



Droga Królów – Recenzja

Pierwsza część cyklu „Archiwum Burzowego Światła” zwana „Drogą Królów” jest niemal wszędzie wychwalana pod niebiosa. Czy to dzieło jest rzeczywiście aż tak dobre?

» aTOM

Pozwolę sobie zerwać z tradycyjnym układem recenzji, gdzie ocena zwykle pojawia się na samym końcu i już teraz napiszę – owszem, jest. Więc nie siedź dłużej przed kompem, czytając moje mizerne wypociny, tylko leć do księgarni czy biblioteki i chwytaj w garść „Drogę Królów”, bo każda minuta, w której tego nie zrobisz, jest minutą, w której mógłbyś chłonąć niesamowity świat wykreowany przez Brandona Sandersona.

Książka wpada w ramy, jak niektórzy mawiają, „fantasy pogodowego”. Podobnie jak u Martina życie bohaterów podporządkowane było trwającym po kilka lat porom roku, tak tutaj wszystko podlega tzw. arcyburzom – potężnym nawałnicom, które dość często przetaczają się przez Roshar. Niemożność znalezienia schronienia w czasie arcyburzy oznacza pewną śmierć, a jedną z najgorszych kar dla przestępców jest zostanie związanym i wywieszonym na zewnątrz na czas ich trwania. Na pocieszenie delikwent zwykle dostaje informację, że jeśli przeżyje, zostanie ułaskawiony.

Nie pamiętam, kiedy ostatnio jakiś świat został przedstawiony tak cudownie jak Roshar. Żyjące rośliny, które chowają się pod ziemię, aby przechodzący ludzie ich nie zdeptali. Wielkie, przypominające kraby stwory pełniące rolę zwierząt pociągowych. Podział klas społecznych oparty nie na kolorze skóry, ale barwie oczu. Mało? Co powiecie na zerwanie ze wszelkimi tradycyjnymi walutami i zastąpienie ich kulami z Burzowym Światłem, które napełniają się nim w czasie arcyburz, zyskując na wartości? Nawet magia nie jest typowa i w większości przypadków także opiera się na kryształach z Burzowym Światłem, używanych dzięki swego rodzaju amuletom.

Ale prawdziwym majstersztykiem są spreny. Najprościej opisać je jako „duchy”, które pojawiają się... cóż, właściwie wszędzie. Ktoś gra na harfie? Obok niego w powietrzu zaczną latać muzykospreny. Ktoś jest ranny? Bólospreny będą owijać się wokół jego rany, dodatkowo unaoczniając cierpienie. Hula wiatr? Przypatrz się dobrze, a dostrzeżesz wśród podmuchów wiatrospreny bawiące się niesionymi liśćmi. Cudo!

Książka jest podzielona na rozdziały, z których każdy skupia się na innej postaci, choć zdarzają się fragmenty „wymieszane”. Smaczku dodają także krótkie notki na ich początku, niosące za sobą niezrozumiałe (początkowo) przesłanie. W każdym z planowanych na dzie-

