



# Raport większości

## Czyli jak myśl wpływa na świat realny

**J**eżeli ktoś z Was oglądał film Stevena Spielberga – „Raport Mniejszości” z 2002 roku, to zapewne pamięta, jak łapano w nim przyszłych przestępców. Tym, którzy filmu nie znają, streszczę sam początek – udaremniające morderstwa dzięki możliwości przewidywania przyszłości. To zasługa trójki dzieci z umiejętnościami paranormalnymi i wykwalifikowanej załogi obsługującej specjalny system. Film jest niezły, więc jeżeli ktoś nie miał jeszcze okazji, to polecam go sobie obejrzeć.

» *Star Light*

Taka historia akurat nie unosi niczyjej brwi – w końcu w kinie wszystko jest możliwe. A co jeżeli powiedziałbym, że istnieje coś takiego jak zbiorowa świadomość, która wpływa na świat fizyczny z wyprzedzeniem w czasie? Albo że dzięki zaburzeniom w przypadkowości, które powodują ludzkie umysły skupione na tym samym wydarzeniu, można je poniekąd przewidywać? Mam nadzieję, że zrobiło to na Was wrażenie.

W 2013 roku opublikowano wyniki z czternastu lat badań nad zbiorową świadomością, które delikatnie mówiąc, były co najmniej z rodzaju: „WOW!” – żeby nie wkroczyć w strefę niecenzuralną. Oryginalna nazwa: Global Consciousness Project. Okazało się, że skupiona uwaga milionów ludzi powoduje zaburzenia w zdarzeniach losowych, co jak zdrowy rozum podpowiada, nie powinno mieć miejsca. Jednak zanim powiem coś więcej, wyobraźcie

sobie rzut monetą. Zakładamy, że mamy szanse 50:50, że trafimy orła lub reszkę. Pomińmy fakt, że taka proporcja w realnej sytuacji nie istnieje, ale jest do niej mocno zbliżona. Spowodowane jest to choćby nierównomiernym rozłożeniem masy monety i wystarczy, aby obracając się w jedną stronę, robiła to szybciej niż gdy zakręcimy nią w kierunku przeciwnym. A teraz wyobraźcie sobie, że skoncentrowanie się odpowiednio licznej grupy osób na takim pojedynczym rzucie może spowodować, że będzie regularnie wypadać sam orzeł albo reszka, i nie jakieś tam kilka razy pod rząd, a nawet w kilkudziesięciu rzutach. Gapie będą myśleć „orzeł” i on będzie wypadał. Czysty obłąd. Właśnie coś tego typu zaczęli rejestrować badacze w trakcie trwania projektu, a na dodatek takie odczyty poprzedzały ważne światowe wydarzenia i to w sposób znaczący.

Naukowcy do swoich celów oczywiście nie używali monet i maszyn, które nimi rzucały. Z przyczyn czysto praktycznych wyprodukowali specjalne urządzenia, które generowały w sposób losowy liczby „1” lub „0” i robiły to dwadzieścia razy na sekundę. Takie układy ulokowano w sześćdziesięciu pięciu dużych skupiskach ludzkich, między innymi w Brazylii, USA, Kanadzie, Europie, Chinach, Australii i wielu innych. Ich zadaniem było nieustanne „rzucanie monetą”, zgadywanie co wypadnie oraz spisywanie zgodnych i chybionych trafień. Przeciętne prawdopodobieństwo poprawnego wytypowania falowało sobie wokół linii o wartości 50:50, jednak kiedy 31 sierpnia 1997 roku zginęła księżna Diana,



odnotowano pierwsze istotne zaburzenie i znaczny spadek prawdopodobieństwa. W sensie, maszyny zaczęły zadziwiająco często poprawnie zgadywać wynik „rzutu”. W tamtym czasie wieści o tej tragedii rozeszły się po całym świecie i rzesze ludzi skoncentrowało swoją uwagę na jednym i tym samym wydarzeniu. Jednak jedna jaskółka wiosny nie czyni, tylko że wkrótce przyleciało ich dużo więcej i powoli zaczęła wyłaniać się reguła. Okazało się, że nie był to odosobniony przypadek i podobne obserwacje powtarzały się w trakcie katastrof naturalnych, lotniczych, śmierci znanych osób, jak np. Jana Pawła II, a nawet niektórych koncertów muzycznych czy świąt narodowych. To nie wszystko, takie zmiany były rejestrowane przed zaistniałymi wydarzeniami i trwały proporcjonalnie długo do tego, jak świat był nimi zainteresowany. Dla logicznie myślącej osoby to nie mieści się w normalnych granicach rozumowania.

