Komnata spełniająca życzenia. Niech Was nie zwiedzie banalność jaka wynika z tego lakonicznego opisu, albowiem film porusza ważne kwestie filozoficzne, duchowe i społeczne. I choć sam Tarkowski nie widział w nim zbyt wielu nawiązań do książki Strugackich (wskazywał jedynie na Zonę i stalkera), to znając papierowy pierwowzór dostrzec można sporo elementów wspólnych.

Zdecydowanie warto obejrzeć ten film nawet dziś, po ponad czterdziestu latach. Lepiej jednak

przygotować się do seansu, bo ten slow-burner wymaga od nas cierpliwości i uwagi – co rzecz jasna wynagradza nam z nawiązką.

Ah nu cheeki breeki i v damké!

I tu docieramy do wydanych w latach 2007-2009 gier GSC Game World. Tym razem fabularnie odchodzimy od kosmicznych przybyszów na rzecz katastrofy w Czarnobylu. Jest rok 2006, dwadzieścia lat po wybuchu elektrowni następuje kolejna eksplozja (według plotek spowodowana tajemniczymi eksperymentami). W wyniku promieniowania jonizującego na sporym obszarze dochodzi do mutacji i anomalii. Wojsko zabezpiecza teren ok. 30 kilometrów kwadratowych tym samym tworząc grową Zonę – silnie strzeżony obszar.

Po kilku latach do strefy docierają stalkerzy – poszukiwacze artefaktów i skarbów. Jako gracze wcielamy się w „Naznaczonego” – człowieka bez pamięci, posiadającego tajemnicze znamię. Choć nie wiemy, kim jesteśmy i skąd przybyliśmy, znamy nasz cel – zabić Striełoka. Kim jest ów człowiek i dlaczego mamy go zabić? Tego musimy się dowiedzieć sami w trakcie trwania rozgrywki.

Mam nadzieję, że te lakoniczne opisy zachęciły Was do zagłębienia się w świat stalkerów i anomalii. Polecam również lekturę growych recenzji M.C. – nie pożałujecie. Ave!





WORK IN PROGRESS

ZONA się rozrasta. Amunicji i broni brakuje. Aby przeżyć trzeba jeść mięso mutantów – o ile nie uda nam się czegoś sprowadzić z zewnątrz. Anomalie są wszędzie. Każdy dzień jest wypełniony zagrożeniem, które skacze jak licznik Geigera. A jednak „S.T.A.L.K.E.R.” nie był, nie jest i nie będzie post-apo. Dlaczego? Wytlumaczmy to sobie!

~Hefcio & M.C.

Hefajstos: Myślę, że spora w tym zasługa serii „Fallout” (zwłaszcza w post-bethesdowskiej erze) i zbliżonego pod pewnymi kątami klimatu (khe! khe! radioaktywność). Zacznijmy więc od czysto encyklopedycznej odpowiedzi czym jest post-apo. Jest to konwencja traktująca o wydarzeniach bezpośrednio po kataklizmie, czy też apokalipsie.

M.C.: Otóż to, post-apo ma z góry założone zasady – jak każdy świat fabularny, niczym steampunk albo fantasy. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie by mieszać różne wariacje, ale w czystym post-apo mamy do czynienia ze światem po zagładzie, z walką o przetrwanie, nie raz z potworami będącymi efektami radiacji czy też kosmicznej eksplozji, z próbą nawet nie ocalenia świata, który jest skazany na zagładę, a jedynie poprawieniem jakości swojego życia. I mogłoby się wydać, że „S.T.A.L.K.E.R.” pasuje do tego opisu, ale jest jednak kilka rzeczy, które oddzielają go od tego, z największą bę-

dącą dosyć oczywistą. Cała akcja ma miejsce w cholernej Zonie!

Hefajstos: Oczywiście można teoretyzować, że „S.T.A.L.K.E.R.” załączkiem post-apo może być – wszak Zona się powiększa. Powoli, bo powoli, ale jednak. Kto wie czy za kilka (naście? dziesiąt?) tysięcy lat nie będzie katastrofą globalną. Co do walki o przetrwanie – nie jest to warunek konieczny, możemy mieć już jakiś odtworzony porządek świata (vide Republika Nowej Kalifornii w „Fallout 2”, której stolica to miejsce rozwinięte i zadbane).

M.C.: Musimy też pamiętać, iż cała twórczość Stalkera zaczęła się od powieści „Piknik na skraju drogi” braci Strugackich, w której mamy nie jedną, a sześć Zon – ale absolutnie nie mają nic wspólnego z wybuchem elektrowni jądrowej w Czarnobylu. Są to jedynie miejsca, w których kosmici lądowali i zostawili śmieci, które były im niepotrzebne. A dla nas, niczym dla owadów, są cudami naukowymi. Zony są jasno określonymi miejscami, które się nie rozrastają, a stalkerzy którzy do nich wyruszają są bardziej zbieraczami złomu niż wojownikami i łowcami jakich znamy z gier (i książek na ich podstawie).

Hefajstos: I jest to też ciekawy przykład tego, jak inspiracja daną tematyką potrafi wytworzyć zupełnie odrębny podgatunek

odcinający się niemal od pierwowzoru. W przypadku książki mamy do czynienia z fantastyką naukową. W przypadku gier, odrębnym podgatunkiem tejże.

M.C: Otóż to, natomiast nawet w dzisiejszym Stalkerze jaki znamy i kochamy (przynajmniej ja kocham całym serduszkim) Zona – jasne – ma przepieprzone. Natomiast reszta świata nie dość, że ma się dobrze, to jeszcze w dodatku zyskuje z Zony, w postaci różnych artefaktów, które są wynoszone, leków, które są tworzone, czy nawet jeśli ktoś chce mieć nowe zwierzątko w postaci nibypsa albo mięsacza, a absolutnie nie musi się przejmować tym do jakich długości musieli iść stalkerzy, żeby mu nowe żyjątko do klatki przynieść.

Kolejną ważną rzeczą, o której trzeba pamiętać to to, że stalkerzy (czyli ludzie, którzy wybierają się do Zony bez bycia połączonymi z wojskiem, najemnikami, czy też naukowcami, którzy mają w niej swoją bazę) są ludźmi, którzy nie zostali skazani na to życie, a w większości zrobili to absolutnie z własnej woli uciekając od świata zewnętrznego, odpowiedzialności, szukając sławy i pieniędzy, czy też są po prostu młodzi i chcą udowodnić jakimi są chojrakami – nie mając pojęcia, co ich tam czeka.

Hefajstos: I jest w tym pewien romantyzm (wszak ludzka natura od zawsze kierowała nas w stronę przygód i niebezpieczeństw, którym moglibyśmy stawić czoła). Jest też ciekawy komentarz społeczny.

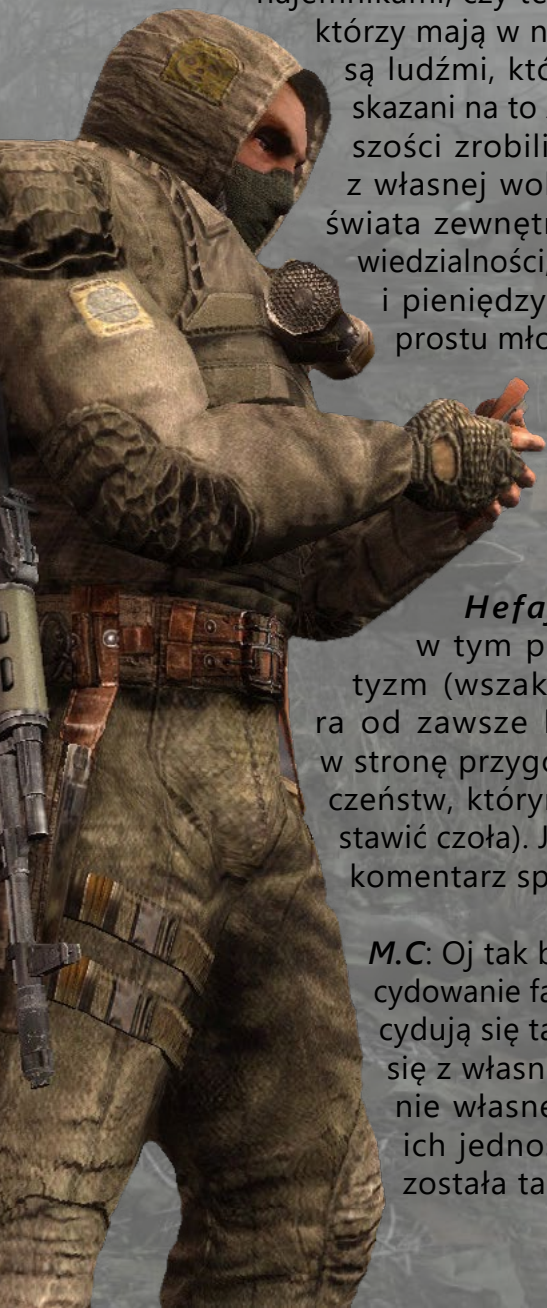
M.C: Oj tak byczq, +1. Zdecydowanie fakt, iż ludzie decydują się tam na wybranie się z własnej woli. Czy też nie własnej, a po prostu ich jednostka wojskowa została tam wysłana, ma

swoisty wydzźwięk eposu bohaterskiego. Ci, którzy udali się do Zony właśnie szukając sławy i chwały, myśląc jak to będą wielkimi bohaterami i legendami wśród stalkerów zarobią krocie i wyjdą z Zony jako panowie własnego życia, są czystym tego przykładem. Poubierani w egzozkielety, z najlepszymi karabinami maszynowymi w rękach, wchodzą pewni siebie do Zony tylko po to, by najbliższa anomalia grawitacyjna wyrzuciła ich flaki na drugą stronę. To jest czysty przykład tego, że Zona nie stanowi zagrożenia dla publiki. Nie ma właśnie tego apokaliptycznego wydzźwięku, a jedynie jest napędzana chęcią wybicia się. Jest bardziej ciekawostką dla większości ludzi, niczym park rozrywki, aniżeli skażoną radiacją strefą pełną niebezpieczeństw.

Trzeba też pamiętać o jeszcze jednej ważnej grupie ludzi wśród stalkerów, która jest dosyć często spotykana. Są to osoby, dla których Zona była ratunkiem. W normalnym świecie post-apo, eden jest zazwyczaj miejscem, gdzie można schować się przed radiacją i potworami, jest dostęp do jedzenia i nie trzeba się martwić, że kolejnego dnia już się nie obudzimy. W Zonie niektórzy uciekają od obowiązków, od ryzyka pójścia do więzienia, od przeszłości, która dalej ich nawiedza, czy też po prostu od życia codziennego, które ich już wymęczyło. Stanowi ona nie eden (bo wciąż jest pełna zagrożeń), ale drogę wyjścia, w której mogą odciąć się od rutyny, od zagrożeń z jakimi musieli się liczyć każdego dnia (jak policja) i mogą być po prostu wolni. A nawet jeżeli mają jakieś umiejętności, coś sobą reprezentują, mogą stać się znani, mogą uczyć Kotów, mogą też po prostu walczyć z najazdami bandytów i poczuć się lepiej wiedząc, że właśnie komuś uratowali życie.

Hefajstos: I to jest też ta główna różnica: możliwość, a nie konieczność. W rasowym post-apo albo musimy pożegnać dawny porządek i przyjąć nową rzeczywistość, albo się w tym nowym świecie rodzimy. W stalkerowskim uniwersum mamy wybór: możemy oddać się Zonie, możemy się z nią stykać, albo też możemy całkowicie ją olać. Tyle.

M.C: A teraz, wynoś się stąd stalkerze!



CIĘŻAR PRZY DOŁĘSUKI

CO TAK NAPRAWDĘ PRZYCIĄGA LUDZI

DO ŚWIATA „STALKERA”



ZASTANAWIAŁA MNIE OD PEWNEGO CZASU JEDNA RZECZ. CO TAK NAPRAWDĘ PRZYCIĄGA LUDZI Z TAKĄ PASJĄ DO ŚWIATA „STALKERA”?

~M.C.

Właśnie odbyła się premiera „Diuny”, a cała akcja reklamowa przez ostatnie kilka miesięcy pokazała, jak wielu oddanych fanów nadal ma ta seria. Ludzie masowo oglądali coraz to nowsze trailery i nie mogli usiedzieć na miejscu, czekając na nadchodzący film.

Z filmami Marvela nie ma co nawet dyskutować, każda premiera, nawet ich najbardziej nudnego i przewidywanego filmu, przyciąga miliony ludzi, którzy nie mogą się doczekać, by obejrzeć, jak to woah kolejny superbohater woah pokonuje złego tyga woah.

Nawet w bardziej podobnym klimacie, fani „Falloutów” to ludzie, którzy potrafią mieć już własne rodziny (fani od „Fallouta” 1 i 2) aż po młodych, którzy dopiero co w ten świat wkraczają („Fallout 4” i blargh 76), a i tak dalej wszyscy ramię w ramię oddają się temu fandomowi.

I te wszystkie ugrupowania da się wytłumaczyć. Dekady materiałów, książek, filmów, komiksów, spotkania na konwentach, publiczne rozmowy z różnymi twórcami w takich miejscach jak Comic-Con, było zawsze z czego wybierać, by taki fandom mógł dalej żyć i się rozwijać.

„Stalker” jako seria tak naprawdę nie ma wiele do zaproszenia. Mamy 3 gry, które, nie ukrywajmy, mają swoje bolączki, „Piknik na skraju drogi” z ’72 roku, 1 niszowy film z ’79 i duża ilość książek luźno powiązanych z grami, które nie są nawet powiązane z sobą nawzajem, a w dodatku większość nawet nie otrzymała tłumaczenia na język angielski.

A jednak, ludzie dalej masowo ciągną do tego świata. W trakcie pisania tego tekstu trailer do

„Stalkera 2” na YT osiągnął prawie 2 mln wyświetleń, istnieje ciągle żywa strefa modowa, która wydaje coraz to nowsze tytuły do gier, z których najstarsza ma już 14 lat na karku, ciągle żywe dyskusje – zanim pojawiła się pierwsza oficjalna informacja, ludzie dyskutowali cały czas, czy „Stalker 2” w ogóle powstanie. Na różnych konwentach na całym świecie można było dalej zobaczyć ludzi poubieranych w stroje Wolności czy Powinności. Masooooowe ilości memów.

Mam swoiste wrażenie, że nawet mimo swoście niszowego statusu, bo nie ukrywajmy, „Stalker” jakoś nigdy nie wybił się bezpośrednio do „mainstreamu”, ta wolność, jaką oferuje Zona, ten brak poczucia kompletnego zniszczenia jak w zwykłym postapo, a świadomość, że poza Zoną jest dalej normalne życie, to braterstwo, które można poczuć, siadając przy ognisku i śpiewając sobie piosenki dla umilenia wieczoru, to działa właśnie motywująco na fanów. Nawet do teraz powstają utwory od entuzjastów, które można sobie puścić przy ognisku.

Na pewno do fanów „Stalkera” z naszych „domowych” rejonów przemawia jeszcze bliskość, jak i możliwość zrozumienia wielu rzeczy. Ciężko nam jednak w pełni powiązać się z „Falloutem”, który dzieje się w losowym miejscu w USA, nową republiką Kalifornii czy z podejściem niektórych postaci. A w „Stalkerze”? Wódeczka? Kiełbasa i chlebek jako przekąska przy grillu? Siedzenie przy ognisku i śpiewanie jakichś dziwnych piosenek? Nazwy miejsc, których może nie odwiedziliśmy osobiście, ale zdecydowanie kojarzymy? Możemy po prostu poczuć się jak na własnym podwórku.

No i nie ukrywajmy, once you go cheeki breeki, you never go v damkie.



STAN WYJĄTKOWY

HOO boy. HOO BOY, HOO BOY, HOO BOY. CZUJĘ SIĘ, JAKBY PIJAWKA MI SIĘ DZIAŁA NA PLECACH, A Z DRUGIEJ STRONY SNORK LECIAŁ MI BEZPOŚREDNIO NA TWARZ. LICZNIK GEIGERA WYJE, GDZIEŚ W POBLIŻU ANOMALIA ZACZYNA MNIE PRZYCIĄGAĆ, W TŁE SŁYCHAĆ SZCZĘKANIE NIBYPSÓW, NO PO PROSTU SYTUACJA IDEALNA. A JESZCZE DO TEGO KOŃCZY MI SIĘ AMUNICJA. CZEGO BY CHCIEĆ WIĘCEJ?

SPOILER WARNING.

~M.C.

DEAD AIR





Muzykalna pauza na dobry start dnia

Jak to wszystko się zaczęło?

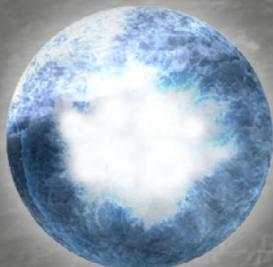
Rok 1972. Bracia Arkadij Natanowicz Strugacki oraz Boris Natanowicz Strugacki wydali właśnie swoją kolejną książkę – „Piknik na skraju drogi”. Do tego czasu Bracia Strugacy już wygodnie się umiejscowili na międzynarodowej arenie jako doskonali pisarze fantastyki, więc nikogo nie dziwiło, że i to dzieło zyskało ogromną popularność. Niedługo po jej publikacji, bo już w '78 roku Strugacy zostali przyjęci jako honorowi członkowie Towarzystwa Marka Twaina za „wybitny wkład w światową literaturę science fiction”. Powieść została nominowana do nagrody Johna W. Campbella za najlepszą powieść science fiction 1978 roku i zdobyła drugie miejsce. W 1979 roku skandynawski kongres literatury science fiction przyznał szwedzkiemu tłumaczeniu nagrodę Jules Verne za najlepszą powieść roku opublikowaną w języku szwedzkim. W 1981 roku na szóstym Festival de Science Fiction w Metz we Francji powieść zdobyła nagrodę za najlepszą książkę zagraniczną roku. Krótko mówiąc, powieść ta zyskała ogromne uznanie na całym świecie.

Fabularnie, powieść w przeciwieństwie do większości twórców sci-fi ma bardzo wyśmiewcze podejście do ludzkości, ale nie będą się w jej

temat zagłębiał, tak samo jak w temat filmu, który powstał na bazie tej książki, wyręczył w tym mnie już Hefcio. To, co chcę dzisiaj poruszyć, to cudowna główna trylogia gier osadzonych w tym świecie, jak i 2 ogromne mody. Zapraszam do lektury.

A nuuuuuu.....

Zacznijmy od samego developmentu, który miał dosyć ciężki start. Pierwsza gra z późniejszej trylogii została zapowiedziana już w 2001 roku z jeszcze innym tytułem, niż znamy – „Oblivion Lost”. Miała wykorzystywać DirectX 9 i ludzie nie mogli się doczekać, aż chwycą ją w swoje łapki. No i tak czekali, czekali, no i się nie doczekali. Ciągłe przesunięcia sprawiły, że ludzie przestali wierzyć, iż ta gra w ogóle się pojawi *wink wink buggerpunk*, no i jak by na to nie patrzeć, mieli po części rację. W 2007 THQ, dystrybutor gier GSC, zapowiedziało, iż w końcu gracze będą mogli zagrać na przełomie marca i kwietnia. I rzeczywiście, dotrzymali słowa, ale gracze otrzymali grę pod innym tytułem – „Cień Czarnobyła”. Oryginalnie, elementy RPG i survival miały być bardziej rozwinięte niż w ostatecznej wersji. Mieliśmy też otrzymać więcej map, które zostały wycięte, więcej mutantów, których spotkał taki sam los, możliwość prowadzenia pojazdów i kilka innych ciekawych elementów, które niestety nie zostały ostatecznie pokazane w finalnej wersji.