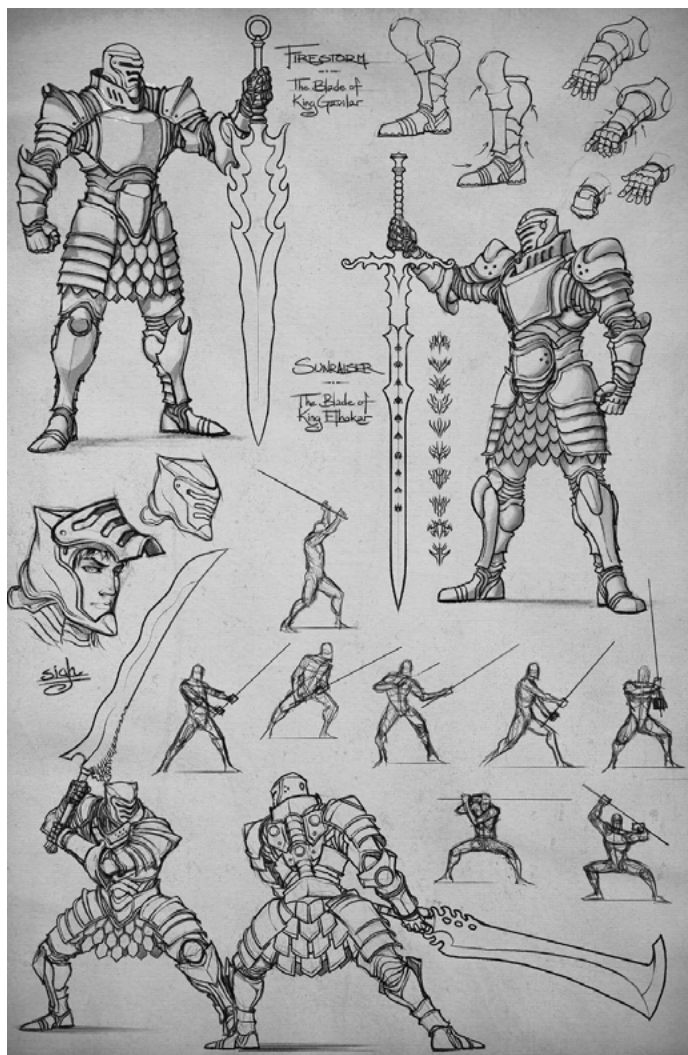
sięc tomów cyklu jeden z bohaterów staje się też postacią centralną, której retrospekcje dodatkowo poznajemy. I to właśnie oni są jednym z największych plusów „Drogi Królów”.

Shallan to badaczka, która opuściła rodzinny dom, chcąc odszukać Jasnah – najstłynniejszą i największą uczoną w historii – aby móc kształcić się pod jej okiem. Kiedy Shallan w końcu ją odnajduje, okazuje się, że dostanie się do terminu u tak wpływowej i mądrej kobiety będzie graniczyło z cudem. Jednak Shallan z uporem godnym maniaka dąży do tego, bo poza chęcią zdobycia wiedzy ma jeszcze pewne ważne zadanie do wykonania, od którego zależy los jej rodziny. Rozdziały z Shallan to przede wszystkim nauka i filozofia. Najwięcej o świecie Roshar dowiadujemy się właśnie z nich – o historii, religii, sposobie działania niektórych wynalazków czy podstawowych informacji na temat sprenów. Od razu rzuca się też w oczy ciekawy podział – w tym świecie to kobiety potrafią czytać i pisać, dzięki czemu wszelka sztuka czy nauka jest przez nie zdominowana, a mężczyźni zajmują się sprawami... cóż, typowo męskimi, jak wojowanie czy rządzenie.

Takim właśnie mężczyzną jest Dalinar Kholin, nasz drugi bohater, jeden z dziesięciu arcyksiążąt, wybitny wojownik i dobry władca. Typowy RPG-owy paladyn, można by rzec. Tłem jego historii jest konflikt ludzi z rasą zwaną Parshmenami na Strzaskanych Równinach, nieprzyjaznym miejscu pełnym wzgórz i kanionów. Nie jest to jednak typowa wojna, bo ważniejsze od wyniszczenia przeciwnika jest zdobywanie drogocennych klejnotów, które wrywa się (dosłownie) z ciał ogromnych, siejących spustoszenie bestii. Dalinar posiada dwa potężne, rzadko spotykane przedmioty – Pancerz oraz Ostrze Odprysku. Ten pierwszy jest swego rodzaju średniowieczną zbroją Iron Mana, wzmacniającą siłę i szybkość nosiciela. Z kolei Ostrze to wielki miecz, który można przyzwać w ciągu kilku sekund i który nie zabija ciała, lecz tnie samą duszę. Dalinara obserwujemy głównie w mieście-obozie wojskowym, gdzie stawia czoła nie tylko Parshmenom, ale walczy też z intrygami politycznymi innych arcyksiążąt. I próbuje zrozumieć wizje, których od jakiegoś czasu doświadcza w trakcie arcyburz.