Jednym z takich sztandarowych przykładów projektu jest atak terrorystyczny z 11 września 2001 roku na World Trade Center. Tamtego dnia na cztery godziny przed uderzeniem pierwszego samolotu wartość prawdopodobieństwa bliska 1:1 gwałtownie spadła do 1:1000 i utrzymywała się na niskim poziomie przez kolejne dwa dni. Innymi słowy, maszyna raz się pomyliła, a tysiąc razy prawidłowo wytypowała wynik „rzutu”.

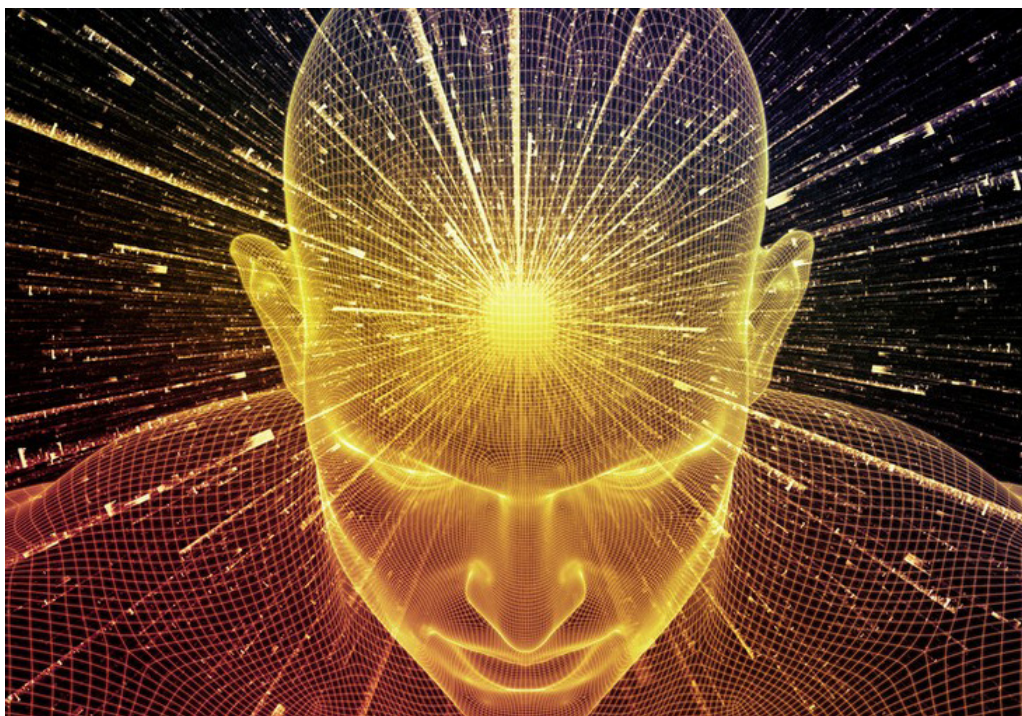
Teraz nasuwa się pytanie: jakie płyną z tego wszystkiego wnioski? Bardzo trudno jest udzielić jednoznacznej odpowiedzi, bo te badania swoimi wynikami wykroczyły poza typową naukę, a pasują bardziej do świata fantastyki naukowej lub filozofii. Można tylko stwierdzić, że badanie „w dużym stopniu sugeruje”, że istnieje coś takiego jak świadomość zbiorowa, a my jako ludzie jesteśmy w pewien sposób ze sobą połączeni na bliżej nieznaną płaszczyźnie i na dodatek najprawdopodobniej możemy wpływać myślami na świat materialny. Jakby tego nie ubrać w słowa, i tak trudno w to uwierzyć.

Oczywiście uzyskanym wynikom można zaprzeczać.

