



EQUESTRIA TIMES

51

01/2022



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Nostalgiczny świat strategii

MATRIX: ZMARTWYCHWSTANIA

Spoilerowa opinia przyczajonego sequelu

PATHFINDER: WRATH OF THE RIGHTEOUS

Na ścieżce wojny i podboju

MUSHOKU TENSEI

Hikikomori za drzwiami

LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

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



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

LOVE
BURGERS



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD



Witajcie, Misiaczki!

Od wydania 50. numeru dużo się u nas działo, w wyniku czego tym razem witam Was jako redaktor naczelna naszego ogólnopopkulturowego fanzinu. Wraz z objęciem tego stanowiska chciałabym podziękować Cahan za te kilka lat prowadzenia nas przez drogę od kucykowej gazetki do aktualnego miejsca, chociaż nie zawsze było to łatwe zadanie.

Poza tym pragnę ogłosić, że w najbliższym czasie planujemy mały rebranding. Dotyczy to modyfikacji nazwy i możliwego liftingu logo ET. Bez obaw, nie wiąże się z tym żadna zmiana treści. Chcemy po prostu, by nasza wizytówka była bardziej spójna z publikowanymi przez nas tekstami. Planujemy też nieco bardziej rozkręcić nasze social media, więc szykujcie się na jeszcze więcej materiału z naszej strony!

Przy okazji chciałabym też oficjalnie ogłosić, że od tego numeru mam zamiar podpisywać się moim głównym nickiem związanym z moją działalnością artystyczną. Tak że zamiast Moon/Moonlight wszelkie moje treści i wiadomości będą sygnowane nazwą: Lailyren, chociaż to mało istotny szczegół.

Przechodząc do sedna – poza tekstami związanymi z tematem numeru, który tym razem dotyczy gier strategicznych, a zwłaszcza „Heroes of Might and Magic”, mamy dla Was spoilerową recenzję najnowszej części „Matrixa” napisaną przez Hefajstosa. Znajdziecie tu również tekst na temat filmu „Gogol” oraz zakreconej animacji „Centaurworld”. W części gejmerskiej Cold podzieli się z Wami swoimi przemyśleniami po ograniu „Metroid Dread”. Ponadto, jeśli fantasy dla nastolatka również przyprawia Was nieraz o migrenę, tekst Gray może przypaść Wam do gustu.

Tak że bez zbędnego przedłużania: dziękuję, że wybraliście naszą gazetkę, i życzę Wam miłego czytania!

~Lailyren



Naczelną czasopisma: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghattor

Redaktorzy: Gray Picture, Malvagio, Hefajstos, Black Scroll, Cold

Korekta: Magda B, Midday Shine, Blackie

Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado

Archiwum: Catkitty

Gościnnie: Dolar84, Magfen

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Redakcja Equestria Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Spis treści

ET NEWS

ET News.....	4
--------------	---

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Matrix: Zmartwychwstania.....	6
Gogol.....	8
Centaurworld.....	12
Mushoku Tensei.....	16

RECENZJE – GRY

Metroid Dread.....	20
Pathfinder: Wrath of the Righteous.....	22

RECENZJE – LITERATURA

Grillbar Galaktyka.....	26
-------------------------	----

RECENZJE – FANFIKI

„Sercem będę przy Tobie”.....	29
-------------------------------	----

TEMAT NUMERU

Heroes of Might and Magic.....	34
Disciples II.....	36
EU IV – Anbennar.....	40
Wojny bohaterów.....	42
Dlaczego city buildery są najlepsze?.....	46

FELIETONY

Postanowienia noworoczne.....	48
Z pamiętnika Mistrza Gry #3.....	49

PUBLICYSTYKA

Co jest nie tak z fantasy dla nastolatka?.....	50
--	----

TWÓRCZOŚĆ

Przepis na owocowe curry.....	52
-------------------------------	----

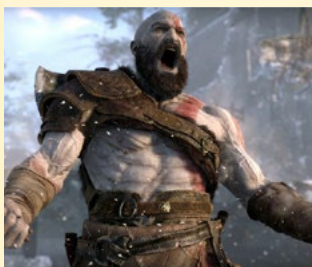
Grafika okładki autorstwa
KogotsuchiDark

Linktree – linki
do socjali

ET News

GRY

14.01



Niemal cztery lata po premierze na PS4, „God of War” trafi na komputery domowe.

21.01



„Elden Ring”, duchowy spadkobierca soulslike'ów, trafi na pecety oraz PS4, PS5, XOne i X Series X.

MUZYKA

21.01



Premiera trzeciego albumu norweskiej artystki Aurory za tytułowanego „The Gods We Can Touch”.

21.01



Premiera siódmego albumu niemieckiego heavy/glam metalowego zespołu Kissin' Dynamite.

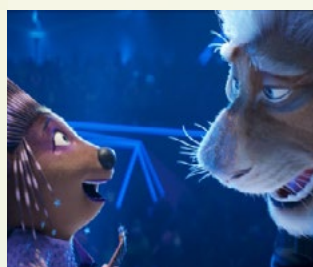
SERIALE I FILMY

5.01



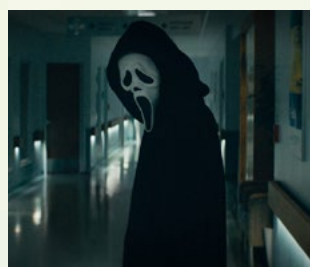
Do kin wchodzi film „King's Man: Pierwsza Misja”, będący prequelem popularnej serii o agentach-dżentelmenach.

7.01



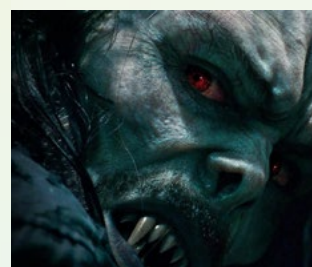
Premiera „Sing 2”, czyli rozśpiewanej animacji o pociesznych zwierzakach i ich rozterkach.

14.01



Kolejna odsłona serii „Krzyk”, z powracającą obsadą z Neve Campbell na czele.

28.01



Michael Morbius zadebiutuje na wielkim ekranie w swoim własnym filmie „Morbius”.

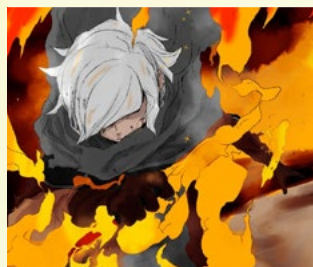
ANIME

6.11



Zadebiutował [trailer drugiego sezonu anime „Tonikaku Kawaii”](#), przedstawiającego dalsze losy młodej pary, których budowanie relacji zaczęło się od podpisania dokumentów zawarcia ślubu.

17.12



Ogłoszono czwarty sezon DanMachi, i choć na szczegóły przyjdzie nam jeszcze poczekać, to zdecydowanie warto.

18.12



Niesamowity Chainsaw Man na drugim zwiastunie anime.

19.12



Boku no Hero Academia startuje z kolejnym, szóstym już sezonem.

19.12



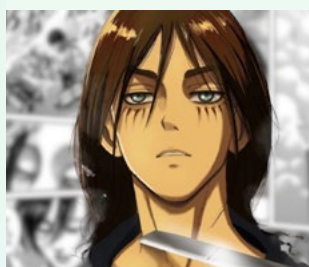
Hell's Paradise: Jigokuraku do-czekał się oficjalnego zwiastuna.

20.12



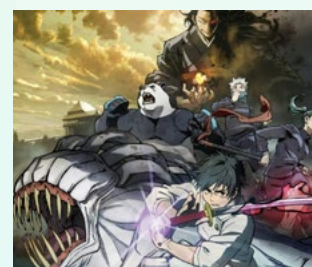
Trailer Arifureta II, opowiadającego o pokrzywdzonym przez życie Hajime, który własnymi siłami kształtuje swój los po przeniesieniu do innego świata.

21.12



Attack on Titan otrzymał drugi trailer finału.

24.12



Premiera filmu Jujutsu Kaisen 0 od studia MAPPA.



MATRIX

ZMARTWYCHWSTANIA

PRZYCZAJONY SEQUEL, (NIE)UKRYTY KOMENTARZ

GDY w 1999 roku na ekrany kin wszedł „Matrix” w reżyserii (wtedy jeszcze braci) Wachowskich, z miejsca zmienił postrzeganie kina akcji, któremu wciąż ciężyły sztampy ostatniej dekady. Doczekawszy się dwóch sequelei, antologii krótkometrażówek i kilku gier stał się uniwersum o dość specyficznej reputacji.

~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 zrozumcie mnie źle, darzę te filmy kinomańską miłością (w gry miałem okazję grać, nigdy ich nie skończyłem; The Matrix Online mnie ominął). Nie mogę jednak przymknąć oczu (ani nawet jednego) na masę idiotyzmów i dziur fabularnych, jakie mają w sobie sequele, w gruncie rzeczy będące wydmuszkami. Ale wciąż sprawiającymi masę frajdy! Dlatego też informację o kolejnym sequelu po latach przyjąłem konkretnym „Eeee... ale po co?”. Na szczęście Lana Wachowska udowodniła mi, jak bardzo moje obawy były bezpodstawne.

Zanim zagłębimy się w samą recenzję, notka – nowy „Matrix” nie jest pełnoprawnym sequelem. To nie jest kolejne „więcej, mocniej, szybciej”, nie trzyma się też zasad ustalonych przez motyw powrotu po latach. „Zmartwych-

wstanie” to bardzo osobisty komentarz, swego rodzaju podsumowanie tego, co stało się zarówno z serią, jak i masowo produkowanymi sequelami skrojonymi pod tabelkowe normy, mające zapewniać odpowiedni zysk. I warto o tym pamiętać, decydując się na seans – czy to w kinie, czy też po premierze na serwisach streamingowych.

Skoro wstęp mamy za sobą, przejdźmy do samego filmu. Neo – znów jako Thomas Anderson (powracający do ikonicznej roli Keanu Reeves) – jest projektantem gier po przejściach. Trylogia gier o Matrixie przyniosła mu zarówno sławę, jak i załamanie nerwowe. Wolny czas spędza więc na rozmowach z psychoanalitykiem o podejrzanie niebieskich oprawkach (Neil Patrick Harris), jedzeniu makaronu i picciu kawy, wzdychając do pięknej Tiffany (aka. Trinity, czyli Carrie-Anne Moss). Oprócz tego bawi się kodem oryginalnego „Matrixa”, licząc na... no właśnie?

Okazuje się bowiem, że w kodzie (module) jest coś w rodzaju programu-wspomnienia Morfeusza (w tej roli mający masę frajdy Yahya Abdul-Mateen II). Przypadkowo uwalnia go Bugs (Jessica Henwick), jedna z Wyzwolonych, tym samym rozpoczynając sekwencję domino. W wyniku splotu wydarzeń do gry powraca Agent Smith (równie dobrze bawiący się Jonathan Groff), a Neo po raz kolejny musi uciec z wirtualnego więzienia. Brzmi banalnie i sequelowo? Ale tak nie jest!

Film podzielony jest na trzy akty, działające na nieco innych płaszczyznach i lepiej bądź gorzej pełniących rolę komentarza. Pierwszy akt to oczywiście Neo w pułapce Matrixa, który niczym Alicja w Krainie Czarów próbuje dojść do ładu i znaleźć jakieś wyjście z marazmu. Akt drugi ma miejsce w świecie rzeczywistym, wciąż osnutym dymem i chmurami pustkowiu zarządzanym przez maszyny. Tym razem zamiast Zionu mamy Io, czyli miejsce założone przez sojusz ludzi i części maszyn. Tu też spotykamy starą znajomą (powracając do roli Niobe Jadę Pinkett Smith) oraz nową-starą znajomą (Priyanka Chopra Jonas jako dorosła forma Sati) i dowiadujemy się o nowym statusie quo i uwięzieniu wciąż żyjącej Trinity.

Akt finałowy to, jak przystało na kino tego typu, spora dawka akcji. Mamy więc pościgi i wybuchy, ktoś strzela, inny ktoś krzyczy. Obowiązkowo jest też plot-twist i kilka ciekawych pomysłów. Część ta odstaje od reszty filmu, choć nie na tyle, by zepsuć całościowe wrażenie. Nie mierzi to w żaden sposób i wciąż spełnia swoje zadania – zarówno jako nośnik komentarza, jak i dobrej zabawy.

„Matrix: Zmartwychwstanie” zdaje się też odcinać w jakimś stopniu od swoich poprzedniczek. Mało jest tu tego cyfrowo-zielonego filtra, którym obfitowały niemal wszystkie sceny w symulacji. Więcej tu światła i kolorów, jakiegoś takiego ciepła, ale też surowości rodem z telefonowej kamery. Również sam Neo zdaje się przechodzić bardziej do

defensywnej postawy, zamiast przysłowiowo kopać tyłki. Mimo iż rzuca charyzmatycznie drewnianym głosem „Wciąż znam kung-fu”, to częściej korzysta z kinetycznej mocy odpychania i zatrzymywania (tak, pociski znowu spadają jak rozsypane).

Całość ogólnie opiera się na miłości głównej pary. Miłości spełnionej i niespełnionej, dającej sporo radości i smutku. Zamknięci w pułapkach umysłu, komputerowej symulacji i iluzji pozornie dobrych żywotów Igną do siebie, sprawiając systemowi problemy. Carrie-Anne Moss ma tu z początku mniej do gadania (i grania) niż Keanu, dopiero w trzecim akcie dostaje swoje pięć minut. I wypada rewelacyjnie, zwłaszcza że chemia między nią a Keanu wciąż jest żywa i namacalna. Widać to szczególnie w ostatniej scenie, gdy oboje błyszczą jako para – kochanków, przyjaciół, partnerów.

Jeżeli więc, drodzy Czytelnicy, nastawicie się na kolejny sequel w stylu „Reaktywacji” czy „Rewolucji”, to możecie się zawieść. Jest tu tego mało, mniej nawet niż w oryginalnym „Matrixie”. Jeżeli jednak pójdziecie na seans z otwartą głową i chęcią zobaczenia filmu bazującego na meta-odniesieniach w innym stylu – będziecie zachwyceni. Lana dobrze przemyślała stan trylogii i działań korporacyjnych i wie, jak to odpowiednio podać. Jeśli jednak zależy Wam na dobrej zabawie z powrotem do przeszłości – idźcie na „Spider-Mana”. Spędzicie miło czas bez poczucia, że z czegoś was ograbiono. Ave!





Gogol

ZAPEWNE sporej części z Was mówi coś imię i nazwisko **Nikołaj Gogol**. Zapewne kojarzycie jego utwory „**Rewizor**” czy „**Ożenek**” z listy lektur szkolnych. Ale zapewne nie znacie pozostałej części twórczości rosyjskiego pisarza oraz jak bardzo obrazoburczym i niesztampowym był on człowiekiem.

~Solaris

Zacznijmy od krótkiego wprowadzenia, kim był **Nikołaj Gogol**. Urodził się w 1809 roku na terenie guberni połtańskiej na ziemiach ukraińskich pod nazwiskiem **Nikołaj Janowski**. Tak, rodzina naszego głównego bohatera serialu miała związki z Polską. Co prawda tytuł szlachecki **Janowscy** otrzymali od carycy **Katarzyny II**, lecz rodzina od strony matki pochodziła z terenów **Rusi Koronnej**, jeden z jego pradziadków, **Ostap Hohol**, był nawet mianowany przez **Jana III Sobieskiego** hetmanem kozackim **Ukrainy Prawobrzeżnej**. Nie łudźmy się jednak, że pisarz darzył gorącym uczuciem Polskę – po powstaniu listopadowym odrzucił człon nazwiska **Janowski** jako „wymyślony przez Polaków” i podpisywał swoje utwory wyłącznie zruszczonym nazwiskiem panińskiego matki – **Gogol**.

Światową sławę **Nikołajowi Gogolowi** przyniosło napisanie powieści „**Martwe dusze**”, której tak naprawdę nigdy nie ukończył, gdyż spalił maszynopis kontynuacji, która miała być drugą częścią trylogii, zaś wkrótce potem sam pisarz zmarł. Jednak oprócz pisania groteski i satyr na rosyjską codzienność oraz

ostrej krytyki społeczeństwa rosyjskiego, którą zaprezentował w wyżej wymienionej powieści, **Nikołaj Gogol** miał także inny okres twórczości. Twórczości, która zasadzała się na ukraińskich korzeniach, folklorze, obrzędach. I właśnie na bazie wczesnego etapu jego twórczości stworzono serial „**Gogol**”, który zawiera w sobie elementy biografii artysty.

Pomyślcie sobie: „Kolejny biograficzny serial, w dodatku rozwleczony aż na osiem odcinków?”. Otóż nie tym razem. Co prawda w serialu znalazła się postać **Nikołaja Gogola**, ale został on, niczym bohater **isekai**, wtłoczony w ramy swoich opowiadań, czyniąc go jednym z głównych bohaterów, który spina w całość historię.

Serial w reżyserii utalentowanego rosyjskiego reżysera młodego pokolenia, **Jegora Baranowa**, z początku został wyprodukowany jako trylogia filmów: „**Gogol. Początek**”, „**Gogol. Wuj**” oraz „**Gogol. Straszna zemsta**”. Filmy okazały się na tyle dużym sukcesem, że telewizja **TV-3** zaoferowała stworzenie serialu w oparciu o trylogię z dogranymi dodatkowymi odcinkami lepiej łączącymi te trzy produkcje. W ten sposób otrzymaliśmy serial „**Gogol**”, zaś sam **Baranow** propozycję nakręcenia filmu „**Metro 2033**”.

Serial rozpoczyna badanie sceny zbrodni przez śledczego **Jakowa Guro** (w tej roli wystąpił jeden z wybitniejszych rosyjskich aktorów, **Oleg Mieńszy-kow**, który na swoim koncie ma m.in. główną rolę

„Już na samym początku widzimy tajemniczego mordercę zabijającego młode dziewczęta”



w oscarowym filmie Nikity Michałkowa „Spaleni słońcem”), zaś w charakterze protokolanta przy tymże śledztwie pracuje właśnie początkujący pisarz, Nikołaj Gogol (w jego rolę wciela się aktor młodego pokolenia, Aleksandr Pietrow, który w trakcie produkcji trylogii „Gogol” otrzymał nagrodę Złotego Orła za najlepszą rolę męską w serialu „Sparta”). Okazuje się, że w trakcie śledztwa główny bohater przeżywa migawki wizji morderstwa w trakcie krótkiego epileptycznego ataku. Śledczy Guro dostrzega zdolności młodego pisarza i proponuje Gogolowi stałą współpracę w charakterze swojego pomocnika, zabierając go do Dikańki, gdzie dochodzi do tajemniczych morderstw młodych dziewcząt. Tam już na samym początku śledztwa Jakow Guro ginie w pojedynku z seryjnym mordercą, a Nikołaj dochodzi do wniosku, że zostanie na miejscu, aby kontynuować śledztwo swojego przełożonego...

Serial nie jest przepełniony efektami specjalnymi charakterystycznymi dla filmów fantasy; trudno tak nazwać tenże serial, w którym fantastyczne i paranormalne zjawiska wplecione są w detektywistyczną fabułę, a wszystko to okraszone jest inteligentnym humorem, choć może on nie trafić do każdego odbiorcy. Można narzekać na sztywną

grę aktorską Aleksandra Pietrowa, ale w serialu Jegor Baranow poprowadził aktora tak dobrze, że przekuł jego najczęściej wymienianą wadę w zaletę, tworząc neurotycznego i targanego emocjami głównego bohatera. Odpowiada to historycznym opisom charakteru samego pisarza, który potrafił wykupić cały nakład swoich utworów, aby potem palić je w kominku, upijając się przy tym alkoholem. Pomimo tego, że w rzeczywistości historyczny Gogol przyjaźnił się z Aleksandrem Puszkinem, który był dla niego swego rodzaju mentorem, w serialu fabuła daje do zrozumienia, że główny bohater cierpi żyjąc w cieniu ówczesnych jemu wybitnych rosyjskich pisarzy jak Aleksander Puszkina czy Michaił Lermontow.