Kaladin, ongiś chirurg, który na skutek za-

wirować losu musiał wstąpić do wojska, a na skutek kolejnych zawirowań losu stał się niewolnikiem, to postać centralna „Drogi Królów”. On również bierze udział w potyczkach z Parshmenami, ale jako jeden z tzw. mostowych, których zadaniem jest noszenie specjalnych mostów, aby umożliwić wojskom przeprawianie się przez wąwozy i rozpadliny. Mostowi to zbieranina przestępców, wyrzutków i niewolników, z którymi nikt się nie liczy, traktowanych jak przysłowiowe mięso armatnie. Kaladin za wszelką cenę chce się jednak utrzymać przy życiu, a może to zrobić jedynie w jeden sposób – musi zdobyć zaufanie tych najgorszych męt społeczeństwa i zrobić z nich prawdziwych żołnierzy... W międzyczasie u jego boku pojawia się osobliwy towarzysz – spren, który najwyraźniej go sobie upatrzył i nieustannie wokół niego krąży. Początkowo nasz bohater traktuje sprena jako niegroźny drobiazg czy wręcz wymysł własnej wyobraźni, ale z czasem staje się jasne, że jest on czymś więcej. Powiem wprost – jedna z dalszych scen z udziałem tego nietypowego duetu sprawiła, że po raz pierwszy od dawien dawna autentycznie się wzruszyłem w czasie lektury.



Szeth to postać, którą poznajemy już w pierwszym rozdziale. Wiele można by o nim powiedzieć, wiele słów można by użyć, aby go opisać, ale po przeczytaniu zaledwie kilku stron z jego udziałem na usta ciśnie się jedno, mało książkowe określenie – jest za<yay>bisty. Dlaczego? Ano Szeth jest nie tylko skrytobójcą władającym Ostrzem Odprysku, ale także Mocowiążką, osobą obdarzoną zdolnością wyciągania Burzowego Światła z kul i dokonywania za jego pomocą niesamowitych akrobacji, jak choćby bieg po ścianie. „Matrixowe” sceny walki w książce high fantasy? Gdybym nie widział tego na własne oczy, nigdy bym nie uwierzył, że to się może udać. Ale mimo to Szeth nie jest postacią typu Gary Stu, co więcej – powiedziałbym, że jest jego los jest najtragiczniejszy ze wszystkich. Każde zabójstwo to następna rana na jego własnej duszy, ale związany przysięgą, musi służyć kolejnym panom, a od tej służby uwolnić może go jedynie śmierć, której sam sobie nie może jednak zadać. I co najważniejsze, tragizm tej (i nie tylko tej) postaci nie ogranicza się do krótkich myśli czy narzekañ, tylko naprawdę go czuć. Sanderson zdołał w rewelacyjny sposób oddać rozterki i uczucia bohaterów.

Jednak książka nie jest pozbawiona wad, a większość z nich łączy się z jej objętością. Raz, że słusznych rozmiarów tomisko po prostu źle się trzyma w czasie czytania, a dwa – niektóre fragmenty siłą rzeczy są nieco rozwlekłe. Dotyczy to głównie rozdziałów z Kadalinem – o ile rozdziały o walce na Strzaskanych Równinach są przewyborne, tak wspomnienia o jego młodościowych latach, kiedy razem z ojcem pracowa-

wał jako chirurg, w wielu miejscach po prostu nużą. Być może zauważyliście też, że do tej pory właściwie nie wspominałem o głównej osi fabularnej. A stało się tak, ponieważ... praktycznie się jej nie widzi. Wątek pierwszoplanowy daje się zauważać najłatwiej w rozdziałach z Dalinarem, ale poza tym pojawiają się jedynie drobne wzmianki o nadchodzącej Wielkiej Wojnie i rychłym końcu świata, któremu oczywiście trzeba zapobiec. Główny wątek zostaje zepchnięty w tło przez terazniejsze zmagania bohaterów, przypominając nam o sobie dopiero pod sam koniec.