Takie podejście jest niczym nowym, bo praktycznie każda rewolucyjna wiedza na kartach historii spotykała się z licznymi przeszkodami na swojej drodze do uznania. Mimo iż już w starożytności znajdowano dowody na to, że Ziemia jest okrągła, to dopiero od 1959 roku i wykonania pierwszego zdjęcia naszej planety mamy pewność, że taka faktycznie jest. A jednak i dzisiaj znajdują się osoby, które będą uparcie twierdzić, że jest płaska i do tego jest pępkiem Wszechświata. Bycie sceptycznym to prawidłowe, naukowe podejście, ale mając przed sobą kilkanaście lat badań i setki powtarzalnych wyników, odrzucanie ich tylko dlatego, że się nie da ich racjonalnie uzasadnić, nie jest właściwe.

Na koniec chciałbym jeszcze Was zachęcić do pogrzebania w swojej pamięci. Czy nie zdarzyło się Wam „ściągnąć kogoś myślami”? Myślicie intensywnie o koledze, koleżance, rodzinie, a tutaj nagle oni do Was dzwonią. Od razu uśmiech pojawia się na twarzy, a w myślach takie zdanie: „Ach, ten zbieg okoliczności”. Akurat mi osobiście zdarzyło się to nieraz. Szczególnie zabawne są sytuacje, kiedy sięgam po telefon z zamiarem zadzwonienia do danej osoby, a ona właśnie do mnie dzwoni. Być może jest w takich incydentach więcej nauki jak przypadku, a de ja vu jest bardziej prawdziwe niż nam się wydaje.

Jeżeli przedstawiłem temat niewystarczająco zrozumiale, mogę polecić krótki, nieco ponad trzyminutowy film, który można obejrzeć na YouTube, klikając tutaj: [Global Consciousness Project](#) (filmik jest po angielsku).







# Wróg infekcji, wampirów i pocałunków

**P**osiadając: stylowy krzyż, biblię, pistolet i srebrne kule – obecnie najlepiej mieć również pozwolenie na broń – świece, święconą wodę i olejki, lustra, komplet drewnianych i metalowych kołków ozdobionych krzyżami, no i w końcu trochę czosnku, możemy wybrać się na polowanie na wampiry. Oczywiście to taki zestaw mini dla amatora. Ponieważ zakładam, że nikt z Was nie będzie się uganiał za nosferatu, to skoncentruję się na jedynym ziele w całym tym zestawie – czosnku.

» *Star Light*

Czosnek zwyczajny (*Allium sativum*) znany był już w czasach antycznych, a przynajmniej znaleziono go wśród egipskich malowideł ściennych datowanych na około 3700 lat przed naszą erą. Boscy faraonowie tak bardzo umiłowali swoje piramidy, że faszerowali nim „ochotniczych” budowniczych, żeby ci za często nie chorowali. Na przełomie wieków znajdowano co najmniej dziwne zastosowania dla tego produktu spożywczego, zaraz obok jego naturalnych właściwości. Dla przykładu rzymscy żołnierze żuli czosnek, gdyż jak sądzili, miał ich chronić przed ukąszeniami węży. W Afryce po dziś dzień niektórzy rybacy nacierają swoje ciało tą rośliną dla ochrony przed krokodylami. Osobiście wydaje mi się, że skuteczność w tym przypadku może w dużej mierze zależeć od preferencji kulinarnych krokodyla. Na wstępie napisałem o jednym z najbardziej rozpowszechnionych mitów na temat odstraszającego działania tej popularnej rośliny. Nawet w kreskówkach pojawia się motyw krwiopijcy,

który brzydzi się na sam jej zapach. Może to kwestia bardzo wyczulonego węchu istot nieumarłych? Choć trzeba przyznać, że zdecydowanie czosnek trudno zaliczyć do perfum.

Wymieniony gatunek do Polski dotarł w średniowieczu, mimo iż nie brakuje w naszej florze jego przedstawicieli, z czego część jest chroniona. Kończąc ten lekko przydługi wstęp, muszę zaznaczyć, że jest to najlepiej zbadane zioło na świecie. Jeżeli cokolwiek zasługuje na miano panaceum, to właśnie zwykły czosnek ze swoimi zdrowotnymi efektami jest najbardziej do niego zbliżony.