Wracając do samej gry aktorskiej – kiedy na scenę jako postać drugoplanowa wchodził Mieńszykow, to Pietrow zniknął w jego cieniu, ale trudno konkurować z legendą rosyjskiej sceny filmowej. Na uwagę zasługuje także Julija Franc w roli rusałki Oksany, która odgrywa ważną rolę w postaci łączniczki i przewodniczki Gogola między światem realnym a mistycznym, metafizycznym. Na minus z kolei zaliczyłbym sztywną i bezemocjonalną grę aktorską Taisy Wiłkowej, której postać nie potrafiła

„Oleg Mieńszykow w roli Jakowa Guro to najjaśniej świecąca gwiazda serialu”



wytworzyć „chemii” z granym przez Pietrowa Gogolem i osobiście sam bardziej sympatyzowałem z postacią Oksany, która wydawała się bardziej, nomen omen, żywą postacią.

Uwagę zwraca także świetna scenografia ukazująca przeciętną, ukraińską prowincję Imperium Rosyjskiego z jej urokami w postaci pięknych pejzażów oraz niewygodami wynikającymi ze słabego rozwoju gospodarczo-społecznego tamtych regionów. Zapada to w pamięć tym bardziej, że ukazuje bardzo mocno słowiańskość historii oraz to, że dzięki temu odróżnia się od obrazów zachodnioeuropejskiej oraz amerykańskiej kinematografii.

Co prawda sam obraz nie jest w stanie wytrzymać konkurencji jako film z takimi hitami jak „X-Men”, czy kasowymi serialami od Netflixa czy HBO, ale jednak dzięki dobrej pracy ekipy filmowej potrafi pokazać, że z o wiele mniejszym budżetem (25 milionów rubli, czyli ok. 340 tysięcy złotych) potrafił zarobić 4-krotność wydanej sumy na produkcję serialu. Jest to o tyle imponujące, że rosyjskie kino cierpi na podobną przypadłość do polskiej kinematografii – albo tworzone są miłkie komedie, albo kino nietrafiające do przeciętnej odbiorcy, zbyt przeintelektualizowane. Problemem „Gogola” jest także to, że producenci bali się narzucenia wyższego kryterium wiekowego niż 16+ i nie liczyłbym na sceny erotyczne rodem z gry „Wiedźmin” – nie zobaczycie na ekranie nawet sutka, co trochę kłóci się ze scenami śmierci przedstawionymi w produkcji.

Siłą serialu jest także oparcie fabuły o historie zawarte w zbiorze opowiadań „Wieczory na chutorze w pobliżu Dikańki”, który stał się luźną kanwą dla wydarzeń w serialu, a w którym historyczny Nikołaj Gogol zawarł wierzenia, baśnie i legendy ludności mieszkającej na terenach dzisiejszej Ukrainy. Uwagę zwraca też praca kostiumologów i charakteryzatorów z naciskiem na tę drugą grupę, która odwaliła fenomenalną robotę przy zmianie wyglądu Aleksandra Pietrowa w Nikołaja Gogola – aktor wygląda jakby został żywcem wyciągnięty z płócien obrazów przedstawiających słynnego pisarza.

Zaznaczyć należy, że zbiór ten nie został całkowicie wyczerpany jako źródło pomysłów, zaś sam serial kończy się cliffhangerem i być może w niedalekiej przyszłości ujrzemy jego kontynuację. Piszę „niedalekiej”, gdyż Aleksandrowi Pietrowowi skończyła się właśnie 2-letnia umowa na wyłączność z Art Pictures Studios na występowanie tylko w ich produkcjach.

Serial polecam bardzo mocno osobom, które lubią niestandardowe produkcje mieszające różne gatunki filmowe – w tym wypadku fantastykę z filmem detektywistycznym. Spokojnie, nie musicie szukać napisów, czy uczyć się rosyjskiego – produkcja jest dostępna z polskim lektorem na platformie CDA, jednak trzeba posiadać pakiet Premium. Osobiście uważam, że tłumaczenie zostało zrobione bez większych wywrotek, chociaż raz czy dwa były takie zgrzyty, że nawet mój tata, z którym oglądałem ten serial, a który z językiem rosyjskim ostatni kontakt osobiście miał lata temu w technikum potrafił wyłapać różnicę między tym, co przeczytał lektor a kwestią wypowiedzaną przez rosyjskiego aktora.

Na pewno będę także obserwować rozwój kariery reżysera, Jegora Baranowa, który pokazał, że potrafi nakręcić świetny obraz, jeśli da mu się odpowiednie warunki i to niekoniecznie budżetowe. Warto zapamiętać to nazwisko na przyszłość także dlatego, że obecnie pracuje on nad ekranizacją powieści jednego z najwybitniejszych rosyjskich pisarzy science fiction – Kira Bułyczowa „Było to za sto lat” (premiera w 2022 roku). Kolejnym ważnym punktem w karierze Baranowa ma być to, o czym na swoich mediach społecznościowych poinformował w połowie 2021 roku Dmitrij Głuchowski, autor m.in. „Metro 2033” – Jegor Baranow ma być reżyserem ekranizacji wyżej wymienionej powieści; premiera wyznaczona jest na początek 2024 roku.

Ocena: 8/10

Plusy:

- + Świetna gra aktorska, zwłaszcza męskiej części aktorów
- + Fenomenalna praca ekipy filmowej – od reżysera, poprzez scenografów i kostiumologów, na charakteryzatorach kończąc
- + Niebanalne podejście do biografii i twórczości Gogola

Minusy:

- Brak odważniejszego postawienia na widza 18+
- Przeciętna gra aktorska niektórych aktorek
- Poczucie w niektórych momentach luk i niedopowiedzeń fabularnych

A NETFLIX SERIES

Centaurworld

TĘCZA EMOCJI I ŚMIESZNE DZIECKO DWÓCH PIŁEK



WOJNA. Wojna nigdy się zmienia. A może jednak? Przekonuj się o tym bojowy koń o imieniu Koń (rżałem ze śmiechu), gdy w wyniku pewnego zdarzenia trafia do Krainy Centaurów. Absurd przybiera tam formę rzeczywistości, ukrywając szeroką gamę emocji pod tęczową skórą.

~Ghatorr, Lailyren, Hefajstos

Ghatorr: Pamiętam zupełnie, jakby to było wczoraj – słoneczny wieczór, za oknem szaleje piękna letnia pogoda, śnieg nie pada (i dobrze, bo to był sierpień)... I nagle na Netflixie wyskakuje mi coś błuznierczo kolorowego i radosnego. Radośnie odpaliłem i dostałem w pysk pięknie animowaną wojną ludzi z minotaurami, która błyskawicznie przeszła w wypalający oczy (żeby tylko oczy!) absurd i kilka dowcipów o pierdzeniu. Gdy jeszcze doszła wspiana piosenka, wiedziałem, że będę cierpieć, ale muszę oglądać... I podzielić się tym cierpieniem z resztą świata albo chociaż redakcji.

Lailyren: U mnie było podobnie. Lato, szła wakacyjnych obowiązków, Ghatorr rekomenduje absurdalne kolorowe bajki, więc bez namysłu odpalam mojego Netflix'a na telefonie w 1,5x prędkości odtwarzania (i'm speed). O dziwo, mimo uprzedzeń po obejrzeniu zwiastuna, od razu zostaję kupiona piękną kołysanką Jeźdźcy do Konia (najlepsze, że to ich imiona w tej serii, nie zastanawiajcie się nad tym zbyttnio) w pięknej, przeżartej wojną stylistyce i z każdą kolejną minutą ten przedziwny

świat pochłania mnie coraz bardziej. I było tak do końca 2. sezonu.

Hefajstos: Było ciepłe lato, choć czasem padało. Dużo kawy się piło i mało się grało (bo praca). Choć już zwiastun serialu mnie zainteresował, odłożyłem go na późniejszy okres, chcąc skupić się na innych rzeczach. Komentarze Ghata (i potem Lailyren) przypominające niemal sektę sprawiły, że odpaliłem to wcześniej. I nie żałuję, bo to zdecydowanie najlepszy serial, jaki widziałem w tym roku.

Ghatorr: Nasza główna bohaterka, Koń, od małego znająca tylko świat pogrążony w morderczym konflikcie między ludźmi i minotaurami, trafia do kolorowej i magicznej krainy centaurów. Jej próba powrotu do domu, znalezienia wsparcia przeciwko potworom rujnującym jej dom oraz tarcia między nią a wymiarem, w którym wylądowała stanowią główną oś fabuły pierwszego sezonu. "Świat Centaurów" oferuje dziwny mikś klimatów – żongluje tematami wybitnie poważnymi, wliczając w to nawet kwestie problemów psychicznych, samoakceptacji czy samobójstwa, oraz humorem tak dziwnym, absurdalnym i czasem do bólu infantylnym, że mózg się wykręca w spiralę jak jakaś pomniejsza galaktyka. W sumie robiło mi się czasem żal Koni (Konia? Konnicy? Koniny? Jak to odmieniać po naszymu?), która regularnie zaliczała szok za szokiem.



Laily: Co ciekawe, przy tym całym absurdzie serial bardzo dobrze przemyca właśnie te poważne tematy, okraszając je toną cukru i drugą toną piosenek. Właśnie, muzyka w tym serialu stanowi jeden z mocniejszych trzonów, podpierających całość na bardzo solidnej podstawie. Piosenki pełnią tu nie tylko funkcję klimatyczną, ale też popychają fabułę do przodu. To taki musical do potęgi n-tej. Każdy utwór ma drugie albo trzecie dno. Do tego są okrutnie chwytliwe, tylko nie polecam nucić ich w towarzystwie, które nie zna serialu, jeśli nie chcecie zostać wysłani w ciche miejsce przez swoich znajomych. Do tego są naprawdę bardzo dobrze wykonane. Disney mógłby się uczyć od serii i mówię to jako zagorzała fanka wszelkich disneyowskich musicali. Zwłaszcza że motywy z poprzednich utworów są bardzo ładnie przemycane w późniejszych piosenkach, tworząc jedną spójną całość. Przez co też soundtrack przyjemnie się słucha potem w całości, po zakończeniu serialu. Słyszac znajome nutki, człowiek mimowolnie się uśmiecha.

Hefajstos: Co ważniejsze, muzyczne wstawki są integralną częścią tego świata. Postacie są ich świadkami i żywo na nie reagują. Dodatkowo – jak już wyżej wspomniano – są niesamowicie wkręcające. Piosenka o łodzi to jeden z moich faworytów (i absurdalnie wręcz ociekający czarnym humorem żarcik, który po niej następuje). To co jednak przyciąga najbardziej do serialu, to konstrukcja świata. Jest cukierkowo i momentami głupio, ale to tylko wierzchnia warstwa. Pod nią mamy całe pokłady uczuć, emocji i niezwykle ludzkich zachowań. Twórcy bawią się też kliszami i motywami, za każdym razem zaskakując widza – jednocześnie nie popadając w idiotyzm autoironii.

Ghatorr: Faktycznie, piosenki są super. „Świat Centaurów” można bez problemu zaklasyfikować jako musical – szczególnie w pamięć mi zapadły te poważniejsze utwory. Nawet te „niepoważne” jednak solidnie mi wchodziły do mózgu, nawet jeśli robiły z nim brutalne i straszne rzeczy. Sama konstrukcja świata, w całym swoim koszmarnym absurdzie, też jest zadziwiająco solidna – pokłady wewnętrznych



smaczków, powiązań etc. są olbrzymie, a kolejne elementy się ładnie wiążą ze sobą. Humor mi średnio pasował – co mnie zdziwiło, bo myślałem, że lubię taki absurd – szczególnie gdy robił zjazd w stronę żartów fekalnych i seksualnych, jednak świat... i złoczyńca... przytrzymali mnie aż do samego końca. Zaskoczyło mnie, że tak cukierkowo-dziwny serial ma aż tak wspaniałego złoła, ale to było dobre zaskoczenie – ba, najlepsze w tym serialu. O dziwo perfekcyjnie pasuje do tego serialu, idealnie kontrastując ze wszystkimi szaleńczymi elementami Świata Centaurów, jednak równocześnie jest solidnie osadzony w jego zasadach. A, i jego piosenki też są super. I powiązane z nim. Nucę do dziś. I płaczę przy tym. Męskimi łzami.

Laily: Oj tak, pierwsze wspomnienie antagonisty w piosence chwyta tak niespodziewanie, że potem siedzi się i słucha tego utworu w kółko, analizując każde słowo. Zwłaszcza że motyw głównego złego czai się w cieniu od jakiegoś momentu w serialu, budując napięcie do tego stopnia, że człowiek zaczyna się zastanawiać, kiedy w końcu zaatakuje. To świetnie tworzy klimat tej animacji. Z jednej strony tęczowo-cukierkowe centaury, z drugiej strony niepokojące teksty magicznej kołysanki, która jednocześnie otula słuchacza kojącą linią melodyczną i daje dreszcze swoim przekazem. A gdy się już pojawia, oh boi. Ten design, ta otoczka, on ma wszystko, czego mógłby chcieć fan złości w bajkach. Jest kolejnym świetnym punktem tej serii. Pokusiłabym się nawet o stwierdzenie, że najlepszym, gdyby nie było jeszcze tych wszystkich odniesień popkulturowych, które trafiają w punkt, gdy tylko się pojawiają.

Hefajstos: Choć na pierwszy rzut oka złoczyńca może wydawać się do bólu sztampowy (o, patrzcie – kolejny mroczny typ ze zwierzęcą czaszką zamiast głowy) to szybko okazuje się, jak mylne to wrażenie. Nowhere King, przetłumaczony na nasz rodzimy język jako Nicości Król to postać tragiczna i złożona, nie odbiegająca od standardów serii. Poświęcony mu (w głównej mierze) odcinek finałowy, trwający dobrą godzinę w poruszający sposób opowiada jego historię. A odniesienia popkulturalne? Tych jest od zatrzęsienia i na szczęście twórcom udało się

uniknąć typowej pułapki szybkiego starzenia się nawiązań (tym samym uzyskując ponadczasowość jak w „Scott Pilgrim kontra świat”). Finał to zresztą apogeum emocji, który wywołuje łyzy w najtwardszym nawet widzu. Emocje, emocje, emocje (i słowa, słowa, słowa).

Ghatorr: Twórcy ciekawie podeszli do kwestii animacji. Elementy ze świata ludzi i centaurów wyraźnie się różnią stylem – ba, zrobiono z tego element fabuły! Nieważne jednak, gdzie toczy się akcja, wszystko jest śliczne, żywo animowane i aż miło się to ogląda. Stanowczo zaliczam to do listy powodów, dla których wytrzymałem olbrzymie dawki absurdu.

Laily: Oj tak, kontrasty tutaj są ogółem bardzo dobrze zrobione. Zarówno w designie postaci między dwoma światami, jak i klimatem muzyki oraz prowadzeniem wątków. Zwłaszcza, gdy oba światy zaczynają się w pewnym momencie przeplatać tworząc cudowną zupełną przeciwność. Oczywiście design postaci ze świata ludzi przypadł mi do gustu bardziej swoją surowością i szczegółowością, ale jednocześnie wszystko, co centaury, jest takie urocze i okrągłutkie, że aż się chce powiedzieć zakazane słowo – UwU.

Hefajstos: Kontrast to klasyka w tego typu sytuacjach i rzeczywiście jest to cudnie zarysowane. Do tego stopnia, że zwierzęta, potwory i przedmioty mają tendencję do przemiany pod wpływem magii tego świata (vide żywe buraczki). Bawi jednak to, jak bohaterowie ze świata ludzi reagują na to uniwersum, zwłaszcza w kontekście strzelania miniwersjami siebie z kopytek (kocham ten motyw). Nie jest to jednak idiotyczne w swoim przerysowaniu, jednocześnie nie idzie w kierunku, jaki obrało chociażby „Kto zrobił królika Rogera?”.

Ghatorr: W sumie dobrze, że moja ulubiona postać, Nowhere King, nie strzelał małymi wersjami siebie. Nawet „Blood Snow” nie było tak horrorowo-śmieszne.



Laily: Zgadza się, Nowhere King był ponad to i bardzo dobrze, to by się mogło skończyć katastrofą (he, he, he...). Plus zdecydowanie antagonista też jest tu moją ulubioną postacią, chociaż gdybym miała wybrać kogoś z głównej ekipy protagonistów, to nie mogę przejść obojętnie obok Glendale. Wielowymiarowość tej postaci jest cudowna i objawia się nie tylko w postaci jej portalu w brzuchu, ale też różnym sposobem mówienia i śpiewania oraz ogółem podejściu do świata. Jest zdecydowanie bardziej złożona, niż można by się po niej spodziewać po pierwszym spotkaniu, co cechuje dobre pisanie postaci.

Hefajstos: A ja się nieco wyłamię, bo moją ulubioną postacią jest Wammawink.

Laily: Nikt nie lubi Wammawink!

Hefajstos: Hmph. Ja lubię Wammawink (i wychodzi, że jestem jej jednoosobowym fanklubem). Matczyzna figura dla naszej prząsnej gromadki psych... centaurów, szalona alpaka robiąca placki (lubię placki) i sweterki. Jej relacja z Koniem jest tu szczególnie urocza, bo oscyluje pomiędzy matka-córka a czystą kobiecą przyjaźnią, dzięki czemu obie uczą się nieco inaczej patrzeć na świat(y). Zaraz za nią jest Glendale (czyli jednak się w czymś zgadzamy) i nowy nabytek w rodzinie – Stabby, Minotaur z mieczem w plecach.

Było trochę narzekania, było dużo chwalenia, było sporo ostrzeżeń przed absurdem i chwalenia elementów, które go skutecznie wynagradzały – tak więc jeśli nie ma się morderczej alergii na chaotyczne elementy komediowe, to serdecznie polecamy. Jeśli z kolei absurd się lubi – to zobaczenie tego serialu jest wręcz obowiązkiem! Zalecamy tylko zobaczenie go jednym ciągiem, bez robienia sobie niepotrzebnych przerw między sezonami – zwłaszcza, że wstępnie planowano tylko jeden, więc w ten sposób oglądamy zgodnie z zamiarami twórców. Swoją drogą, ciekawe co palili...

Tak czy siak, widzimy się w Świecie Centaurów...

(aaaaaaaaahhhh!) *plask*



Mushoku Tensei

Druga szansa dla hikikomori

CZASEM w życiu człowieka nie układa się zbyt dobrze. Jedna nagła decyzja, która wydawała się świetnym rozwiązaniem potrafi przynieść lawinę negatywnych konsekwencji. To może doprowadzić nawet do rezygnacji z udzielania się w społeczeństwie i zamknięcia się w sobie. Na szczęście w animowanym uniwersum istnieją isekaie. Dar od losu, który poprzez przeniesienie do innego świata, daje drugą szansę na spożytkowanie życia, zachowując cały bagaż dotychczasowych doświadczeń. Tylko czy to na pewno takie kolorowe i wygodne, jakby się mogło wydawać?

~ Lailyren

Słownik małego weeba

Jeśli nie siedzicie zbyt w kulturze japońskiej, możecie nie kojarzyć nazwy „hikikomori”, więc już spieszę z wyjaśnieniem, ale na początku ostrzegam, że ta część artykułu będzie nieco bardziej poważna, ze względu na temat, ale później przejdziemy już do standardowej lżejszej formuły recenzji.

Terminem tym określa się syndrom chorobowy, jak i dotknięte nim osoby, które wyobcowały się ze społeczeństwa tak bardzo, że zupełnie nie opuszczają swojego pokoju. Hikikomori unikają wszelkich kontaktów z otaczającą ich rzeczywistością. Towarzyszy temu często ucieczka w fikcyjny świat gier, książek czy seriali, co z początku może wydawać się czymś relaksującym i przyjemnym, ale z czasem przeradza się w prawdziwy problem.