Mimo tego kniga wciąga niesamowicie, a niemal tysiąc stron mija nam niezauważenie. Przyczynia się do tego także bardzo dobre polskie tłumaczenie. Co prawda w oczy rzucają się wcale nie tak rzadkie powtórzenia, a niektóre nazwy wywołują lekki zgrzyt zębów (nienawiściospren), ale większość tego wpada pod specyfikę języka i czeplanie się byłoby nie na miejscu. Niestety, dość blado wypadają pieśni i inne kwestie rymowane, które miejscami wyglądają na przełożone na odpier... w pośpiechu, znaczy się. Czyli sens jest zachowany, ale część rymów pogubiła się po drodze. Bardzo chwali się za to porządną korektę – o ile w przekładzie np. „Ogrodów Księżycy” Ericssona co rusz można było znaleźć jakąś literówkę (i to w trzecim wydaniu!), tak tutaj na całą książkę dopatrzyłem się raptem dwóch czy trzech.

Cóż mogę rzec na koniec? „Droga Królów” to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika fantasy. Do końca całości jeszcze długa droga (autor w tej chwili jest w trakcie pisania trzeciej części), ale jeśli kolejne tomy będą równie dobre, to za kilka lat Brandon Sanderson może bez trudu wygrać grę o tron (żart zamierzony) najlepszego pisarza fantasy.





Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 8

W poprzednim numerze przeglądu nie było (tak, to wina lenistwa), ale nie martwcie się – ponownie wracamy do świata cudownej pikselozy.

» Dolar84

Sensible World of Soccer



Tym razem zaczniemy od doskonałego produktu firmy Sensible Software. Choć niektórym z młodszych czytelników może wydawać się to niemożliwe, to zanim nastała era gier spod znaku FIFA, istniały inne możliwości kopania piłki na ekranie komputera. Najważniejszą z nich była niewątpliwie zapoczątkowana w 1992 roku seria „Sensible Soccer”. Tym razem jednak pominę pierwsze części i od razu przejdę do prawdopodobnie najlepszej, czyli „Sensible World of Soccer” (w skrócie SWOS). Trzeba przyznać, iż gra dawała nam spore możliwości. Byliśmy w sta-

nie nie tylko rozgrywać kolejne mecze, raz po raz oszukując bramkarzy jednym z wypróbowanych zwodów, lecz, gdy znudziła nas prosta kopanina, wcielić się w rolę trenera-menadżera i prowadzić swój zespół przez tryb kampanii. Możecie mi wierzyć, że przejście 20 sezonów i zbudowanie w tym czasie najpotężniejszego składu na świecie dawało naprawdę gigantyczną przyjemność. Zarabialiśmy pieniądze, dokonywaliśmy transferów, ustalaliśmy taktykę, opierając się na statystykach (fakt, że nie-licznych) naszych pikselowych zawodników i raz po raz prowadziliśmy ich do wiekopomnych zwycięstw lub irytowaliśmy się z powodu kolejnej porażki. Naturalnie nie da się ukryć, że inteligencja komputera była dosyć ograniczona i po opanowaniu kilku-kilkunastu trików, łatwo było kończyć mecze tak zwanym wynikiem „hokejowym”. Lub wręcz takim, jaki normalnie spotyka się w meczach rugby. Jak to zwykle bywa, największą przyjemność sprawiała gra przeciwko innemu graczowi i nieraz w gorącej chwili, dwóch dobrych znajomych grało przeciwko sobie, obrzucając się nawzajem groźbami karalnymi. To był klimat... Przy okazji tej gry nie można nie wspomnieć o doskonałej piosence „Goal Scoring Superstar Hero”, którą na jej potrzeby skomponowała dwójka genialnych kompozytorów muzyki do wczesnych gier komputerowych – Jon Hare i niestety już nieżyjący Richard Joseph. Jej wykonania podjęła się Jackie Reed, a efekt razem z intrem do gry możecie obejrzeć [tutaj](#). Tak więc jeżeli kochacie piłkę nożną, to rzućcie niegdyś okiem na ten cudowny wycinek przeszłości – kto wie, może się Wam spodoba?