Aby lepiej poznać mechanizm działania różnych produktów zawartych w czosnku, przestudiowałem kilka badań i eksperymentów naukowych z ich wykorzystaniem. Postaram się przybliżyć informacje i wnioski, które znalazłem, gdyż są naprawdę fascynujące. Wytrzymajcie proszę ten lekko naukowy fragment, dalej będzie lepiej. Na początek wymienię kilka związków, których absolutnie nie musicie zapamiętywać: allinina – jest główną substancją czynną, występującą tylko w świeżym produkcie i szybko ulegającą przemianie do allicyny. Ten produkt znajduje się w dużych ilościach na przykład w ekstraktach z czosnku poddanych procesowi starzenia. Oprócz tego bardzo ważnymi składnikami są organiczne związki siarki, jak sulfid di- i triallilowy jako ostateczny produkt rozpadu allininy. To z powodu powyższych substancji czujemy nieprzyjemny zapach po zjedzeniu tej rośliny, ale mają też cały szereg różnorodnych efektów na ludzki organizm. Koniec zajęć.

Jeżeli dalej jesteście ze mną, to doskonale, bo tutaj zaczyna się to, co przydatne. W wielkim skrócie – udowodniono i zbadano działania czosnku, takie jak: przeciwbakteryjne – silniejsze nawet od popularnie stosowanych penicylin czy tetracyklin; przeciwgrzybicze i przeciwwirusowe – między innymi na wirus popularnego przeziębienia; obniżające ciśnienie – rozszerza naczynia krwionośne; zmniejszające poziom cholesterolu we krwi, pobudzające układ odpornościowy, przeciwnowotworowe, zwiększające zdolność regeneracyjną niektórych komórek – na przykład wątroby po jej alkoholowym uszkodzeniu, gdyby komuś ta wiedza okazała się potrzebna. Wymienione wyżej związki zwiększają siłę działania leków przeciwcukrzycowych. Wcale nie ostatni, ale niezwykle ciekawy efekt – zmniejszanie szkodliwego wpływu palenia papierosów. Przyznam, że ta lista wygląda nieco absurdalnie, zważywszy że piszę o czymś znanym i ogólnodostępnym. Jednak nie jest to produkt czyjejsz zadumy lub wyobraźni, a autentycznych i rozbudowanych badań naukowych. Ponieważ okazuje się, że te kilka białych ząbków jest tematem rzeką, ja skupię się przede wszystkim na działaniu możliwym do wykorzystania w każdym domu, czyli: przeciwwirusowym, bakteriobójczym i pobudzającym układ odpornościowy oraz krótko je charakteryzuję. Na końcu podam przepis na tak zwanego „śmierdziela” – nazwa mojego autorstwa, czyli ekstrakt z czosnku robiony na zimno.

Jedzenie surowych ząbków poza walorem smakowym – którego osobiście nie rozumiem – ma niewątpliwie silny efekt bakteriobójczy. Czyli zabija lub uniemożliwia bakteriom budowę ściany komórkowej, o ile ją posiadają. O zakresie działania nie będę pisał, ale osobiście nie leczyłbym czosnkiem poważnych infekcji bakteryjnych, a traktował go bardziej jako profilaktykę. Dlaczego? Ponieważ liczy się też stężenie „leku”, a tego nie ma aż tak dużo w jednym czy dwóch ząbkach. Jak ktoś potrafi jeść całe główki garściami, to zapewne nie miewa częstego, bliskiego kontaktu z ludźmi. Znacznie bardziej praktyczny okazuje się efekt pobudzający komórki odpornościowe. Teraz kłania się wiedza z zakresu biologii na poziomie gimnazjum, czyli limfocyty T CD8 – aktywujące inne komórki odpornościowe do walki z infekcjami, nieważne jakimi. W tym przypadku nawet niewielkie pobudzenie niesie za sobą cały szereg wzbudzonych białych krwinek, które będą truć, utleniać i pożerać bakterie, grzyby i zawirusowane komórki. Dokładny mechanizm działania przeciwwirusowego czosnku, choć wielokrotnie udowodniony, nie został jeszcze w pełni poznany. Może on być dwojaki: po pierwsze

zaburza budowę otoczki wirusa, utrudniając jego przyleganie i wnikanie przez błonę komórkową, a po zainfekowaniu gospodarza ściąga komórki odpornościowe lub aktywuje naturalną śmierć komórki, uniemożliwiając jego namnażanie. Do zbadanych wirusów, na które działanie czosnku zostało udowodnione, należą między innymi bardzo dokuczliwe rinowirusy i paragrypy – odpowiedzialne za infekcje kataralne (katar) i przeziębienie, a nierzadko mylone z faktyczną gripą.