Byście nie czuli się źle, gracze, którzy by chcieli zobaczyć, jak gra mogłaby wyglądać, mogą to zrobić dzięki dobroci GSC, które 1 marca 2009 wypuściło jeden z wcześniejszych buildów gry (xrCore build 1935 z 18 października 2004), jednakże jasno powiedziało, iż nie będą zapewniać wsparcia technicznego dla tego wydania, więc musicie liczyć się z bugami lub crashami. Jest też możliwość pogrania chociażby w „Lost Alphę”, ale o tym pogadamy później, na razie wróćmy do „Cienia Czarnobyła”.

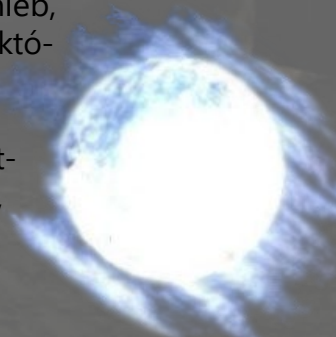
Wszystko zaczyna się w 2006 roku. Minęło 20 lat od ostatniej katastrofy w Czarnobyli, więc z okazji tej rocznicy postanowiono odpalić fajerwerki....a nie czekajcie, to po prostu ma miejsce drugi wybuch. Tylko tym razem jest jakimś cudem jeszcze gorzej. Z powodu radiacji u zwierząt zaczynają pojawiać się przerażające mutacje, dziwne anomalie pojawiają się w różnych miejscach, no po prostu nie jest wesoło. Oczywiście wojsko zaraz zabrało się za odgradzanie nowo skażonego terytorium, ale nie stało to na przeszkodzie, by na przestrzeni lat zaczęli się pojawiać śmiałkowie, którzy skuszeni plotkami o niezwykłych artefaktach, niezwykłych zjawiskach, czy też chęcią zdobycia sławy, wyruszyli nielegalnie do nowo powstałej „Zony”. Takich ludzi zaczęto nazywać stalkerami (I tu ciekawostka historyczna, oryginalnie ludzi pracujących przy czarnobylskim sarkofagu, czyli konstrukcji otaczającej reaktor nuklearny numer 4, właśnie nazywano stalkerami)

Nasza osobista przygoda zaczyna się od cinematica. Nieznana nam ciężarówka jedzie przez ciężką burzę, widoczność jest strasznie ograniczona. Kamera udaje się na tył pojazdu, gdzie okazuje się, że jest on wypełniony martwymi stalkerami. Nagle piorun uderza w trupiarkę, powodując jej eksplozję i wypadek. O poranku jakiś nieznany stalker przeszukuje trupy. Wśród nich znajduje 1 żywego człowieka, z tatuażem S.T.A.L.K.E.R. na ręce. Zabiera go do Sidirovicha, miejscowego handlarza, który oferuje mu jakieś drobne pieniądze za nieboszczyka. Gdy nasz zbawiciel informuje go, iż nadal jesteśmy żywi, Sidirovich nie potrafi uwierzyć i każe nas natychmiast położyć. Znajduje przy nas tylko PDA z tylko 1 zadaniem – Zabij Strieloka. Oto my, Naznaczeni, zostajemy zatrudnieni, a w zamian Sidirovich obiecuje nam pomoc wykonać zadanie.

Tak wygląda nasze wprowadzenie do gry. Dostajemy ogólne informacje od handlarza, jak wygląda życie w Zonie i obietnicę, że jeżeli my pomożemy mu, on pomoże nam. Wiecie, ręka rękę myje i te sprawy. Zostajemy wyrzuceni w otwarty świat i możemy robić, co chcemy. Jak w większości gier sandboxowych, nic nie stoi na przeszkodzie, byśmy wyruszyli natychmiast na złomowisko i żebyśmy dalej kontynuowali naszą przygodę, bez udziału i pomocy handlarza. Jeżeli postanowimy skorzystać z jego oferty, udajemy się do wioski kotów (czyli młodych, niedoświadczonych stalkerów), otrzymujemy naszą pierwszą broń, wyruszamy zabić bandytów w pobliskich budynkach, standardowy prosty start w niestandardowej grze.

Aktualnie speedrun można zrobić w 15 minut z wykorzystaniem niewielkich bugów, a z wszystkimi misjami głównymi w 1 godzinę i 15 minut. I to nie oznacza, że ta gra jest krótka, ani trochę. Jest według mnie jednym z najlepszych przykładów, jak „otwarty świat” powinien być robiony. W trakcie podróży pojawiają się wolne zadania poboczne, które możemy wykonać, a możemy też kompletnie olać i ruszać ślepo za naszym celem, i.e. Strielokiem. Mapy nie są ogromne, są idealne, by można było pozwiedzać, ale też się nie zgubić i nie latać jak idiota bez celu. Musimy też pamiętać, że nawet niewielkie zejście z głównej ścieżki może być śmiertelne dzięki czekającym na nas anomalom i mutantom. Ale z ryzykiem wiąże się też nagroda, gdyż w anomaljach mogą czekać na nas wartościowe artefakty, które nie tylko można sprzedać, ale mogą nam też dać sporą przewagę, jak lepsza kondycja czy zmniejszenie naszego krwawienia, a z PDA martwych przeciwników możemy pozbierać informacje o schowkach, w których czekają na nas wartościowe fany.

Jak już wspominałem o krwawieniu, „Stalker” jest grą FPS z elementami RPG. Na wyższych poziomach trudności musimy kontrolować nasze pragnienie i głód, a w trakcie walki nie tylko poziom życia, ale też status wykrawienia się. Na szczęście mamy bandażę, które mogą powstrzymać w/w problem. Z głodem poradzimy sobie tak pysznymi przekąskami jak chleb, kiełbasa czy dziwna konserwa, która widziała pewnie lepsze dni. Na pragnienie pomoże nam napój energetyczny, który dodatkowo odnawia nam kondycję, zużywaną w trakcie biegu, jak



i wódka, której efektem jest zmniejszanie naszego poziomu napromieniowania.

Z dalszych elementów RPG, które były rozwijane w późniejszych częściach, mamy takie rzeczy, jak zbieranie i kontrola ekwipunku, zdobywanie reputacji, która może być w każdej chwili sprawdzona, czy też podejście różnych frakcji do nas.

Musimy też pamiętać, że „S.T.A.L.K.E.R.” posiada elementy pseudohorroru. Pomijając fakt, że niektóre mutanty to kiedyś byli ludzie, teraz pod wpływem radiacji i innych dziwnych zjawisk przemienieni w potwory, to mamy też do czynienia z działaniami psionicznymi (pierwsze spotkanie z kontrolerem na pewno zapadnie Wam w pamięć) czy też nie ludzkimi eksperymentami (Laboratorium X-18 czy Mózgozwęglacz, God f*cking damn it). Muzyka i ambient dodatkowo podkreślają niepokój w tych miejscach i sprawiają, że przysłowiowy spust karabinu trzymamy mocno znerwicowani.

Kocham tę grę, nie będę ukrywał. Jej świat, muzyka, atmosfera i fabuła wciągają mnie za każdym razem tak samo, nieważne, ile razy bym ją odpalał. A mnogość modów pozwala na to, że można ją coraz bardziej odświeżać czy też dodawać nowe rzeczy.

CHEEKI BREEKI.....

„Cień Czarnobyla” sprzedał się dobrze. Nawet bardzo dobrze, można powiedzieć. Mimo tego, że gra potrafiła się wrednie zbugować albo mieć śmieszne, niezamierzone momenty (ciało wroga po wybuchu granatu robi BRRRRRRRRRR), zebrała sobie licznych fanów i 3 września 2008 ogłoszono, że liczba sprzedanych kopii wyniosła 2 mln egzemplarzy. Jak na małe, nieznane studio to ogromny wynik i za ciosem już 5 września 2008 mieliśmy na półkach kolejną grę w świecie „Stalkera” – „Czyste Niebo”.

„CN” jest prequelem „Cienia Czarnobyla”, a naszą postacią zamiast – i tu spoiler – Strieloka, tak jak w jedyńce, jest Szrama, najemnik, którego poznamy, kiedy przeprowadza kilku ekologów przez bagna. Emisja psioniczna wyłącza go z akcji, przy okazji zabijając ekologów. Przed mutantami, które pewnie by nas pożarły, ratuje nas ugrupowanie, które dumnie nosi nazwę Czyste Niebo. Jest to paramilitarna grupa składająca się z byłych naukowców, którzy pracowali nad projektem wspólnej świadomości. Mają oni zamiar badać Zonę, tak jak robią to naukowcy, ale w przeciwieństwie do nich mają zamiar wziąć sprawy w swoje ręce zamiast patrzeć pasywnie na wydarzenia. Oferują

Raz, Dwa, Trzy, Snork patrzy! ;-;



nam oni deal – zatrudnią nas, jak to najemnika, a my będziemy musieli pozbyć się wszelkich ich problemów, w tym też buszującego Strieloka, który wtedy jeszcze pamiętał, kim był i właśnie wyruszał do elektrowni jądrowej w tylko sobie znanym celu. Zdają sobie oni sprawę, że jeżeli Strielok się tam dostanie, emisje psioniczne zaczną się coraz bardziej nasilać i mogą doprowadzić do śmierci wszystkich ludzi znajdujących się w Zonie. Szrama, jak to dobry kolega, zgadza się na to zadanie i wyrusza przed siebie z karabinem w rękę, żeby, heh, „Zabić Strieloka”.

Te elementy, które w „Cieniu Czarnobyla” działały, zostały zostawione i poprawione, te, które utrudniały życie, zostały wycięte. „CN” jest lepiej działającą grą i, nie ma co ukrywać, oferuje więcej możliwości zabaw z frakcjami, czego brakowało nam w 1. części. Nic nie stoi na przeszkodzie, by dołączyć do bandytów, Wolności, Powinności, kogo chcemy i byśmy pomogli im przejąć kontrolę nad Zoną. Jako iż są to wydarzenia mające miejsce przed jedyką, umiejscowienie niektórych ugrupowań jest inne, niż miało to miejsce w „CC”.

Dostajemy też do dyspozycji nowe mapy, a tracimy kilka starych, coś za coś. Rozwinięte też zostało usprawnianie naszej broni i ubiorów, co za tym idzie, zamiast wyrzucać nasz karabin, kiedy znajdziemy pierwszy lepszy, możemy zostać z nim na dłużej, a nawet do końca naszej gry, i po prostu robić z niego coraz to lepszą maszynkę do zabijania. Oczywiście, nie dorówna on niektórym broniom z dalekiej części gry, ale nie ma się też wrażenia porzucania przedmiotów po krótkiej chwili użytkowania. To samo tyczy się pancerzy. Tak jak mówiłem, rzeczy, które działały, zostały w „CN” poprawione i rozwinięte.

Mechanicznie, gra się bardzo podobnie do „CC”, chociaż artefakty zdecydowanie pojawiają się w mniejszej ilości. Śruby dalej są naszym najlepszym przyjacielem, by nie wejść w pierwszą lepszą anomalię.

I tak, dalej jest *spooky*.

I v damkie!

Jak można było się spodziewać, „Czyste Niebo” też sprzedało się całkiem dobrze, i wraz z tym GSC poczuło już prawdziwy wiatr w żaglach. A skoro wieje, to trzeba płynąć i 1 kwietnia 2009 zapowiedzieli kolejną grę w serii – „Zew Prypeci”.

„Zew Prypeci”, w przeciwieństwie do „CN”, jest już pełnoprawnym sequelem, bo ma miejsce po wydarzeniach znanych z „CC”. Wcielamy się znowu w nowego bohatera, tym razem Majora Alexandra Degtyareva, którego zadaniem jest dowiedzieć się, co się stało z 5 helikopterami Stingray, które rząd Ukrainy wypuścił w centrum Zony po tym, jak Strielok wyłączył Mózgozwęglacz. Zostajemy wyrzuceni o wiele bliżej Prypeci niż w którejkolwiek z poprzednich części. W sumie, jak by na to nie patrzeć, jesteśmy tylko w jej sąsiedztwie.

Takie miejscówki jak wioska kotów czy wyspi-sko są przez nas w ogóle nieodwiedzane. Nie zobaczymy naszego ukochanego barmana, Sidirovicha czy laboratorium naukowców, którzy mieli najlepsze fanty do sprzedania. Poznajemy co prawda nowych ludzi, w tym nowych przywódców Powinności i Wolności, którzy dalej są bardzo przyjemnymi osobami, ale no, serduszko mi się kraje, jak nie widzę tej zapijaczanej mordy Sidirovicha, która tylko czeka, by mnie okraść z moich rubli, chlip chlip.

Technicznie, „Zew Prypeci”, przynajmniej aż do czasów 2, jest najlepszą częścią. Najmniejsza ilość bugów, płynna, ładna, działa bez żadnych crashów czy problemów. Wprowadzone też zostało menu szybkich przedmiotów, co ułatwia życie. UI samo w sobie wiele się nie zmieniło, więc nie ma na szczęście efektu oderwania od rzeczy, do których jesteśmy przyzwyczajeni.

Ma ona też dalej swoje momenty, jak słynna scena z przechodzeniem między śpiącymi pijawkami, odkrywanie Oazy czy też poszukiwanie patrolu zagubionego w serii anomalii przestrzennych.





„No chodź, daj cioci buziaka”

Niestety, przez to, jak zmniejszona została mapa, wydaje się też krótsza i nawet możliwość gry po „zakończeniu”, by pozamykać zadania poboczne, tego nie naprawia.

Ale, stety czy niestety, „Zew Prypeci” jaki był, taki był. Dalej był dla nas kolejnym chapterem sagi, z dalek wyjątkowymi momentami i prawdziwym stalkerowskim duchem, ale od tego czasu aż do kwietnia przyszłego roku, kiedy wyjdzie długo wyczekiwany już „S.T.A.L.K.E.R. 2”, nie ukazał się żaden nowy tytuł. Policzcie sobie sami, ile fani musieli czekać. Nie jest to może najdłuższy okres w historii gier, ale nie zmniejsza to bólu w serduszkach i radości, jaką czujemy, czekając na kolejny rozdział.

Skoro już jesteśmy przy zakończeniu trylogii, wspomnijmy sobie krótko o modach.

Jak wspomniałem wyżej, fandom „Stalkera” żyje mocno i cały czas działa. Nowe mody są wypuszczane z dnia na dzień i rozwijają one zarówno podstawową trylogię, jak potrafią być własnymi twórcami, które nie potrzebują nawet podstawek, by w nie zagrać. Chciałbym krótko wspomnieć o dwóch takich przykładowych modach..

– „Lost Alpha”, ogromny projekt, który co prawda ma swoje błędy, ale jednocześnie jest dzieckiem fanów, którzy dążyli do utworzenia pierwowzoru „Cienia Czarnobyła”, przywracając ogromną ilość rzeczy, które ostatecznie się w nim nie pojawiły. Przeciwnicy, którzy zostali usunięci, mapy, które miały oryginalnie się pojawić, podróże pojazdami – to wszystko i więcej właśnie czeka na was w „Lost Alphie”. No i fabuła jest inna niż w „CC”, dzięki czemu można zagrać i nie martwić się tym, że wiemy, co dokładnie się wydarzy.

– „Stalker Anomaly”, przeogromny mod, który wyszedł dosyć niedawno, bo jeszcze w tym roku. Posiada on kilka różnych stylów gry. Pierwszym jest fabularny, w którym czekają na nas ogromne 4 questy. Kolejnym jest Azazel, w którym po naszej śmierci przenoszeni jesteśmy do innego stalkera. Może to być ktoś z naszego ugrupowania, losowa postać w pobliżu czy też nasz wróg, który właśnie nas odstrzelił. Ironman czy freeplay są Wam pewnie doskonale znane. O czym jeszcze warto wspomnieć, „SA” posiada gigantyczną możliwość zmian. Od tego, jak często pojawiają się burze, aż do cen przedmiotów w sklepach. Dynamiczne ruchy ugrupowań pozwalają na to, że różne grupy mogą przejmować czy też tracić

nowe terytoria, narzucając swoje własne rządy. Możemy brać udział w walkach, doprowadzając naszą grupę na sam szczyt piramidy pokarmowej Zony. Powracają stare mutanty i pojawiają się nowe, nawet Wartownicy z Metro. No i też niesamowicie został rozbudowany cały ekwipunek, jak i system craftingu i survivalu. Jak by na to nie patrzeć, gdyby nie premiera „Stalkera 2” w przyszłym roku, można by ten dodatek nazywać spokojnie nieoficjalnie 4. częścią.

PAPALI PAPALI SUKIE

I tak to właśnie było, w mocno skróconej wersji. Mógłbym się tu rozpisać na jeszcze kilka stron, ale mój korektor by mnie za ja...by był bardzo niezadowolony. Aktualnie czekam jak na pętarzach na 24 kwietnia, by móc dostać w swoje ręczki nadchodzącą dwójkę, oczywiście bez zastanowienia zamówiłem już preorder. Świat

gier „Stalker”, mimo że posiada wiele błędów, niedociągnięć czy też po prostu utrudnień życia, jest niesamowicie bogaty, szczególnie biorąc pod uwagę, iż Zona jest jednak mała, wciąga jak odkurzacz i nie chce puścić. Jestem jednym z wielu wielu przykładów ludzi, u których te gry jak i całe uniwersum ma specjalne miejsce w serduszkach. Bogata strefa moderska, książki fanowskie, spotkania i konwenty fanów, fanowskie piosenki do teraz tworzone i wypuszczane na YT, to tylko kilka przykładów tego, jak ludzie cenią sobie ten twór i chcą go sami rozwijać. Na razie możemy tylko liczyć na to, że dwójka spełni nasze oczekiwania, a przed „Stalkerem” czeka świetlana niczym wybuch atomowy przyszłość.

A teraz, wynoś się stąd Stalkerze!

Niby Stalker nigdy graficznie nie powalał na kolana, ale i tak ma swoje momenty





MEET DEEP

„METRO”. SERIA GIER, KSIĄŻEK, A NAWET FILM, KTÓRY NA RAZIE MA WYJŚĆ W 2024. DZIEŁO, KTÓRE ZYSKAŁO FANÓW NA CAŁYM ŚWIECIE. PRZYŁĄCZAJĄCE, KLASYCZNE POSTAPO. POROZMAWIAJMY SOBIE O NIM. OD RAZU CHCIAŁBYM TEŻ ZWRÓCIĆ UWAGĘ, ŻE JEŻELI NIE GRALIŚCIE LUB TEŻ NIE CZYTAŁIŚCIE KSIĄŻEK, TEN ARTYKUŁ BĘDZIE ZAWIERAĆ PEŁNO SPOILERÓW. ZOSTALIŚCIE OSTRZEŻENI.

~M.C.



METRO DIVE



Józef! Wypluj to!