Syndrom ten dotyczy zwykle osób na utrzymaniu swoich opiekunów/rodziców, niezależnie czy są to nastolatki w wieku szkolnym, czy dorosłe już osoby. Skoro nie opuszczają swojej bezpiecznej przestrzeni, nie chodzą też do szkoły, pracy, ani nie wykonują innych czynności uważanych za „normy”. Egzystują w domu obok swojej rodziny, która dba o to, by mieli podstawowe dobra, jakimi są jedzenie i ubrania. Zjawisko to wywołane jest często

przez wysoką presję (która nadal jest bardzo poważnym problemem wśród społeczności Japonii), brak zainteresowania ze strony najbliższych lub specyficzne traumatyczne wydarzenia.

Osoby określane tym terminem często czują się niezrozumiane w swoim najbliższym otoczeniu, stąd odcinają się od niego, niejako buntując się przeciwko narzuconej im rzeczywistości. Motyw ten często przejawia się w animacjach z gatunku isekai, co na swój sposób pomaga zwrócić uwagę na powagę zjawiska jakim jest hikikomori.

Przykładem osoby dotkniętej tym schorzeniem z zakresu popkultury jest m.in.: Subaru Natsuki z „Re:Zero”, rodzeństwo Shiro i Sora z „No Game No Life” czy też główny bohater polskiej produkcji – Dominik Santorski z „Sali Samobójców”.

Specyfikacje poproszę!

Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu, w wolnym tłumaczeniu „reinkarnacja bezrobotnego” jest ekranizacją powieści typu light novel japońskiego autora o pseudonimie artystycznym, Rifujin na Magonote. Nowelki, jak i manga na ich podstawie uważane są za pionierów gatunku isekai, który ostatnimi czasy bardzo prędko się rozwija, a przynajmniej tak mi się wydaje (w końcu jestem tylko entuzjastką gatunku, nie jego badaczką).

Historia przedstawiona w animacji jest przeplatana delikatnie (lub troszkę mniej) „sprośnymi żartami”, więc zaliczana jest też do gatunku ecchi. Poza tym większość fabuły rozgrywa się w fantastycznym świecie pełnym magii, wojowników z białą bronią i mitycznymi rasami, co dodaje nam tag: „fantasy”. Anime rozpracowuje też m.in. traumę głównego bohatera, który jest wspomnianym już hikikomori, ale też same trudy życia mieszkańców w świecie przedstawionym, czy to ze względu na różnice w statusie społecznym, pogło-



ski, czy inne życiowe tragedie, więc ma również nutki dramatu.

Pierwszy sezon serialu został podzielony na dwie części (11 i 12 odcinków), które opublikowano z półroczną przerwą (premiera odbyła się 11 stycznia, a ostatni odcinek wyemitowano 20 grudnia 2021 r.). Każdy odcinek ma standardowo 24 minuty wraz z animowanym endingiem.

Samą animacją zajęło się powstałe niedawno, bo w 2018 roku Studio Bind i jest to jedyny tytuł w ich dotychczasowym dorobku artystycznym, co moim zdaniem jest naprawdę mocnym startem. Na platformie MyAnimeList otrzymało średnią ocen 8,35/10 po zsumowaniu opinii ponad 430 tys. użytkowników, co jest całkiem niezłym wynikiem. Poza tym ma całkiem zacną i doświadczoną obsadę głosową (a przynajmniej tak jest w przypadku jednego z głosów głównego bohatera).

Kropla w morzu, czy jednak perełka?

Przy aktualnym przesycie tematów, które do tej pory były poruszane w anime typu isekai (od klasycznego ratowania świata przez wybrańca, poprzez zostanie jego największym antagonistą aż do bycia po prostu magiczną księżniczką w świecie romansu), Mushoku Tensei jest jednocześnie jedną z wielu, ale też całkiem świeżą propozycją, jeśli chodzi o historię i użyte w niej rozwiązania. Zwłaszcza, że drugie życie naszego hikikomori zaczyna się dosłownie od ponownych narodzin w innym świecie, jako Rudeus Greyrat, syn pary poszukiwaczy przygód z korzeniami szlacheckimi, z pełnym zachowaniem świadomości i pamięci z poprzedniego „podejścia”. Jako, że główny bohater jest też narratorem, który przez większość czasu okrasza wydarzenia swoim osobistym komentarzem (dubbingowanego przez Sugita Tomokazu, który podkładał głos między innymi do Gintokiego Sakaty, głównego bohatera Gintamy, co może Wam już oddać nieco obraz owego wewnętrznego komentarza [moim zdaniem praca głosem jest tu na najwyższym poziomie, zwłaszcza podczas scen komediowych, ale nie tylko]), anime ma zdecydowanie oryginalny klimat.

I to właśnie z powodu owego wewnętrznego głosu seria zaczyna się bardzo specyficznie, bo opowiada ją 30-letni prawiczek w ciele niemowlaka. Można się domyślić, jakie zboczone żarty można przechwycić słuchając narracji, gdy młody jest karmiony itd (nie bez powodu służąca domostwa należącego do państwa Greyrat uważa, że dziecko zostało opętane lub jest wcieleniem siły nieczystej). Z tego powodu pierwsze odcinki mogą wydawać się nieco zbyt dziwne dla niektórych, ale warto je przeczekać, bo gdy Rudi rośnie i animacja powoli schodzi na poważniejsze tony, to fabuła gra na naszych emocjach całkiem zręcznie i z wyczuciem. Zwłaszcza, że zdecydowanie na plus wyciągają ją dobrze zbudowane relacje między bohaterami. Czuć między nimi prawdziwą chemię. Ktoś tu dobrze odrobił pracę domową z naturalnych zachowań ludzi.

Można powiedzieć, że sama historia powierzchownie wydaje się bardzo prosta, bo jesteśmy po prostu świadkami dorastania i drogi, jaką przechodzi młody Rudeus, ale po głębszym zanurzeniu daje całkiem sporo interesujących



smaczków, zaskakujących twistów i emocjonalnych zagwozdek, które sprawiają, że odbiorca zaczyna się zastanawiać i chce jeszcze bardziej zagłębić się w świat przedstawiony. Zwłaszcza że dzieciństwo w fantastycznym świecie, mniej więcej na poziomie technologicznym z czasów średniowiecza, nie jest łatwe. Szczególnie, gdy jest się dzieckiem, które dziwnie szybko uczy się rzeczy, jakich normalnie nie byłoby w stanie i chce wszystkiego więcej, szybciej, a najlepiej od razu. Dodatkowo wspomniana wcześniej magia też nie zawsze ułatwia życie mieszkańcom fantastycznego świata. Oj, nie zawsze.

Subiektywna opinia raz!

Podsumowując wszystkie moje przemyślenia na temat tego anime, *Mushoku Tensei* bardzo miłe mnie zaskoczyło. Animacja jest płynna, co zwłaszcza widać podczas scen walki oraz subtelnym ukazaniu kobiecych wdzięków (bo jakże by inaczej...). Krajobrazy często robią naprawdę spore wrażenie, zwłaszcza, że zadbano tu o różnorodność. Od pustyń, stepów, łąk i pól, przez lasy, puszcze i tropikalną roślinność, po morza i oceany. Pogoda też zdecydowanie rozpieszcza nasze oczy, ukazując prawie swój cały kalejdoskop.

Podobnie z ukazaniem magii, mistycznymi stworzeniami, egzotycznymi rasami (tak, są zwierzoludzie, tak, mają też kocie uszka i robią nya) czy też strojami postaci, na których widać nawet ząb czasu i wszelkie doświadczenia rzucone na nich przez los, co nie jest zbyt częste w animacjach. Jeśli coś zostało ubrudzone, to jest brudne dopóki dana postać się nie umyje. Jeśli coś się rozedrze, to będzie później w tym miejscu widoczna łata. I to bardzo miła odmiana w porównaniu do innych animacji, gdzie przedstawione postacie wyglądają tak samo przez całą serię, ale też narzuca nam to sam koncept przedstawienia dorastania Rudiego i jego otoczenia. Zdecydowanie zadbano tu o szczegóły, przez co całość jest bardzo miła dla oka (+ pieprzyk na poliku Rudeusa dodaje mu +10 do uroku).

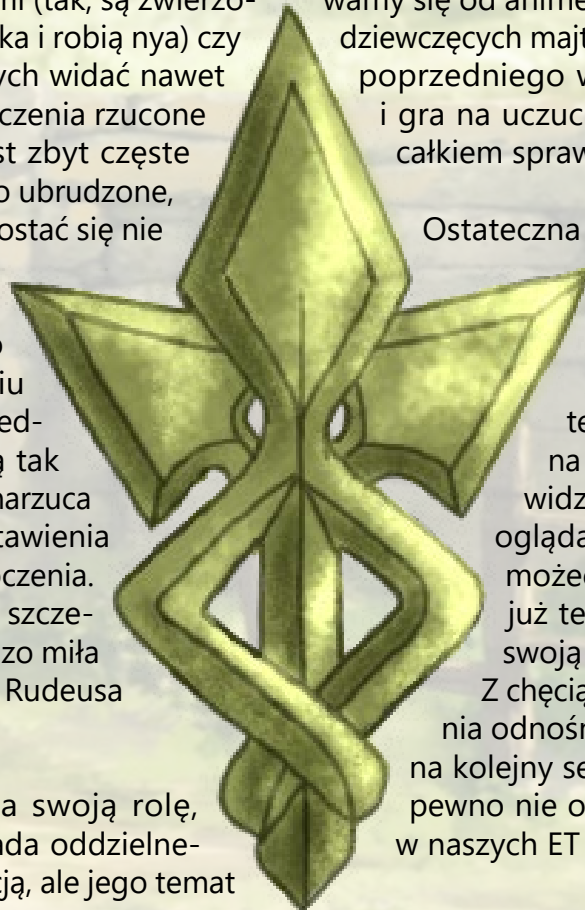
Muzyka też dobrze spełnia swoją rolę, zwłaszcza, że serial nie posiada oddzielnej openingu z własną animacją, ale jego temat

muzyczny jest wpleciony w początek każdego odcinka, spokojnie wprowadzając widza w świat przedstawiony. To naprawdę wprawia w odpowiedni nastrój i zwiększa immersję podczas oglądania, nadając każdemu odcinkowi odpowiedni i klimatyczny start + to naprawdę przyjemna melodia.

Pod względem fabuły zdecydowanie druga część bije pierwszą na głowę, ponieważ porusza dużo poważniejsze struny i dotyczy też poważniejszych spraw, ponieważ sam bohater jest tam już starszy (mimo że nadal fizycznie jest dzieckiem). Co nie znaczy, że pierwsza część serialu jest zła, po prostu jest bardziej specyficzna przez wspomniane już połączenie kilkulatka z mózgiem prawiczką w średnim wieku. Pierwsza część z początku ma zdecydowanie bardziej komediowy wydźwięk, chociaż dramat dalej jest tam obecny. Rudi niejako tymi żartami ukrywa swoje traumy i strach przed prostymi czynnościami oraz ludźmi, którzy czekają na niego po przekroczeniu muru rodzinnego domostwa.

Czy ten tytuł dobrze ukazuje problem, który wiąże się z hikikomori? Moim zdaniem jak najbardziej, przynajmniej do tej pory, bo historia nie kończy się na pierwszym sezonie. Jest w nim bardzo dużo rodzinnego ciepła, rollercoaster emocji oraz sporo życiowej nauki. Czego zwykle nie spodziewamy się od anime, gdzie żartuje się z kradzieży dziewczęcych majtek. Historia Rudiego oraz jego poprzedniego wcielenia pobudza myślenie i gra na uczuciach oglądającego, robiąc to całkiem sprawnie.

Ostateczna ocena: Jeśli nie przeszkadza Wam odrobina specyficznego humoru, lubicie klimaty magicznego fantasy i animacji z serduchem, gorąco polecam ten tytuł. To jeden z mojej topki na 2021 rok. Więc jeśli jeszcze nie widzieliście, a nie macie akurat co oglądać do jedzonka, to wiecie, co możecie zrobić. A jeśli oglądaliście już ten tytuł, podzielcie się z nami swoją opinią na naszych socjalach. Z chęcią wymienię z kimś doświadczenia odnośnie tego tytułu w oczekiwaniu na kolejny sezon, o którego premierze na pewno nie omieszkamy Was powiadomić w naszych ET Newsach!





ZGROZA NA PLANECIE ZDR

METROID

DREAD

KIEDY podczas czerwcowego Nintendo Directu-widzowie ujrzeli znajomą zbroję Samus, wszyscy spodziewali się, że wreszcie dojdzie do ogłoszenia premiery „Metroid Prime 4”, od jakiegoś czasu tkwiącego w deweloperskim piekle. Big N jednakże udało się naprawdę zaskoczyć fanów, zapowiadając niespodziewanie inną grę z serii, która jednak także przez bardzo długi okres tkwiła w produkcji. Czy niespodzianka się udała i warto było czekać?

~Cold

Garść faktów na początek: Metroid Dread to pierwsza od czasu wydanego w 2002 r. „Fusion” pełnoprawna kolejna dwuwymiarowa część serii (w międzyczasie pojawiły się jeszcze co prawda „Zero Mission” na GBA i „Samus Returns” na 3DS-a, te były jednak remake’ami pierwszych dwóch gier z cyklu). Zapowiedziana została już w 2005 r. jako tytuł na DS-a, lecz na jakiś czas trafiła do zamrażarki z uwagi na ograniczenia techniczne docelowej platformy, fani zaś doczekali się z nowości jedynie (a może aż?) trójwymiarowych odstępów: kolejnych części chwalonej podserii „Prime” i dosyć kontrowersyjnego „Other M”. Po kilkunastu latach gra została jednak wreszcie odmrożona przez Hiszpanów ze studia MercurySteam, dla których to nie była pierwsza styczność z Metroidami – to oni odpowiedzialni byli za wspomniane wcześniej „Samus Returns”. Tyle o kulisach, przyszedł czas na mięcho.

Cała afera zaczyna się niedługo po tym, jak Samus Aran, niezwyciężona łowczyni nagród, zniszczyła w poprzedniej części całą rasę groźnych pasożytów, zwanych X. Ale czy na pewno całą? Nie, Galaktyczna Federacja otrzymuje nagle informację o niedobitku, który uchwalił się na planecie ZDR. Natychmiastowo wysłano na miejsce siedem specjalnych robotów zwanych EMMI, by dokończyły dzieła zagłady, niestety kontakt z nimi niespodziewanie się urywa. Do akcji wkroczyć zatem musi nasza protagonistka, która po postawieniu stopy na zainfekowanej planecie zaatakowana zostaje przez tajemniczego przeciwnika. Jakimś cudem udaje się jej przeżyć, lecz odzyskawszy przytomność, orientuje się, że straciła znaczną część swych zdolności. Uwięziona we wnętrzu planety, musi przedrzeć się na powierzchnię, czego z pewnością nie ułatwią jej ograniczenia, spotykane na każdym kroku chmary paskudztw, a także niezniszczalne, zhakowane przez kogoś EMMI, przez które łowczyni sama staje się zwierzyną...

Fabula już pokrótce omówiona, ale jak tam z gameplayem? Cóż, przyjdzie nam kierować Samus przez kilka rozległych stref; do każdej przyjdzie nam co najmniej kilka razy wrócić, gdyż wejście do części miejsc wymagać będzie zdobycia konkretnych umiejętności. Powroty te nie są jednak jakimiś zapychaczami – nowe sztuczki w naszym arsenale pozwalają nam wejść tam, gdzie czekają na nas nowe wyzwania, na dodatek miejsca już przez nas odwiedzone mogą się zmienić i dojdą też nowi

przeciwnicy. Napotykanie po drodze miniony także z czasem ewoluują i stają się trudniejsze do pokonania, przynajmniej do czasu zdobycia nowego ataku lub amunicji. Nierzadko zapewne zaistnieje sytuacja, że się zgubimy w gąszczu korytarzy, na szczęście zawsze mamy dostęp do wygodnej mapki, na którą można nanosić własne znaczniki.

Jeżeli nie mieliście jeszcze styczności z tego typu grami, szykujcie się na to, że będziecie często ginąć. Każdą walkę z bossem powtarzać będziecie zapewne kilkanaście, może nawet kilkadziesiąt razy. Będziecie cierpieć. Czuć masę frustracji. Odczuwać chęć, by rzucić konsolę w diabły. Mimo wszystko i tak będziecie wciąż próbować, bo to zbyt uzależniające. Ten uczyć, gdy w końcu rozkminisz, jak przetrwać wszystkie fazy walki, ta satysfakcja... Ciężko to opisać, najlepiej samemu to przeżyć.

Najczęściej jednak przyczyną waszych zgonów będą EMMI. Skurczybyki są niezniszczalne (przynajmniej do czasu, aż w walce z sub-bossem danej strefy nie zdobędziecie specjalnego, jednorazowego działka), a bliskie spotkanie z jednym z nich będzie prawie zawsze skutkować śmiercią w męczarniach. Istnieje co prawda możliwość sparowania ataku, lecz wymaga to nadludzkiego refleksu lub łutu szczęścia – nie jest to jednak niemożliwe, ba, mi kilkakrotnie ta sztuka udało się trzy razy z rzędu, najlepiej jest mimo wszystko uciekać, póki czas. Roboty grasują tylko w wydzielonych częściach poziomów, a wejście do tychże wiązać się będzie z ciągłym poczuciem osaczenia – EMMI są wyczulone na ruch i lada moment mogą pojawić się tuż koło nas, na dodatek każdy posiada jakąś umiejętność utrudniającą ucieczkę, na przykład paralizujące pociski.

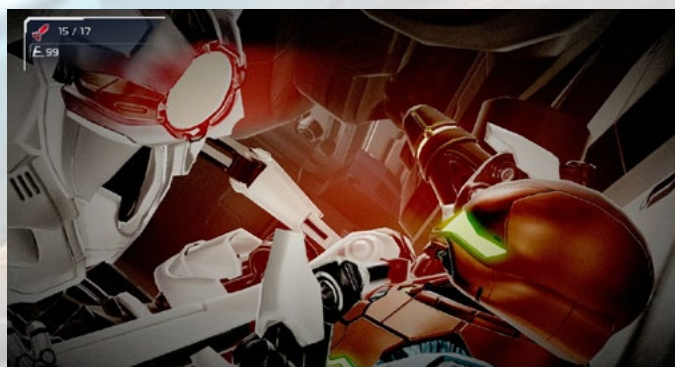
Wymaksowanie wszystkich poziomów, czyli zdobycie wszystkich znajdziek (dodatkowa amunicja/energia) także wymagać będzie masy cierpliwości. Część z nich jest poukrywana w dosyć perfidnych lokacjach, na dodatek najtrudniejsze pochłoną setki prób celem wyrobienia odpowiedniego timingu,

potrzebnego, by na przykład przez zły ruch nie utracić przyspieszenia potrzebnego do rozbicia specjalnego rodzaju bloków. Warto jednak poświęcić na to czas, zdobyte bonusy będą szczególnie przydatne podczas walk z bossami. W temacie znajdziek, warto jeszcze wspomnieć o umiejętnościach. Część z nich ukryta jest w pomieszczeniach, do niektórych dostęp wymagać będzie pokonania bossa, inne zaś zdobyć można po wygranej z EMMI. Nowe zdolności są różnorodne – mamy tu przykładowo klasyczną w tej serii możliwość zwinięcia się w kulkę, promień-lianę czy też pociski mrozące.

Bądźcie świadomi, że podczas gry wykorzystacie prawie każdy przycisk na Joy-Conach. Można się po jakimś czasie przyzwyczaić do schematu sterowania, lecz i tak czasem brakowało mi opcji jego personalizacji – czasem w ferworze walki ciężko jest coś wcisnąć, tudzież zapomina się o jakiejś opcji lub wykona się nie tę czynność, którą się chce. Należy też czasem rozkminić samemu (lub z pomocą internetu), jak wykorzystać pewne zdolności, by przykładowo zdobyć jakiś bonus – gra podaje co prawda niezbędne informacje, lecz te nie zawsze wystarczą.