Udało mi się również znaleźć ciekawe badanie, gdzie nie koncentrowano się na konkretnych wirusach, a na ogólnym wpływie ekstraktu z czosnku na przeziębienie. Przebadano 146 kobiet i mężczyzn, dzieląc ich na dwie równe grupy. Pierwsza otrzymywała jedną kapsułkę dziennie zawierającą badaną mieszaninę, druga placebo – kontrola. W grupie badanej w ciągu 90 dni zaobserwowano 24 zachorowania, podczas gdy w drugiej grupie było ich aż 65. Oprócz tego średnia długość infekcji w pierwszej grupie wyniosła 4,6 dnia, a w grupie kontrolnej dokładnie o dobę dłużej. Ten eksperyment w wyraźny sposób pokazał, że istnieje pozytywny efekt leczniczy i profilaktyczny czosnku i jest statystycznie znaczący.

Jednak pomimo tak wielu wspaniałych efektów czosnek nie jest kamieniem filozoficznym i może okazać się również szkodliwy. Przede wszystkim jak każdy produkt spożywczy może wywoływać alergie i osoby uczulone powinny go unikać w każdej formie. Ponieważ organiczne wiązki siarki w dużych ilościach negatywnie wpływają na ośrodek utrwalania pamięci i uczenia – hipokamp – należy stosować czosnek i jego produkty z umiarem, szczególnie w okresie intensywnej nauki. Poza tym, mniej groźne, ale istotne działanie uboczne wywiera na układ pokarmowy, podrażniając go, co może zmniejszać apetyt. Dotyczy to szczególnie spożywania świeżych ząbków.

W związku z tym, co zostało napisane powyżej, zachęcam wszystkich do sporządzenia następującej mikstury. Składniki: 0,5 litra przegotowanej wody, 12 ząbków czosnku, 3 łyżki stołowe miodu, sok z półtorej cytryny – dużych. Wykonanie: Wodę i utarty czosnek zmieszać razem i wstawić do lodówki na 24 godziny, następnie przecedzić oraz dodać miodu i cytryny. Gotowe!

Wystarczy pić 1 łyżkę deserową lub stołową, najlepiej na wieczór, aby w okresie chorobowym – jesień-wiosna – zmniejszyć swoje szanse na zachorowanie, a zwiększyć na szybki powrót do zdrowia.





# Undertale

## Indyki wychodzą z podziemia

**J**eśli ktoś ma jakiegokolwiek wątpliwości, czy gra niezależna może podbić świat, wystarczy spojrzeć na „Undertale’a”, który w krótkim czasie zbudował wokół siebie solidny fandom. Z impetem stał się symbolem ambitnej gry o archaicznym wyglądzie, gdzie parę zlepionych pikseli może poruszyć bardziej niż niejeden melodramat.

» Alberich

Gry Indie powiększają swoją niszę i znaczenie, stanowiąc naturalną odpowiedź rynku na poczynania tzw. „mainstreamu”. Zamiast na dopieszczenie obrazu i przypalanie kart graficznych, stawiają na unikatowość stylu, ich twórcy szukają nowych rozwiązań, doskonale znajdują się w medium gry komputerowej, dopieszczają formę opowiadanej historii i używane do niej środki. Nie mamy już do czynienia ze zjawiskiem marginalnym, wręcz przeciwnie, to solidna i coraz szersza alternatywa dla produktów dużych firm.

„Undertale” autorstwa Toby’ego Foxa jest przykładem przemyślanej i wyrazistej gry, którą pragnę Wam z całego serca polecić. Wystarczy spojrzeć na bliskie stu procent oceny i ogromną ilość sprzedanych egzemplarzy, by domyślić się, że mamy do czynienia z czymś wyjątkowym. Nie ukrywam jednak, że sam podchodziłem do „Undertale’a” bardzo sceptycznie, niepewny tego, czy nie okaże się kolejnym domkiem z kart oczekiwania, który nie przetrwa konfrontacji z prawdą. Całe szczęście, moje

obawy były bezzasadne, gra broni się znakomicie.