Jak to wszystko się zaczęło

Rok 2002, pierwsza książka w trylogii ukazuje się publiczności. Ale nie w klasycznej formie, oj nie, to by było zbyt proste. Młody, bo zaledwie 23-letni, pisarz Dmitry Glukhovskiy postanowił, że swoją książkę wyda w formie online. Następnie przeobraził to w interaktywny event, co okazało się strzałem w dziesiątkę. Ludzie zainteresowani nową formą wydania i możliwością interakcji, a także samą książką, rzucili się na nią jak na promocję na skarpetki w Lidlu. Ponad 2 miliony ludzi przeczytało książkę właśnie w takiej wersji, zanim w ogóle została po raz pierwszy wydrukowana. Dopiero w 2005, dzięki umowie z Eksmo, ogromnym wydawnictwem w Rosji, książki ukazały się w formie papierowej. A teraz najlepsze. Angielska wersja książki ukazała się dopiero w 2010, by powiązać ją z wydaniem pierwszej gry. Możecie sobie wyobrazić w takim razie, jak popularna musiała to być książka, że ludzie tak masowo do niej się garnęli, a nie miała ona jeszcze wtedy oficjalnego tłumaczenia.

Fabularnie książka bardzo zbliżona jest do pierwszej części gry. Czy też gra jest zbliżona do książki, co kto woli. W 2013 w trakcie ciągle trwającej wojny ktoś w końcu nacisnął wielki czerwony przycisk. Nie jest powiedziane, kto pierwszy wystrzelił nuklearnego grzybka w kogo. Wiemy jedynie, że ludność Moskwy w chaotycznej próbie ucieczki przed zagładą zaczęła masowo biec do moskiewskiego metra z nadzieją na przetrwanie atomowej klęski. Oczywiście, jako iż metro moskiewskie jest czystym przykładem **GLORIOUS RUSSIAN ENGINEERING**, pomysł ten

okazał się strzałem w dziesiątkę i większość ludzi, którym udało dostać się do ciemnych korytarzy, przeżyła. Z czasem małe, rozrzucone populacje zaczęły zbierać się w coraz większe społeczności, a co za tym idzie utworzyły się takie siły jak Czwarta Rzesza z fuhrerem na czele, Czerwona Linia, której motywem przewodnim był neostalinizm, Polis, w którym znajdowało się największe skupisko naukowców i zawodowych żołnierzy, czy też Hanza, która była mocarstwem, jeżeli chodziło o handel i dostępność towarów. Życie toczyło się powoli i dosyć smutno, Rzesza i Czerwona oczywiście zaczęły wojnę między sobą, każdego dnia mutanty, które powstały na skutek działania radiacji na zwierzęta, próbowały się wdrzeć do metra i wymordować wszystkich, bandyci napadają na pojedyncze stacje czy ludzi podróżujących przez tunele, powierzchnia jest skażona, no po prostu cud, miód, malina.

Artyom, obudź się!

Poznajemy w końcu naszego głównego protagonistę, Artyoma. Artyom urodził się jeszcze przed wojną, nadal pamiętając takie rzeczy jak park czy wycieczkę z mamą po lody. Niestety, niedługo po ucieczce do metra jego matka zginęła wraz z częścią innych mieszkańców jego ówczesnej stacji podczas masowego ataku zdziczałych szczerów. Sukhoi, oficer militarny, uratował wtedy malutkiego Artyoma i wychował jak własnego syna na stacji Vogn (czy też VDNKh, jak brzmi oficjalna nazwa) należącej do małej społeczności, która ma za zadanie pomagać sobie nawzajem. Vogn znany głównie jest z tego, że znajduje się na granicach zamieszkałego metra,

fabryki grzybów i herbaty z nich robionej, oraz z ataków ze strony Ciemnych, czy też jak Sukhoi ich nazywa, homo novus.

Stację odwiedza stary znajomy Sukhoia i Artyoma, należący do Spartan, czyli swoistej grupy paramilitarnej, której jedynym zadaniem jest utrzymanie ludzi w metrze przy życiu – Hunter. Hunter jest zaprawionym w boju żołnierzem, który przybył na Vogn dowiedzieć się, co się dzieje oraz odwiedzić swoich kumpli. W trakcie rozmowy Artyom przyznaje mu się, że 10 lat temu z dwójką znajomych wyruszyli na powierzchnię z niedaleko leżącej stacji, Ogrodu Botanicznego, a gdy wracali, nie zamknęli przejścia całkowicie i to stamtąd właśnie przychodzą Ciemni. Ciemni też nie są byle jakimi mutantami, ich ofiary kończą albo w letargu, albo w kompletnej hysterii i jak na razie stacja cały czas przegrywa z nimi starcia. Istnieje realne ryzyko, że jeżeli coś nie zostanie zrobione, Vogn, jak i cała reszta metra, upadną pod napływem nowych potworów. Hunter informuje dwójkę, że w takim razie wyrusza sam dowiedzieć się czegoś więcej o Ciemnych, a jeżeli nie wróci, to Artyom musi wyruszyć do Polis, odnaleźć przywódcę Spartan – Millera i poprosić go o pomoc. Czując się odpowiedzialnym za to, co ma miejsce, jak i po prostu będąc młodym chłopakiem żadnym przygód, Artyom zgadza się i wyrusza celem uratowania swojej stacji.

W trakcie jego przygód poznaje kilka barwnych postaci, takich jak Bourbona, który niestety dosyć

szybko ginie, Chana, tajemniczego mistyka, który zna tajemnice metra i uważa je za żyjące, rozumny byt czy Olega, młodego chłopca, który wraz z ojcem zostali porwani przez bandę kanibali, którzy wierzą w „wielkiego robala”. Oczywiście po drodze będzie musiał wyjść na powierzchnię, odwiedzić słynną moskiewską bibliotekę czy też zmierzyć się z plutonem egzekucyjnym Czwartej Rzeszy.

Koniec końców, po utracie kilku ludzi, uratowaniu kilku innych, a także walce z dziwną zmutowaną bronią biologiczną, która próbowała zahipnotyzować go wraz z jego towarzyszami i pożreć, zakończenie książki jest bardzo zbliżone do tego znanego z gier. Artyom udaje się na wieżę Osantinko, by namierzyć ul Ciemnych. W trakcie wykonywania swojego zadania, Artyoma nawiedza wizja, jedna z wielu, które miały miejsce w trakcie całej powieści, tylko że w trakcie tej zdaje sobie sprawę z bardzo ważnej rzeczy. Ciemni nigdy nie chcieli zniszczyć metra, próbowali tylko nawiązać kontakt, a że ich telepatyczne zdolności były zbyt silne dla zwykłych ludzi, kończyło się to takim, a nie innym efektem. Artyom miał być łącznikiem między Ciemnymi a ludźmi metra, ale za późno zorientował się, jak sytuacja wyglądała naprawdę. Niestety, pociski uderzają w ul, niszcząc go kompletnie i anihilując całą populację Ciemnych. Książka kończy się tym, że Artyom zdejmując swoją maskę przeciwgazową, niezbędną rzecz do przebywania na powierzchni, by unikać promieniowania, i zaczyna zmierzać w kierunku domu, cały we łzach.

Dotarcie do Polis tłumaczy, jakim cudem ta stacja ma taką kontrolę



Artyom, naciśnij X, by się obudzić!

No ale, w końcu nadchodzi wyczekiwany dzień w 2010 roku. Ukazuje się gra „Metro 2033”, która reklamowana jest aktorskim trailerem. Gracze w swoje ręce otrzymują możliwość, by wcielić się w Artyoma i samemu zobaczyć jego przygodę.

Przygoda zaczyna się w dosyć ciekawym miejscu, bo prawie pod sam koniec gry, gdy Artyom i Miller są już prawie przy wieży, by wycelować rakiety w ul Ciemnych. Przyjeżdża do nich mały oddział Spartan w samochodzie z zamontowanym karabinem, i idealnie wybrali porę, gdyż cała horda Watcherów zaczyna ich otaczać. Miller nakazuje utworzyć koło i zaczyna się desperacka obrona. Oczywiście, taki hałas przyciąga najbardziej niebezpieczne mutanty znane z powierzchni – Demony (lub, jak nazywają je w rosyjskim dubbingu, DIABOŁY). Jednemu udaje się przewrócić pojazd, wrywając jednocześnie stację karabinu, by następnie zawrócić i porwać Artyoma, unosząc nas w powietrze i...

I nagle przenosimy się do wydarzeń sprzed kilku dni.

Tu zaczyna się tak naprawdę prawdziwe wprowadzenie. Artyom opowiada nam o starym świecie, gdy kamera pokazuje jego kolekcje pocztówek, aż do momentu, w którym Sukhoi przychodzi

nas poinformować, że Hunter niedługo przyjdzie i powinniśmy iść go przywitać.

Wyruszamy za nim, oglądając przy okazji, w jakim stanie jest Vogn. Ludzie są przerażeni, pseudoszpital jest wypełniony poranionymi i mającymi ludźmi, desperaci próbują uciec, strażnicy i zwykli ludzie są przekonani, że Ciemni zaraz przyniosą zagładę całej stacji. Morale jest aktualnie na poziomie mniej niż zero.

Zostaje nam też tu pokazany wstępnie system moralności, czy też karmy, który zmienia się lekko z gry na grę, ale podstawowe zasady są zachowane. W „Metro 2033”, gdy wykonujemy akcje, które publicznie uznawane są za dobre, jak np. omińnięcie przeciwników bez zabicia ich, czy też takie, które pozwalają Artyomowi lepiej poznawać świat metra, jak słuchanie dialogów czy wykonywanie poleceń naszych towarzyszy, nasz ekran mruga lekko białym kolorem i usłyszymy szept. Jest to indykacja, iż nasza karma wzrosła. Natomiast gdy dokonamy złego czynu, nie posłuchamy się lub też po prostu będziemy działać ku szkodzie, nasz ekran mruga ciemnym kolorem i usłyszymy ponury dźwięk – wiemy, iż nasza karma zmalała. Zależnie od poziomu naszej karmy, otrzymamy jedno z dwóch zakończeń, a wszystkie części Metra posiadają więcej niż 1 zakończenie. Twórcy do dziś

Akuku!





Taki wiecznie żywy to on jednak nie jest....

jasno nie powiedzieli, ile należy zrobić dobrych uczynków, by móc bezpiecznie walczyć z ludzkimi przeciwnikami (zabijanie mutantów w „2033” nie wpływa na naszą karmę, w „Last Light” są już momenty, w których walka z nimi doprowadzi do jej zmniejszenia, w „Exodus” znów wracamy do wolnej walki z mutantami) tak więc każde przechodzenie gry może być nieco innym wyzwaniem, gdyż możemy próbować coraz to nowszych sposobów, by otrzymać „dobre” zakończenie.

Fabularnie, jak wspomniałem, gra nie różni się bardzo od książki, ale jednak są pewne różnice.

Nasza pełnoprawna przygoda zaczyna się od tego, iż wyruszamy na dreźnie na stację Riga, która jest sojusznikiem Vognu. Po drodze zostajemy jednak „zaatakowani” przez cień Ciemnego, co powoduje, iż wszyscy na dreźnie tracą przytomność. Wykorzystują to nosaliski, najbardziej popularne (i wk*rwiające) mutanty w metrze, które nas atakują całą hordą. Jeden z ludzi zostaje porwany, pozostała dwójka próbuje na szybko dojechać do Rigi, gdy my desperacko strzelamy i staramy się bronić naszej biednej dreźny. Na szczęście nie ginimy na samym początku gry, tylko dojeżdżamy i opijamy kolejny przeżyty dzień. Tutaj też poznajemy po raz pierwszy Bourbona.

Bourbon sam w sobie jest ciekawą postacią. Nigdy nie poznajemy jego pełnej historii, ale można o nim

pomyśleć jak o naszym pierwszym prawdziwym nauczycielu. Uczy nas, jak sobie radzić z pułapkami bandytów, jak rozpoznać ich atak na karawanę, jak ominąć lub też wyeliminować ich patrole. Pierwszy raz na powierzchnię udajemy się też właśnie z Bourbonem, który szkoli nas, jak przeżyć na tym skażonym radioaktywnością lądzie, jak nie dać się złapać demonom i kilku innych przydatnych rzeczy. Zostajemy też w trakcie podróży z nim zaatakowani przez dziwną anomalię, bramę, która zdecydowanie chce nas zabić. Niestety, tak jak w książce, Bourbonowi nie jest dane żyć wiecznie, aczkolwiek tu jego śmierć wygląda nieco inaczej. W książce zostaje on zabity przez dziwną anomalię z rur, tu natomiast zostaje pochwycony przez bandytów, których podobno zna, a gdy wyruszamy go uratować, ginie w wymianie ognia z ich przywódcą. Cały ten hałas ściąga nam na głowę resztę jego kolegów. A tu nagle z pomocą przychodzi nam niezwykle człowiek, Khan, czy też dla nas, Słowian, Chan.

Chan jest o wiele lepiej rozpisaną postacią w grach i ma o wiele bogatszą rolę, przede wszystkim będąc naszym głosem rozsądku. To on od początku mówi nam, byśmy nie szli prosto ku zniszczeniu Ciemnych, a zrozumieniu ich. No i też pojawia się w kolejnych częściach gier, a w książkach występuje jedynie w „2033”. Jest on naszym mentorem na temat rzeczy paranormalnych, które dzieją się w metrze. To on nam tłumaczy, że duchy, czy też cienie, które widzimy, są duszami ludzi, które zostały



na ziemi, gdyż w trakcie nuklearnej wojny zniszczyliśmy niebo i piekło i nie miały gdzie się udać. Pomaga nam przejść przez Przekłętą, stację, która zasłużyła sobie na swoją nazwę, a następnie mówi nam, byśmy udali się do Czerwonej Linii i spotkali się z jego znajomym, Kowalem (który zresztą też wróci w następnej części). Kowal, po uratowaniu nas przed zastrzeleniem przez komunistów, przemycza nas w drezynie wyruszającej na linię frontu pomiędzy faszystami a komunistami.

W trakcie przechodzenia linii frontu zostajemy pojmani już po stronie faszystowskiej, ale na ratunek przychodzą nam Ulman, główny śmieszek zakonu Spartan, i Pavel. Nasza podróż trwa dalej...

Mimo iż ostrzegałem Was przed spoilerami, nie chcę zdradzać całej fabuły, no bo jednak jaki by to miało sens, jeżeli odwiodło by Was to od zagrania właśnie w te gry. Niestety, o zakończeniu „2033” muszę powiedzieć, gdyż ma ono bardzo duży wpływ na „Last Light”. Gdy znajdujemy się już na szczycie wieży, jeżeli uzbieraliśmy wystarczająco dużo pozytywnej karmy, Artyom w ostatniej chwili słyszy szepty Ciemnych i zrzuca nadajnik rakietowy, powstrzymując zniszczenie ich ulu. Jeżeli nie, rakiety trafiają w swój cel, a Artyom zastanawia się, czy nie popełnił strasznego błędu, doprowadzając do ich zagłady.

Metro 2034, co się stało z Hunterem?

Następna książka w trylogii, „2034”, nie ma nic wspólnego z wydanym sequelem gry. Opowiada ona o losach Huntera, którego ostatni raz widzieliśmy, jak wyruszał z Vognu w celu uzyskania więcej informacji na temat Ciemnych. Jego wędrówka nijak nie jest powiązana z główną linią fabularną,

z Artyomem ani z wydarzeniami znanymi z gier. Jest to bardzo ciężka książka, która porusza takie tematy jak PTSD czy depresja, i jak człowiek, który większość życia spędził w wojsku, sobie z nimi radzi.

Co ciekawe, książka ta wyszła jeszcze przed premierą pierwszej gry, bo w 2009 roku. Jak zwykle, Dmitry udostępnił ją za darmo na swojej stronie, gdzie została ona przeczytana przez ponad milion fanów, a jednocześnie zamienił ją trochę w projekt artystyczny, zapraszając twórcę muzyki elektronicznej, Delfina (podobno bardzo znany w Rosji, ja się nie znam), by stworzył oryginalny soundtrack do książki, oraz artystę Antona Gretchko, by stworzył serię obrazów olejnych opartych na książce. Oczywiście, wszystko było za darmo dostępne na stronie.

W związku z tym, iż powieść ta nie jest powiązana z historią Artyoma, nie będę Wam więcej zdradzał na temat jej fabuły. Polecam ją przeczytać, gdyż możecie ją złapać w dowolnym momencie i nie czuć oderwania lub że Wam czegoś brakuje.

Metro Last Light, czyli Artyom ponosi konsekwencje swoich działań

Początek „Last Light” rozpoczyna się nieco inaczej niż „2033”. Zamiast wcielić się w Artyoma, zostajemy jakimś losowym anonkiem, który siedzi na posterunku, prawdopodobnie przed stacją Vognu. Nagle słychać dźwięk alarmu i krzyzących ludzi. Wyciągamy broń i szykujemy się na cokolwiek, co nadchodzi w naszym kierunku... i nagle nikąd otaczają nas 3 nosaliski. Otwieramy ogień do dwóch, trzeciego zabijając nożem. W naszych rękach zamiast martwego nosaliska nagle znajduje się głowa naszego kolegi, z którym przed chwilą rozmawialiśmy. Zanim jesteśmy w stanie zrozumieć,

co się właśnie stało, nagle Ciemny dotyka nas swoimi rękoma i... i tu Artyom budzi się z stojącym nad nim Chanem, który informuje go, że widział jednego żywego Ciemnego w ruinach ich dawnego ulu i że powinniśmy się tam natychmiast udać.

Jak pewnie się domyślacie, ten wstęp pokazuje nam, jak tak naprawdę wyglądały ataki Ciemnych. Nigdy nie zastosowały one fizycznej przemocy przeciwko ludziom. To niestety nasza nieprzystosowana psychika reagowała w taki, a nie inny sposób, powodując halucynacje, co doprowadzało do tego, że ludzie mordowali się między sobą, a następnie zapadali w psychiczne załamania.

No ale wracając do wątku głównego, kanonicznym zakończeniem „2033” jest to, że rakiety uderzyły w ul. Ciemni zostali wymordowani, a Artyom dalej walczy z samym sobą, czy postąpił słusznie, czy też nie. Ruszamy więc za Chanem przez świeżo urządzone D6, które Sparta przejęła teraz dla siebie, i udajemy się do Millera, by prosić go o oficjalne pozwolenie na złapanie prawdopodobnie ostatniego Ciemnego i uratowanie go. Miller widzi oczywiście Ciemnego jako zagrożenie, więc daje nam to zezwolenie, ale tylko na to, by go zabić, a Chana wyrzuca z D6. Wraz z nami wyrusza córka Millera, Ania, najlepszy snajper wśród Spartan. Udajemy się na powierzchnię i rzeczywiście, jeden młody osobnik przeżył. Niestety, przy próbie złapania zostajemy pojmani przez faszystów, i tu zaczyna się prawdziwa zabawa.

Oczywiście, trafiamy do ich obozu, ale dzięki szpiegowi z Czerwonej – Pavlovi – udaje nam się uciec. Pavel zostaje teraz naszym najlepszym kumplem,

naszym bratem, naszym drugim muszkietierem. Ratuje nam życie jeszcze kilka razy, my ratujemy mu, no po prostu idealny duet.

Umawiamy się z nim, że przejdziemy razem do Teatralnej, stamtąd do kontrolowanych przez Czerwonych posterunków, a tam on znowu nam pomoże iść dalej, by następnie dostać się do Polis i poinformować Millera o sytuacji. Plan idealny. I nawet wykonanie wychodzi spoko. Do czasu.

Niestety, świat „Metro” nie jest pełen róży i miłości. Okazuje się, że Pavel nie jest byle knypkiem od Czerwonych, a majorem, a jego miłość do komunistycznej ideologii jest większa niż nasza przyjaźń. Zostajemy zatem przez niego spici i zabrani jako więźniowie na stacje kontrolowane przez komunistów. Zostajemy przedstawieni Generałowi Korbutowi oraz najwyższemu rangą towarzyszowi Moskwinowi. A co dzieje się dalej? No cóż, będziecie musieli dowiedzieć się, grając samemu, nie będę Wam przecież ułatwiał tak wszystkiego, co nie?