Grafika w „Dread” wygląda naprawdę estetycznie, zarówno podczas gry, jak i w cutscenkach (a przynajmniej w trybie przenośnym, nie miałem niestety jak sprawdzić wyglądu na większym ekranie). Spodobało mi się, jak momentami płynnie perspektywa dwuwymiarowa przechodzi do trzech wymiarów – zauważyć to można chociażby podczas boss fightów. Pochwały należą się także za projekty tła i postaci, w szczególności EMMI. Do soundtracku nie mam żadnych uwag. Jest co prawda nieco oszczędny, ale nie jest to bynajmniej wadą w tym przypadku – ambientowe brzmienia pozwalają łatwiej wczuć się w cały ten klimat.

Słowem podsumowania: Nintendo znowu dostarcza, trzeba się jednak liczyć z kosztami – gra kosztuje ponad 200 złotych – stare, dobre Big N. Jeżeli niestraszny jest Wam poziom trudności i lubicie maksować poziomy oraz odkrywać sekrety – naprawdę warto. W przeciwnym wypadku – cóż, zawsze można potraktować kartridż jak inwestycję, w końcu gry Nintendo długo trzymają wartość, a nic nie wskazuje na to, by ten stan rzeczy miał się zmienić. Przyznam Wam szczerze – to była moja pierwsza metroidvania i na tej jednej się zapewne nie skończy. Jak zawsze zachęcam Was do dzielenia się waszymi opiniami w komentarzach pod naszymi social mediami, a tymczasem, do następnego!





GDY opuszczałem względnie bezpieczne i spokojne okolice Ukradzionych Ziem w Pathfinder: Kingmaker byłem całkiem usatysfakcjonowany. Porządny RPG, z przyjemnymi wyborami fabularnymi, ciekawym światem, kilkoma interesującymi mechanikami i waderkiem bugów dla smaku. Nie miałem wtedy jeszcze pojęcia, że twórcy, studio Owlcat, dopiero się z tą grą rozpędzało i że swoje nabyte przy produkcji doświadczenie przekują w... KRUCJATĘ.

~Ghatorr, Malvagio

Desna Vult! Ale spokojnie, wszystko w swoim czasie, gra nie rzuci nas od razu w sam środek konfliktu, lecz pozwoli nacieszyć się kolejną wariacją na temat niesławnego Festynu Dożynkowego z „Neverwinter Nights 2”. W typowym, długim i nudnym samouczku... OŻ CHOLERA, ZACZEŁA SIĘ APOKALIPSA! Tak, „Wrath of the Righteous” nie traci czasu, od razu rzuca nas w sam środek akcji i wprowadza w klimat, jaki będzie nam towarzyszył przez całą grę. Tak, jak życzyłby sobie tego Hitchcock, fabuła zaczyna się od trzęsienia ziemi (dosłownie), a następnie napięcie stopniowo narasta. To jest krucjata, a nie chodzi lisek koło drogi! Chyba że gra się kitsune. Pojawiają się i wyjaśniają kolejne tajemnice, spiski sprzed stu lat odgrywają niebagatelne znaczenie, intrygi władców demonów są równie ważne jak armie krzyżowców przetaczające się przez Golarion...

Ale, ale – jaka krucjata? Jaka Desna? Jakie kitsune? Otóż Pathfinder: Wrath of the Righteous toczy się w okolicach Rany Świata (ang. Worldwound), czyli miejsca gdzie sto lat przed początkiem gry pewna niemiła pani postanowiła stworzyć połączenie między nudnym, zwykłym wymiarem fizycznym a ekscytującym, chaotycznym wymiarem Otchłani, co zaowocowało inwazją demonów na sporą skalę i upadkiem państwa znanego jako Sarkoris. Gdy sąsiedzi zorientowali się, że do ich drzwi (nie)uprzejmie puka aż trójka demonicznego lordów, zwarli szyki, zgarnęli nieco wsparcia z niebios i rozpoczęli walkę z nowym zagrożeniem – w przeciągu wieku jako-tako stabilizując kordon wokół Rany Świata, nie będąc w stanie jej jednak zamknąć. Na początku gry dochodzi jednak do ataku na jedno z ogniw łańcucha ochronnego, miasto Kenabres – i zapoczątkowane tym wydarzenia prowadzą do ogłoszenia kolejnej świętej wyprawy przeciwko demonicznym siłom. Piątą i, jak Desna (czy tam inne dobre bóstwo, ale Desna jest najfajniejsza więc o innych nawet nie wspomina) pozwoli, ostatnią.

Nie może być inaczej, skoro tym razem dołącza do niej nasz dzielny protagonista! Choć trzeba przyznać, iż początkowo nic na to nie wskazuje – grę zaczynamy na noszach, ledwo żywi i bez jakiegokolwiek wiedzy na temat tego, co zadało nam tak paskudną ranę (taką, co się nie goi, hmmm, na pewno nie będzie to miało

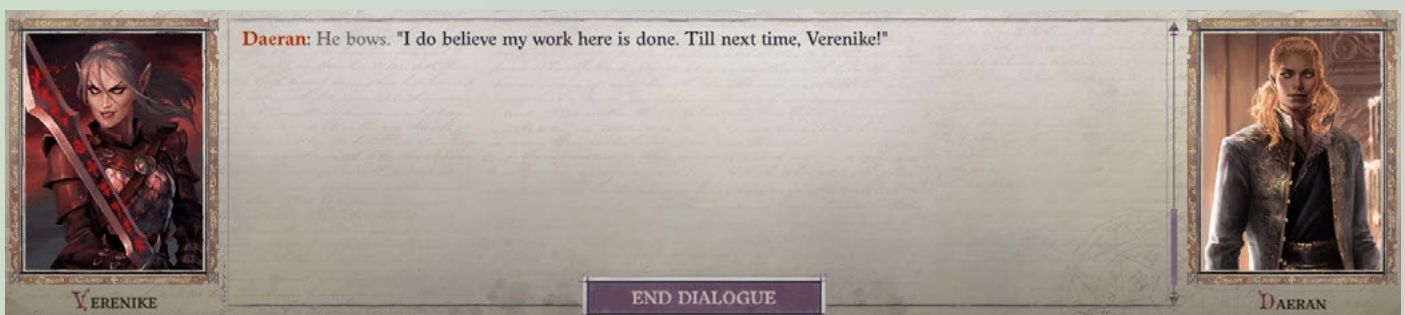
żadnych fabularnych konsekwencji). W tej chwili jednak, bardziej niż to, kim stanie się nasza postać, ważniejsze jest, kim jest teraz – czyli słów kilka o tworzeniu postaci. Do naszej dyspozycji oddano naprawdę ogrom opcji, prócz standardowych ludzi, elfów i krasnali, aasimarów czy innych tieflingów, możemy zagrać jako dhampir, czy właśnie wspomniany wcześniej kitsune, antropomorficzny lis. A to i tak nie wyczerpuje tematu. Wybór rasy to zresztą tylko początek i prawdopodobnie najłatwiejsza część tworzenia postaci, bo gdy przejdziemy do dostępnej puli klas... wtedy możemy zniknąć dla świata rzeczywistego na długie godziny. Warto wspomnieć tutaj o miłym akcencie, iż wybór wyznawanego bóstwa MA ZNACZENIE – może nie jakieś ogromne, ale podczas krucjatowania możemy napotkać na specjalne opcje dialogowe związane z naszym wyznaniem (przykładowo, oddani bogini zemsty, Calistrze, mogą przywołać jej moc w trakcie starcia z bossem).



Bycie jednak nawet najwybitniejszym czarownikiem czy złodziejaszkiem nie czyniłoby z naszej postaci kogoś szczególnie ważnego w szeregach Piątej Krucjaty, którą wspiera wiele wybitnych (i mniej wybitnych) osobistości, od Rycerzy Piekieł po pewną królową, która walczy z demonami od kiedy powstała Rana Świata. Co gorsza, zaczynamy na mizernym poziomie pierwszym, czyli na pewno nie możemy sobie wstawić w CV

przymiotnika „najwybitniejszy” – tymczasem nasza postać nie tylko odgrywa ważną rolę w zmaganiach wojennych, ale nawet zostaje jej powierzone dowództwo nad krucjatą! Jak to możliwe? Jak nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o pie... o mityczne moce. Jakby twórcom było mało ogromu opcji, które nam zaoferowali przy tworzeniu postaci, to jeszcze nasza postać szybko odkrywa, że może używać mocy, które odrobinę wykraczają poza możliwości przeciętnych śmiertelników. Czego tu nie mamy! Anioły, demony (jest coś ironicznego w używaniu demonicznych mocy na czele krucjaty, ale wszyscy się zgadzają, że to na pewno dar od jakiegoś dobrego bóstwa!), azatowie – takie radosne, kreatywne duszki wolności, szachraje (ang. trickster)... można nawet zainwestować w moce licza, stać się złotym smokiem albo przeobrazić się w Rój Który Chodzi. Wybór ścieżki ma ogromny wpływ na fabułę i moce naszej postaci, ale nieważne co wybierzemy, nasz bohater będzie wymiatał. Nie wszystkie ścieżki potraktowano z taką samą miłością – niektóre można wybrać dopiero pod sam koniec gry przez co mają najmniej zawartości fabularnej. Nie ma tu złego wyboru – no i nieważne kim będziemy, nasza potęga zostanie uznana za czynnik wystarczający, by stanąć na czele wyprawy wojennej przeciwko demonom.

A przewodzenie krucjacie to zaiste ciężki kawałek chleba. I trudny do przełknięcia. Nie dość, że jak w rasowym cRPGu, trzeba wałęsać się ze swoją ekipą (o niej za chwilę) po mapie świata, to jeszcze zmuszeni jesteśmy przesuwac po niej nasze wojska. Jak w „Hirołsach”. I jak w „Hirołsach” prowadzić starcia w systemie turowym... co niestety w porównaniu z legendarną serią wypada nieco biednie. Bitwy wygrywa ta strona, której łuczniczcy ruszą się pierwsi albo posiada generała-maga, który jednym zaklęciem jest w stanie zmieść CAŁĄ ARMIE. Nie będę ukrywał, ta część gry jest zdecydowanie mniej przyjemna od elementów stricte RPG-owych, bardziej nuży niż przynosi frajdę. Co prawda możemy



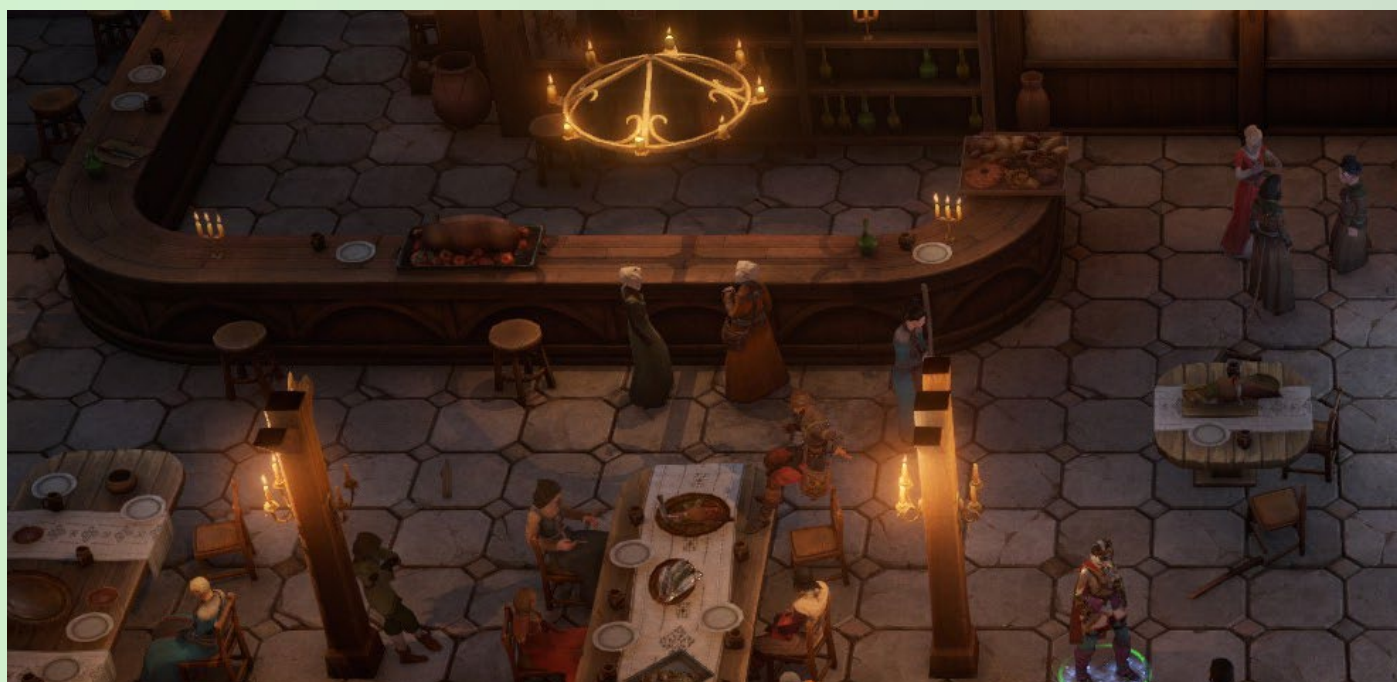
ją zautomatyzować, ale odcinamy się w ten sposób od ukrytego zakończenia... i tych paru naprawdę ciekawych wydarzeń, które pojawiają się podczas zarządzania krucjatą.

Na szczęście nasz bohater preferuje bezpośrednią formę ingerowania w losy krucjaty – to jest zamiast siedzieć w namiocie dowodzenia i przesuwac śmieszne figurki po planszy woli popylać na piechotę po świecie i łać demoniszcza. I ta część rozgrywki to czysty miód, i to bynajmniej nie z uszu. Biegamy sobie po ładnych i ciekawych lokacjach, ciągnąc ze sobą kilku towarzyszy – w teorii pięciu, ale w praktyce miałem drużynę z aż dziewięcioma członkami, w tym koniem mordercą, triceratopsem i najwspanialszym smokiem w historii gier (kocham cię, Aivu) – i na przemian bijemy niemilców, wykonujemy różne zadania oraz gawędzimy. Wszystkie te trzy rzeczy stoją na najwyższym poziomie.

Rzeczonych niemilców bić możemy na dwa sposoby – w trybie aktywnej pauzy, znanym z klasycznych gier CRPG, takich jak „Baldur’s Gate”, lub trybie turowym, który pozwala na bardziej taktyczne podejście (przydatna rzecz na wyższych poziomach trudności). Osobiście większość gry przechodziłem tym drugim sposobem – i nie mogę w tym miejscu nie wspomnieć, jak bardzo potrafiło to być zbugowane. UGH. Wyobraźcie sobie sytuację, w której przeciwnicy w trybie turowym stają się dosłownie NIEŚMIERTELNI. Albo kiedy nie możecie wykonywać szarży (na której bazuje cała Wasz bohater), bo postać blokuje się na prostej drodze i traci turę. Jednak nawet

pomimo fatalnego stanu technicznego (który wciąż jest łątany, z czasem wszystko powinno więc zacząć funkcjonować jak trzeba) wciąż uważam, iż jest to „właściwszy” tryb rozgrywania starć. Walki w nim trwają długo, ale te toczone z wykorzystaniem aktywnej pauzy zazwyczaj przechodzą w bezmyślną łupaninę, w chaosie której nie sposób podejmować przemyślanych taktycznych decyzji. Moja rekomendacja to przełączać się na ten tryb tylko w sytuacjach, gdy gra rzuca przeciw nam legion słabych przeciwników, na których nie warto tracić czasu. W tym miejscu warto jeszcze zaznaczyć, iż gra ma problemy z balansem – w większości przypadków kluczem do zwycięstwa na wyższych poziomach trudności są ataki dotykowe.

Gdy nie bijemy niemilców, zajmujemy się rozwiązywaniem mniej lub bardziej ciekawych zadań – począwszy od układanek po zabieranie sukkubki na randkę. O ile układanki są niekoniecznie przyjemne – bywają przekombinowane, a do tego niektóre z nich mają formę gry w domino, do której interfejs gry KOMPLETNI NIE PASUJE, przez co można sobie oczy wydzgać przy próbie rozwiązania – to inne aktywności już są o wiele przyjemniejsze. Czego my tu nie mamy! Odrobinka klimatu sci-fi (która niekoniecznie wszystkim przypadnie do gustu, ale ja ją pokochałem), załatwianie spraw naszych towarzyszy, próba zaimponowania pewnej pani o wysokiej pozycji społecznej, kombinowanie czemu pewna elfka ma ciemną skórę... Do tego dochodzą też zadania ze ścieżek mitycznych. Nie są skomplikowane ani szczególnie rozbudowane, ale za



każdym razem miło mi się do nich podchodziło. Do moich ulubionych należy chyba próba rozwikłania tajemnicy miejsca w którym demony i ludzie żyją razem – dość proste fabularnie, ale klimat był niepokojąco surrealistyczny.

Na swojej drodze prócz demoniczných hord napotkamy również sporo interesujących postaci pobocznych. Każda z nich posiada własną historię, której częścią się stajemy i możemy wpłynąć na ich dalsze losy. I obok żadnej nie sposób przejść obojętnie – niezależnie od tego, czy je pokochamy (jak Rąsię, czempioni wiedzą, o co chodzi), znienawidzimy (jak pewną lilitu), czy wreszcie będziemy irytować się na ich skrajny debilizm (jak w przypadku pewnej osoby, która zbyt długo piastuje swoje stanowisko). Ale to jednak i tak jedynie częśćka emocji, które wzbudzą w nas postaci z naszej drużyny – wszystkie wypadają powiem co najmniej dobrze, zarówno w warstwie charakterologicznej, jak i mechanicznej; gra zachęca wręcz do żonglowania składem pomiędzy kolejnymi eskapadami – zwłaszcza, że nasi towarzysze są rozmowni nie tylko względem nas, ale także pomiędzy sobą, często wtrącają też swoje trzy grosze do dialogów. Każdy jest wyjątkowy na swój sposób i wypełnia w drużynie określoną rolę narracyjną, poczynając od będącej źródłem komizmu Nenio, kończąc na Niesamowicie Poważnym i Rzeczowym Regillu. Stety albo niestety, na niektórych mitycznych ścieżkach nie zdołamy zachować w swojej drużynie wszystkich postaci... co boli tym bardziej, iż do gry zaimplementowane zostały również romanse. Rawr. I to bardzo dobre jakościowo – powiedziałbym nawet, iż wreszcie coś dorów-

nało romantycznym relacjom z „Baldur’s Gate 2” (i to biorąc pod uwagę całą nostalgię, którymi zdążyły one obrosnąć w międzyczasie!). Miłym akcentem jest możliwość romansowania będąc złą postacią bez konieczności wyłamania się z charakteru swojego bohatera.

Niestety, gra po premierze borykała się ze sporą liczbą bugów – od problemów z szarżą, które zmieniały jedną klasę opierającą się o wpadanie we wrogów z mieczem w łapie w bezużyteczne marnotrawstwo punktów doświadczenia, po błędnie wyskakujące scenki fabularne. Gdy pierwszy raz przechodziłem grę, to kilka postaci postanowiło wstać w piątym akcie z grobu, pewni niewolnicy mieli pretensje, że ich sprzedałem demonom mimo, że równocześnie siedzieli bezpieczni w moim obozowisku, jeszcze inna postać nagle trafiła tam, gdzie nie powinna – nieco psuło mi to wrażenia z gry. Do tego okazjnie – drobnostka – potrafiły mi zniknąć wyjścia z pomieszczeń. O, i opisy umiejętności zdecydowanie zbyt często nie pasowały do ich prawdziwych efektów. Od premiery sporo bugów poprawiono, kilka dorobiono... Niestety, czasami potrafi to zirytować. Wspomnę tu jeszcze o tym, że twórcy postanowili uwolnić kamerę z okowów – można ją dowolnie obracać, i nawet postanowili wykorzystać tę funkcję w jednej lokacji do odślaniania ścieżek! Tak szczerze wolałbym, żeby tego jednak nie zrobili.