Pierwsze opisy i pierwsze wrażenia – „Undertale” to gra, w której nasz bohater przechodzi przez podziemną krainę zamieszkaną przez różnorakie potwory. Swoim stylem i funkcjami przypomina klasycznego RPGa, w którym możemy z tymi stworkami walczyć. Jednak tym razem nie musimy nikogo zabijać, mamy możliwość darowania życia każdemu napotkanemu przeciwnikowi. Właśnie na tym opiera się „Undertale”, na wyborze między wyrabianiem sobie drogi a przejściem jej możliwie najbardziej pokojowo. Według mnie pomysł jak pomysł, ani specjalnie odkrywczy, ani specjalnie dobry, jednak na szczęście jego wcielenie w życie to istny majstersztyk. Zapewniam Was, że ciężko o drugą grę, gdzie tak bardzo możemy pożałować niektórych swoich czynów.

Od strony fabuły mamy do czynienia z istnym majstersztykiem, są tu zarówno mocno zarysowany cel główny, porządne zwroty akcji i zaskoczenia, ogromna dawka dramatyzmu oraz przede wszystkim wciągająca opowieść. Im dalej, tym lepiej, z każdą spotkaną postacią, zwiedzoną lokacją i usłyszaną rozmową coraz bardziej obchodził mnie los tego świata, żywałem się z jego postaciami i jeszcze mocniej pragnąłem mieć wpływ na otoczenie dookoła mnie.

Pomimo całej jakości fabularnej „Undertale’a”, nie jest pod tym względem najlepszą grą, w jaką grałem, dużo lepiej ocenia się go jednak przez

pryzmat emocji. O tak, emocje służą tej grze jak mało co, bowiem jest ona niespotykanie wyrazista uczuciowo. Są momenty, w których zaszklą się oczy, w innych można się głośno pośmiać, w jeszcze innych poczuć więź z postaciami lub nawet wstyd za własne postępowanie. Wszystko to pięknie łączy się z pokojowym i empatycznym przekazem gry, który też warto pochwalić.

Bohaterowie też spisują się naprawdę dobrze, choć tutaj z nutą żalu dodam, że oczekiwałem nieco więcej. Teoretycznie nie ma się do czego przyczepić, postacie są unikatowe i ciekawe, dobrze też spełniają swoje role w historii, nieszczęśliwie spodziewałem się jednak, że ich kreacje rzucą mnie na kolana. Nie rzuciły, ale pretensje mogą mieć raczej do siebie, że chciałem za wiele, niż do twórców. No... może też do ludzi, którzy zachwalają tych bohaterów pod niebiosa.

Gdyby ktoś spytał mnie, jaka jest największa, najwspanialsza zaleta „Undertale’a”, bez wahania powiedziałbym o perfekcyjnym wykorzystaniu medium gry komputerowej. Właśnie dogłębne zrozumienie i wykorzystanie wszystkich zalet takiego środka przekazu sprawiło, że „Undertale” spisuje się tak nieziemsko. Jestem pod głębokim wrażeniem, jak Toby Fox mistrzowsko wykorzystał wielość zakończeń, przeczucie odpowiedzialności i wszystkie te drobiazgi, na które normalnie nie zwracamy uwagi w grach. Właśnie dlatego mamy do czynienia z czymś tak wyrazistym, tak niesamowicie łąającym czwartą ścianę i tak bardzo pokazującym nam, że nie jesteśmy obserwatorami świata, tylko jego częścią. Nigdy wcześniej nie spotkałem się z czymś takim i jestem pod ogromnym wrażeniem.

Nieco gorzej gra prezentuje się od strony graficznej, już od pierwszego rzutu okiem widać, że mamy do czynienia z indie'iem. Biorąc pod uwagę, jaką drogą poszli twórcy, nie uważam, by boleśnie skromna, pikselowa grafika była złym pomysłem, jednak bezsprzecznie nie jest najlepszą stroną „Undertale’a”. Zdarzają się jednak przyjemne perełki, zwłaszcza blisko zakończeń, które radzę odkryć Wam samodzielnie.