Technicznie rzecz biorąc, „Last Light” naprawia sporo niedogodności „2033”, poprawia grafikę, dodaje też nowe bronie i możliwości działania w postaci min zbliżeniowych. System karmy dalej istnieje i dalej wpływa na zakończenie. Z aspektu spookiness, duchy teraz są o wiele mniej przyjemne, gdyż są oblepione krwią i nie widać ich, gdy bezpośrednio świecimy na nie latarką, a kiedy są one na samej granicy światła. Plus, momenty, w których się pojawiają, są też po prostu o wiele bardziej przytłaczające. Na Placu Czerwonym poznajemy ich kolejny wariant, który objawia się jako piekielna wizja amalgamacji ciał i rąk, która

„Stanowimy rząd, na jaki zasługujecie” Trudno się nie zgodzić z panem kanibalem



MINISTER: Ależ tutaj, pułkowniku! Stanowimy rząd, na jaki zasługujecie!



Przepraszam :(

próbujecie nas wchłonąć. A, jak już tam będziecie, nie zapomnijcie odwiedzić grobu Lenina, taki wiecznie żywy to on nie jest.

Time for some DLC and Redux

Jak już jesteśmy na „LL” warto wspomnieć o dwóch ważnych rzeczach. Pierwszym są DLCki do „LL”, które zawierają arenę, dodatkowe misje niezwiązane z fabułą, jak wcielenie się w żołnierza Rzeszy broniącego punktu przed hordą Sowietów czy też pseudowyzwanie snajperskie. Ale 2 DLC, na które na pewno warto zwrócić uwagę, to Chan i Ania. DLC Chana pozwala nam się wcielić w Ulmana, który wraz z Chanem podróżują przez kolejną przeklętą stację, aby spotkać się z Artyomem. Poznajemy tam backstory Chana, które jest mocno przytłaczające. O wiele krótsze DLC z Anią jest natomiast wytłumaczeniem, co się z nią stało, gdy Artyom został porwany przez faszystów na początku gry. Pokazuje nam, dlaczego tak ciężko jej było się z nami skontaktować.

Co do Redux, są to bardzo ładnie nazwane remastery zarówno „LL”, jak i „2033”. Wnoszą one wszelkie usprawnienia i unoszą „2033” graficznie do gry z ostatnich lat. Poprawiają sporo błędów, wprowadzają też kilka nowych momentów i dialogów, poprawiają wygląd postaci, ogólnie są ułatwieniem, a też nieraz chodzą za psie pieniądze i w zestawach, więc bez problemu można je złapać. Polecam z całego serduszka.


Exodus i 2035

Recenzję „Exodusa” już kiedyś pisałem na łamach ET i nie będę się powtarzał. Powiem tylko, iż dalej uważam tę grę za cudowną, chociaż boli wyrwanie nas z tych zamkniętych przestrzeni metra na otwartą powierzchnię, ale fabularnie gra dalej nie traci nic. Nasze wybory mają dalej ogromne znaczenie, ułatwienie w postaci tworzenia własnych apteczek czy filtrów to świetna rzecz. Dalej mam poczucie, że to cudowna gra i nie mogę się doczekać na 4. część.

„2035” jako książka natomiast ma kilka rzeczy łączących ją z fabułą „Exodusa”, ale jest jednak na tyle niepowiązana, że można ją przeczytać i bez problemu zagrać w „Exodus” bez strachu, iż zna się całą fabułę. Jest też to ostatnia książka w trylogii Metro, po której Dmitry oddał się pisaniu innych tytułów, niezwiązanych z tym światem.

Słowo na koniec

I teraz rodzi się pytanie, dlaczego tak się rozpi-
sałem na temat gier i książek, które z Stalkerami mają tak mało wspólnego? To dosyć proste, jest to jeden z niewielu przykładów, gdzie słowiańska twórczość postapo (gdzie „Stalker” postapo nie jest >:!) zdobyła tak wielu fanów na całym świecie. Jak przeczytacie też w artykule, który napisaliśmy razem z Hefciem, „Stalker” dalej zawiera sporo elementów z tego świata, takich jak walka o przetrwanie. Jest to cudowna seria gier, którą kończyłem wiele razy i którą pewnie będę kończył jeszcze kilka, za każdym razem bawiąc się tak samo dobrze. Jak wspomniałem wyżej, czekam na kolejną część i nie mogę się doczekać, gdzie znów nas zabierze.



SAM: Za Aurorę!
ALOSZA: Za Aurorę!



Ku(ź/ch)nia Hefcia

Dynia, w Tobie moc!

JESIĘN w pełni, a to oznacza dynie. Doprawione latte, ciastka i paszteciki, kremowe zupy i halloweenowe ozdoby. Odpalcie więc wewnętrzną jesieniarę (każdy taką ma, choćby ma-lutką!) i do dzieła.

~Hefajstos

Aksamitna zupa krem Ogrzewająca jak kołderka

Październik i listopad nie rozpieszczają pogodą, nawet w wyjątkowo słoneczne dni atakują zimnym i porywistym wiatrem. Remedium? Gorąca zupa!

Składniki:

- ♥ jedna mała dynia (najlepiej Hokkaido), ok. kilograma
- ♥ marchew ♥ kartofle
- ♥ mała cebulka ♥ cytryna
- ♥ przyprawy (sól, pieprz, gałka muszkatołowa)
- ♥ imbir (świeży lub sproszkowany)
- ♥ śmietanka 30-36%



Zaczynamy – rzecz jasna – od dyni. Myjemy, kroimy na pół, czyszcimy z pestek i włókien. Kroimy w małą kostkę (wraz ze skórką, wszak jest pod nią najwięcej zdrowego i ta odmiana zagęści nam zupę). W międzyczasie wstawiamy wodę na bulion-bazę (można użyć kostki rosółowej lub wcześniej przygotowanego wywaru). Ziemniaki, cebulę i marchew również czyszcimy, obieramy i przerabiamy na kostkę. Wrzucamy do gara, by razem gotowały się do miękkości.

Gdy warzywa mają już odpowiedni stan, miksujemy je na warzywną papkę (pozdro, Buck!). Przyprawiamy szczerze, dodajemy soku z połówki cytryny i imbiru (jeśli mamy w proszku – ok. pół łyżeczki; jeśli świeży – tylko odrobinę).

Zupę podajemy z odrobiną śmietany, możemy również przyozdobić pietruszką i prażonymi pestkami z dyni.

A co, jeśli nie macie blendera/miksera? Możecie próbować ręcznie lub zostawić zupę w klasycznej formie „woda z warzywami”.

Ciasto dyniowe

Bo od przybytku słodkiego dynia nie boli

Herbatki, kawki i kakałka skutecznie przegnąają wicherę. Smutno jednak pić bez czegoś smacznego, zatem upieczmy ciasto!

Składniki:

- ♥ 250g dyni w formie puree
- ♥ 200g masła
- ♥ szklanka cukru
- ♥ cukier wanilinowy (opakowanie ~16g)
- ♥ łyżeczka proszku do pieczenia
- ♥ łyżeczka sody oczyszczonej
- ♥ pół tabliczki białej czekolady
- ♥ skórka starta z pomarańczy (zamiennie: ekstrakt pomarańczowy)
- ♥ 230g mąki
- ♥ 3 jajka



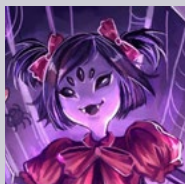
Dynie kroimy na małe kawałki, oczyszczamy i pieczemy 35-40 minut w temperaturze 180 stopni. Po upieczeniu i ostudzeniu oddzielamy miąższ i miksujemy na gładkie puree.

W garnuszku topimy masło, co chwilę mieszając. Dodajemy cukry (zwykły i wanilinowy), mieszamy i odstawiamy. Dyniową papkę przekładamy do miski, wrzucamy skórkę/ekstrakt (kilka kropel), dodajemy masło z cukrami i mieszamy. Odkładamy ok. pół szklanki – przyda się nam na polewę.

Oddzielam białka od żółtek – te pierwsze ubijamy na sztywną pianę, te drugie dodajemy do pozostałej masy dyniowej. W oddzielnej misce przesiewamy mąkę, dodajemy sodę i proszek do pieczenia. Łączymy mokre (masa dyniowa) i suche (mąka), na końcu delikatnie dodając ubite białka.

Nagrzewamy piekarnik do 180 stopni, tortownicę/ blachę smarujemy masłem, wykładamy ciastem i pieczemy ok. 45 minut (do standardowego suchego patyczka). Gdy ciasto nam się piecze, roztopiamy czekoladę i łączymy z odłożoną masą. Gdy nasz wypiek jest już gotowy i wystudzony – polewamy.





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

Z pamiętnika Mistrza Gry #2

Czyli dlaczego wyobraźnia to nie wszystko

Czynnik ludzki to uroczo makabryczna rzecz. A może makabrycznie urocza? Jakoś tak, na pewno. No bo jak opisać inaczej fakt, że nawet najlepiej zaplanowane sesje i scenariusze nie są w stanie przewidzieć (nie raz abstrakcyjnych) zachowań graczy.

Zakończenie pierwszego scenariusza było okazją do – a jakże – rozpoczęcia kolejnego. Tym razem jednak, by celebrować sukces, spotkaliśmy się w moim lochu (zwanym kawalerką), aby na żywo przemierzać lochy i pokonywać smoki. I tu zaskoczenie (niczym Pikachu w pamiętnym memie z nieco mniej pamiętnego odcinka) – jest łatwiej. Jest łatwiej kontrolować co się dzieje, jest też łatwiej uprzykrzać życie moim graczom. Nie ma już strzelania przez towarzyszy, nie ma chaotycznego ustawiania i przerzucania goblinów, a i odległości w czasie walki wymagają pomyślunku. Ale jest też trudniej, bo kolejne sesje są standardowo online,

a to oznacza dodatkowy nakład pracy (bo mapki same się nie robią).

Oczywiście wiem, że powinienem był przygotowywać je od początku, by obopólne wrażenia były zawsze pozytywne. Brak doświadczenia, brak czasu, jakieś 80 kilo lenistwa – to wszystko złożyło się na sytuację która w mniejszym stopniu eksplodowała w moją starzejącą się twarz. Tak bywa. Ale w tych (póki jeszcze sporadycznych) momentach rysowania i planowania czuję radość i oczekiwanie. Bo choć dobrze życzę moim graczom, muszę im rzucać kłody pod nogi – te metaforyczne, i te zadające 4k6 obrażeń.

Drogi pamiętniczku, przeszedłem pierwszy korytarz na drodze Mistrza Lochów. Rzuty wciąż niskie, procenty nieco większe. Bawię się przednie i czekam na kolejną (tym razem regularną, yay) sesję. Ave!



Gray Picture – trzy małe bułki w płaszczu udające dorosłą bułkę



Książkoholicy są najgorsi

Książkoholicy są najgorsi. Mam na myśli tych, co umrą w obronie twierdzenia, że papierowa książka to jedna, jedyna dopuszczalna forma czytania, bo kto to widział czytać jakieś elektroniczne literki, tylko atrament na papierze da się czytać, a w ogóle bez wachania papieru nie da się czytać książki. Tak jakby różnica między formą książki, tradycyjną czy ebookiem, miała jakikolwiek, najmniejszy chociaż wpływ na treść. (Dla pewności zaznaczam: rozumiem posiadanie preferencji, jest to zupełnie naturalna rzecz. Rozumiem też, że niektórym, z różnych przyczyn, może nie odpowiadać taka lub inna forma czytania).

Jest dużo powodów, dla których można bardziej lubić papierowe książki. Sama przyznam, że gdy chcę uszczęśliwić swoją wewnętrzną jesieniarę, to lubię zaparzyć herbaty, zapalić świece (ostatnio kupiłam taką, co ma pachnieć jak stare książki i ciasteczka, więc jest idealna na taką okazję), owinąć się kocym i poczytać właśnie papierową książkę, bo ebook nie pasuje do tej fantazji. Ale niedawno doszłam do wniosku, że na co dzień zdecydowanie bardziej pasuje mi czytanie ebooków.

Po pierwsze, ebooki są wygodne. Pod wieloma względami wygodne. Zajmują mało miejsca, jako że zazwyczaj nie używam czytnika ebooków, tylko telefonu (wiem, wiem, patrzenie na ekran pewnie jest nie zdrowe dla oczu, ale kto by się tym przejmował, na pewno nie ja), więc nawet nie muszę brać dodatkowego urządzenia. Co bardzo ułatwia mi życie, jako że spędzam dużą część czasu w pociągach, dojeżdżając na uczelnię, więc odpada mi jedna rzecz do wciśnięcia w torbę. A 500-stronico-

wa książka zajmowałaby dużo miejsca. Tak samo, gdy gdzieś jadę na dłuższy wyjazd. Każda kolejna książka zajmowałaby dodatkowe miejsce w walizce, musiałabym rozmyślać, ile mogę racjonalnie wziąć, ile dam radę przeczytać, żeby nie brać za dużo, ale jednocześnie żeby nie wziąć za mało, bo potem nie będę mieć nic do czytania. Z ebookami nie ma takich problemów. Mogę ich mieć, ile chcę. A w razie czego, o ile tylko mam dostęp do internetu, mogę pobrać kolejne. Choć jak o tym myślę, to muszę przyznać, że nawet nie lubię nigdzie brać ze sobą papierowych książek. Wychowano mnie w przekonaniu, że książkom nic nie może się stać, więc ilekroć wkładałam do torby książkę w miękkiej okładce, to denerwuję się, że pogniotą jej się rogi. Albo wyleje mi się picie i książka się pomoczy, co zdarzyło mi się ostatnio jakoś w podstawówce, ale obawa pozostała.

Pozostając w temacie wygody – cenię w ebookach to, że mogę je dostosować pod siebie. To znaczy wybrać rodzaj i wielkość czcionki, interlinii, marginesów tak, żeby czytało mi się jak najwygodniej. Co jest dla mnie ważne, ponieważ mam dysleksję i jak czasem niegodziwy wydawca wyjątkowo źle podobiera takie rzeczy w papierowej książce, to czytanie staje się dla mnie bardzo niewygodne i często gubię się w tekście.

Wniosek z tego felietonu jest taki, że czytajcie tak, jak lubicie, jak jest najwygodniej i nie dajcie sobie wmówić, że jakaś forma książki jest gorsza od innej, ponieważ, koniec końców, liczy się, żeby czerpać przyjemność z czytania.





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

Żyjemy w postapo

Postapo najbardziej kojarzy mi się ze światem, który po gigantycznej katastrofie, często błędnie nazywanej apokalipsą, powoli stara się ustabilizować. Widzieliśmy to w Falloucie czy Neuroshimie. Na gruzach starego świata wyrasta nowy świat, niczym chwast przebijający beton. Ale kiedy postapo przestaje być postapo? Czy Adventure Time dalej jest postapo, pomimo, że dzieje się tysiąc lat po apokalipsie? Większość opisów tak traktuje ten serial. A skoro tak, to nieważne co się wydarzy potem, ten podgatunek – czy raczej nurt w sztuce – jest definiowany przez sam fakt wystąpienia apokalipsy w przeszłości, nieważne jak odległej. Skoro tak, to witam was w naszym własnym postapo!

Co mam na myśli? Otóż to, że nasz własny świat jest światem postapokaliptycznym. Jak to tak, spytacie (albo i nie). Otóż, jak pomyślicie przez chwilę, nasza planeta Ziemia przeżyła już kilka katastrof na skalę apokalipsy, a nasz gatunek co najmniej jedno takie zdarzenie. 65 milionów lat temu wyginęły dinozaury, to chyba wie każde dziecko. Oczywiście, nie było to tak nagłe, jak się ludziom wydaje i nawet uderzenie wielkiego meteorytu nie spowodowało natychmiastowej śmierci tych wielkich stworzeń, a po prostu przyspieszyło ich wymieranie. Nie podoba się taka apokalipsa? Bo za dawno? Bo ludzkości jeszcze nie było? Spoko, mam kolejną! Katastrofa wulkanu Toba, 75 tysięcy lat temu. Jedna z największych erupcji w dziejach naszej planety, gigantyczna wulkaniczna zima. Prawie nas to wymordowało jako gatunek, zostawiając zaledwie kilka tysięcy osobników rodzaju ludzkiego. Spowodowało to zawężenie puli genetycznej naszego gatunku przez

co, z biologicznych definicji, nie istnieją u nas rasy ani podgatunki. Tak tak, coś co było tak dawno temu, że nawet najstarsi górale tego nie pamiętają, odcisnęło to na nas swoje piętno, którego skutki odczuwamy do dnia dzisiejszego. Było to tak niesamowite wydarzenie, że zostało zawarte w mojej ulubionej serii gier, czyli Assassin' Creed. Ba, sporą część narracji zbudowało na katastrofie Toba, ale to nie temat na dzisiejszy felieton.

Skoro, jak casus Adventure Time zdaje się twierdzić – nieważne jak dawno była apokalipsa w danym uniwersum, ważne, że była, to spokojnie możemy uznać, że nasz świat to postapo! Czy powinniśmy w takim razie narzucić jakieś ramy czasowe? Nie mówimy tu oczywiście o sztywnych ramach czasowych, ale raczej o jakiejś ustalonej granicy, po której świat przestaje być postapo i staje się po prostu „zwykłym” światem? Nie mnie to osądzać, ale na pewno większość najpopularniejszych francyz opartych o klimat postapo by się załapała. Ich światy to takie, które dopiero wstają z kolan po gigantycznej katastrofie, która je spotkała. Krainy są niebezpieczne nie tylko przez wynaturzoną faunę czy florę, ale także inne zagrożenia środowiskowe, pozostawione przez apokalipsę. Klimat pewnie musiałby być na swój sposób ponury, protagoniści cyniczni lub zniszczeni wydarzeniami z przeszłości, głupcy naiwni i szlachetni, a antagoniści niecni i przebiegli, chcący skorzystać z okazji, jakie dała im ta nowa sytuacja. Pewnie, moglibyśmy tak skatalogować postapo, a wszystko inne wyrzucić do innego, istniejącego już albo zupełnie nowego gatunku. Ale czy na pewno chcemy żyć w świecie, który nie uznaje Adventure Time za postapo?





**CZEMU TA ZOOTOPIA
DLA DOROSŁYCH
NIE MA SENSU**

B **BEASTARS**

JAKOŚ tak wyszło, że się nudziłam i obejrzałam to dziwne anime ze zwierzętami na Netflixie. Okazało się, że Zodiak również je widział i że podobnie jak ja, ma do niego sporo zastrzeżeń. Jeśli boicie się spoilerów, to przejdźcie do kolejnego artykułu, bo znajdziecie tu szczegółowe rozkminy z obu sezonów anime oraz z całej mangi.

~Cahan i Zodiak

Cahan: Może zacznijmy od wrażeń ogólnych. Czy podobało ci się „Beastars” i czy je polecasz? Bo w moim przypadku... Oglądało się to dobrze, było dość ciekawe, ale jednocześnie wiele rzeczy mnie irytowało.