Dużo tu narzekaliśmy, przy pisaniu recenzji zdaliśmy sobie sprawę z kilku wad, które nam wcześniej nie przeszkadzały (i chyba teraz nam zaczną – widzicie, jak się dla Was poświęcamy?) – ale to nie zmienia faktu, że Pathfinder: Wrath of the Righteous jest jedną z najlepszych gier cRPG w jakie graliśmy. Ogrom opcji, niesamowity klimat krucjaty, fantastyczne postaci (Aivu, miałas rację – tylko szaleni nie chciałby własnego smoka!), szalenie intrygujące mityczne ścieżki zachęcające do wielokrotnego przechodzenia tytułu – to wszystko składa się w jedną, cudowną całość, której Owlcat nie dał rady popsuć ani trybem krucjaty, ani bugami. Dość powiedzieć, że wszyscy moi znajomi po przejściu tej gry od razu rozpoczęli drugie podejście (a jeden z wyżej podpisanych nawet je ukończył i przebąkiwał o trzecim), z radością rzucając się jeszcze raz w wir wojny przeciwko demonom.





Grillbar Galaktyka

Kosmiczne rewolucje Mai Lidlii Kossakowskiej

OBECNIE, włączając telewizor, co i rusz można natknąć się na legion programów o gotowaniu. Niektóre są zabawne, inne żenujące, trafiają się też inspirujące, jak również apetyczne oraz wprost przeciwnie – ohydne. A czy wśród książek można spotkać coś o podobnej tematyce? Ależ oczywiście, a świetny tego przykład stworzyła Maja Lidia Kossakowska w swojej powieści „Grillbar Galaktyka”.

~Dolar84

Cóż takiego serwuje nam autorka? Pomijając pierwszą retrospekcję, bardzo nieprzyjemny dla głównego bohatera, szefa Hermoso Ivena Madrida, początek – otóż musi zwlec się z barłogu i ruszyć do pracy, gdzie na dodatek ma wyznaczone spotkanie z personifikacją tępej, bezdusznej biurokracji w zalewie nietolerancyjnej, na dodatek doprawionej szczyptą korupcji. Czyli inspektorem z ichniego odpowiednika sanepidu i pralni mózgow, zwanego tu Ministerstwem Zdrowego Odżywiania Unii Galaktycznej. Oczywiście, jako

że w odległej przyszłości urzędy pracują z większym

sensem niż obecnie, do kontroli restauracji i jej szefa wyznaczono osobnika, która jako ożywiony kryształ sam niczego nie

je, a sama myśl o wprowadzaniu do organizmu cząstek innych istot jest mu wstrętne. Napisałem „z większym sensem”? Ups... pomyłka. Tak jest, w wizji autorki wojna ludzi z urzędami ciągnie się daleko w przeszłość.

Po szybkiej wizycie na targu,

trafiamy w końcu do kuchni „Płaczącej Komety”, czyli miejsca w którym spod rąk Ivena i jego dzielnej kuchennej załogi wychodzą spektakularne dania, dobre dla każdej istoty we Wszechświecie.

Nieważne czy chodzi o marynowanego jeżomałża, krwisty stek z dodatkami z hodowlanej wołowiny w sosie z chlipaczków, denbolańskie buliony czy oktopusjańską domową kuchnię rybną, wszystko przygotowane jest w sposób idealny i podawane w spektakularnych warunkach znanej i uznanej restauracji. Właśnie między opisami kolejnych przebojów kuchennych, autorka ujawnia nam nieco szczegółów z historii głównego bohatera, pokazując, jak stał się jednym z bardziej rozchwytywanych szefów galaktyki. Miłośnicy akcji też znajdą coś dla siebie – krótka, acz zacięta wojenka, którą



personel musi stoczyć w magazynach z podrzuconymi ksenomorfami z pewnością wywoła uśmiech podczas lektury. Szczególnie, gdy dojdziecie do menu dnia – w końcu z trupami przeciwników coś trzeba zrobić. Kwaśnica z facehuggera i steki z królowej brzmią zdecydowanie apetycznie.

Tak więc życie szefa przebiega w miarę spokojnie, pomijając oczywiście codzienne kuchenne problemy. Jednak na horyzoncie już pojawia się nieprzyjaciel – przeciwnicy dobrego, zróżnicowanego jedzenia, którzy chcieliby by wszyscy byli równi i spożywali jedynie nieapetyczną zieloną papkę produkowaną przez Śluzowców. Co oczywiste, żaden szanujący się kucharz nie zgodziłby się na takie cenzurowanie swojej sztuki, coś więc mówić o renomowanym szefie kuchni? Kiedy Iven stanowczo opiera się wprowadzeniu do menu swojej restauracji zielonego plugastwa, nieprzyjaciel postanawia zagrać nieczysto i wrabia go w morderstwo szefa jednej z galaktycznych mafii. Nasz bohater musi więc porzucić wygodne życie i mimo braku doświadczenia zacząć uciekać i mylić pogonę. Tak zaczyna się jego awanturniczo-przygodowa podróż po galaktyce, obficie doprawiona wstawkami kulinarnymi.

Maja Lidia Kossakowska to postać znana w polskiej fantastyce głównie ze swojej „anielskiej” fantasy rozpoczętej przez „Siewcę Wiatru”, więc przyznaję, iż ujrzenie książki z gatunku fantastyki naukowej opatrzonej jej nazwiskiem solidnie mnie zdziwiło. Jak się okazało autorka w swojej powieści postanowiła mocno postawić na rozśmieszenie czytelnika. Można przyjąć, że cel osiągnęła, ponieważ ze stron humor się wprost wylewa. I to całkiem niezłych lotów, wielokrotnie podczas lektury zdarzyło mi się parsknąć śmiechem. Lojalnie uprzedzam, iż miejscami jest to humor dosyć absurdalny, ale i tak świetnie spełnia postawione przed nim zadanie. Oczywiście nie zabrakło też nieco poważniejszych scen – trudno byłoby tego uniknąć, skoro w fabule prym wiodą

porachunki mafijne, intrygi polityczne i groźba galaktycznej dominacji. Mimo to mam wrażenie, iż wszystkie wymienione wcześniej wydarzenia stanowią jedynie tło dla przewijających się wszędzie wątków kulinarnych. Jeżeli więc

to one w zamyśle miały stanowić tło dla akcji, to tutaj autorce coś naprawdę solidnie nie wyszło, lecz co ciekawe książka na tym nie traci, można wręcz powiedzieć, że zyskuje.

Jest rzecz, do której mogę się, co prawda nieco nieszczerze, przyczepić – chodzi o wstawki popkulturowe. Jak wiadomo wrzucanie pewnych nawiązań do innych dzieł to codzienność i powszechnie akceptowalna praktyka, odnoszę jednak wrażenie, iż pani Kossakowska szczyptę u siebie przesadziła. Nawiązania mamy dosłownie wszędzie i to do wszystkiego,

poczynając od mickiewiczowskiego „Konrada Wallenroda” a kończąc na „Gwiezdnym Wojnach”. W pewnym momencie zaczyna pojawiać się przesyt i to pomimo faktu, że taka ich ilość dobrze się wpisuje w absurdalno-satyryczny przekaz książki.

Czy można „Grillbar Galaktyka” zaliczyć do dzieł fantastyki naukowej, które okazały się kamieniami milowymi i zmieniły postrzeganie świata takiego jaki znamy? Z całą pewnością nie. To zupełnie nie ta liga. Jednak autorka postarała się, żeby czytelnicy dostali lekką i przyjemną książkę, która ma szansę zapewnić im sporo żywiołowej radości. Uwierzcie, naprawdę trudno się nie uśmiechnąć, gdy czyta się o statkach kosmicznych napędzanych siłą wyobraźni szalonych lukańskich pilotów. Dlatego z czystym sumieniem mogę polecić tę pozycję każdemu, kto szuka czegoś na odprężenie i poprawę nastroju. Na pewno się nie zawiedzie.



Z recenzją wśród fanfików

„Sercem będę przy Tobie” autorstwa Midday Shine

[Oneshot][Romans][Slice of Life][Equestria Girls][Lyokoverse]

CZĘSTO słyszy się, iż opowiadania obyczajowe lub tak zwane „romansidła” są nudne i szkoda na nie czasu. Recenzowany tu fanfik zadaje kłam tym twierdzeniom i pokazuje, że czasami nie trzeba strzelanin, akcji i wybuchów, żeby stworzyć coś naprawdę przyjemnego w lekturze.

~Dolar84

Świetnie udowadnia to Midday Shine w swoim opowiadaniu dedykowanym zmarłemu polskiemu głosowi króla Sombry – Mikołajowi Klimkowi. Co prawda w tekście rzeczony Sombra nie jest złowrogim tyranem a inżynierem na skraju wieku średniego, lecz w niczym to jednak nie przeszkadza. Z tekstu dowiadujemy się nieco o historii jego życia i zawiedzionej miłości. Ot, takie rozważania starego kawalera, który mimo upływu lat nie może zapomnieć o swoim minionym szczęściu i gdzie by się nie wybierał zabiera ze sobą pamiątki z dawnych lat. Niby na pierwszy rzut oka nic ciekawego, a jednak trudno oderwać się od lektury. Tym bardziej, że autorka jak zawsze prezentuje nieskazitelną formę tekstu, a pióro ma wyjątkowo lekkie i przyjazne czytelnikowi.

Raz jeszcze chciałbym zaznaczyć, iż jest to przykład opowiadania bardzo spokojnego i nieco melancholijnego. Autorka prowadzi nas przez przemyślenia głównego bohatera, oscylując pomiędzy radością, gdy do głosu dochodzą wczesne wspomnienia, a wpadającą w depresję melancholią, kiedy pojawiają się te gorsze. Towarzyszymy panu inżynierowi

Sombrze w jego podróży w głąb pamięci, jednocześnie dowiadując się nieco o nim samym, chociaż nie mogę się oprzeć wrażeniu, iż szczegóły te wydzielane są nieco skąpo. Podejrzewam, iż jest to celowy zabieg, a więcej o bohaterze dowiemy się z jakiejś kontynuacji, tym bardziej że tekst jest częścią większej serii.

Podsumowując, mamy tu opowiadanie, które określiłbym jako niezłe nawet dla kogoś, kto nie miał wcześniej styczności z fandomem kucykowym i chciałby rzucić okiem jak tamtejsze fanfiki wyglądają w praktyce. Dodatkowym ułatwieniem jest fakt, iż opowiadanie dzieje się w świecie Equestria Girls, co może być na początku dla osoby spoza fandomu łatwiejsze do przełknięcia. Na dodatek jest krótkie, więc te spędzone nad nim dwadzieścia minut na pewno nie będzie czasem straconym. Czytajcie, bo warto.



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/>



EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:





Astrologowie ogłaszają
 "Heroes of Might and Magic"
 i inne strony

Populacja tekstów
 zwiększona

Cloudspire

  
 9000

 +48	 +33	 +18	 +12
 +9	 +6	 +3	

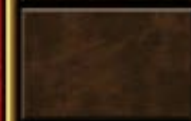


	 3	
--	--	---

 20	 10	 20	 10	 10
--	--	--	--	--

zają temat numeru
ight and Magic
ategie".

w tematycznych
za się.



10



12160

Month: 1, Week: 1, Day: 1

Kuźnia Retro

Heroes of Might and Magic

Żelazną pięścią,
bohater po mapie...

SĄ takie tytuły, które zna niemal każdy gracz. Serie, które znacząco wpłynęły na branżę i reprezentowały przez siebie gatunek, tworząc pewne wytyczne stosowane do dziś. Nie inaczej jest w przypadku gry omawianej w ramach kolejnej części naszego cyklu, która w połowie lat dziewięćdziesiątych dokonała przewrotu w strategiach turowych.

~Hefajstos

Nie ma co ukrywać, że 1995 był w ogóle świetnym rokiem dla graczy. „Chrono Trigger”, „Command & Conquer”, „Mortal Kombat 3” czy „Rayman” to tylko kilka z głośnych tytułów. We wrześniu tego roku zadebiutowała gra strategiczna autorstwa amerykańskiego studia New World Computing – „Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest”, duchowy spadkobierca mającego już wtedy pół dekady „King’s Bounty”. I choć starszy tytuł nigdy większego sukcesu nie odniósł, stał się fundamentem nowej marki.

Gra podzielona jest na trzy moduły: mapę po której poruszają się nasi bohaterowie, zamki które kontrolujemy oraz pole bitwy, na którym nasze armie toczą zaciekle bój. Nasi czempioni poruszają się w ramach tur, gdzie punkty ruchu wyliczane są na podstawie szybkości jednostek będących częścią naszych sił zbrojnych. Przejmując kontrolę nad miastami i twierdzami, zdobywając

kopalnie cennych surowców i pokonując rozsięte po okolicy grupki przeciwników, stawiają oni kolejne kroki ku zwycięstwu. Oczywiście, by nie było nam za łatwo, komputerowi przeciwnicy mają te same możliwości.

Dlatego też tak ważnym elementem gry są miasta, gdzie możemy rekrutować kolejne stworzenia do naszej armii. Tych mamy do wyboru aż cztery (po jednym dla każdej frakcji), w każdym po sześć jednostek (z czego w naszej armii może się znaleźć pięć z nich). Dodatkowo, na mapie w specjalnych siedliskach rekrutować możemy Rozbójników, Nomadów i Dżinny. Wojsko to kosztowna sprawa i trzeba je jakoś sfinansować – po części jest to rola miast, które codziennie dostarczają nam odpowiednią ilość złota (wyliczoną na podstawie rozwoju zamku).



I tu dochodzimy do najlepszego kęsa pierwszych Bohaterów – bitew. Te toczone są (a jakże) w trybie turowym, przypominając nieco szachy. Dwie armie (lub też armia kontra zbiorowisko) stają naprzeciwko siebie – nasza po lewej, przeciwnika po prawej. Na podstawie szybkości ustalana jest kolejność ruchów, a w ramach swojej kolejki dana jednostka (lub też grupa symbolizowana ilością i nazywana stosem) może wykonać jedną z kilku akcji – przemieścić się, zaatakować lub ominąć turę. Sam champion nie bierze czynnego udziału w bitwie, wspomagając jedynie swoje oddziały magią ofensywną i defensywną. Wygrana oznacza doświadczenie (a czasem i cenny artefakt), porażka zaś utratę naszego herosa.



Wiemy już co nieco o mechanice gry, ale co z opowiadaną historią? Ta wpisuje się w kanwę klasycznego fantasy w duchu swojej dekady, opowiadając historię Lorda Morglina Ironfista. Protagonista zmuszony jest uciekać, gdy w wyniku przewrotu jego wuj zabija obecnego władcę i zarazem ojca Morglina. Przechodząc przez magiczny portal trafia do krainy Enroth, o władzę nad którą toczy bój troje władców – barbarzyńca Lord Slayer, będąca czarodziejką Królowa Lamanda oraz Lord Alamar, czarnoksiężnik. I choć w ramach kampanii możemy opowiedzieć się po dowolnej ze stron (działając jako generał właściwego władcy), to kanonicznym zwycięzcą jest Ironfist.

W ramach trybu fabularnego przyjdzie nam rozegrać osiem z dziewięciu scenariuszy o zróżnicowanym poziomie trudności i różnych celach. W każdy z etapów wprowadza nas krótki tekst mówiący o warunkach zwycięstwa oraz ilości adwersarzy. Poziom trudności w tej części jest dość wyważony i zazwyczaj nie będziemy

mieli większych problemów z osiągnięciem sukcesu (pierwszy scenariusz można ukończyć w kilka minut, całkowicie ignorując wrażeń herosów!).

Oprócz historii podboju Enroth, możemy rozegrać standardowy losowy scenariusz (wybierając ilość przeciwników, ich poziom oraz ogólną trudność) lub też spróbować swoich sił z innymi graczami. I właśnie tryb multiplayer, a dokładniej tryb „gorących pośladków” pozwalający na grę przy jednym komputerze okazał się ostatnim elementem składającym się na sukces Bohaterów Mocy i Magii. Wszak nic tak nie buduje więzi, jak wojna o tron.

A jak pierwsza część tego legendarnego cyklu trzyma się po ponad ćwierć wieku? Zaskakująco dobrze, choć nie jest tak często (ani tak ciepło) wspominana przez graczy – w dużej mierze przez trzecią i piątą odsłonę, które podzieliły fanbazę. Ja sam do jedyńki usiadłem w okolicach 2003 roku, zaczynając od części drugiej w 1998. Graficznie dominuje tu prostota i kolorystyka, ale prawdziwą brzydotę widać na ekranie bitwy, gdzie jednostki straszą swoim szkaradztwem (ale chubby smoki w neonowym różu są całkiem urocze). Muzycznie również nie ma zachwyty, a melodie nie zapadają w pamięć tak jak te z późniejszych odsłon (choć jest nieco lepiej, gdy gramy w wersję na Win95).

Wygląd jednak to nie wszystko, a prawdziwe mankamenty wychodzą, gdy pochylimy się nad gameplayem. Największą bolączką jest zdecydowanie brak siatki na polu bitwy, co nieraz utrudnia prowadzenie bitwy (zwłaszcza na początku, gdy nie znamy jeszcze poszczególnych jednostek). Rozwój bohatera ograniczony jest do zdobywania kolejnych poziomów, za które dostajemy +1 do jednej z czterech cech (atak, obrona, moc zaklęć i wiedza), jedynie artefakty to nieco poprawiają (dając nam perki do ruchu czy dochodu, poza plusami do cech). Zbalansowanie frakcji to do dziś przedmiot sporów – dość powiedzieć, że Czarnoksiężnik zmiata wszystkich, zaś Czarodziejka #nikogo.

Czy warto dziś odpalić pierwszą odsłonę serii o Championach Silnych i Mądrych? Jeśli jesteście retro maniakami albo chcecie ukończyć każdą możliwą kampanię w cyklu, to tak. Jeśli jednak chcecie po prostu miło spędzić czas rzucając wirtualne stwory do walki, to lepiej sięgnąć po którąś z późniejszych odsłon. Trójka lub piątka idealnie sprawdzą się na potyczki przy herbacie i mandarynkach. Ave!



WYZWANIE RZUCONE HEGEMONOWI

DISCIPLES MROCZNE PROROCTWO

HEJ wszystkim! Jako że płynięcie pod prąd uważane jest za cool, postanowiłem zabrać was dzisiaj na krótki wypad do krainy Nevendaar, znanej z serii gier „Disciples”. Skupię się tutaj na drugiej części, ponieważ gdy wszyscy dookoła mówią o „Hirołdach”, to nie mogło zabraknąć choćby wzmianki o tytule, który przez pewien czas uważany był za ich największego konkurenta, prawda? Czy i tutaj przyjdzie nam zmierzyć się z syndromem jeszcze jednej tury? Przekonajmy się!

~Malvagio

Gra „Disciples II: Mroczne Proroctwo” to strategia turowa, stworzona i wydana w 2002 roku przez studio Strategy First. Stanowi ona bezpośrednią kontynuację gry „Disciples: Sacred Lands” (znanej w Polsce szerzej jako „Apostołowie: Święte Ziemie”) z 1999 r. Przyjdzie nam w niej stanąć na czele jednej z czterech frakcji, z których każda otrzymała swoją własną kampanię fabularną lub też „sagę” – do dyspozycji gracza oddano siły Imperium ludzi; składających się z demonów i ich wyznawców Legionów Potępionych; krasnoludzkich Górskich Klanów; a wreszcie – Hord Nieumarłych służących ofiarnie mrocznej bogini Mortis. Gra doczekała się dwóch dodatków: wprowadzającego nowe sagi „Powrotu Galleana” z 2003 roku oraz „Buntu Elfów” z 2004 r., który w zakresie kampanii wzbogacił się o zaledwie jedną, za to przypisaną zupełnie nowej frakcji – Przymierzu Elfów.