Zdecydowanie lepiej wypada muzyka, skromna, ale klimatyczna, dobrze dopełnia historię. Niestety, wyszła trochę nierówno, w niektórych lokacjach aż

chce się jej słuchać, w innych po prostu brzęczy w tle. Wbiła się też w efekt Phoenixa Wrighta – soundtrack znacznie bardziej kojarzy się z emocjami gry niż z faktyczną jakością. Nie ma na co narzekać, muzyka swoją funkcję spełnia, a to wystarcza.

Pozwolę sobie powiedzieć Wam o czymś, co można uznać za wadę – pełnię mocy „Undertale” pokazuje bardzo późno. Sam długo przechodziłem od „ok, ale nic niezwykłego” przez „dobre, naprawdę dobre” aż po „bardzo dobre, ale nie rozumiem, skąd ten kult”, ostatecznie kończąc na pełnym szacunku. Tym samym radzę Wam wytrwać jak najdłużej z „Undertalem”, wielu sceptyków i malkontentów krytykuje grę tak mocno przede wszystkim dlatego, że nie wytrwali do jej końca, a szkoda.

Dawniej, zwłaszcza w latach dziewięćdziesiątych, gry rozwijały się wyjątkowo dynamicznie, praktycznie każdy rok był wyścigiem zbrojeń w grafice, grywalności i zastosowanych rozwiązaniach. Chociaż teraz nie mamy już do czynienia z takim tempem, w końcu bardzo wiele zostało już wymyślone i zastosowane, momentami wciąż przejawia się postęp. Tak samo jak parę lat temu „Minecraft” rozpoczął erę sandboxów, tak teraz „Undertale” może być drogowskazem, jak rozwijać gry jako środek, ich fabułę, klimat i możliwości.

Dlatego właśnie biegnijcie na Steamie i kupcie „Undertale’a”, chyba że już to zrobiliście. A po wszystkim porozglądajcie się w Internecie za śladami fandomowej aktywności, ogromna ilość obrazków, komiksów i filmików czeka na odkrycie. Pamiętajcie tylko, by robić to po zagranie, lepiej nie psuć sobie zabawy niespodziewanym spoilerm. Wiem też, że wiele osób w fandomie MLP zna już „Undertale’a”, to dobrze, czas by poznało go jeszcze więcej osób. Warto.



Long ago, two races  
ruled over Earth:  
HUMANS and MONSTERS.





# Child of Light

**C**hoďte, dzieci, siądźcie w koło, byście dobrze mnie słyszały. Opowiem wam o świecie Lemurii i o dziewczynce stworzonej do chwały.

» aTOM

Niezależne, produkowane przez garstkę ludzi gry, popularnie zwane „indykami”, przeżywają ostatnimi laty prawdziwy rozkwit. Tytuły takie jak „To The Moon” czy „Undertale” pokazują, że pasja twórców jest nieraz dużo istotniejsza niż kosmiczny budżet i wypasiona grafika. „Child of Light” również jest jedną z takich gier. Gier, w których pierwsze dwadzieścia minut człowiek spędza na ekranie tytułowym, wsłuchując się w motyw przewodni. I wie, że potem będzie jeszcze lepiej.

„Child of Light” jest połączeniem platformówki oraz RPG z turowym (choć nie do końca) systemem walki. Wymaga on nieco przyzwyczajenia, ale początkowe starcia są na tyle łatwe, że doskonale służą jako samouczek. Potem poziom trudności walk nieco rośnie, zaś elementy platformowe schodzą na dalszy plan (co jest nawet fabularnie uzasadnione). Do tego dochodzą całkiem pokaźne drzewka umiejętności oraz system craftingu oparty na kryształach i żywiołach. Czyli wystarczająco, by móc pobawić się w specjalizację i jednocześnie nie pogubić w natłoku możliwości. Acz jak to bywa w większości RPG-ów, wprawny gracz zdoła bez większych

trudności „wymaksować” wszystkie postacie.