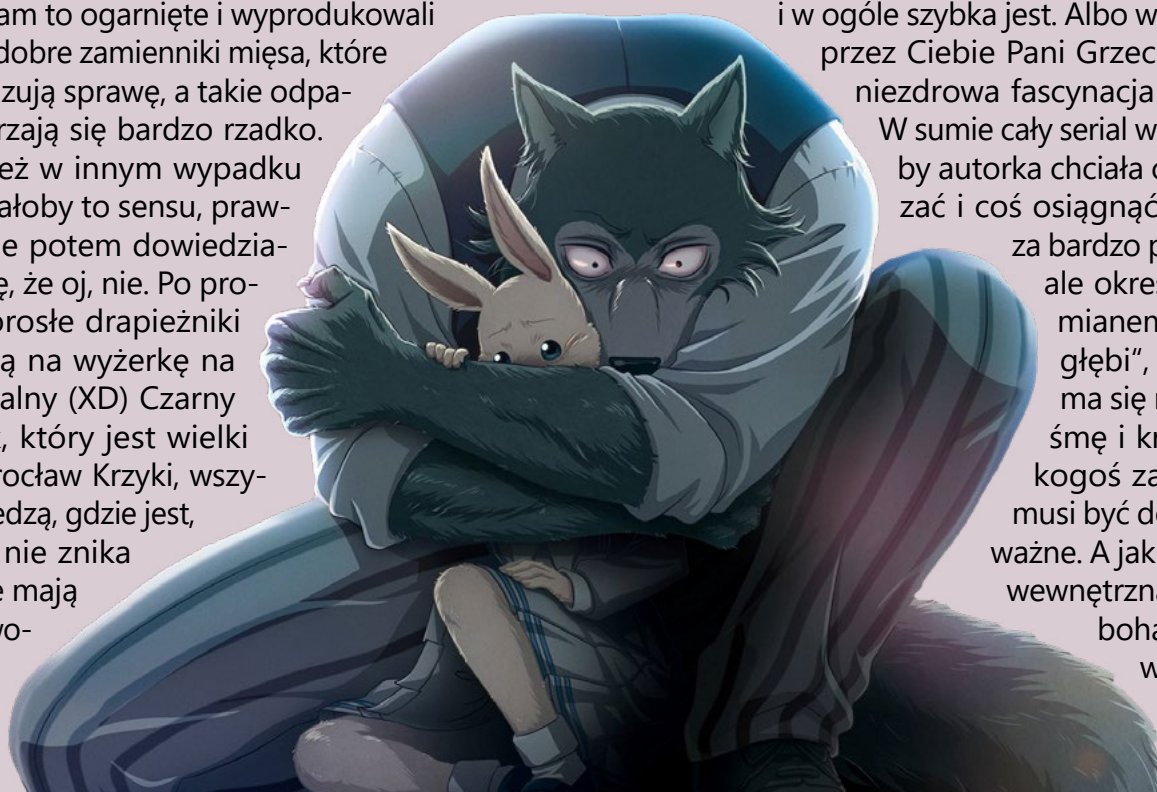
Zodiak: Czy mi się podobało? Z początku tak, bo było mocno zaskakujące i zdawało się mieć spory potencjał. Sama animacja wyglądała ciekawie i mi się podobała. A czy polecam? Tak, ale z zastrzeżeniem, żeby nie podchodzić do tego anime zbyt poważnie. Bo kiedy człowiek zaczyna się mocniej zastanawiać nad tym, co się dzieje (a szczególnie w drugim sezonie), wszelki czar pryska. Jak byś podsumowała swoje wrażenia, Cahan?

Cahan: Podobnie. Na początku zapowiadało się na ciekawą intrygę, śledztwo i szukanie mordercy Tema. Co prawda od razu się skapnęłam, że to misiek (sylwetka wskazywała na niedźwiedzia), więc nie było to trudne. Może nie polubiłam zbyt wielu postaci, ale świat zdawał się ciekawy, podobnie jak jego niektóre problemy – drapieżniki, którym może coś odwalić i nagle odpala się instynkt. Rzecz w tym, że na początku myślałam, że mają tam to ogarnięte i wyprodukowali jakieś dobre zamienniki mięsa, które rozwiązują sprawę, a takie odpady zdarzają się bardzo rzadko. Przecież w innym wypadku nie miałyby to sensu, prawda? Ale potem dowiedziałam się, że oj, nie. Po prostu dorosłe drapieżniki chodzą na wyżerkę na nielegalny (XD) Czarny Rynek, który jest wielki jak Wrocław Krzyki, wszyscy wiedzą, gdzie jest, nigdy nie znikają i mafie mają tam swoje bu-

dynki. I miałam takie „jakim cudem to jeszcze nie upadło?!”. A potem... Potem było jeszcze gorzej.

Zodiak: Mnie w odbiorze całości chyba najbardziej przeszkadza fabuła i motyw przewodni w sezonie drugim, nie wspominając o niemal całkowitym zignorowaniu wątków z sezonu poprzedniego. Nic tutaj nie ma sensu, żadna logiczna decyzja nie została podjęta. Ot, chociażby sam początek: okazuje się, że szkoła, do której uczęszczają bohaterowie, ma ochronę. W postaci jednego gigantycznego grzechotnika. Ów grzechotnik nie dość, że podnieca się głównym bohaterem w sposób wręcz niekomfortowy, to jeszcze wysyła go na wspomniane przez Cahan śledztwo. A co jest w wątku tej postaci najlepsze? Że już nigdy się nie pojawia. Rokume (bo tak się nazywa wężycyca) daje Legoshiemu questa i znika. Że jak?! Legoshi oczywiście się tego podejmuje (choć ma tylko 17 lat, no ale to w końcu japońska produkcja) i w końcu znajduje mordercę. I co robi? Nie zgłasza go na policję, a wyzywa na solówkę w Nowy Rok. Ostatnie, o czym wspomnę, to postaci Juno i Haru, które były dosyć istotne dla fabuły i całej intrygi pierwszego sezonu. Co z nimi? W sumie niewiele. Niewiele robią, niewiele wnoszą. Tak jakby znudziły się autorce, która wolała się skupić na... w sumie do tej pory nie wiem tak naprawdę na czym.

Cahan: Autorka, to mam wrażenie, że shipuje Legoshiego z Louisem, bo ich wzajemna fascynacja wygląda, jakby obaj byli kryptogejami (albo przynajmniej biseksualni). Bohaterowie ogólnie są tu dziwni... Juno zaczyna jako nieśmiała, prześladowana pierwszoklasistka, a chwilę później odważa ostre manipulacje, walczy z Louisem o tytuł Beastara i w ogóle szybka jest. Albo wspomniana przez Ciebie Pani Grzechotnik i jej niezdrowa fascynacja wilczkiem. W sumie cały serial wygląda, jakby autorka chciała coś przekazać i coś osiągnąć. Nie mam za bardzo pomysłu co, ale określiłabym to mianem „pseudo-głębi”, która trzyma się na ślinie, taśmę i krew, bo jak kogoś zabijemy, to musi być dorosłe i poważne. A jak się podleje wewnętrzną rozkminą bohatera, to już w ogóle.



Zodiak: Tylko że z tych rozkmin nic nie wynika, bo są po prostu niejasne w cholerę. W ogóle motywacje wszystkich bohaterów z czasem stają się absolutnie niezrozumiałe. W pierwszym sezonie Legoshi starał się zapanować nad własną naturą i zrozumieć swoje uczucie do Haru, Louis za wszelką cenę chciał udowodnić swoją wyższość i uciec od demonów z przeszłości, a Juno... tak jak mówiła Cahan. A co dzieje się dalej? Wilk staje się obrońcą roślinożerców i chce zmieniać społeczeństwo, jeleni zostaje szefem lwiej mafii (dlaczego?!), a Haru i Juno, tak jak wspominałem, nie robią nic. Są tak pasywne, jak tylko się da. Pierwszy sezon to była typowa teen drama z romansami i większym konfliktem w tle. Sezon drugi bierze ten większy konflikt na tapet i... całkowicie go zawala. Czemu? Bo świat przedstawiony NIE MA SENSU.

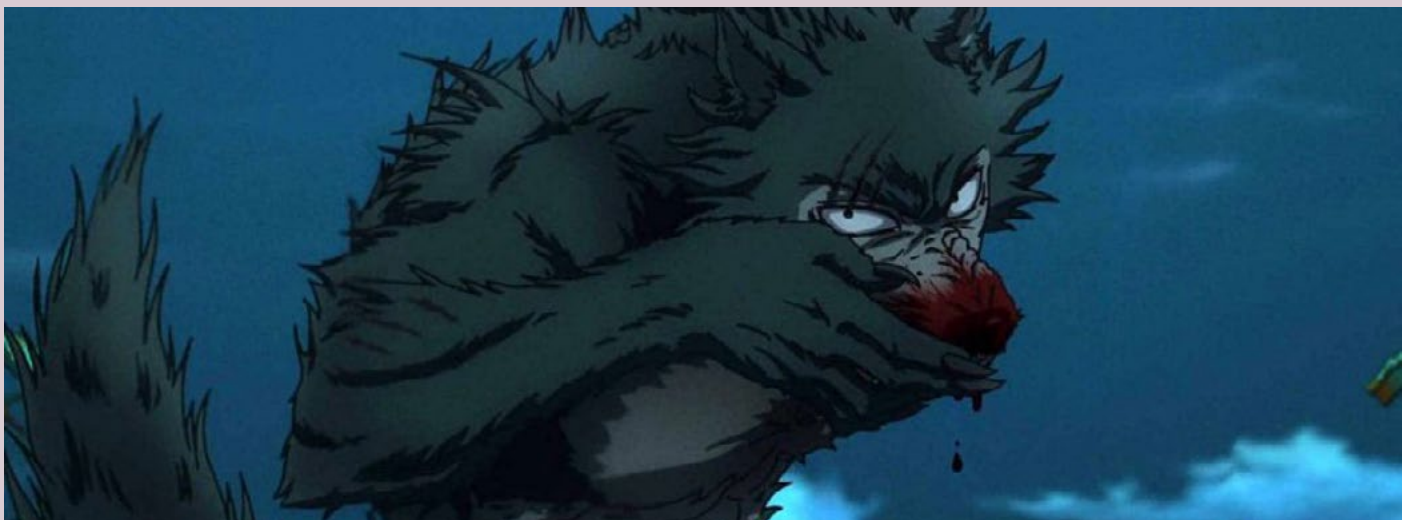


Cahan: No niestety. Nie wiem, czy autorka chciała przekazać, że trzeba wybaczyć mięsożercom. Że koegzystencja i związki międzygatunkowe są dobre czy może złe... A może „go vegan!”? Nie wiem też, jakim cudem Legoshi razem z pandą rozbił lwią mafię – przypominam, że to licealista. A potem lwy uznały, że licealista-jeleni to będzie idealny szef. Poważny szef poważnej mafii, który poważnie przystawił ojcu pistolet, bo potrzebuje zwolnienia ze szkoły. Czemu to jest takie głupie... Ale po kolei, może zacznijmy od omówienia społeczeństwa. W „Zootopii” koegzystencja międzygatunkowa miała sens, ponieważ ewolucja zabrała zwierzętom instynkty łowieckie i pozwoliła im żywić się czymś innym. W „Beastars” tak nie jest. Oczywiście, anime stosuje naiwny podział na mięsożerców i roślinożerców, zapominając o owadożercach, rybożercach czy wszystkożercach.

No i faszkuje niedźwiedzie lekami na osłabienie siły, bo drapieżniki są super silne i w ogóle. Rzecz w tym, że nie można mieć ciastka i zjeść ciastka, szczególnie w świecie, w którym bohaterowie wyglądają, jakby uciekli z planu „Bojaska Horsemana”. Czy ta produkcja próbuje mi wmówić, że słoń, nosorożec czy bawół nie są super silne i nie mają problemu z kontrolą siły? I że incydenty, w których jakiś drapieżnik urwie komuś kończynę przez przypadek, to norma? Autorka mogłaby czasami włączyć Animal Planet. Bo to nie opiera się na prawdziwych zwierzętach. To opiera się na jakiejś dziwnej fantazji i na dziwnych zasadach.

Zodiak: W dodatku zakłada, że tylko zwierzęta, które żywią się mięsem, są niebezpieczne i agresywne. Ciężko mi w ogóle zrozumieć tę koegzystencję, która panuje w serialu. Mięsożercy są tu niejako prześladowani, bo muszą żyć i działać wbrew swoim instynktom. Ale jednocześnie pojawiają się sytuacje, w których jeden uczeń przez przypadek urywa rękę drugiemu, bo jest „potężnym drapieżnikiem”. W przyrodzie istnieje coś takiego jak naturalni wrogowie. Pewne zwierzęta po prostu nie mogą koegzystować. Autorka mangi chciała wprowadzić konflikt do swojego świata, tak międzyrasowy, jak i wewnętrzny u części bohaterów. Tylko że nie odrobiła pracy domowej o tym, jak działa życie. Ewentualnie za dużo czasu spędziła, fantazjując o cieplej niczym tropiki przyjaźni Legoshiego i Louisa i o tym jak ta przyjaźń została... hm... „skonsumowana”.

Cahan: Co nie? Jakby zapomniała, jak groźne i agresywne są choćby bawoły i hipopotamy. W tym społeczeństwie nikt nie ma prawa być szczęśliwy. Od drapieżników (ale tylko niektórych, bo mrówkojad najwyraźniej drapieżnikiem nie jest, choć jedzenie owadów jest tu uznawane za doping i narkomanię) wymaga się postawy „przepraszam, że żyję”, lew miał problem, by zostać prezydentem miasta czy innym burmistrzem i musiał robić operacje plastyczne, ale roślinożercy boją się o życie i są zaszczuci. Skoro to oni rządzą, to czemu te zwierzęta nie ogarną jakiegoś systemu z podziałem miast czy nawet dzielnic? Czemu odpady szpitalne i zwłoki nie są systemowo oddawane drapieżnikom, skoro te jednak muszą jeść mięso? Ale tak muszą, że nie muszą, bo Legoshi całe życie nie jadł i miał siłę w paszczy, ale jak poszedł na trening, to ją stracił, bo nie jadł mięsa. W naturze działa to tak, że najedzony drapieżnik raczej nie poluje. W przypadku zwierząt domowych jest to zaburzone, ze względu na to, że łowy i posiłek nie są ze sobą związane. Ale jeśli karma jest dobrze zbilansowana, to wilkowi powinno być wszystko jedno, czy jego



kotlet powstał w laboratorium na bazie soi, jacek czy innych buraków (albo i hodowli tkankowej), czy też jest mięsny. A sądzę, że w takim społeczeństwie powinni mieć takie kwestie ogarnięte. Podobnie instynkt łowiecki, jeśli istnieje, to hmmm... Zabawa powinna załatwić temat, jak sądzę?

Zodiak: Tylko że w serialu mamy okazję zobaczyć, że drapieżniki (a przynajmniej niektóre) mają różne zabawy, chociażby przeciąganie liny paszczami. Trudno mi cokolwiek tu wymyślić, bo w zasadzie najprostszym rozwiązaniem byłaby segregacja tych zwierząt. Jeżeli Legoshiemu, który nigdy nie jadł mięsa, mogło odwalić, to takie wypadki powinny być normą. A skoro o wzajemnym pożeraniu mowa, to przyznam, że całkiem podobała mi się perspektywa sprawcy, Riza, na całe zajście. Była tak upiornie urojona i oderwana od rzeczywistości. Jeden z niewielu elementów w drugim sezonie, jakie mi się podobały. Riz miał potencjał na bycie naprawdę dobrym antagonistą, tylko... no, zakończenie. Pieprzone zakończenie, które w zasadzie jest sprzeczne z całym motywem serialu i charakter arciem Legoshiego. A Tobie, Cahan, jak podobał się ten wątek i jego zakończenie?

Cahan: Myślę, że gdyby to śledztwo nie zostało rozwiązane w tempie ekspresowym i nie towarzyszyły mu emocje jak na grzybach, to byłoby dużo lepsze. Problem w tym, że pierwszy sezon był romanssem wilka i króliczki, drugi wilka i jelenia, z wątkiem mafijnym oraz konwersją na weganizm w tle (matko, Legoshi, ale ty zawsze byłeś wege), a wątek Riza... Był do tego dodatkiem. Co z tego, że był ciekawy, kiedy najwyraźniej autorka miała go gdzieś. No i ta dziwna walka, w której Legoshi zmienił się w super sayiana po tym, jak zjadł stopę Louisa. Nie ogarniam tej Japonii. Rozsądne wyjście z tej sytuacji było jedno – nagrać i zgłosić na policję. Riz nie był drapieżnikiem, który popełnił wypadek i chce się zmienić, on to

wszystko sobie usprawiedliwił i chciał robić to samo dalej. Gdyby było inaczej, to mógłby trafić do Gohina na leczenie. Nie podoba mi się też to, że misiek się ogarnął po tym, jak zobaczył, że Legoshi zjadł stopę Louisa, bo to jest prawdziwa przyjaźń drapieżnika i roślinożercy! Bogowie rogaci, za co?! Wszystkich tych bohaterów wysłałabym do łagru, a potem do psychiatry, bo im nic innego nie pomoże.

Zodiak: Cały wątek o niejedzeniu mięsa kończy się tym, że Legoshi je mięso, żeby dostać siłę, żeby po bić typa za to, że zjadł mięso. I ta przemiana wilka... Co to miało być? Jak to zobaczyłem, to śmiechłem hardo. Mam wrażenie, że autorka sama pogubiła się w swojej historii. To, albo ma IQ przekraczające rozumowanie normalnego człowieka, które pozwala jej na oglądanie „Ricka i Morty’ego”. Ale raczej stawiam na to, że się pogubiła. Wygląda to trochę, jakby strasznie chciała wpleść konkretne sceny i postacie i nie zwracała uwagi na to, czy mają sens. Jak na przykład... Pina. Cholerny Pina. Cytując Abelarda Gize: „po co to jest?!“.

Cahan: To pytanie zadawałam sobie przez całe anime. Tu są ciekawe pomysły, ciekawe konflikty, ciekawi bohaterowie. Ale autorka ewidentnie zmieniała zdanie co chwila, o czym świadczy to, co szykuje nam sezon trzeci, o ile pozostanie wierny mandze. „Beastars” to jeden wielki zlepek różnych motywów, których nikt nie przemyślał i nazwał to symboliką. Trudno powiedzieć czego. Inna sprawa, że wiele rzeczy w tym czymś to wręcz retcon. Możliwe, że w anime tego nie zobaczymy, a scenarzyści pójdą po rozum do głowy i na miejsce idiotyzmów mangi wstawią cokolwiek innego. Wszystko będzie lepsze, serio.

Zodiak: To może przybliżysz trochę swoją opinię na temat poszczególnych postaci? W pierwszym sezonie ten element był bardzo mocną stroną całego anime.

Szczególnie dynamika między nimi. Choć muszę przyznać, że Legoshi, sam główny bohater, nigdy nie przypadł mi do gustu przez swoją... hm... pasywność.