Micro Machines



Nie od dzisiaj wiadomo, że wyścigi samochodów budzą emocje wśród pewnej części społeczeństwa. Świadczy o tym popularność Formuły 1, Nascara i innych zawodów rozgrywanych na całym świecie. Dlaczego więc miałyby być inaczej na ekranie komputera? Można powiedzieć, iż różnego typu ściganie się towarzyszy graczom od samych początków tworzenia gier, a tytułów można by wymienić bez liku. Dzisiaj jednak skupimy się na dosyć nietypowym przedstawicielu tej serii, czyli wydanej w 1991 roku przez Codemasters „Micro Machines”. Na czym polegał fenomen tej gry, która (w pirackim wydaniu) podbiła między innymi Polskę we wczesnych latach dziewięćdziesiątych? Może na tym, iż jeździło się po biurku, starając się unikać plam kleju? Lub modliło się, by tym razem nie spaść z wanny do wody? A może miało się nadzieję, iż na trasie pojazdu nie pojawi się spowalniająca go porcyjka soku pomarańczowego? Po tych pytaniach łatwo się domyślić, iż siadaliśmy za kierownicę najróżniejszych resorówek, którymi pędziliśmy po zwycięstwo. Autorzy gry postarali się, by wybór torów był mocno urozmaicony, przez co gra naprawdę długo się nie nudziła. Osobówki, ciężarówki, motorówki, a czasami i helikoptery raz po raz przesuwali się po ekranie naszych komputerów, gdy staraliśmy się przekroczyć linię mety na premiiowanym miejscu. O popularności tej serii może świadczyć fakt, iż doczekała się trzech kolejnych odsłon i aż do dziś czasami cieszy graczy starszej daty. Trzeba jej przyznać, iż grafika była dobra, muzyka wpadająca w ucho, a grywalność... cóż, żeby uwierzyć, jak było miódna, trzeba po prostu w nią zagrać. Co szczerze wszystkim polecam.

Lord of the Realm



Na zakończenie tej części przeglądu opuścimy sportowe areny różnej maści i przeniesiemy się do świata strategii. „Lord of the Realm” został wydany w 1994 roku przez Impressions Games (do której to firmy z pewnością wrócimy) i szybko zyskał sobie uznanie graczy. Jak mogło być inaczej, skoro wcielaliśmy się w rolę angielskiego bądź niemieckiego księcia i toczyliśmy zaciekle walki o koronę całego kraju? Naturalnie wszystko to w klimatach średniowiecza, ale bez żadnej magii czy innych uduśnian. W tej grze zwyciężała stal. No i oczywiście to, za co mogliśmy ją kupić celem wyposażenia naszych wojsk. Jednak jeżeli zwiduje się Wam wczesna wersja gier z serii „Command&Conquer”, to muszę Was mocno rozczarować. Fakt, w LotR walki i zdobywanie zamków toczyły się w czasie rzeczywistym, jednak zanim doprowadziliśmy naszą armię na pole bitwy, należało ją wyszkolić, wyposażać i wykarmić. Co oznaczało, iż sporą część rozgrywki spędzaliśmy w systemie turowym, gdzie staraliśmy się jak najlepiej zarządzać podległym nam księstwem. Jak łatwo się domyślić, praktycznie tylko mocna gospodarka pozwalała nam wystawić naprawdę potężną siłę bojową, która była w stanie przetrwać się po przeciwnikach na podobieństwo tarana. I choć to wszystko brzmi prosto, to twórcy postarali się, aby tak łatwo nam nie było – utrzymanie oraz powiększanie państwa wymagało od graczy sporo wysiłku. Dodajcie do tego całkiem przyjemną dla oka grafikę, ładną muzykę i niesamowitą miódność, a będziecie wiedzieć, dlaczego był to w swoim czasie bardzo popularny tytuł. Sam go również polecam i zachęcam do sięgnięcia po niego w wolnej chwili.