Naszą główną bohaterkę, Aurorę, poznajemy w niezbyt przyjemnym momencie, mianowicie... w chwili śmierci. No, może nie do końca śmierci – dziewczę zapadło w dziwnego rodzaju śpiączkę, co w jakiś sposób przeniosło ją do królestwa Lemurii, niegdyś krainy światłości, a obecnie miejsca pogrążonego w mroku przez Królową Nocy (hmm, gdzieś już to widziałem...). Aurora zostaje oczywiście okrzyknięta wybrańcem, Dzieckiem Światła i chcąc nie chcąc, musi teraz pomóc odzyskać skradzione przez Królową słońce, księżyc oraz gwiazdy. A w międzyczasie stara się też znaleźć sposób na powrót do domu. Fabuła, choć brzmi dość banalnie i schematycznie, zawiera kilka niezłych zwrotów akcji. W dodatku jest idealnie poprowadzona, jeśli chodzi o tempo – w momencie, w którym zaczynamy czuć już lekkie znużenie ciągłymi potyczkami i eksploracją, „Child of Light” wywraca wszystko do góry nogami i miazdzy solidną dawką uczuć. Na plus policzyć można też NPC-ów takich jak choćby ogień, mag-beksa czy... mysz w stroju Robin Hooda. Nie da się ukryć, w tej grze dowodzimy naprawdę niezłe pokręconą grupą osobliwości.

No dobra, ale co właściwie wyróżnia ten kawałek komputerowej sztuki (nie waham się użyć tego słowa) wśród pozostałych gier? Ano oczywiście klimat, sprawiający, że grając, czujemy się niczym w baśni. Podkreśla to nie tylko cudowna, ręcznie

rysowana grafika (polecam przyglądać się tłum kolejnych lokacji) czy przepiękna muzyka (chóry w czasie starć z bossami są fenomenalne!), ale nade wszystko narracja, która jest w pełni pisana wierszem. Nawet najkrótsza wymiana zdań między bohaterami to rymowanka, opisy zadań to zgrabne wierszyki, zaś niektóre słowne utarczki ocierają się o majstersztyk. Na wyróżnienie zasługuje tu zwłaszcza postać błazna, której rymowanie... nie do końca wychodzi, przez co inni bohaterowie nieustannie ją poprawiają. Zdarzają się co prawda rymy „częstochowskie” i eksploatowane do granic możliwości (m.in. nagminna kombinacja „daughter – father”), ale nie psują one ogólnego odbioru.

Lecz wszystkie te smaczki wyłapiemy jedynie jeśli znamy angielski w stopniu wyższym niż podstawowy. Gra bowiem nie została przełożona na polski – przynajmniej oficjalnie. Istnieje tłumaczenie fanowskie, jednak nie korzystałem z niego, więc nie mam też pojęcia, jaki poziom prezentuje. Wszelkie komentarze wskazują jednak, że jego twórcy (grupa Spolszczenia4You) podołali zadaniu, zatem chyba mogę je w ciemno polecić.

Gra ma jednak dwie wady – pierwszą jest platforma Uplay, która musi być włączona jednocześnie ze Steamem i dodatkowo domaga się aktywnego połączenia z Internetem. Co prawda chwila grzebania w ustawieniach sprawia, że można grać offline, ale do siana ciężkiego, konieczność

instalacji i włączania kilku programów dla jednej gry jest po prostu irytująca. Drugą, poważniejszą wadą jest niemal kompletny brak dubbingu. Przy całej fantastycznej, wierszowanej narracji, brak głosów bohaterów szczególnie daje się we znaki. Naprawdę ubolewam nad tym, że twórcy nie zdecydowali się nagrać choćby istotniejszych dialogów – tym bardziej że narratorka, czyli jedyna postać, która przemawia do nas w czasie zabawy, spisała się wprost bajecznie.

Bajecznie. To słowo chyba najlepiej podsumowuje „Child of Light”. Klimat, muzyka, grafika, ba!, już sam początek gry (nigdy nie spotkałem się z równie prostym i równie klimatycznym wprowadzeniem) jednoznacznie wskazują, że znaleźliśmy się w interaktywnej opowieści na dobranoc. Kojarzycie pewnie sytuację, w której rodzic opowiada dziecku bajkę do snu, a ono zamiast zasnąć domaga się dalszej części? Dokładnie tak się poczuć, poznając historię Aurory, Lemurii i zamieszkujących ją istot. Do czego gorąco zachęcam.