Cahan: Cóż, z głównej trójki najbardziej lubię Louisa, ale nie jestem jego fanką. On po prostu coś robi, ma jakiś charakter, przeszłość, pozuje na silnego i odwala dziwne rzeczy. Nie jest moim zdaniem postacią sympatyczną i nie rozumiem, czemu wszyscy się nad nim zachwycają. Ogółem widać, że jego przybrany tatuś za bardzo go nie wychowywał. Legoshi przeprasza, że żyje, wdycha do Haru (i do Louisa) i bawi się w ostatniego sprawiedliwego, mimo że jest jedną z ostatnich osób, by do tego miana pretendować. Haru nie znoszę i nie dziwię się, że inne zwierzaki ze szkoły raczej jej nie lubią – sypianie z zajętymi facetami, kiedy się wie, że są zajęci, jest zwyczajnie nie fair. Oczywiście, to oni zdradzają, ale ona nie jest nieświadomą kochanką. Ona po prostu ma to wszystko w kuprze. Nie można nawet powiedzieć, by lubiła seks. Samce traktują ją, brzydko mówiąc, jak worek na spermę. Nie liczą się z jej uczuciami, z tym, kim ona jest. Trudno ją tu nazwać drapieżnikiem, który łowi ofiary, by się zaspokoić. Cała jej filozofia, że dopiero podczas stosunku jest równa partnerom, jest w tym kontekście idiotyczna. Dziewczyno, jesteś smarkulą ze szkoły, spałaś z jakąś 1/4 uczniów płci męskiej, którzy przychodzą do ciebie na łatwy seks, który nawet chyba nie jesteś pewna, czy do końca lubisz. Byłoby to lepsze, gdyby Haru pochodziła z jakiejś przemocowej rodziny, była zaniedbywana i w ten sposób zebrała o uwagę. Ale nie. Kochający rodzice i kompleksy, bo jest mała, urocza i słaba.

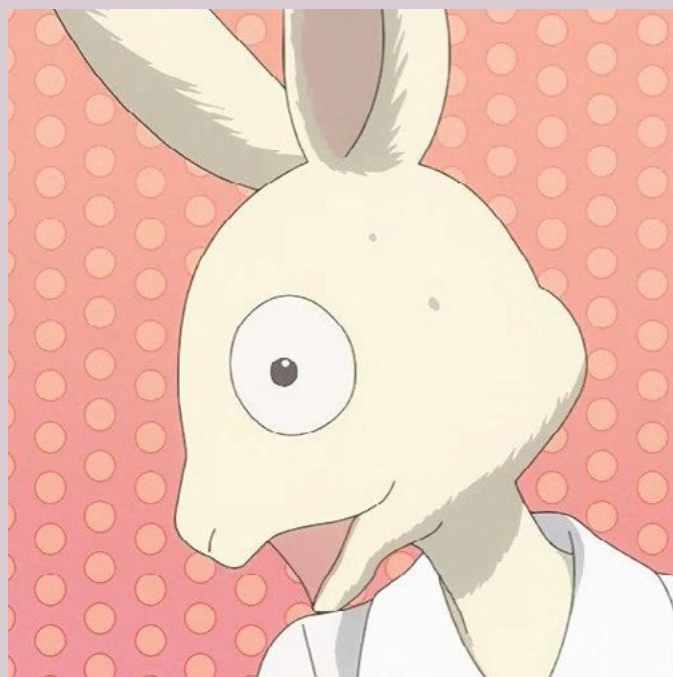
Zodiak: Zrozumiałem to tak, że wolała być traktowana przedmiotowo niż wzbudzać litość albo czuć się bezsilna. Niemniej przyznaję, że nie zwróciłem uwagi na część rzeczy, które przytoczyłaś. Co do Louisa, to w zupełności się zgadzam. W dodatku nie do końca zrozumiałem podczas oglądania, dlaczego tytuł tego Beastara jest tak ważny. Bo to nie jest jakiś zwyczajny król balu czy coś. Jeleń w dodatku absolutnie nie szanuje przestrzeni osobistej, a potulny baranek w wilczej skórze nic z tym nie robi. Do czasu. Serial cierpi też trochę na brak solidnych antagonistów. W sezonie pierwszym są to lwy z Shishigumi, a w drugim Riz. Lwią mafię Legoshi rozwała własnoręcznie z niewielką pomocą Gohina, a potem ich szefem zostaje Louis. Także ciężko brać ich na poważnie. Riz był świetny, ale kompletnie zepsuło go zakończenie oraz ogólna konstrukcja świata. Do głowy nie przychodzą mi już żadne postacie, o których warto wspomnieć. A Tobie, Cahan?

Cahan: Pozostaje mój ulubiony bohater, czyli Bill. Wiesz, ten tygrys z kółka teatralnego. Bill jest drapieżnikiem i całkiem spoko ziomkiem, ale jest trochę robiony na antagonistę, ponieważ jest ambitny i nie chce przepraszać, że żyje. Gorzej, jest dumny z tego, kim jest. Mimo wszystko, Bill nie odważa chorych jazd jak Riz. Jest też ten pies, Jack, który wielbi Legoshiego. I Aoba, który jest ptakiem.

Zodiak: Jak myślisz, co czeka nas w przyszłości, jeśli chodzi o Beastars? Czy wiedząc co nieco o materiale źródłowym uważasz, że kolejny sezon może okazać się lepszy od poprzedniego?

Cahan: Skomentuję to krótko: IKS DE. A tak poważnie, to podejrzewam, że pozostaną w jakimś stopniu wierni mandze i wprowadzą te wszystkie dziwactwa, podczas gdy my będziemy to oglądać, ale jak kino klasy Z. Nie wiem, czy „Beastars” jest do uratowania, a nawet jeśli jest, to czy twórcy anime się na to odważą. No bo o czym to teraz jest? O licealistach? O mafii? Społeczeństwie? Romansach? A może o walce o tytuł Beastara? To rozgrzebany śmietnik pomysłów, z którymi należałoby coś zrobić, i będzie naprawdę ciężko naprawić to, co zostało zepsute. Najlepsze, na co można mieć nadzieję, to trzeci sezon, który nie dokłada kolejnych głupot i wraca na szkolne tory, jak sądzę.

Zodiak: Wiadomo, czyją matką jest nadzieja. Ale ponoć kocha swoje dzieci, więc kto wie. A podsumowując, czy „Beastars” to dobry serial i polecamy go obejrzeć? Nie i tak. Tylko na koniec nie zapomnijcie wziąć króliczej łapy, przyłożyć do czoła, sypnąć solą przez ramię i powiedzieć na głos #NoFurry trzy razy.



Daenerys did nothing wrong

Czyli krótka rozmowa o odbiorze postaci

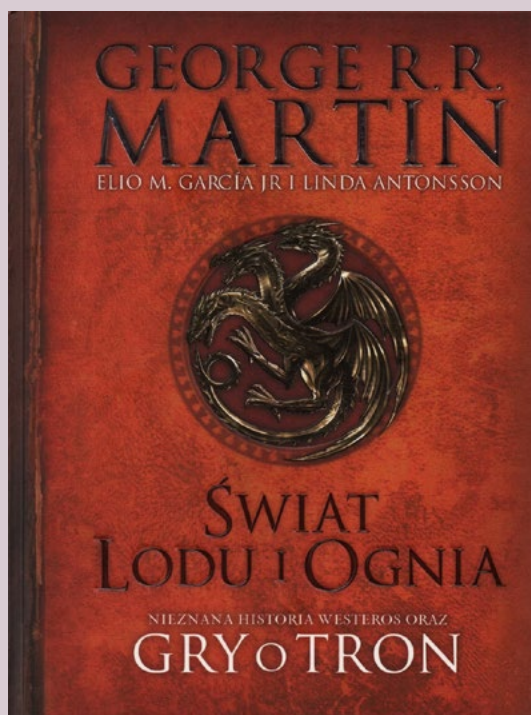
CHOĆ artykuł ten będzie skupiał się na „Pieśni Lodu i Ognia”, a w szczególności na tym, jak czytelnicy/widzowie odbierają postać Daenerys Targaryen, to tak naprawdę nie jest ograniczony wyłącznie do tego dzieła popkultury, ponieważ niekonsekwentne przekładanie naszej współczesnej moralności i sposobu myślenia na bohaterów z zupełnie innych światów, to coraz powszechniejszy problem, szczególnie w kinie prosto ze Stanów Zjednoczonych.

~Cahan

Kiedy bohaterowie świata fantasy nagle zaczynają gadać o demokracji, władzy ludu i przerwaniu jakiegoś koła, to wiedz, że coś się dzieje. Szczególnie, kiedy oglądamy zwykły konflikt o władzę, a postaci zapominają o tym, co robiły dotychczas przez te wszystkie sezony serialu. A królem ma zostać pan „Nie chcę tego”, bo odkryli, że jest Targaryenem, ponieważ jego rodzice wzięli tajny ślub, który był totalnie legalny, yhyy. W dodatku ta pewna, legalna Targaryenka, co ma smoki, to jakaś szalona jest i w ogóle było wiadomo, że jest szalona, okrutna i w sumie trzeba ją zabić jak wściekłego psa. Tylko że... Właściwie czemu ludzie

tak myślą? Jasne, spaliła Królewską Przystań, Randyła Tarly'ego i zrobiła parę innych rzeczy, które dla części osób mogą być nieetyczne czy dziwne. Rzecz w tym, że podobne, jeśli nie gorsze rzeczy, robili też inni bohaterowie „Pieśni Lodu i Ognia”, a jakoś nie widziałam, by ktoś pisał, że Tywin Lannister/Stannis Baratheon/w sumie prawie każdy inny Lord to potwór, szaleniec i wszystko, co najgorsze.

W świecie, w którym miasta, które nie otworzyły bram przed atakującą armią, mogły liczyć tylko na ogień, grabież, mord i gwałt, twórcy serialu próbują nam wmówić, że to, co zrobiła Daenerys było szczególnie złe, bo przecież dzwony biły. No biły, tylko że tak trochę za późno. Z punktu widzenia współczesnego człowieka, wychowanego w naszym kręgu kulturowym to okrutne i niedopuszczalne, ale w realiach Westeros? Wiecie, co się stało podczas Rebelii Roberta? Armia Tywina Lannistera weszła do Królewskiej Przystani (otwarto przed nią bramy) i złupiła miasto, gdzie złupienie jest w sumie eufemizmem na grabież, mord i gwałt. Dlatego Lorda Casterly Rock w stolicy nienawidzono.



Zabicie ludzi, którzy przegrali walki i nie chcieli uklęknąć, również w tym świecie było normą – tak postępowała większość Lordów, jeńców trzymano żywych najwyżej w celu ich ewentualnej wymiany, a nie ze względów etycznych. Inna sprawa, że wielu władców zabiłoby i tych gotowych uklęknąć. Dlaczego, więc serialowa Daenerys była szalona, zabijając Tarly'ch, a Robert Baratheon nie? Przecież on tępił skutecznie wszystkich, którzy pozostali wierni Targaryenom. Ba, nawet dzieciom swoich wrogów nie chciał odpuścić. Czy chodzi o to, że Danka miała smoka zamiast stali?

Astapor i rzeź Panów w Zatoce Niewolniczej? Cóż, sądzę, że paradoksalnie świadczą o tym, jak empatyczną postacią Dany jest. Mimo że została wychowana w Essos, gdzie niewolnictwo jest czymś normalnym, to po ujrzaniu poziomu okrucieństwa Ghiscarczyków stwierdziła, że trzeba coś z tym zrobić. A że wybrała krwawe rozwiązanie? Cóż, trudno się dziwić, zważywszy na to, jakie wzorce znała. Inna sprawa, że ciężko było się tym zająć w inny sposób. Mimo że było to brutalne i koniec końców nieskuteczne, to walka o prawa słabszych i to, że podczas swojej rewolucji starała się chronić kobiety i dzieci, jednak świadczą na jej korzyść.

Oдноśnie wierzeń w magię – w tym świecie magia działa, a przepowiednie się sprawdzają. Wiara w jedno i drugie nie jest niczym niezwykłym, ani nie stanowi objawu szaleństwa. No, chyba że Stannis to wariat, bo ufa sztuczkom Melisandre. Skutecznym sztuczkom.

Rozpisałam te wszystkie zarzuty odnośnie rzeźkomego foreshadowingu tego, co się stało pod koniec ostatniego sezonu, ponieważ chciałam pokazać, jak bardzo nie mają one sensu. Nie można więc mówić o foreshadowingu, bo na tej zasadzie można było powiedzieć, że postać X zwariuje, ponieważ nosiła niebieską sukienkę. Pozwólcie jeszcze, że rozpiszę się nieco bardziej o zupełnie innym przypadku – bohaterze okrutnym, naprawdę złym i robiącym takie rzeczy, że ludzie powinni go nienawidzić, a jest wprost przeciwnie. O Tywinie Lannisterze.

Co wiemy o tym człowieku, poza tym, że w serialowej adaptacji gra go Charles Dance? Poza tym, że był kiepskim ojcem i genialnym strategiem oraz zdolnym politykiem, to no cóż... Jak już wcześniej wspomniałam, splądrował Królewską Przysiań, zdradzając Aerysa II Targaryena. Jego ludzie zamordowali malutkie dzieci Rhaegara Targaryena, niechybnie na jego rozkaz. Za zbrodnie ludzi sir Gregora Clegane'a oraz sir Amory'ego Lorcha w Dorzeczu, którzy mieli, między innymi, siać terror – tzn. mordować, gwałcić i torturować wszystkich jak leci. Bezpośrednio odpowiada też za gwałt zbiorowy na Tyshy, pierwszej żonie Tyriona i za okłamanie syna, iż ta była prostytutką. Wszyscy też znamy historię o Castamere, prawda? Prawda? Wiecie, tę o której napisano bardzo ładną piosenkę. A wiecie, o co tam chodziło?

Długa historia w skrócie – ojciec Tywina był dość rozrywkowym Lordem i słabo ogarniał sprawy organizacyjne. Do tego narobił sobie długów. Jeszcze za jego życia Tywin postanowił zrobić z tym



porządek (w sumie to za plecami ojca) i albo pieniądze wracają do skarbcza, albo dłużnicy wysyłają zakładników. No i tak się składa, że niektóre rody, w tym Tarbeckowie i Reynowie postanowili, że oni się w to nie bawią i idą na skargę do ówczesnego Lorda Casterly Rock. Tywin porwał i uwięził Lorda Tarbecka, by ten nie poszedł do Lorda Tytosa Lannistera na skargę. W odpowiedzi Lady Tarbeck porwała trzech Lannisterów.

Lord Tytos dowiedział się o wszystkim, umorzył dług Tarbeckom i uwolnił ich głowę rodu. Tywinowi się to nie spodobało, wysłał kruki do Tarbeck Hall i Castamere, każąc przedstawicielom rodów zjawić się i odpowiedzieć za swoje zbrodnie. Ci w efekcie wypowiedzieli posłuszeństwo Lannisterom.



Tywin wbrew ojcu wziął zbrojnych, podbił Tarbeck Hall, darując zbrojnym, którzy się poddali, a resztę wybijając, po drodze startł się z wojskami rodu Reynów (robiąc im jesień średniowiecza), po czym zabrał się za Castamere, które chciało skapitulować, gdy tylko Złote Lwy stanęły im pod murami. Czy łaskawy Tywin Lannister im na to pozwolił? Neeeeee... Widzicie, mieszkańcy zamku schronili się w kopalniach pod zamkiem. Mężczyźni, kobiety i dzieci. Tywin Lannister zaryglował i zalał sztolnie.

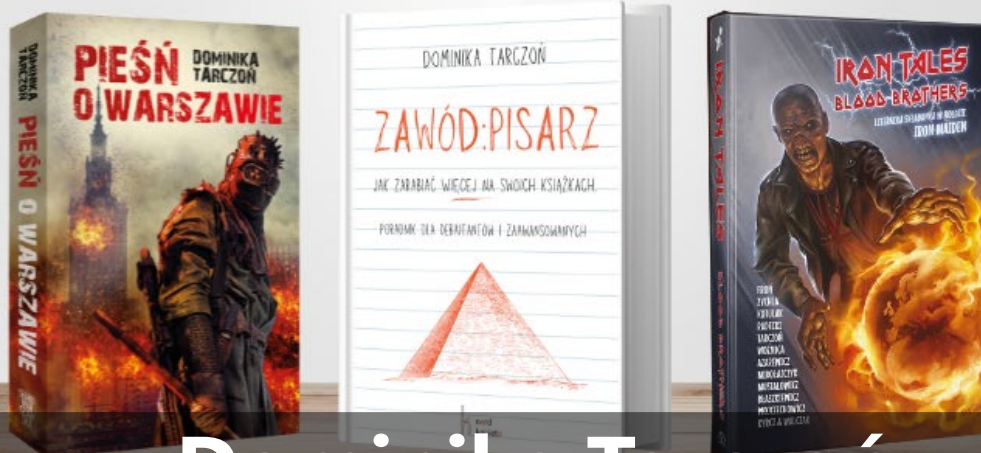
O Lordzie Tywinie napisano piosenkę i uznano jego czyn jako coś... wielkiego? Czytelnicy lubią tę postać i lubią zapominać o tych wszystkich akcjach, najwyżej wypominają mu złe traktowanie Tyriona. Dlaczego więc tak bardzo wypominają wszystko Dany? Czy to nie pewna hipokryzja? Mogłabym się bawić dłużej w obronę khaleesi, ale sądzę, że na potrzeby tego artykułu zupełnie

wystarczy. Nie wiem do końca, z czego wynika to, że Tywinowi się wszystko upiekło. Z charyzmy aktora? A może z tego, że był zabójczo skuteczny, a Daenerys nie? Trudno powiedzieć.

Postawmy sprawę jasno – Daenerys jest szalona, bo twórcy serialu chcieli, by ludzie tak myśleli. Bo nagle ludzie odpowiedzialni za ten cały konflikt (Varys to taki miłośnik ludu i demokracji, że podjudzał cały ten konflikt i zamordował sir Kevana, który chciał już tylko pokoju i spokojnych rządów Lannisterów) tak powiedzieli, podlewając to monologami, które pasują do przeciętnego współczesnego mieszkańca USA, ale nie quasi średniowiecznego Westeros?

Oczywiście, w filmie czy serialu łatwiej nabrać odbiorcę, że to ma jakiś sens. To kwestia tego, że te siłą rzeczy nigdy nie będą tak obszerne i bogate w szczegóły jak literackie pierwowzory. W książkach na ogół lepiej widać, że coś tu nie gra i że ten bohater grany przez charyzmatycznego aktora to jednak zły człowiek, przy którym ta „szalona” Dany to zupełne niewiniątko. Bo właśnie, gra aktorska czy czasami pewne sceny, mające nadać komuś bardziej ludzkiego oblicza sprawiają, że łatwo nam zapomnieć, iż mamy do czynienia ze zwykłym potworem w ludzkiej skórze.

Napisałam ten artykuł, byście byli bardziej świadomi w odbiorze dzieł popkultury i tego, jak łatwo manipulować ludźmi w kwestii sympatii i odbioru danego bohatera. Oraz dlatego, że ostatni sezon „Gry o Tron” był zwyczajnie okropny, a „Pieśń Lodu i Ognia” to moja ulubiona seria. Obyśmy doczekali się kontynuacji.



Dominika Tarczoń

Czyli wywiad z Nerd-Kobietą

Z jednej strony opisy zrujnowanej Warszawy. Z drugiej – poradnik dla pisarzy. Z trzeciej – aktywna strona na facebooku. Z czwartej – antologia czy dwie. O kim mowa? O Dominice Tarczoń, aka Nerd-Kobiecie, która wyraziła zgodę na udzielenie wywiadu dla Equestria Times!

~Ghatorr

Ghatorr: Cześć! Dziękuję, że zgodziłaś się na ten wywiad. Może na początku zechciałabyś powiedzieć coś o sobie czytelnikom „Equestria Times“?

Dominika Tarczoń: Czołem! Przede wszystkim dziękuję za zaproszenie. Nazywam się Dominika Tarczoń i jestem pisarką, blogerką oraz marketingowcem. Od 2012 r. zajmuję się promocją książek i autorów – teraz również jako firma. Jeśli więc

piszesz książki, daj znać. Pomogę Ci je wydać/sprzedać. A jeśli tylko czytasz – zaprosz mnie do swojej biblioteki na spotkanie autorskie :)

G: Jak to jest być blogerką, dobrze?