Fabula „Mrocznego Proroctwa” rozpoczyna się dzieśmi lat po Wielkich Wojnach ukazanych w „Apostołach”, które nie skończyły się dobrze właściwie dla nikogo, a zwycięstwa w najlepszym razie okazały się gorzkie, w najgorszym – kompletnie bez znaczenia. Frakcje znów rzucają się sobie do gardeł, a centralną postacią nowych konfliktów okazuje się powracający po latach uznawany za zmarłego syn władcy Imperium, Uther, w mniejszym lub większym stopniu obecny we wszystkich kampaniach – wszystkie kładą duży nacisk na warstwę narracyjno-fabularną. Imperium walczy o przetrwanie, Klany starają się stawić czoła zapowiadanemu w legendach Ragnarokowi, Legiony pragną uwolnić swojego pana, upadłego anioła Bethrezena. Hordy natomiast raz jeszcze wstają z grobów, by wypełnić wolę Mortis, dążącej do wskrzeszenia swojego małżonka, zamordowanego przez krasnoludzkiego boga Wotana jeszcze przed wydarzeniami z części pierwszej. Co się tyczy rozszerzeń, „Powrót Galleana” opowiada o bezpośrednich reperkusjach wydarzeń z wersji podstawowej, „Bunt Elfów” natomiast skupia się na, nie zgadniecie, elfach, które ruszają na wojnę z dotychczasowymi sprzymierzeńcami, podążając za wyrocznią swojego bóstwa, które mogło pograć się w szaleństwo... Czy tym razem historia zakończy się inaczej? Czy dla Nevendaar jest jeszcze nadzieja? Dlaczego zadaję pytania retoryczne?

Rozgrywka w „Disciples II” nie odbiega zbyt wiele od standardów gatunku – podzielona jest ona na następujące po sobie tury, w których przemieszczamy



nasze oddziały i toczymy bitwy, opracowujemy zakłęcia i wnosimy budowle (tylko jedną na rundę). Ważnym elementem jest przekształcanie terenu; w odróżnieniu od „Hirołsów”, nasze jednostki nie potrafią zajmować złóż zasobów (złota i różnego rodzaju many), dostęp do nich uzyskujemy, gdy obszar, na którym się znajdują, przekształci się w rodzaj przypisany do naszej frakcji. Może to się stać na dwa sposoby – nasza stolica i miasta zwiększają swoją „strefę wpływów” na początku każdej tury; siła takiej terraformacji uzależniona jest od liczby i stopnia rozbudowy naszych miast znajdujących się na jednym fragmencie lądu – woda stanowi tutaj naturalną barierę. Drugim sposobem jest najmowanie różdżkarzy, specjalnego rodzaju dowódcy, którzy potrafią za opłatą stawiać różgi – oznaczone nią pole zostaje automatycznie przekształcone i staje się niewrażliwe na próby przekształcenia... oczywiście do momentu jej usunięcia, co może (za darmo) uczynić wrogiej różdżkarz. Mała ilość zasobów oraz ich niewielki przyrost przy jednoczesnych wysrubowanych cenach sprawia, iż walka o zasoby jest naprawdę zażarta. Jej umiejętne prowadzenie jest wymagane tym bardziej, iż różdżkarze nie należą do silnych oddziałów i potrzebują ochrony przed wrogimi siłami.

Jedną z najbardziej wyróżniających cech nie tylko części drugiej, ale całej serii „Disciples” jest system doświadczenia jednostek. W swojej stolicy i podbitych miastach zawsze możemy rekrutować jedynie podstawowe oddziały; po każdej wygranej bitwie otrzymują one punkty doświadczenia, a po zebraniu odpowiedniej ich liczby ulegają przemianie – pod warunkiem, oczywiście, iż wzniesiśmy stosowny budynek. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, iż rzadko zdarza się, by rozwój oddziałów był w pełni linearny –

zazwyczaj do naszej dyspozycji oddane zostają różne rozgałęzienia i tak, na przykład, Giermek może stać się wytrzymałym Rycerzem albo bardziej od niego kruchym łowcą Czarownic, który jednak poszczycić się może niewrażliwością na ataki ze źródłem w Umyśle, nie może więc zostać sparaliżowany. Z raz wybranej ścieżki nie można już zawrócić. System ten otwiera przed graczem szeroki wachlarz możliwości i zachęca do eksperymentowania ze składem drużyny oraz modyfikowaniem go, w zależności od wyzwań stawianych przez scenariusz.

Wszystkie frakcje mają do swojej dyspozycji cztery rodzaje wojsk – piechotę, która może atakować jedynie sąsiadujące jednostki; strzelców, którzy za cel mogą obrać dowolną grupę; magów uderzających obszarowo w całą drużynę przeciwną i jednostki wsparcia, których rodzaj zależny jest od wybranej frakcji – przykładowo Imperium werbuje uzdrowicieli, Legiony potężne oddziały uderzeniowe zajmujące dwa pola (z pięciu, jakie do dyspozycji mają dowódcy; początkowo wykorzystywać mogą jednak jedynie trzy; wybór początkowej drużyny jest istotny) itd. Nie wszystkie drzewka osiągają ten sam poziom rozwoju, można powiedzieć, iż poszczególne rasy specjalizują się w konkretnym typie wojsk – w zależności od preferowanego stylu gry, każdy powinien znaleźć tu coś dla siebie.

Nie wyczerpuje to jeszcze tematu możliwości taktycznych – po wyborze frakcji czeka na nas jeszcze wybór typu władcy, w którego zamierzamy się wcielić; każdy oczywiście z własnymi specjalnymi premiami. I tak oddziały Wodza Wojowników regenerują zdrowie pomiędzy turami, Mistrz Magów jako jedyny ma dostęp do zakłęb piątego poziomu, może opracowywać je taniej i rzucać dwa dziennie, Mistrz Gildii natomiast taniej ulepsza miasta, a jego złodzieje (specjalni dowódcy od działań dywersyjnych, którzy nie zdobywają doświadczenia i nie mogą podróżować z jednostkami) mają dostęp do większej liczby zdolności szpiegowskich. Wybór władcy wpłynie też na pierwszego dowódcę, jaki zostanie oddany do naszej dyspozycji – jak łatwo się domyślić, Wódz otrzyma bohatera walczącego wręcz, a Mistrzowie odpowiednio maga i strzelca.

Ok, mimo wszystko wypadałoby poświęcić jeden akapit porównaniu sequela do protoplasty serii – tym bardziej, iż dzięki temu łatwiej przyjdzie zrozumieć postęp, jaki dokonał jego sequel. W przeciwieństwie do wydanych w zbliżonym czasie „Hirołsów IV”, Strategy First postawiło nie na rewolucję, a spokojną

ewolucję – i być może to stanowiło fundament ich sukcesu. Podstawowe założenia rozgrywki przetrwały nienaruszone; mechanicznie zmieniło się niewiele, wciąż były to jednak zmiany znaczące, a przede wszystkim – na lepsze. Drzewka rozwoju jednostek wzbogaciły się o dodatkowe poziomy, dzięki czemu wprowadzono odrobinę więcej różnorodności. W pewnym sensie pozwoliło to również wydłużyć kampanie (te z pierwszej części składały się wszystkie zaledwie z czterech misji), dzięki rozciągnięciu uczucia tajemnicy związanej z odkrywaniem w kolejnych misjach nowych oddziałów. Same jednostki uzyskały też zupełnie nową możliwość awansowania bez przemiany, po prostu zwiększając swoje statystyki – wyeliminowane zostały w ten sposób dwa problemy, na które cierpieli „Apostołowie”. Po pierwsze – na większych mapach toczenie bitew zachowuje sens do samego końca, a doświadczenie nigdy nie przepada; po drugie natomiast – zwiększa to użyteczność gałęzi drzewek urywających się wcześniej; zwłaszcza że wieńczące je oddziały potrzebują zazwyczaj o wiele mniej doświadczenia do awansu. Doskonałą decyzją była również rezygnacja z limitu tur w starciach – w „Apostołach” długość bitwy była ograniczona, o czym jednak gra w żaden sposób nie informowała; po wyczerpaniu się limitu tur starcie samoistnie się kończyło. Dzięki tej zmianie, podbijanie wrogich stolic, choć wciąż wymagające potężnych przygotowań, stało się zdecydowanie mniej irytujące. W kwestiach niezwiązanych z mechaniką, większy nacisk położono na elementy fabularne w trakcie scenariuszy oraz znacząco poprawiono ogólną estetykę – dzięki załączonej do niniejszego tekstu ilustracji poglądowej można się przekonać, iż pierwsza odsłona „Disciples” wyglądała... cóż, tak, jak wyglądała. Dłuższe granie najwyczejniej w świecie szybko męczyło wzrok.

A skoro już jesteśmy w tej okolicy... pod kątem grafiki, „Disciples II” prezentuje się miodnie, by nie powiedzieć wysmienicie. Świat namalowany ciemnymi, nasyconymi barwami wypada niezwykle ponuro i na długo zapada w pamięć. Monumentalne budowle, miast budzić podziw i zachwycać rozmachem, wydają się być jedynie relikami dawno minionej chwały, która przepadła już bezpowrotnie. Warstwa graficzna umiejętnie oddaje więc nastrój, jakim przesycona jest historia świata i fabuła samej gry. Wszystko się rozpada, portrety jednostek zdają się być wiekowe i nadgryzione już zębem czasu (szczególnie w przypadku Hord Nieumarłych, co nie może być dziełem przypadku). Umiejętnie wykorzystujące światło tła przywodzą na myśl barokowe obrazy, budzą sko-

jarzenia z filmem „Vidocq” (który przy tej okazji również mogę gorąco polecić) z 2001 roku – nie dziwiłbym się, gdyby twórcy istotnie inspirowali się tym dziełem francuskiej kinematografii. Tym razem przyglądanie się mapie stanowi więc przyjemność, a przy tym, co jest nawet ważniejsze – odczytywanie jej nie nastęcza żadnych trudności.



Warstwa muzyczna również stoi na naprawdę wysokim poziomie – choć próżno szukać tu pompatycznych kompozycji, czy operowych arii, znakomicie wspiera szatę graficzną w dziele tworzenia klimatu. Duża w tym zasługa nastrojowych, ambientowych dźwięków na mapie świata – wszechobecne krakanie kruków i niepokojące odgłosy przy akompaniamencie instrumentów smyczkowych, przywodzą na myśl podróżowanie przez krainę pogrążoną w ruinie czy wręcz pole dawnej bitwy, z którego nigdy nie uprzątnięto trupów... a zważywszy na wielką rolę, jaką na świecie odcisnęły Wielkie Wojny ukazane w poprzedniej części, nie musi to być wcale skojarzenie bezpodstawne. Podczas słuchania wystarczy zamknąć oczy, by przenieść się do Nevenaardar – i przeżyć dreszcz zrozumienia, dlaczego tak naprawdę nigdy nie chcielibyśmy się tam znaleźć. Za to należy się grze duży plus – podobnie zresztą, jak za jakość polskiego dubbingu. Nie należy on do największych, ale zarówno narrator, jak i wykonujące nasze rozkazy na mapie świata jednostki brzmią odpowiednio dobrze.

To powiedziawszy, przejdźmy do elementów, które już tak dobrze nie grają. Muszę przyznać, że niestety zalicza się do niej... warstwa strategiczno-taktyczna. Krecią robotę w tym aspekcie wykonuje przede wszystkim system toczenia walk, nazywany niekiedy wręcz „konsolowym”. Wypada on niesamowicie płytko; podczas bitew nie możemy przemieszczać naszych jednostek, nasze decyzje ograniczają się

jedynie do wyboru celu ataku, przejścia w tryb obrony lub wstrzymania tury jednostki. Co prawda nasi dowódcy mogą używać w ich trakcie także przedmiotów (zazwyczaj jeśli posiadają odpowiednią zdolność), ale z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, iż przydaje się to niezmiernie rzadko – praktycznie zawsze lepiej jest po prostu uderzyć we wroga, zamiast próbować skorzystać z magicznej kuli czy talizmanu. Zwłaszcza że zadawane przez nie obrażenia nie należą do największych, a ich wartość jest przypisana na stałe i nie da się jej w żaden sposób zmodyfikować.

Wiąże się to bezpośrednio z kolejnym problemem, bo czego nie można zrobić w trakcie bitwy, robi się przed nią – każde ważniejsze starcie musi poprzedzić rytuał wzmacniania drużyny na wszystkie możliwe sposoby przy pomocy zaklęć oraz mikstur oraz osłabiania przeciwnika: czy to miotając w niego klątwy, czy rzucając czary zadające obrażenia. A najczęściej i to, i to. Prowadzi to do dziwacznej sytuacji, w której finałowe starcia sag mogą się okazać niemal niemożliwe do wygrania (jeśli próbuje się do nich podejść „z marszu”) albo trywialne, ponieważ boss nie jest w stanie zagrozić drużynie. Ale to i tak nic w porównaniu z grą multiplayer, gdzie najczęściej po prostu wygrywa gracz, który odkrył główną drużynę przeciwnika (a do tworzenia takowych zachęca przecież podstawowa formuła gry!) jako pierwszy – skoro potężni bossowie nie dają rady, jaką szansę z wiązanką zaklęć może mieć gracz? Wyeliminowanie głównego dowódcy równoznaczne jest zaś z końcem gry, przewagi przeciwnika nie uda się już bowiem zniwelować. Na mapach często znajdują się, co prawda, ośrodki szkoleniowe, w których – teoretycznie – moglibyśmy ulepszyć swoje oddziały, ale kosztuje to majątek, a poza tym – do przemiany w jednostki wyższego rzędu wciąż potrzebują one zwycięstwa w walce.

Odchodząc nieco od tematyki bitew, zarządzanie królestwem, za wyjątkiem ścieżek rozwoju jednostek, również prezentuje się w najlepszym razie nieciekawie. Pod drzewkami rozwoju oddziałów wszystkie frakcje otrzymały jedynie trzy (sic!) identyczne (SIC!) budynki o innym przeznaczeniu. Wznosić możemy je jedynie w stolicy, co czyni z podbijanych miast de facto jedynie garnizony i szpitale dla naszych oddziałów (oraz schrony przed magicznymi „bombami”) – zyskują one na znaczeniu jedynie w scenariuszach, w których do zwycięstwa wymagane jest przekształcenie odpowiednio dużego obszaru. W innych przypadkach przegrywają z różdkami,

ponieważ nie są w stanie odebrać oznaczonego nimi terenu. Jeśli tylko kontrolujemy pola z kopalniami złota i źródłami many, rozmiar naszego terytorium nie ma żadnego strategicznego znaczenia. Mniejsze znaczenie miast efektem domina osłabia również Mistrza Gildii, którego jednym z atutów jest ich tańsza rozbudowa – pozostają mu do dyspozycji jedynie ulepszone działania złodziejskie... które jednak oparte są na procentowej szansie powodzenia, często bardzo niskiej. A trzeba pamiętać, że złodzieje, choć są najtańszymi dowódcami w grze, wciąż jednak swoje kosztują. Wszystko to sprawia, że praktycznie zawsze lepszym wyborem jest Wódz Wojowników lub Mistrz Magów.

Tak, nie szczędziłem grze szorstkich słów, ale... choć na nie zasłużyła – nie jest bowiem pozbawiona wad – tak jednak ma w sobie mimo wszystko To Coś. Niedoskonałości nie przeszkadzają w cieszeniu się rozgrywką (w trybie single, naprawdę nie zachęcam do podejmowania prób grania z przyjaciółmi, seria „Disciples” to niemal cyfrowy odpowiednik „Monopoly”, jeśli idzie o rujnowanie znajomości), poczucie „jeszcze jednej tury” jest tutaj niezwykle silne. A może próbuję jedynie przekonać o tym sam siebie? Nie, tak być nie może. Komponowanie drużyny w kolejnych scenariuszach i eksperymentowanie z jej składem oraz patrzenie, jak powoli wzrasta ona w siłę przynosi naprawdę dużo radości. A jeśli połączyć to z ciężkim klimatem (nie popadającym jednak w bycie „edgy” – jego ciężar objawia się znacznie subtelniej), którego nie oferuje żadna propozycja konkurencji, można zrozumieć, dlaczego gra z miejsca stała się hitem.

By dokonać podsumowania – „Disciples II” ze wszystkimi rozszerzeniami to bardzo dobra gra, ale, niestety, nie za specjalna strategia; ludzie poszukujący wyzwania taktycznych, ostrożnego dowodzenia armiami czy rozbudowy królestwa powinni zwrócić swoje spojrzenia ku innym pozycjom. Siłą „Apostołów” jest natomiast warstwa narracyjna i ponury klimat dark fantasy, którego ciężko uświadczyc w high fantasy „Hirołsach” – ten ostatni jest w serii zresztą na tyle silny, iż nie zdołała go nawet wyrugować fatalna pod wieloma względami część trzecia; ale o niej – sza! Z tego też względu wystawiam grze mocne 7-/10 (choć przyznam, iż spodziewałem się wyższej noty...); jeżeli zależy Wam przede wszystkim na historii i należycie do osób chłonących klimat, nie będziecie zawiedzeni.

Adios!



GRY strategiczne Paradoxu mają jedną, sporą wadę – opierają się o świat rzeczywisty, co w oczywisty sposób je ogranicza. Bez troski o takie rzeczy jak „historyczność” czy „minimum realizmu” straciłyby swój powab, jednak prędzej czy później kolejne dziwne scenariusze w „Hearts of Iron” czy „Crusader Kings” zaczynają tracić smak. Tu jednak na odsiecz przychodzą fani i ich fantazja, pozwalająca wprowadzić nieco szaleństwa na Ziemię – lub nawet poza nią.

~Ghatorr

„Europa Universalis IV” sama w sobie jest całkiem przyjemną grą. Co prawda ostatnio jakość kolejnych DLC leci na łeb, na szyję, co rujnuje przyjemność z gry, ale do dziś da się bez bólu zębów grać w wersję bez żadnych fanowskich dodatków. Mimo to jakość niektórych z fanowskich dzieł jest na tyle wysoka, że ciężko mi wracać do zwykłej, nudnej, historycznej Europy czy Azji wiedząc, że mógłbym w tym czasie robić rzeczy, które pasowałyby do „Gry o Tron”. O czym mówię? O „Anbennarze”, modzie fantasy.

Mimo sporych podobieństw do naszej Ziemi – niektóre kraje można bez problemu uznać za magiczne odpowiedniki Mezopotamii, Francji czy Skandynawii – to „Anbennar” oferuje o wiele bardziej różnorodny świat. Jest tu sporo klisz fantasy, ale wszystkie świetnie ze sobą współgrają, oferując ciekawe doświadczenia – nieważne,

czym zagramy. Kraję, w której toczy się rozgrywka, ukształtowało kilka ważnych wydarzeń, m.in. ogromna katastrofa magiczna nad elfim krajem, przez co ich potężne imperium upadło, a same elfy rozproszyły się na wszystkie strony świata – przy okazji zwalniając pod przyszłą kolonizację swój pseudo-amerykański kontynent, Aelantir, pełen ruin – a niedawna ogromna inwazja orków zrujnowała spore połacie tutejszej wschodniej Europy, zostawiając tam chaotyczny zbitek band zielonoskórych oraz walczących z nimi wojowników. Do tego dochodzą problemy z bogami, schizmami, badaniami nad magicznymi technologiami... Nie sposób się nudzić.

Praktycznie każdy z krajów oferuje unikalną, ciekawą rozgrywkę i sporo opcji – nie ma tu zapychaczy mających tylko zająć miejsce na mapie, a nawet jeśli niektóre kraje są mniej dopracowane,



to zespół pracujący nad modem na pewno już stara się to naprawić. Ilość zawartości jest tu iście zatrważająca – drzewka rozwoju są olbrzymie, a do tego często prowadzą do przekształcenia państw w kolejną formę rozwoju (np. wyspiarskie państewko elfów po powrocie do opuszczonego, zrujnowanego domu przekształca się w potężne imperium, a awanturnicy walczący z orkami mogą ogłaszać się monarchami krajów zniszczonych przez ich inwazję)... które też mają własne drzewka, jeszcze bardziej rozbudowane. Bardzo miłe mnie zaskoczyło to, że twórcy nie bali się dodawać religii i kultur synkretycznych, często dostępnych dla krajów, które zaczynają z kilkoma prowincjami, na wypadek, gdyby udało im się rozrosnąć.