D: Nie ma tak, że dobrze albo niedobrze ;) Poważnie mówiąc, blogerzy muszą zmierzyć się z ogromną ilością hejtu. Trzeba mieć mocną psychikę, żeby publikować w Polsce.

Istnieje pewne przekonanie, że blogosfera powoli już umiera, tak jak umiera dotychczasowe rozumienie influencera. Dziś wpływ na swoje otoczenie może mieć tak naprawdę każdy, kto ma dostęp do social mediów. Nie trzeba mieć do tego setek, tysięcy czy dziesiątek tysięcy obserwatorów.

Coraz rzadziej myślę o sobie jak o blogerce. Od kilku lat intensywniej skupiam się na dwóch rzeczach – własnym pisaniu oraz promocji książek, zarówno moich, jak i znajomych pisarzy oraz pisarek.

G: Blog Nerd Kobieta patronował kiedyś wielu książkom, ale w 2019 się to urwało. Jest jakaś konkretna przyczyna?

D: Gdybym miała podsumować, ile książek, eventów czy gier, które objęłam patronatem jako Nerd, to pewnie byłaby to liczba bliska setki. Kiedyś intensywniej to śledziłam, ale po pierwszej 50. tytułów gubi się rachubę. W takim momencie ważne jest,



żeby jeszcze bardziej skupić się na robieniu dobrej promocji, bo łatwo jest zostać oskarżonym o przedkładanie ilości nad jakość.

Faktycznie, od 2019, a może nawet i połowy 2018 zdecydowanie zminimalizowałam takie działania. Więcej wysiłków przekierowałam w prelekcje i wykłady, których zrealizowałam prawie 200 godzin na różnych konwentach czy w instytucjach.

W pewnym momencie musiałam podsumować swoją działalność na blogu – ile daje mi dobrego, a ile złego. Czy mogę zarabiać na swojej pracy i czy mi się opłaca. W moim przypadku 99% tekstów nie była sponsorowana, za to często spotykałam się z hejtem w internecie. Uznałam, że jakakolwiek „sława” czy rozpoznawalność nie jest warta np. rajdów na moje social media, wyciągania moich prywatnych zdjęć, wyzwisk. A z takimi sytuacjami spotyka się większość feministek w fandomie. Skupiłam się więc na swoim zdrowiu.

Teraz na bloga piszę rzadziej, głównie teksty branżowe. Co nie znaczy, że nie piszę! Tworzę treści marketingowe i kreatywne w pracy, piszę powieści i opowiadania. Pisać będę zawsze.

G: Pamiętam, że organizowałaś dawno temu antologię opowiadań postapo. To był twój pierwszy projekt tego typu? Utrzymujesz jeszcze kontakt z ludźmi, których wtedy poznałaś?

D: Projekt Antologii Postapo był pomysłem stworzenia zbioru opowiadań postapokaliptycznych i wydania go na papierze. To były czasy, kiedy darmowe antologie odnosiły olbrzymie sukcesy, jakiś 2013 lub 2014 rok. Projekt był inspirowany sukcesem „Zombiefilii”, która miała bodajże kilkanaście (jeśli nie kilkadziesiąt) tysięcy pobrań ebooka.

Choć do wydania nie doszło, to poznałam mnóstwo wspaniałych ludzi, kilku bliskich przyjaciół. Z wieloma osobami do dziś utrzymuję kontakt.

G: Miałaś jeszcze jakieś podejścia do tego typu rzeczy? Ostatnio rzuciła mi się raz czy dwa książka dla fanów Iron Maiden od fanów Iron Maiden.

D: Mówisz o „Iron Tales: Blood Brothers”? To zbiór opowiadań grozy (literacka składanka), inspirowana konkretnymi utworami Iron Maiden. Są w nim opowiadania wielu świetnych pisarzy, jest np. Kazimierz Kyrz Jr, Flora Woźnica czy Kacper Kotulak.

W „Iron Tales” znalazł się również mój tekst „Truper” o bitwie pod Bolimowem, gdzie użyto gazów bojowych. Nieskromnie przyznam, ale wg mnie to jeden z moich lepszych tekstów. Książkę można też kupić u mnie na stronie.

Czy chętnie biorę udział w antologiach? Bardzo! Jeśli macie jakieś projekty, zapraszajcie! Jednak czy bym zdecydowała się stworzyć taki projekt ponownie? Niewykluczone, ale nie mam tego na razie w planach. Może w 2023...

G: Komu byś poleciła „Zawód: Pisarz”? Czy to książka dla kogoś kto dopiero zaczyna pisać, czy raczej dla osoby która już postawiła ostatnią kropkę na ostatniej stronie?

D: Na pewno jest to poradnik dla wszystkich, którzy kiedykolwiek myśleli, żeby wyjąć swój tekst z szuflady i przesłać go wydawnictwu. „Zawód...” to taka kapsułka wiedzy o tym, jak działa rynek i co trzeba zrobić, żeby chociaż pomarzyć o sprzedaniu swojej książki.

Chciałabym myśleć, że to książka głównie dla debiutantów, ale spotkałam się z wieloma przypadkami pisarzy i pisarek już po wydaniu jednej, drugiej a nawet piątej książki, którzy nie mieli pojęcia o problemach opisywanych przeze mnie w „Zawodzie...”.



Paradoksalnie, jest to też pewnego rodzaju reportaż dla... czytelnika. Osoba, która lubi po prostu czytać książki – niekoniecznie pisać – będzie czytać ten poradnik jak reportaż. Może reportaż wojenny. Dramat społeczny. Albo thriller psychologiczny ;)

G: Co cię natchnęło do napisania poradnika dla pisarzy?

D: Nieporadność i wycofanie wielu autorów, z którymi pracowałam jako specjalistka od promocji. Przykłady niesprawiedliwych praktyk wobec autorów, na których nieporadności żerowano.

Kiedy pracujesz z książką, chcąc nie chcąc zderzasz się z naprawdę smutnymi historiami autorów, którym nie wyszło i książek, które się nie sprzedały, mimo że to były naprawdę dobre teksty.

Dedykuję ten poradnik wszystkim moim przyjaciółom po piórze, którzy żalili mi się, czy to na konwencie, czy na spotkaniu prywatnym, że wydawca ich zawodzi. Mam nadzieję, że w „Zawodzie...” znajdą rozwiązania chociaż części swoich problemów.

G: Trudno było się przebić z „Pieśnią o Warszawie”? Dobrze ci się to pisało i wydawało?

D: Ho, ho! Ciężko mówić o własnej książce, ponieważ to brzmi, jakbym miała opowiadać o swoim własnym dziecku – czy wyszło i czy matka jest zadowolona ;) Na pewno część rzeczy zrobiłabym teraz inaczej, ale biorę pod uwagę fakt, że w tej chwili jestem bogatsza w doświadczenie, którego nie miałam w trakcie pracy nad wydaniem w 2018 r.

POW-a pisało się... strasznie. Po pierwsze, to książka o bardzo silnych emocjach: porzuceniu, samotności, marginalizacji, poczuciu winy, żałobie. To nie tylko przygodówka z mutantami i karabinami, jak często myśli się o gatunku postapo. To może wykończyć emocjonalnie i cóż... wykończyło mnie na tyle, że przez kolejny rok pisałam tylko opowiadania.

Po drugie, pisałam ją pracując jeszcze na etacie jako content manager, gdzie przez osiem godzin w pracy musiałam tworzyć najróżniejsze teksty, a po powrocie do domu pisać POW-a, żeby zdążyć z terminem. To był wyścig z czasem i jednoczesna walka z własnymi demonami. Wspinanie się na Mount Blanc kreatywności.



Sama zrobiłam całą promocję, a budżet reklamowy był niższy niż średnia krajowa. Ostatecznie książka miała bardzo duże zainteresowanie, zwłaszcza w Empiku. Wyprzedzała się jakaś połowa nakładu. Reszta, mam nadzieję, zejdzie przy drugiej części.

G: Co najbardziej i najmniej podobało ci się przy pracy nad Twoją debiutancką powieścią?

D: Ten morderczy wyścig z czasem, o którym mówiłam przed chwilą, był straszny. Ale dawał też pewnego rodzaju dziwne, narkotyczne endorfiny. Jest coś niezwykłego i dziwnie pociągającego w pisaniu po nocach, z przerwą na cztery godziny snu – i tak codziennie, przez miesiąc lub dwa. Nawet, jeśli potem przez rok masz twórczego kaca.

W POW-ie najbardziej kocham Oskara. Wiem, że to jedna z mniej lubianych przez czytelników postaci, ale nie potrafię go nie kochać. Strasznie mi go żal, mam w stosunku do niego ogrom empatii. Widzę w nim skrzywdzone przez dorosłych dziecko, które musiało dorosnąć zbyt szybko, którego los nie oszczędza.

Choć umówmy się, ja też go nie oszczędzam. I cyk, kolejny rozdział.

G: Jak stoisz z planami na przyszłość? Czy masz stosik pomysłów na kolejne książki?

D: Obecnie piszę dwie książki – kontynuację POW-a, czyli POW2 oraz cykl o wiedźmach z Dolnego Śląska. Trochę się zgapiłam, bo trend na

wiedźmy i urban fantasy właśnie przeżywa swoje złote lata. Trudno, najwyżej wydam je po „wydawniczej górze”.

Rok w rok piszę i publikuję kolejne dłuższe opowiadania. W 2020 powstał „Truper”, w 2021 „Fala” (nagrodzona JaSkierem 2021). Mam zaczętą dystopię postapo, ale to bardzo trudny, polityczno-ideologiczny temat. W Polsce mogłaby być ciężka do przetknięcia. Nie wiem jeszcze, czy wydam ją po polsku.

Zaczęłam też pisać po angielsku, ale jeszcze nie zdradzę, co wydam i kiedy. Na pewno spodziewacie się przynajmniej jednego tekstu po angielsku do 2025 r.

G: Jak się zaczęła twoja samoidentyfikacja jako nerd? Czy to był jakiś przełomowy film, kontakt z fandomem, może seria książek?

D: Za moich czasów, kiedy byłam w liceum czy gimnazjum, a internet był na kartki, nikt za bardzo nie używał tego określenia.

Nie było więc to wtedy, gdy oglądałam anime na dziwnych stronach z angielskimi napisami (bo polskich nie było), ani gdy chodziłam do biblioteki na komputer 50 groszy za godzinę, żeby zamieścić na forum swoje opowiadanie o filizankach i wampirach. Kiedy po raz pierwszy dostałam odpowiedź redaktora Nowej Fantastyki na moje opowiadanie – a miałam wtedy 16 lat – też nie uważałam się za nerda.

Ale czy byłam trochę dziwnym, odizolowanym piwniczakiem, który na studiach zamiast iść na imprezę wolał grać w Diablo II? Jak najbardziej!

Nie było żadnego przełomu, żadnego momentu realizacji. Nazwa bloga powstała zupełnie ironicznie, ale czy jestem tym piwnicznym nerdem? *spogląda nerwowo na figurkę Gundama na biblioteczce, a potem na swój numer PESEL* Pewnie tak.

Dziś myślę, że etykiety nie są aż tak ważne.

G: Co ostatnio zajmuje twoją uwagę z gier, książek czy filmów?

D: Przeżywam powrót mojej fascynacji Azją – choć mam nadzieję, że to już bardziej świadoma, zdrowsza fascynacja, pozbawiona tej dziwacznej

nastoletniej fetyszyzacji z początku XXI w. Zakończyłam się w k-dramach, j-dramach i bl-dramach, zostałam k-popiarą. Rozkoszuję się w ich pompacyjności, tych operowych emocjach, pudrowym świetle i szerokich kadrach, ale i w sposobie kreowania historii. Azjaci jak nikt pokazują, że nawet najbardziej schematyczna historia może dawać odbiorcy ogromną satysfakcję.

Co do gier, staram się przystopować ze względu na moje galopujące uzależnienie od erpegów. Pandemia pozwoliła mi na przejście wielu rpg, na które normalnie nie miałabym czasu – np. nadrobiłam klasyki: „Wiedźmina 3”, „Elexa”, wszystkie „Dragon Age”. Przeszłam mnóstwo świetnych indyków, z których najbardziej polecałabym „Night in the Woods”. Wiele tytułów jednak mnie omija, ze względu na problemy z błędnikiem.

Teraz, ze względu właśnie na uzależnienie, staram się ograniczać do LoLa.

G: Czy lubisz pizzę hawajską?

D: Od biedy zjem, ale najlepsza pizza na świecie to wegetariańska z Papa Johns. Robię też bardzo smaczną własną pizzę, zapraszam :)

G: Bardzo dziękuję za udzielenie wywiadu, będę trzymać kciuki za twoją dalszą karierę!

D: Ja również dziękuję za rozmowę i czekam na kolejny numer pisma!



Rozmowa z Twilightot aka Arcy

czyli słów kilka o modelowaniu 3D i innych przyjemnościach

DAWNO tego nie robiłam i zdążyłam zapomnieć, jak przyjemnie rozmawia się z innym artystą, pełnym zamiłowania do tego, co robi. Tym razem przyszło mi pogawędzić z Twilightot aka Arcy, uroczą osobką, parającą się trudną sztuką animacji 3D. Jest jak jednoosobowa orkiestra, jeśli chodzi o swój fach. Mam nadzieję, że ta wymiana zdań choć w małym procencie pokaże ogrom pasji, mieszczącej się w tej miłośniczej sztuce.

~Moon aka Lailyren

Moonlight: Dzień dobry, Twilightot! Bardzo się cieszę, że udało nam się zorganizować ten wywiad! Na początek zapytam o coś przyjemniejszego. Wiem, że w wolnych chwilach i nie tylko zajmujesz się modelowaniem 3D. Opowiedziałabyś, skąd wzięło się to zainteresowanie? Coś popchnęło Cię w tę konkretną formę wyrazu artystycznego?

Twiliglot: Witam wszystkich serdecznie. Jako że to był dość długi okres, postaram się to opowiedzieć tak dokładnie, jak pamiętam. Moje pierwsze przygody z fandomem rozpoczęły się w 2013 roku, kiedy w telewizji zostały ukazane reklamy pierwszego filmu pełnometrażowego „MLP: Equestria Girls”. Naszła mnie pewna chęć zobaczenia, co to tak właściwie jest i czemu kucyki zmieniają się w ludzi. Od momentu wtajemniczenia się poprzez Internet dowiedziałam się, że istnieje takie coś, jak fandom, a dokładnie słowo „brony”. Zabawne było to, iż kojarzyło mi się z „broną”, czyli narzędziem rolniczym, ale mniejsza z tym. Wracając do tematu, moją wiedzę o fandomie

związanym z kucykami pozyskałam głównie z platformy YouTube. Wówczas nie byłam fanką polskiej strony Internetu, jak i kontentu z tym związanego. Poznałam dużo, a nawet masę kanałów promujących MLP od zagranicznej strony, a wśród tych treści były tzw. animacje PMV czy też właśnie SFM Ponies. Pierwszymi twórcami, których poznałam, byli Ferexes, Argodeamon i Herostrain. Herostrain jako pierwszy zainspirował mnie animacjami związanymi z kucykami i 3D w środowisku akcji i dość specyficznym klimacie, możliwe, że dość „cringowym” na ten czas; Argodeamon natomiast prowadził swoją serię poradników o tym, jak działa sam program, w którym animuje się modele kucyków oraz jak wykorzystuje się je w akcji. Było to dla mnie dość interesujące, ponieważ nigdy nie miałam talentu do rysowania, a kinematografia i możliwość tworzenia własnych animacji nieco bardziej mnie kręciły od tradycyjnych metod artystycznych.

M: Czyli Twoje początki z modelowaniem 3D były bezpośrednio związane z poznawaniem fandomu kucykowego, ciekawe. Przed tym wydarzeniem identyfikowałaś się może z jakimiś grupkami fanowskimi innych twórców popkultury, czy to była Twoja pierwsza styczność z bardziej zorganizowanym środowiskiem fanowskim?

T: Możliwe, że tak było, ale byłam zbyt młoda, aby wiedzieć, czy coś takiego jest fandomem, czy też nie. Uznam więc, że to było jedną z moich pierwszych styczności.

M: Rozumiem, to tym bardziej interesujące, że coś takiego, jak fandom kucykowy tak bardzo wpłynął na Ciebie i tworzysz w tej tematyce do teraz. Skoro już o początkach mowa, ciężko było zacząć swoją przygodę z modelowaniem 3D te 8 lat temu? Myślisz, że gdybyś miała wtedy dostęp do aktualnie dostępnych materiałów i programów, to byłoby łatwiej?

T: Moim zdaniem zdecydowanie tak, gdyż sposób nauki poprzez Internet o wiele bardziej się rozwinął na przestrzeni tych paru lat, co więcej, wiele programów dostosowało swój ekosystem do potrzeb użytkownika, a źródła wiedzy i materiały potrzebne do realizacji własnych pomysłów są bardzo łatwo dostępne, czy to płatne, czy darmowe. Jeśli osoba w dzisiejszej dobie w miarę rozumie języki obce, wszystko będzie mieć pod ręką.

M: Wychodzi na to, że rozwój technologiczny czasem faktycznie bywa udogodnieniem, nawet w kwestiach artystycznych. Ilu programów zwykle używasz podczas pracy nad pojedynczym projektem? Długo trwało opanowanie tego wszystkiego? Planujesz rozszerzać swoje artystyczne CV o jeszcze jakieś narzędzia w przyszłości?

T: Postaram się wymienić aktualne oraz te, które przydawały mi się wcześniej. Dodam jedynie, że jednym z najstarszych programów, w którym zaczęłam coś skrobać z animacjami, był „Pivot” – typowy prosty program do animacji 2D i znanych już patykowatych ludków. Programem związanym ściśle z animacjami, który teoretycznie do dziś mi służy, jest dosyć stary Source Filmmaker, działający na silniku Source z 2004 roku. Mimo swojego wieku i ograniczeń, których nie zamierzam wymieniać, jest całkiem dobrym narzędziem do ćwiczeń zarówno nad prostymi animacjami, jak i również tymi zaawansowanymi. Szczerze nie mam zdania, czy polecam, czy też nie. Mi on posłużył do nauki i to tyle. Maya/Blender –

tutaj temat jest dość zakręcony. Autodesk Maya jest typowym standardem dla instytucji i korporacji zajmującymi się tworzeniem filmów, gier oraz środowiska przestrzennego technologii 3D. Był dla mnie pierwszym zaawansowanym programem. Możliwe, że przez moją niewiedzę, jak i również brak szczegółowych poradników jak na 2015 rok, poczułam pewną odrazę i strach ze względu na skomplikowane narzędzia programu. Uczyłam się praktycznie tylko tego, co widziałam. Blender oczywiście tak samo nie był łatwym programem, gdyż jego interfejs był bardzo specyficzny i trudny do zrozumienia dla osoby mało ogarniętej w tym temacie. Wtedy wówczas zaczęłam uczyć się modelować martwą naturę oraz obiekty żywe. Z czasem dowiedziałam się, że każdy program ma swoje ograniczenie, więc trzeba było szukać takich, które umożliwią zrealizowanie słabo dostępnych lub nie tak rozbudowanych opcji. Mam na myśli teksturowanie, czyli malowanie modeli, nadawanie im kolorów i barw. Substance Painter był jedną z tych aplikacji i do dziś spisuje się bardzo dobrze. Oczywiście nie ma co zapominać o programach do obróbki obrazu czy wideo – pakiet Adobe od Photoshopa, After Effecta do Ilustratora i Premiera Pro, Hitfilm, czyli hybryda After Effecta i Premiera Pro, a także Sony Vegas. Zazwyczaj używam aktualnych marek, ale pracuję na programach, które odpowiadają mi najbardziej w konkretnym momencie i sytuacji. Jeśli chodzi o pytanie na temat, jak długo to zajęło – szczerze, z mojej perspektywy tego nie widzę, ale jednak te 8 lat musiało gdzieś uciec. W niedalekiej przyszłości planuje jeszcze raz wrócić do Autodesk Maya, oraz z pewną ciekawością zacząć coś związanego z muzyką w FL Studio.

M: Ok, muszę powiedzieć, że jestem pod wrażeniem ilości oprogramowania, którą opanowałaś. Acz od samych programów dużo bardziej imponujące są efekty końcowe, do których je wykorzystujesz. Zatem skoro już kwestie techniczne mamy względnie



omówione, to może wspomnisz nam, do czego wykorzystujesz te narzędzia? Jakie projekty masz aktualnie na warsztacie?

T: Programów używam głównie do mojego hobby, czyli tworzenia animacji, jak i również sporadycznego biznesu związanego z zamówieniami. Jeden z moich największych projektów była, a zarazem jest seria „Solar Flare”, którą zaczęłam od 2016 roku i chcę ją doprowadzić do końca. W skład serii wchodzi głównie trzy części oraz odrębne historie związane z bohaterami, jak i również wydarzenia przed i po wątku głównym. Innymi projektami, jakie mam w zanadrzu, prawdopodobnie będą animacje związane z serią Fallout w dość kowbojskiej atmosferze, a także parę animacji związanych z sci-fiction i groteską, ale nie jestem w stanie wypowiedzieć się więcej na ten temat ze względu na czas, którego w mojej sytuacji brakuje.



M: Czyli aktualnie największym projektem jest seria „Solar Flare”. Opowiesz coś więcej na temat tego projektu? Na czym mniej więcej polega?

T: Jako główna reżyserka projektu w skrócie opowiem, że jest to film wzorujący się na serii „My Little Pony” oraz wiedzy zaczerpniętej z różnych starych fanfików fandomu z odległej przeszłości. Tytułową bohaterką filmu jest Solar Flare, czyli złowieszca Celestia, która została przeklęta przez Króla Sombę za pomocą magicznego zwoju. Akcja filmu ukazuje przyczyny i skutki, jakie niesie zachwianie równowagi i harmonii w Equestrii, oraz działania bohaterów, mające wpływ na historię uniwersum. Dzieje się to na kilku płaszczyznach, gdyż występują w niej załamania czasu i przestrzeni. W serii na skutek ingerencji w linię czasową pojawiają się postaci z różnych momentów serialu oraz kilku nowych. Bohaterami filmu są m.in. Nightmare Star – Solar

Flare, Księżniczka Luna, Daybreaker, Król Sombra, kilku strażników z solarnej i lunarnej strony. Postacie z wątkami osobnymi, które mają oddziaływanie na wątek główny to: Zenith, Adora, Arcane oraz inni, niewymienieni. Klimat panujący w filmie to mroczna fantazja pomieszana z motywami starożytnego Rzymu oraz Persji, nie brakuje też motywów tragicznych i satyrycznych.

M: Brzmi jak bardzo rozbudowany projekt jak na coś osadzonego w klimacie kucykowym, zatem pewnie musi pochłaniać mnóstwo pracy i czasu. Przy tego typu pracach masz ekipę ludzi, którzy robią pomniejsze zadania razem z Tobą, czy raczej wszystkim zajmujesz się sama?

T: Mój skład liczy dziewięć osób: 2 animatorów, 1 pisarza/korektora, 1 kompozytora i 5 aktorów głosowych, które w wolnej chwili użyczają swej pomocy. Niestety od dłuższej chwili zmagam się ze wszystkim sama ze względu na nieoczekiwane okoliczności z brakiem czasu i standardami żywymi, ale staram się nie tracić motywacji i brnąć dalej tak długo, jak mogę.

M: Oby te trudnienia szybko minęły. Jednak przy takiej skali pracy, brak pomocy i czasu mocno wpływa na samo tempo tworzenia. Wiem też, że swego czasu szukałaś ludzi właśnie do roli aktorów głosowych. Jakie wymagania muszą spełnić osoby zainteresowane dołączeniem do Twoich projektów?

T: Nie jestem jakoś wymagająca, więc zazwyczaj biorę grupę chętnych i oceniam ich łącznie. Najbardziej zwracam uwagę na jakość wykonywanej pracy m.in. z animacji postaci i kwestii dźwiękowej, związanej z dialogami. Jeśli film wygląda dobrze, ale jakość nagrań jest okropna, lub vice versa, film w żaden sposób nie będzie ukazywał prawdziwego klimatu.

M: Słusznie, moim zdaniem sam klimat jest bardzo ważny, niezależnie od używanej formy wyrazu. Skoro już o tym mowa, skąd czerpiesz inspirację do swoich projektów? Masz jakichś ulubionych twórców?

T: Jak już wspominałam wyżej, Argodeamon jako twórca z fandomu, mogę również dodać jako źródło mojej inspiracji Jyca Rowa i jego muzykę, która jest świetna i klimatyczna. Jeśli chodzi o inspiracje spoza fandomu, jest to na pewno historia okresu starożytności, książki o tematyce fantasy i post-apokaliptycznej, filozofia, wiersze katastroficzne, filmy o tematyce mitologicznej, jak i magicznej i kilka gier, m.in. Dark

Souls czy Prince of Persia. Mogę nawet powiedzieć, że nasze polskie Dziady też dały to małe co nieco, jeśli chodzi o temat Małej i Wielkiej Improwizacji.

Jeśli mowa szczegółowo o dziełach, które lubię, to filmy Christophera Nolana, Ridleya Scotta, jak i również książki J.K. Rowling oraz wiersze z epoki modernizmu czy XX wieku.

M: Widać, że bardzo interesujesz się popkulturą. Plus, szanuję za zainteresowanie Dziadami, też uważam, że mają w sobie wiele inspirujących elementów. Skoro już o popkulturze mowa. Czy w późniejszym czasie natknęłaś się jeszcze na inne grupy fanowskie, czy bronies dalej pozostają Twoją główną grupą odbiorców? Udzielasz się może jakoś w grupkach, chodzisz na konwenty, itd? Czy raczej skupiasz się głównie na artystycznej części?

T: Tak, napotkałam na swojej drodze parę dosyć różnych fandomów oraz ich fanów, lecz były moim zdaniem zbyt skomplikowane albo po prostu nie w moim stylu. Szczerze staram się zachować pewien umiar wobec wszystkiego i podchodzić do tego z rozsądkiem. Fandom bronies był moim pierwszym, a trzymam się go do dziś, ponieważ mój kontent opiera się na podstawie serialu z generacji 4. Jeśli chodzi o mój udział w fandomie, mogę powiedzieć, że udzielam się głównie poprzez media i portale społecznościowe. Jako że nie jestem zwolenniczką imprez, to nie uświadczyłam dotychczas żadnego konwentu na żywo, chyba że chodzi o konwenty online. Udzielam się poprzez rozmowy z ludźmi oraz przekazuję pewną pomoc, jeśli chodzi o sprawy związane z grafiką. Obecnie moja aktywność w fandomie jest skupiona na warstwie artystycznej.

M: Rozumiem, zwłaszcza teraz, gdy większość interakcji z ludźmi przeniosła się do internetu z powodu sytuacji na świecie związanej z pandemią. Z tego, co wiem, to zajmujesz się sztuką nie tylko w ramach hobby, ale też uczysz się na studiach artystycznych. Jak wyglądają takie studia z perspektywy osoby, która bardziej skupia się na grafice komputerowej? Modelowanie 3D jest popularną techniką w takim środowisku, czy raczej jest czymś bardziej unikatowym?

T: Z mojego doświadczenia jest to dosyć specyficzny kierunek jak na studia związane z grafiką. Oczywiście każdy wymaga czasu i rozwoju w swojej dziedzinie. Myślę, że nie jest aż tak źle, ale niektóre rzeczy powinny być dopowiedziane i dopracowane; założyę



się, że za parę lat wszystko się ustabilizuje. Ja jestem akurat zwolenniczką nauki poprzez własne doświadczenia i wyboru tego, co chce się wiedzieć i umieć, a nie tego, co jest wykładane i przekazywane przy pomocy siły poprzez system edukacji. Oczywiście nie zaprzeczam – jest to też jakiś sposób i są zwolennicy tego sposobu – ale ja czasami wolę iść własną ścieżką. Wracając do tematyki studiów i 3D, to nie różnię się niczym od pozostałych studentów danego kierunku – jest program, który trzeba zrealizować i przebrnąć przez to wszystko, jak leci. Założę się, że każda uczelnia nieco się od siebie różni, ale nie będę wypowiadać się na ten temat. Przede wszystkim studia są instytucją, która kieruje w wybrany przez kandydata kierunek oraz ukazuje możliwości z nim związane. Kandydat powinien sam zdecydować, jak spędzać swój czas na osobistą naukę w domu i na uczelni.

M: Zgadzam się, jest to rzecz, która dotyczy studiów ogółem, niezależnie od kierunku. Chociaż przyznam, że dla hobbysty i samouka sama myśl o szkole artystycznej brzmi ekscytująco, ale nie będę Cię zamęczać pytaniami o edukację. Z drugiej strony, czy jesteś w stanie przybliżyć w skrócie naszym czytelnikom, do czego można wykorzystać modelowanie 3D poza tworzeniem animacji? Próbowalaś może już swoich sił przy modelach do gier?

T: Kierunek „grafika” jest bardzo rozległy i otwiera drogi praktycznie do większości dziedzin z nią związanych. Grafika 3D dzieli się na różnorakie kategorie, m.in. tworzenie modeli wirtualnych do gier, programów, filmów, animacje wektorowe na płaszczyźnie 2D/3D, koncepty, symulacje, animacje użyteczne, UX/UI design, reklamy i działalność handlowa, efekty specjalne, tworzenie krajobrazowe i środowiskowe, projekty architektoniczne, inżynierskie, projekty w ramach spraw medycznych i biologicznych oraz handlowych. Jeśli chodzi o modele do gier, to jeszcze nie miałam akurat szansy, ale jest to wyłącznie kwestia



ilości poligonów oraz jakości w danym modelu, oraz jego odpowiedniego przygotowania do danego silnika gry. Modele do realistycznego „renderu” lub „photoscany” posiadają ogromne liczby poligonów ze względu na ich jakość wykonania. Takie modele nie nadają się do gier, gdyż silnik nie jest w stanie wczytać wszystkiego w czasie rzeczywistym; modele te są przystosowane oraz poddane tzw. procesowi „remeshingu”. Oczywiście do tej pory silniki nie mogły wytrzymać tak dużej ilości modeli, jednak jak ukazano to w nowym silniku od Epic Games, Unreal Engine 5, jest to możliwe, ponieważ jest on w stanie znieść te możliwości i prawdopodobnie to, co teraz piszę może być już przedawnione. Jak widać, technologia idzie do przodu, przez co kierunek 3D jest ciągle rozwijany i należy na bieżąco się go uczyć.

M: Im więcej o tym wspominasz, tym bardziej imponująco to brzmi. Oby udało Ci się ukończyć projekty i dotrzeć do szerszej widowni ze swoimi pracami!

Pozwolę sobie teraz nieco zbroczyć z tematu i zapytać o genezę Twojej nazwy. Twilighlot przywodzi na myśl dosyć oczywiste koneksje, acz interesuje mnie też geneza nazwy Arcy. Ciekawi mnie również, z którym aliasem bardziej się identyfikujesz. Opowiesz coś o nich?

T: Mój pierwszy pseudonim Twilighlot związany był z Twilight, ponieważ była to moja ulubiona postać z całego serialu, więc postanowiłam być nieco bardziej „oryginalną osobą”, dodając z angielskiego słowo „a lot”, i tak powstał mój nick. Drugą alternatywą może być to, że lot w naszym języku oznacza latanie, co mogłoby się odwoływać do mojej starej pasji na temat samolotów. Używam tego nicku do

dziś ze względu na mój kanał na platformie YouTube i lepszej znajomości ludzi tego oto pseudonimu. Arcy, Arcane, itp. to mój odświeżony nick, który powstał w 2019 roku ze względu na to, że stworzyłam swoje pierwsze własne OC (któremu bliżej do „sony”), którego pełna nazwa to Arcane Flame. Jak wspominałam, jest to też jedna z postaci występującą w serii Solar Flare. Jako że używam dwóch pseudonimów, to Twilighlot zostało jako typowa komercyjna nazwa dla kanału i działalności artystycznej, a dla znajomych po prostu Arcy.

M: Zbliżamy się do końca wywiadu, więc zapytam teraz o nieco luźniejsze rzeczy. Co sprawia Ci najwięcej przyjemności, jeśli chodzi o sztukę? Proces tworzenia, planowanie, oglądanie reakcji ludzi, czy może coś jeszcze innego?

T: Sztuka dla sztuki, jak to się mówi, jest moim wyznacznikiem tego, co mi się w niej podoba, a co nie. Mam na myśli to, że tworzenie, które pochodzi z serca artysty, które nie jest ograniczone przez czynniki zewnętrzne, jest tworzeniem idealnym. Niestety ciężko jest zmierzać do czegoś takiego ze względu na warunki i koszty z tym związane. Myślę, że jedną z najbardziej intrygujących dla mnie rzeczy jest proces planowania, gdyż jestem typem osoby, która uwielbia imaginować obrazy w głowie, zonglować nimi i zapisywać, czy to w formie mapy myśli, czy po prostu notatek, oraz przeprowadzać analizy tych pomysłów. Jestem też w stanie powiedzieć, że reakcje ludzi również wpływają głęboko na moje emocje – możliwe, że za bardzo przywiązuję do tego wagę, przez co zbyt często się stresuję; ale żeby nie było tak źle, wyciągam wnioski oraz staram się poprawiać swoje wcześniejsze błędy.

M: Sztuka dla sztuki, oj tak. Widzę, że mamy tu podobne podejście. Mam też nadzieję, że wyciąganie wniosków z reakcji innych przyniesie Ci w przyszłości więcej motywacji do działania niż negatywnych emocji. To wbrew pozorom było dosyć głębokie pytanie, więc może dla kontrastu damy coś lekkiego, by też pozwoli naszym czytelnikom jeszcze lepiej Cię poznać. Mianowicie... masz może swój ulubiony kolor?

T: Kolor, no tak, kolorowe kolory, a mam i to kilka. Jednym z moich pierwszych była purpura królewska (to był ten okres, kiedy uwielbiałam Twilight), potem przeszłam na coś wodnego, czyli kolory morskie i niebieskie jak filmy kryminalne, a następnie gama jesienna i gorąca, która odzwierciedla moje OC i ukazuje tę ciągłą zmienność w moim charakterze – jak ogień.

M: Podoba mi się ta odpowiedź. Jest bardzo artystyczna i jednocześnie zwróciła moją uwagę na dość istotny szczegół. Ogień. Skąd zainteresowanie tym żywiołem? Coś konkretnego sprawiło, że Twoja główna OCka jest związana właśnie z ogniem?

T: „Z prochu powstałeś i w proch się obrócisz”. Ogień jest jednym z żywiołów, które są bardzo bliskie ludzkości. Przed wszystkim wykorzystywany jest w różnorodnych motywach. Ogień jako niezależne źródło energii, które chroni człowieka od zła i ciemności, jak i bestia, której nie da się okiełznać, gdy się rozprzeździ. Energia, która ciągle ulega zmianie w czasie i przestrzeni. Dar od Prometeusza, ale i rzecz kojarzona z wojnami i piekielnymi stworzeniami. Co ma to tak właściwie wspólnego z moim OC? Uproszczę to do minimum. Arcane jest podatna na zmienność swojego charakteru w odpowiedzi na panującą wokół niej sytuację. Interesuje się magią ognia oraz wszystkim, co z nią związane, jest wybuchowa, ale potrafi zapanować nad swoimi emocjami. Woli pracować samotnie, ale bez przyjaciół może się wypalić. Chciałam stworzyć coś oryginalnego, lecz jest to dosyć trudne, jeśli chodzi o ogień, więc nadałam jej drugą osobowość, która objawia się poprzez klątwę, co teoretycznie łączy moje OC z jednym z moich głównych filmów.

Arcane powstała w czasie, kiedy pracowałam nad początkiem scenariusza do „Solar Flare 2”, więc to także miało pewny wpływ.

Jestem przekonania, że magia ognia pochodzi nie od bzdurnych magicznych trików, lecz z wnętrza każdego z nas, czy duszy, jeśli można tak określić.

Dopóki istniejemy w danym świecie, ogień w nas płonie, a kiedy przemijamy, powoli się zatracą, aby następnie zgasnąć i ponownie się odrodzić jak feniks.

M: Całkiem to poetyckie. Bardzo ciekawy motyw na postać, muszę przyznać. Dodatkowo dało nam to ładne zamknięcie naszej małej rozmowy. Skoro już o tym mowa. Czy jest coś jeszcze, co chciałabyś przekazać na sam koniec naszym czytelnikom?

T: Chyba się już wyładowałam, ale jako „kreatywna” artystka życzę czytelnikom i innym artystom wspólnych marzeń i wyobraźni. Kierujecie się swoimi życzeniami i celami, nawet gdy nie spełniają się od razu, kiedyś muszą! Nie patrzcie przez pryzmat naszej szarej rzeczywistości, ale nie bądźcie też negatywnie nastawieni na wszystkich i wszystko. Nie bójcie się krytyki innych oraz nie dajcie się manipulować.

Każdy ma swoje złe demony, przez co świat jest kolorowy. Jeśli chodzi o fandom, to zdanie zostawiam Wam. Czy jest taki, jak sobie wyobrażacie, czy też nie? Zbyt miłe słówka?

M: Zdecydowanie wystarczająco miłe słowa! W takim razie pozostało mi jeszcze na koniec ostatni raz podziękować Ci za poświęcony czas na naszą wymianę zdań. Życzę Ci dalszych sukcesów i zadowolenia z procesów twórczych!

T: Jak najbardziej, dziękuję również Tobie. Jeśli ktoś jest zainteresowany moimi animacjami, jak i również sztuką moich przyjaciół, polecam wszystkim gorąco!

Tylko się nie przypalcie. Może kiedyś zobaczymy się na Ponymeece! Jeszcze raz powodzenia i niech słońce będzie z Wami!

Twórczość Twilightlot znajdziecie na:

- ♥ [Twitterze](#)
- ♥ [YouTube](#)
- ♥ [DeviantArcie](#)



S.T.A.L.K.E.T.R

CATZ

DOBRA, KONIEC WYCIECZKI DO CZARNOBYLA. NAWET SPOKO BYŁO, ZDJĘĆ NAROBILEM. OBCZAJCIE, JAKĄ FAJNĄ LAMPKĘ ZGARNAŁEM NA PAMIĄTKĘ.

NAT ZO I MODYFIKATORY, ZABIERAM SZLACHCICOWI OSZCZĘDNOŚCI ŻYCIA...



NO CO?

CATZ
4
LYFE



MAM COŚ NA TWARZY?

O, CZEŚĆ, CORRA.

BŁEEEE