Elfy – Gnolle 1:0

Twórcy, by lepiej odwzorować klimat fantasy, zaimplementowali dwie poboczne mechaniki – magii oraz ras. Odnośnie tej pierwszej, większość krajów ma u siebie w kraju zgromadzenia czarodziejów, a czasem magiczne zdolności wykazują same koronowane głowy – obie te opcje pozwalają na rzucanie z ekranu decyzji zaklęć, od prostych kul ognia w trakcie oblężeń po... możliwość zmiany władcy w licza albo stworzenia „sztucznego” następcy. Swoją drogą, to pierwsze powoduje, że okoliczne państwa otrzymują możliwość darmowego najazdu na ziemię „złego” władcy. Z kolei odnośnie ras sprawa wygląda prosto – w każdej prowincji mogą mieszkać istoty różnego gatunku, od ludzi po np. koboldy czy gobliny, oferując różne bonusy lub kary w zależności od stopnia zintegrowania. Można, na przykład, „zorczyć” sobie wojska czy dokonać małej czystki etnicznej – czasem jest to wręcz wymagane przez drzewka rozwojowe.

Osobiście moim ulubionym dodatkiem byli wspomniani już wojownicy walczący z orkami – są reprezentowani podobnie jak tubylczy Amerykanie w podstawowej wersji, to jest startują z ograniczoną liczbą prowincji, strefami wpływów i specjalnym strojem. W toku rozgrywki, poprzez walki z orkami lub kolegami po fachu, zaczynają konsolidować ziemię pod swoją kontrolą, by w końcu ogłosić stworzenie prawdziwego kraju – lub odrodzenie jakiejś monarchii sprzed inwazji zielonoskórych. Każde z tych państw jest fascynujące na swój własny sposób – na przykład awanturnicy z ziem pseudoegipskiego państwa powoli dostosowują swoją religię i kulturę do lokalnego panteonu, podczas gdy wyklęci magowie mogą stworzyć mroczny kraj używający nielegalnych zaklęć. Podobne mechaniki otrzymują również krasnoludy – które na starcie rywalizują z orkami i goblinami o resztki swojego dawnego Imperium, przypominającego Morię na sterydach – oraz odkrywcy z Aelantiru, dzięki czemu można się poczuć jak Cortes wśród Azteków.

Rozgrywkę uprzyjemniają liczne grafiki ozdabiające ekran ładowania, ilustrujące najważniejsze wydarzenia z historii uniwersum – niektóre są lepsze, niektóre gorsze, ale wszystkie wprowadzają sporo klimatu.

Na chwilę obecną „Anbennar” wymaga siedmiu dodatków – „Imperatora”, „Dharmę”, „Cradle of Civilizations”, „Conquest of Paradise”, „Rights of Man”, „Wealth of Nations” i „Art of War”, z czego najważniejsze są cztery ostatnie, by poprawnie odwzorowywać cechy władców (głupio mieć elfiego króla, który ledwo dożywa trzydziestki – długowieczność niektórych gatunków jest tu też odwzorowana) oraz konflikty religijne. Trochę to kosztuje, ale przy dobrej przecenie warto zainwestować, by móc zagrać w jeden z najlepszych fanowskich modów do „Europy Universalis”, stworzyć własną epicką historię fantasy i stworzyć imperia godne Tolkiena. Serdecznie polecam wypróbowanie tego moda, a tymczasem chyba spróbuję tym razem zagrać jakimiś plemionami elfów w Aelantirze...



WOJNY BOHATERÓW

MÓJ HOMM JEST LEPSZY NIŻ TWÓJ



DWIE dekady. Dokładnie tyle dzieli od siebie pierwszą i siódmą odsłonę popularnego cyklu o Bohaterach Mocnych i Magicznych. Imponujący to wynik, zważywszy na upadłość pierwotnego dewelopera z USA, New World Computing, i przejęcie marki przez francuski Ubisoft. Od lat również trwa wojna w fan bazie – wojna o miano najlepszej odsłony.

~Hefajstos

I choć – jak wspomniałem – części jest siedem, to główny konflikt toczy się pomiędzy klasyczną częścią trzecią („ostatnimi dobrymi Hirkami“) a nowocześniejszą piątką („właściwy kierunek rozwoju“). Pozostałe części swoich wiernych fanów mają, zaś czwórka jest traktowana jako czarna owca tej growej rodziny. Przyjrzyjmy się więc pokrótce głównym pretendentom, poprzednikom i następcom oraz niestawnej (na ile słusznie?) HoMM IV.



Krok po kroku do legendy

Na początku był „King’s Bounty” – prosta strategia turowa, w której jako jeden z czterech bohaterów (Paladyn, Rycerz, Czarodziejka lub Barbarzyńca) musimy odnaleźć fragmenty mapy prowadzącej do Berła Ładu. Choć tytuł ten nie osiągnął większego sukcesu komercyjnego, stał się podwaliną omawianej serii. Poruszanie się po mapie (gdzie gracz symbolizowany jest jako postać na koniu), rekrutacja jednostek do naszej armii i toczenie bitew zostały umiejętnie przeniesione do nowej gry – HoMM 1. Zniesiono ogólny limit czasu oraz postawiono na tryb turowy (zamiast gry w czasie rzeczywistym). Dodając do tego prostą i klimatyczną historię oraz cztery różnorodne frakcje (w głównej mierze oparte na bohaterach i miejscach z „King’s Bounty”) otrzymaliśmy solidny tytuł zapewniający godziny (jeśli nie dni) zabawy.

Zaledwie rok później New World Computing wydał część drugą, „Heroes of Might and Magic 2: The Succession Wars”. I gracze oniemieli. Piękna rysowana grafika (zostawiająca daleko w tyle prząsne sprite’y części pierwszej), cudna muzyka, możliwość ulepszenia części jednostek, dwie nowe frakcje (Czarodziejka i Nekromanty) oraz dwie kampanie z mocniejszym naciskiem na historię niż w poprzedniczce. Ba! Nawet menu główne robiło ogromne wrażenie (do dziś najlepsze menu w serii).

Ja sam zaczynałem właśnie od tej części w okolicach 1998 roku, ucząc się zarówno mechanik, jak i angielskiego.

Prawdziwa rewolucja nastąpiła jednak w marcu 1999 roku, kiedy to wydano „Heroes of Might and Magic 3: The Restoration of Erathia”. Usprawniono właściwie wszystko, co można było usprawnić – do dyspozycji graczy oddano aż osiem zamków (dziewięć z dodatkiem), w każdym po siedem jednostek z możliwym ulepszeniem. Kilka kampanii, masa scenariuszy i opcji. Fotorealistyczna grafika powodowała opad szczęki, a muzyka do dziś gdzieś w głowie gra na samą myśl.

Nic więc dziwnego, że ogrom społeczności uważa część trzecią za najlepszą odsłonę cyklu. Stopniowe i dobrze wykalkulowane usprawnienia, przemyślane mechaniki oraz ponadczasowa grafika. Dodajmy do tego edytor map (z możliwością tworzenia własnych kampanii!), szereg dodatków o mody (głównie rosyjskie) – Heroes 3 przeżyło własnych twórców. I wiele wskazuje, że przeżyje też większość swoich następców.

Członek rodziny, którego nikt nie zaprasza

Poprzeczka była więc ustawiona niezwykle wysoko, oczekiwania fanów wręcz niebotyczne. Sytuacji nie pomagały problemy finansowe wydawcy gier





– 3DO. Twórcy podeszli więc do nowej odsłony ambitnie i niezwykle ryzykownie, co niestety zaowocowało negatywnym odzewem ze strony purystów. Nie tylko zmieniono krainę, w której cała akcja się toczy (z planety Enroth na Axeoth), ale przebudowano większość ustalonych mechanik. Zamiast widoku niczym w grach planszowych – rzut izometryczny. Wycofano ukochane przez większość ulepszenia jednostek, dorzucając do tego konieczność wyboru jednej z dwóch jednostek (dla aż trzech poziomów w każdym z zamków). W miejsce sprite'ów pojawiły się modele 3D (momentami wręcz szkaradne).

Najbardziej kontrowersyjną była jednak zmiana statusu bohaterów, którzy dotychczas po prostu sobie byli i rzucali zaklęcia (albo ręczniki). Osobiście uważam to za decyzję dobrą i nieuchronną. Widzicie, status czempionów zmieniał się z części na część. W pierwszej i drugiej części byliśmy na polu bitwy jako generał naszego władcy, wspomagający przypisanych nam żołdaków magią. Choć nasze cechy (głównie atak i obrona) wpływały na nasze jednostki, to nie miały one takiego znaczenia jak magia właśnie. Jest to szczególnie boleśnie

widoczne w trzeciej odsłonie, gdzie Bohaterowie Mocy są zwykle na straconej pozycji (zwłaszcza Barbarzyńcy). Dzięki tej zmianie mają oni wreszcie znaczenie, a potyczki nie przypominają pewnego mema o pojedynku na czary pod blokiem. Również nasze oddziały mogły przemieszczać się bez naszego przywództwa, a karawany zastąpiły używany w poprzednich częściach ciąg pomniejszych herosów do przekazywania jednostek.

Na ogromną korzyść czwórki działały jednak kampanie i scenariusze. Po raz pierwszy historie naprawdę wciągały, były różnorodne i szczegółowo opisane (miłosna historia Elwina i Shaery to zdecydowanie jeden z moich faworytów). Również muzyka nie odstaje od wysokiego poziomu serii, idealnie wpasowując się w realia nowego świata. Szkoda więc, że przez złe decyzje i niedobór zasobów gra wydana została w niedokończonym stanie (brak trybu multiplayer w dniu premiery, który potem wpatchowano!), zaliczając bolesne i twarde lądowanie. A to (po krótkim czasie) zaowocowało upadkiem wydawcy, który pociągnął za sobą ojców serii.

Jak feniks z popiołów

I na tym smutnym wydarzeniu historia serii mogłaby się zakończyć, gdyby nie francuski gigant Ubisoft. Zakupiwszy prawa do całej marki Might and Magic podjął najbardziej logiczną decyzję, zlecając pracę nad kolejną częścią Rosjanom z Nival Interactive. Ci zaś, będąc wieloletnimi fanami cyklu, stworzyli „Heroes of Might and Magic V”, które łączyło sprawdzone i ukochane elementy trylogii z nową jakością i historią. Gracze znów się podzielili. Część odrzuciła wszelkie nowe odsłony, uważając, że jak coś nie jest trójką, to nie warto temu poświęcać czasu. Inni zaś przyjęli nową grę z otwartymi ramionami, ciesząc się pełnym trójwymiarowym i świeżym startem.

Szósta i siódma część (dla ujednolicenia całego uniwersum nazwane „Might & Magic Heroes VI” i „Might & Magic Heroes VII”) w większości kontynuują nowy styl, dodając i usprawniając poszczególne elementy. Pod tym kątem błyszczy zwłaszcza ostatnia (wydana dobre pół dekady temu) gra, w której postawiono na ciąg zadań i celów w trakcie kolejnych misji w miejsce klasycznego „pokonaj wszystkich” lub „zabij tego potwora”. Niestety gra zaliczyła ciężki start związany z brakiem jakichkolwiek testów (ktoś w Ubisoftcie nie znał historii „Sonica `06”?).

Pojedynek Tytanów

No dobrze, krótkie omówienie serii mamy za sobą. Którą część można więc uznać za najlepszą z całego cyklu? Szczerze mówiąc, niemożliwym jest wybór tej jednej jedynej ze wszystkich siedmiu. Przez skok na głęboką wodę z HoMM3 na HoMM4 oraz zupełnie nowy cykl po upadku NWC i 3DO należy wybierać pomiędzy czempionem ze starego i nowego uniwersum. Dla oryginalnej trylogii będzie to część trzecia, pomimo braku balansu i boleśnie nierównego poziomu trudności. Dla nowych odsłon będzie to zdecydowanie piątko, w której czuć ogrom miłości do Heroesów (zwłaszcza przy pełnym trójwymiarze miast i większej ilości ulepszeń jednostek). I to pomimo silnika, który nawet dziś umiera w trakcie rozgrywki. Warto również pamiętać o tym niechlubnym dziecku pomiędzy tymi okresami, czwórka wszak wciąż ma w sobie sporo dobrych elementów, dla których warto przymknąć oko na mankamenty.

A ja wracam do ukochanych przeze mnie (i zapewne napędzanych wysokooktanową nostalgią) Hirków 2. Grafika, muzyka i kampania wciąż mnie kupują, ożywiając skostniałe serce. Ave!



DLACZEGO CITY BUILDERY SĄ NAJLEPSZE?



ISTNIEJE rodzaj strategii, który nigdy nie zyskał wielkiej popularności – city buildery. Podczas gdy na początku lat 2000. „Starcraft” i „Warcraft 3” błyszczały wśród graczy, „SimCity 4” przechodziło prawie bez echa na scenie mainstreamowej. Kilka lat później nastąpiła zapaść strategii jako takich w świecie growym, po których ten gatunek miał się nigdy nie podnieść. Jednak od kilku lat, gdy „Starcraft 2” jest echem przeszłości, a „Warcraft 3 Reforged” jest babolem, o którym wszyscy na szczęście zapomnieli, city buildery przeżywają swój cichy renesans w małej, acz wiernej społeczności.

~Black Scroll

Większość strategii polega na jednym i tym samym – zbuduj bazę, naprodukuje wojska, zniszcz bazę wroga. Są oczywiście dużo bardziej rozwinięte pod tym i wieloma innymi względami tzw. Wielkie Strategie wydawane przez firmę Paradox, ale jest to zupełnie inny temat. City buildery, jak wskazuje na to angielska nazwa, to gry oparte o budowanie miasta. Należą one do szerzej rozumianych strategii ekonomicznych, czyli takich opartych nie na militarnym aspekcie, a na pieniężnym, do których należą także gry z serii „Civilization” czy wszelkiej maści tycoon, polegające na zarządzaniu własną fikcyjną firmą. Większość city builderów mimo wszystko ma jakiś podstawowy poziom zarządzania wojskiem czy flotą, jednak zazwyczaj jest to ich najślabszy aspekt, często wytykany przez graczy jako dodany nieco na siłę, jakby twórcy bali się porzucić aspekt budowania wojsków nawet w produkcji nastawionej na wzrost naszego miasta.

W zasadzie jedynymi wyjątkami, które pozbawione są elementu militarnego jakie przychodzą mi do głowy, to city buildery oparte o budowanie współczesnego miasta takie jak gry z serii „SimCity” czy „Cities: Skylines”. Wszelkie inne, historyczne lub w rzadszych przypadkach futurystyczne, ten aspekt posiadają.

Jeśli chodzi o city buildery, można spokojnie powiedzieć, jak wcześniej to zaznaczyłem, że przeżywają one cichy renesans. Oczywiście, te gry nigdy de facto nie zniknęły z rynku ale przez pewien czas jedynymi opcjami były nietypowe gry „Anno” w specyficznych czasach przeplatających wielkie odkrycia drugiej połowy drugiego stulecia z futurystycznymi realiami lub strategię współczesnego miasta z serii „SimCity”. Były oczywiście jeszcze „Cities XL” i „Cities XXL”, jako próba zdetronizowania „SimCity”, ale pomimo dobrych ocen, raczej przeszły one bez większego echa. Wszystko zmieniło się w 2015 roku, kiedy niewielkie fińskie studio po wypuszczeniu dwóch małych gier ekonomicznych o zarządzaniu transportem w mieście, wypuściło „Cities: Skylines”, rzucając rękawicę „SimCity” na polu współczesnych city builderów. Dominacja EA w tej kwestii szybko została zniszczona i wkrótce to „Cities: Skylines” zostało nieoficjalnym królem city builderów.

Od tamtego czasu, nikt nie zdołał podważyć pozycji „Cities: Skylines” w tej kwestii, za to inne mniejsze studia zobaczyły potencjał w niewykorzystanej niszy. Nie mogąc jednak konkurować bezpośrednio z królem city builderów, postanowiły wypełnić inną, prominentną

niszę w niszy – budowanie miast w niewspółczesności. Tak oto w 2018 roku wyszedł świetnie przyjęty „Frostpunk”, „Pharaoh” przeżywał drugą młodość na steamie, a wkrótce został zapowiedziany remake. Gry z serii city building, także kiedyś popularne (mowa o grach „Pharaoh”, „Cezar”, „Zeus: Pan Olimpu” czy „Emperor”) doczekały się zapowiedzi swoich duchowych spadkobierców w postaci „Builders of Greece”, „Builders of Egypt” czy „Builders of China”. Clarus Victoria, malutkie rosyjskie studio, zrobiło 5 gier city builderowych w sympatycznej prostej grafice ze swoim unikalnym twistem, zahaczających o strategię wojenno-ekonomiczne. Powstał polski „Timberborn”, gra postapokaliptyczna o inteligentnych bobrach budujących swoje miasta na pozbawionej ludzi Ziemi. Pewnie jest wiele innych, o których nie wspomniałem albo których nawet nie znam, ale każda opiera się na tym samym – tworzeniu miasta w swoim unikalnym stylu. Rynek jest za mały, żeby więksi gracze się nim zajęli, ale zbyt duży, by był zignorowany przez deweloperów niższego szczebla.

Po tym przydługim wstępie, mającym nakreślić gry typu city builder, wypadałoby wreszcie zacząć swoje uzasadnienie dotyczące retorycznego pytania w tytule artykułu. Zaznaczam także, że jest to moja prywatna opinia, a nie prawda objawiona, więc jeśli nie zgadzasz się z tezą, nie mam nic przeciwko.

City buildery, jeśli nie zadawaliście się z nimi, różnią się od innych strategii tym, że w zasadzie eliminują kompetetywność. Oczywiście ludzki umysł jest na tyle kreatywny, że da się stworzyć rywalizację pomiędzy graczami, ale będzie ona wytworzona niejako sztucznie, oderwana od istoty gry. Naturą klasycznych RTSów, wielkich strategii, czy gier 4X jest rywalizacja, czy to z innymi żywymi graczami, czy ze sztuczną inteligencją. Ciężko wyobrazić sobie inny scenariusz, gdyż aspekt militarny, na który te gry stawiają wyklucza pokojowe prowadzenie rozgrywki, która zazwyczaj kończy się na pokonaniu przeciwników. Nie ma w tym nic złego, nie zrozumcie mnie źle, ale taki typ rozgrywki wprowadza pewien stres, czy raczej używając potoczniejszego języka, presję.

Jest to sytuacja „albo ja albo Ty”, gra o sumie zerowej, czyli aby ktoś zwyciężył, ktoś musi przegrać. Sam czasem lubię pograć w takie gry jedną rozgrywkę lub więcej, jednak jest to w pewien sposób męczące. Pomimo że dobijam dopiero do 30 roku życia, czyli wciąż poniżej średniej wiekowej dla współczesnych graczy (wynoszącej 35 lat), czasem kiedy człowieka nachodzi chęć na rozrywkę w postaci pogrania w jakąś produkcję, nachodzi ochota relaksu, nie wzmożonego wysiłku czy kombinowania. I tutaj wkraczają właśnie city buildery w glorii i chwale. Zero kompetencji, zero presji (chyba że gracze w któryś z aspektów wojennym, ale o ile kojarzę w większości produkcji da się to wyłączyć). Oczywiście, dalej jest to pewne wyzwanie mentalne zakładając, że chcemy pograć dłużej. Miasto wymaga planowania, mieszkańcy ciągle mają nowe potrzeby, które należy zaspokoić, trzeba balansować budżetem... Ale można to robić we własnym tempie, na spokojnie. Przycisk pauzy jest zawsze dostępny, nic nas nie goni, żaden wróg nie czyha u bram, czy spiskuje przeciwko nam. Zamiast niszczyć, możemy tworzyć. Brzmi to prawdopodobnie pompatycznie, ale uważam, że jest to przyjemna odskocznia, gdzie większość gier, nie tylko strategicznych polega na pokonywaniu przeciwników (zanim mnie nazwiecie boomerem, zastanówcie się na poważnie, czy tak nie jest). I oczywiście, że istnieją gry, gdzie tak się nie robi, można by ich wymienić sporo, ale jednak nie zmienia to proporcji, że większość gier na tym właśnie polega. I ponownie, to nic złego. Sam chętnie uczestniczę w takiej wirtualnej dominacji, ale czasem człowiek chce po prostu odetchnąć i być twórcą, nie niszczycielem, nawet jeśli nie daje to takiego poczucia potęgi jak w „Dynasty Warriors”.

Przyznam szczerze, że im więcej lat przybywa, tym chętniej sięgam po relaksującą rozrywkę. Jeśli jednak to nie Twoja broszka, to może faktycznie nie jest to typ gier dla Ciebie. Jednak jeśli kręci Cię, nawet od czasu do czasu, relaks podczas grania, a jednocześnie nie chcesz czuć, że grasz w coś prostego, szczerze polecam city buildery. A teraz przepraszam, idę czekać na dodatek do „Cities: Skylines”, bo już za 2 tygodnie, 25 stycznia, wychodzi dlc zatytułowane „Airports”.





Black Scroll – Jacek wszystkich transakcji, memiarz drugiego stopnia, absolwent as-sassinscreedologii. 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.

Postanowienia noworoczne

Jest dopiero 10 stycznia, kiedy wychodzi ten piękny numer; nowy rok, nowy ja, jak to niektórzy mówią. Pewnie wiele z Was zrobiło postanowienia noworoczne, jednak zalecam, aby je porzucić. Nie jest to nihilistyczna rada, ale „i tak nie dacie rady” jest poparte naukowo. Wystarczy sobie zobaczyć dowolny filmik zagłębiający się w ten temat (choćby z kanału Naukowego Bełkotu), by dowiedzieć się, jaki to bezsens.

Czy to znaczy, że nie warto próbować być coraz lepszym? Nikt nic takiego nie mówi, nie wsadzajcie mi w tekst słów, których nie napisałem. Warto, ale trzeba mieć na to (jakże piękne słowo) SYSTEM. Na pewno nie warto rzucać słów na wiatr, bo stajecie się mało wiarygodni dla siebie i dla innych, zakładając, że dzielicie się postanowieniami noworocznymi z innymi.

Takie postanowienia stały się swego rodzaju memem, wyśmiewanym przez internautów w postaci filmików, obrazków i pewnie także tweetów. Dlaczego tak ciężko jest ich dotrzymać? I czemu czekać z postanowieniem poprawy do konkretnego punktu w roku? Technicznie nie ma to żadnego znaczenia, to tylko pewien punkt w kalendarzu, by zaznaczyć pewną cykliczność klimatu, który i tak zostaje powoli wywrócony do góry nogami przez zmiany klimatyczne, ale nie o tym tutaj.

Jeden z anglojęzycznych youtuberów, CGP Grey, ma bardzo ciekawy sposób na pozbycie się postanowień noworocznych, robiąc krótsze, acz intensywniejsze „motywy”, które poleca. Bierzymy krótszy odstęp czasu, jak kilka miesięcy, i staramy się robić jedną rzecz lepiej, np. czytać więcej książek. Ale co to znaczy więcej? Przy takich rzeczach łatwiej jest nam osiągnąć cel, jeśli jest konkretny, tak że warto ustalić sobie konkretną liczbę, jeśli tego typu zmiana nas interesuje. Zamiast „będę się zdrowo odżywiać” co jest mało osiągalnym celem, lepiej postawić sobie za cel „co najmniej jeden zdrowy posiłek na dwa dni”.

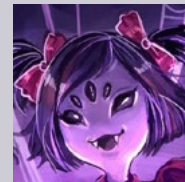
Największymi mordercami naszego własnego postępu są nasza ambicja i brak cierpliwości. Chcemy osiągać wielkie efekty, szybko. Zacząć zdrowe odżywianie w 100% teraz. Przejść od kilku godzin na smartfonie do jednej dziennie. To nie są rzeczy niewykonalne, ale dużo trudniejsze do osiągnięcia, gdyż są zbyt gwałtownymi zmianami. Jeśli jesteś w stanie tak robić, to gratulacje, ale większość ludzi nie potrafi. Do tego za często uznajemy małe potknięcia za totalną porażkę. Zjadłem jednego burgera na diecie, to koniec, dieta zrujnowana, opuszczamy ten statek. A przecież tak wcale nie jest.

Każdy, kto jest dobry w rysowaniu, malowaniu, robieniu zdjęć, grze na instrumencie albo innej czynności wymagającej „skilla”, wie, że takich zdolności nie nabywa się od razu. Potrzeba wiele pracy i wielu małych porażek, by nauczyć się robić coś dostatecznie dobrze. Dlatego tych ludzi tak bardzo boli gadanie o „talencie”. To brak szacunku dla ich niesamowitego uporu i wielu, wielu godzin pracy, z czego pierwsze kilkadziesiąt to w większości mini kroczyki i stos porażek. Ale my nie widzimy tej pracy, tylko jej owoce. Ładny rysunek, zdolność grania hitów z radia (Spotify? nie wiem, stary jestem) czy dobrze wykonane inne dzieło. Ale nie, my też tak chcemy, teraz, od razu, po kilku próbach, chociaż jedzenie sztuczkami zajęło nam wiele lat. Z obecną motywacją do dziś nie umielibyśmy chodzić, za to nasze tyłki byłyby mniej poobijane.

Zatem jeśli chcecie mieć postanowienia, miejcie je, ale pamiętajcie, że mistrz poległ więcej razy, niż uczeń podjął prób.

**New Year's
Resolutions
SUCK**

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 #3 Niežnośna lepkość czego!?

Życie pisze najlepsze scenariusze. Nawet w przypadku już przygotowanych i oficjalnych scenariuszy dostajemy kolejną warstwę scenariusza. We need to write deeper, jakby powiedział Leo (gdyby jednak znalazło się miejsce na drzwiach).

Troglodyci to dość znana i kojarzona rasa jeżeli chodzi o szeroko pojętą fantastykę. Przeklęte abominacje, żywią się krwią myszów, mają szpe... a nie, to orkowe kobiety. To jeszcze raz. Jaszczuropodobne, zgarbione, najczęściej ślepe i śmierdzące gorzej niż surströmming.

W ramach klasycznego DnD, walcząc z takimi stworami, należy zachować uwagę i liczyć na dobre rzuty przeciwko roztaczanemu fetorowi. Dwoje bohaterów ma mocne nosy. Jeden ma dobry refleks. Jedna ma pecha i brudne buty.

Jest w tym wszystkim jakaś nutka satysfakcji dla Mistrza Gry, który czasami musi wykazać się anielską wręcz cierpliwością (z atakiem i obroną po 20, szybkością 12 – a to wszystko za 3000 złotych

i garść klejnotów). Jest też sporo śmiechu, gdy gracz dowiaduje się, że zamiast ataku rapierem ma atak wymiotów. A to wszystko za cenę rosnącej irytacji kapłana, który przywołał już małe jeziorko wody do mycia (głównie butów, buty brudzą się tu wyjątkowo często).

Drogi pamiętniczku, brzuch mnie boli od śmiechu (to na pewno nie ma nic wspólnego z nadmiarem ostrych papryczek w niemal każdym daniu). Czekam na kolejne wywołujące śmiech i nudności potyczki. Ave!



Bronies Corner 2.0.



<https://discord.gg/v5EycmA>



Co jest nie tak z fantasy dla nastolatek?

Czyli dorosła baba narzeka na książki, na które jest za stara

JAKO że byłam kiedyś nastolatką, która uważała się za czytelną, a przez to nie taką jak inne dziewczyny, mam w domu całą biblioteczkę wstydu, wypełnioną od góry do dołu książkami young adult wątpliwej jakości. Ostatnio dałam się też namówić na przeczytanie powieści z tego rodzaju, ponieważ miała być tak bardzo zła. I z tego powodu pojawił się pomysł na ten artykuł, w którym chciałabym się podzielić swoimi przemyśleniami o książkach skierowanych dla nastolatek.

~Gray Picture

Na wstępie jednak warto wyjaśnić czym jest young adult, ponieważ nie każdy musi to wiedzieć. Young adult to gatunek niekoniecznie książek, ale też innych twórców, takich jak filmy czy komiksy, skierowanych do nastolatków. Jednak

tutaj chcę pisać konkretnie o bardziej szczegółowej grupie powieści YA, mianowicie fantasy (no, z paroma dystopijnymi wyjątkami) targetowanej na dziewczyny.

Skończyłam czytać tego typu książki już jakiś czas temu, w momencie, gdy uświadomiłam sobie, że są dość... głupiutkie. Ale ostatnio sięgnęłam po książki Sarah J. Maas, a konkretnie po cykl „Dwór cierni i róż”. Na razie skończyłam pierwszy (który nazywa się tak samo jak cały cykl) i drugi tom („Dwór mgieł i furii”). Musiałam szybko sprawdzić te tytuły – z jakiegoś powodu książki z tego gatunku mają do siebie to, że wypadają z głowy i posiadają podobne nazwy. Lektura tej książki przypomniała mi te wszystkie rzeczy, które zaczęły mnie irytować w YA.



(Zanim przejdę dalej, muszę zrobić szybkie zastrzeżenie, ponieważ o ile „Dwór cierni i róż” jeszcze jak najbardziej można zaliczyć do young adult, to drugi tom i jak podejrzewam, kolejne części z cyklu, już bardziej pasują do powstałej względnie niedawno kategorii new adult. Jest to gatunek zasadniczo dość podobny do young adult, jednak skierowany do odrobinę starszych odbiorców, czyli można się w nich spodziewać nieco innej tematyki... i więcej oraz bardziej rozbudowanych scen seksu. Ponieważ dużo jeżdżę pociągami, to lubię sobie umilić drogę audiobookiem, bo komu by się chciało rano faktycznie czytać, na pewno nie mi. I po lekturze pierwszego tomu, gdzie było grzecznie, zaczęłam tak samo czytać „Dwór mgieł i furii”. I musiałam przestać oraz poszukać sobie innego audiobooka, z powodu wewnętrznej obawy, że ktoś może przypadkiem usłyszeć, co słucham.)

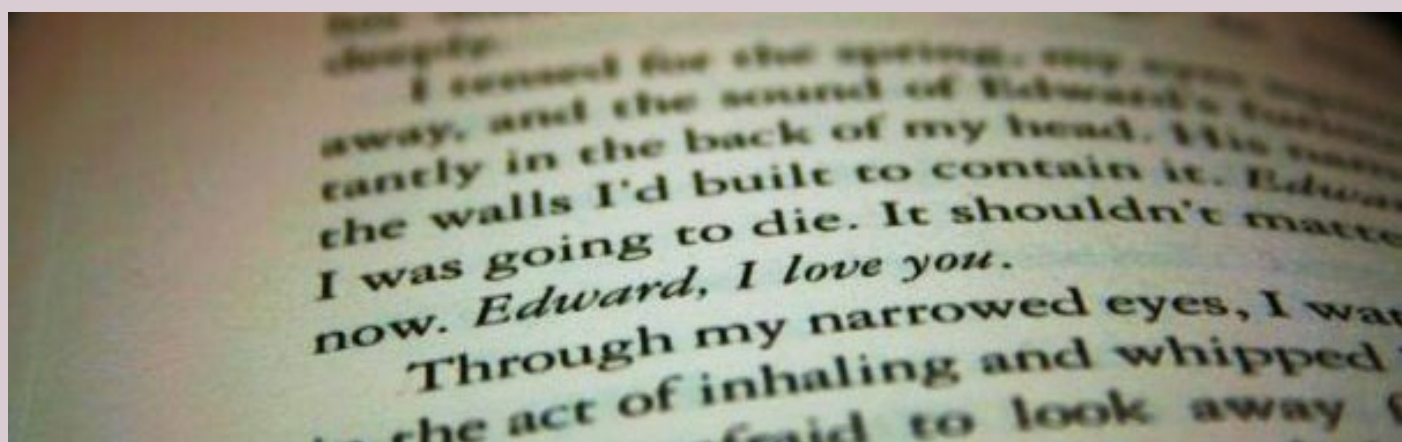
Ale kończąc już ten przydługi wstęp. Pierwszą rzeczą, na którą chcę zwrócić uwagę, jest to jak bardzo irytujące bywają bohaterki YA, które z jednej strony mają zero wiary w siebie, uważają się za brzydkie i zupełnie zwyczajne, żeby jednocześnie być super piękne, a do tego mieć najbardziej super z wszystkich supermocy. I pewnie ma to sprawić, że te postacie będą łatwiejsze do utożsamienia się dla dziewczyn z grupy docelowej, ale ile można czytać powieść z zasadniczo tą samą bohaterką.

Choć po zastanowieniu muszę stwierdzić, że istnieje też drugi typ głównej bohaterki YA, mianowicie postacie będące mniej lub bardziej udaną kopią Katniss Everdeen z „Igrzysk Śmierci”. Taką postacią jest właśnie Feyra z „Dworu..”. Nawet też zajmuje się polowaniem, ponieważ z jakiegoś powodu łuk to jest ta jedna broń, która nadaje się dla kobiet.

Jak już mamy główną bohaterkę odrysowaną od tego samego szablonu, to teraz pora dodać do niej kolejne niezbędne elementy. Jednym z nich oczywiście jest jakiś obiekt romantycznego zainteresowania. Przy czym chłopak ten musi być typem bad boy’a, którego nasza heroina bez charakteru

będzie na początku nie znosić, ale potem dowie się, jaki jest cudowny, pomimo tego powierzchownego chłodu (zwanego niekiedy byciem dupkiem). Bonusowe punkty, jeżeli ich relacja przez większość książki to tylko wymienianie sarkastycznych uwag. Ale jeden chłopak nie wystarczy, ponieważ każda szanująca się fantasy dla nastolatków musi mieć trójkąć miłosny. Przy czym drugim chłopakiem (bo to zawsze musi być chłopak, a nie druga dziewczyna) musi być przyjaciel z dzieciństwa głównej bohaterki, zakochany w niej od zawsze lub – rzadziej – przyjaciel bad boy’a. Jednak, jako nastolatkę, najbardziej mnie irytowało to, jak często te książki w zasadzie mają dość nieistotną fabułę, która na dobrą sprawę służy tylko popychaniu dalej wątku romantycznego. Z dzisiejszej perspektywy widzę, że po prostu nie byłam do końca targetem tych powieści, ponieważ jak teraz czasem, w ramach guilty pleasure, czytam niewiele mniej głupiutkie książki, gdzie zamiast w bad boy’u, główna bohaterka zakochuje się w drugiej dziewczynie, to bawię się znacznie lepiej. Na przykład latem czytałam „Zakon drzewa pomarańczy” Samantha Shannon, który mogę nieironicznie polecić, jest to idealnie lekka i wciągająca książka fantasy, taka idealna na plażowy relaks czy wieczór z herbatą. I ma dużo smoków, a to zawsze plus. Teoretycznie jest to powieść jednotomowa, ale ten jeden jedyny tom ma chyba prawie 1200 stron, więc jest to tak naprawdę długość zbliżona do krótszej trylogii.

I tym chciałabym przejść do moich końcowych przemyśleń. Bo może lubię narzekać, jakie kiepskie są YA kierowane dla nastolatków, ale one nie mają być dziełami literatury, tylko przede wszystkim mają być przyjemne do czytania. Ponieważ nie wszystkie książki muszą być bardzo mądrą klasyką literatury. Dorośli faceci mają swoje kryminały i książki akcji, dorosłe kobiety mają romanse, polscy młodzi chłopcy mają polską fantastykę (do dziś nawet najgłupszy z YA, jakie czytałam, nie był tak głupi, jak „Achaja”), to młode dziewczyny mogą mieć swoje romanse z wilkołakami czy inne powieści o uwodzeniu przez wróżki.





Przepis na owocowe curry

Poczuj się jak trener pokemonów!

CZY kiedykolwiek gotując dla swoich pokemonów podczas campingu, dorzucając do przygotowywanego z miłością curry soczyste jabłko, pomyśleliście, że to mogłoby być ciekawe w smaku w rzeczywistości? A może po prostu lubicie słodko-ostre połączenia rozgrzewającego od wewnątrz jedzonka? Jeśli tak, to to owocowe curry, którego nauczyła mnie moja przyjaciółka, Kruszynka, powinno przypaść Wam do gustu!

~Lailyren

Składniki:

- ♥ jedna średnia cebula
- ♥ jedno duże jabłko (lub dwa mniejsze)
- ♥ dwa banany
- ♥ ok. 400-500 g kurczaka lub kostka tofu
- ♥ ok. 250-300 ml mleczka kokosowego
- ♥ chilli lub jakakolwiek ostra papryka w ilości zależnej od preferencji



Marynata i przyprawy:

- ♥ curry, kurkuma, pieprz ziółowy, pieprz cayenne, papryka (ostra, słodka i/lub wędzona), garam masala
- ♥ łyżka sosu sojowego
- ♥ olej (zwykły rzepakowy lub sezamowy/orzechowy)
- ♥ natka pietruszki na gotowe danie



1. Nie jest to krok konieczny, ale przynajmniej moim zdaniem dodaje do dania jeszcze głębszego smaku. Mianowicie, zaczynamy od zamarynowania kurczaka/tofu. Po pokrojeniu go w kosteczkę, przekładamy do miski i zalewamy sosem sojowym. Potem doprawiamy wszystkimi przyprawami podanymi w składnikach (tak od serca) według własnego uznania. Do tego dodajemy trochę oleju, mieszamy tak, by kurczak/tofu było dobrze obklejone i zostawiamy na min. godzinę, a najlepiej zrobić to jeszcze wieczorem dzień przed gotowaniem dla lepszego efektu.

2. Potem zabieramy się za ryż, zaczynając od porządnego przepłukania ziarenek (to podobno pomaga uzyskać bardziej sypki efekt końcowy). Następnie prażymy go na odrobinie oleju na dnie garnka i kiedy się ociupinkę zezłoci, dodajemy wody tak, by było jej ciut ponad poziom ryżu i dorzucamy przyprawy (może być kawałek kostki rosołowej lub po prostu sól z dodatkiem kurkumy dla ładnego żółtego koloru).

Gotujemy go na małym ogniu, co jakiś czas dolewając wody i sprawdzając poziom ugotowania. Gdy będzie odpowiedni, przecedzamy ryż i odkładamy, by nieco przestygł.

3. Po nastawieniu ryżu (można to też zrobić przed, jak kto woli, ale w ten sposób oszczędzamy czas) kroimy cebulę w kosteczkę/piórka, jabłka w cienkie słupki i banany w plasterki. Potem podsmażamy cebulę, aż zrobi się klarowna, dodajemy do tego kurczaka i dalej smażymy, aż przestanie być surowy. Dodajemy do tego jabłka w słupkach i doprawiamy podobną mieszanką przypraw jak do marynaty (curry i kurkumy najlepiej dać od serca, by kolor był widoczny) + chili w płatkach lub surową posiekaną ostrą papryczkę, zależy, jak mocno przyprawione curry lubicie. Po wymieszaniu przykrywamy patelnię i dusimy kilka minut, aż jabłka trochę zmiękną, co jakiś czas mieszając. Potem dodajemy do tego banany i znowu dusimy ok. 2-3 min. Na koniec zmniejszamy ogień i dodajemy mleko kokosowe (ważne, by dodać jak najwięcej „śmietanki”, bo jeśli dodamy za dużo wody kokosowej, sos się rozwarstwi) i mieszamy do połączenia składników (czyli aż banan przestanie być widoczny w kawałkach, a stanie się po prostu częścią sosu). Na koniec można jeszcze doprawić wszystko, jeśli mleko kokosowe zbyt złagodziło smak.



4. Ryż polany sosem prószymy natką pietruszki przed podaniem dla lepszej prezencji i dodania nutki ziołowej do dania.

Proste, smaczne i rozgrzewające danie, idealne na zimowe popołudnie gotowe ♥