





# Knights of Sidonia – recenzja anime

**L**udzkość jest śmiertelnie zagrożona. Minęło już tysiąc lat, od kiedy Ziemia została zniszczona (dosłownie przekrojona na pół) przez agresywny gatunek obcych, zwany Gauna, a ludzkość zdołała się ewakuować na pokładzie ogromnych okrętów kolonizacyjnych, które rozproszyły się po całej galaktyce. Mimo to ocaleni wciąż muszą uciekać przed pościgiem, desperacko broniąc się przy użyciu mechów wyposażonych w cudowną broń. I dzięki nieetycznym eksperymentom naukowym. I odrobinie niepasujących do całości romansów.

» *Ghatorr*

„Rycerze Sidonii” to dwusezonowy serial anime oparty o mangę (wydawaną w Polsce) autorstwa Tsutomu Nihei, który stworzył też m.in. „Blame!”. Z pozoru wydaje się mieć dość prostą fabułę – główny bohater, Tanikaze, od małego żył w osamotnieniu z dziadkiem ukrywającym się w czeluściach Sidonii, tytułowego okrętu kolonizacyjnego. Gdy jego opiekun umiera, nasz protagonista podejmuje próbę kradzieży jedzenia z fabryki, zostaje złapany i przywieziony do cywilizacji – i od razu, kompletnie nieświadomy tego, co się dzieje wokół niego, wpłątany w polityczno-naukowe gierki dowództwa okrętu. Co więcej, ze względu na wychowanie (które w większości polegało na trenowaniu na porzuconych symulatorach) otrzymuje przydział do jednostki pilotów. Niedługo potem Sidonia, po raz pierwszy od wielu lat, napotyka ślady Gauna...

Całość błyskawicznie zaczyna się komplikować. Różne grupy reagują swoiście na przybycie „dzikusa” z wnętrza okrętu, dziadek bohatera okazuje się być kimś ważniejszym, niż by się początkowo mogło wydawać, a zagrożenie dla Sidonii narasta. W grę szybko zaczynają wchodzić wewnętrzne konflikty o władzę oraz nieco (potem bardzo) nieetyczne eksperymenty naukowe, mające poprawić szanse ludzkości na wygraną w wojnie. Dla smaczku dochodzi jeszcze kilka protestów, rasizm, szok kulturowy głównego bohatera (szczególnie, że ze względu na swoje pochodzenie, nie ma najnowszych modyfikacji genetycznych)... nie sposób się nudzić. W drugim sezonie dochodzą jeszcze wątki rodem z „haremówek”, które, moim zdaniem, niezbyt pasują do całości, ale są wykonane ze smakiem i kunsztem, przez co nie psują zbytnio pozytywnych wrażeń.

Fabuła prowadzona jest w dość szybkim tempie, dawając widzom informacje i zawsze będąc w stanie zarówno postawić przed nimi ważne pytania, jak i na nie w odpowiednim momencie odpowiedzieć. Na wysokim poziomie stoi jakość tworzonego świata – wiele szczegółów, takich jak zwyczaje pogrzebowe czy noszenie uprzęży, ma głębszy sens i doskonale wpisuje się w obraz społeczeństwa, które od tysiąca lat desperacko stara się przeżyć konflikt z obcymi. Czuć, że ci ludzie są w stanie poświęcić naprawdę dużo, by osiągnąć swój cel, a organizacja ich społeczeństwa różni się od naszego. Dziwić może tylko zmodyfikowany genetycznie, gadający niedźwiedź – ale to akurat taka uroda dzieł Tsutomu Nihei (a i to nie przeszkadza, bo Lala zwyczajnie jest fajną postacią

i basta!). Całość bywa naprawdę mroczna, szczególnie w scenach, które zawierają przywództwo okrętu – ale od czasu do czasu pojawiają się bardziej komediowe sceny, by nie znużyć widza ciągłym pesymizmem i problemami.

Żadne anime z mechami w kosmosie nie byłoby jednak sobą bez walk oraz bez porządných przeciwników – i tu w obu aspektach „Rycerze Sidonii” spisują się wyśmienicie. Starcia są doskonale zainicjowane i udźwiękowione, a dzięki rosnącej sile Gauna, protagoniści muszą się starać przy każdym spotkaniu z wrogiem. Postaci nie mają żadnych fabularnych tarcz – giną, są okaleczane, przeżywają problemy psychiczne w związku z walkami. Sami obcy również są świetnie zaprojektowani – czuć ich obcość, brak wspólnego podłoża z ludźmi. To nie są przedstawiciele naszego gatunku z kilkoma dodatkowymi mackami i zieloną skórą, którzy są odrobinę bardziej wojowniczy, a kompletnie odmienne od nas stworzenia. Ich logika, a nawet powód do wojny z ludźmi, są trudne lub niemożliwe do zgłębienia. Co więcej, stwory te są piekielnie ciężkie do zabicia, zdolne do zmieniania kształtu, inteligentne – więc nie raz i nie dwa zaskoczą oraz zaniepokoją zarówno widzów, jak i bohaterów.

Postacie w „Sidonii” nie są przesadnie skomplikowane – główny bohater ma silne poczucie obowiązku, ma problemy z dopasowaniem się, jedna dziewczyna go lubi, jeden facet nie, i tak dalej – ale to nie przeszkadza. Doskonale spełniają zadanie postawione przed nimi przez twórców i nie rażą ani nadmierną prostotą, ani przekombinowaniem.

Bardzo trudno jest za to przyzwycząić się do grafiki. Tak jak, przykładowo, w „Ajinie”, całość nie jest narysowana, a wyrenderowana. O ile otoczenie, kosmos oraz, szczególnie, Gauna wyglądają świetnie, o tyle ludzie – zarówno sylwetki, sposób poruszania się oraz twarze – początkowo rażą. Absolutnie żadnych zarzutów nie mam z kolei wobec udźwiękowienia. Utwory początkowe, z pierwszego i z drugiego sezonu, przykuły moją uwagę na tyle, że oglądałem przez nie serial dwa razy dłużej, niż powinienem – bo ciągle cofałem odcinek do samego początku, by znowu posłuchać muzyki. Muzyka w tle, dźwięki oraz głosy postaci również są świetnie wykonane i dobrze kreują atmosferę. Szczególnie przychodzą mi tu na myśl sceny bitew – zwłaszcza tych, w których występuje Gauna określana jako „Crimson month hawk”. To trzeba usłyszeć, by poczuć to napięcie.

Niestety, anime urywa się nagle – nakręcono tylko dwa z trzech zaplanowanych sezonów, przez co fani chcący dowiedzieć się, jak zakończyła się wojna ludzi z Gauna zmuszeni są do sprawdzenia mangi. Prace nad trzecim sezonem podobno trwają, choć konieczne było ich przedłużenie ze względu na skupienie się na ekranizacji „Blame!”. Nawet mimo tego, jestem zobowiązany, by „Rycerzy Sidonii” polecić każdej osobie, która lubi mechy, wielkie potwory czy walki w kosmosie – a nawet tym, które za tym nie przepadają. Gdy już się przełknie fakt, że bohaterowie wyglądają jak wyglądają, można przy tym serialu naprawdę miło spędzić czas.







## Bone – recenzja komiksu

**H**mmm... Co by wyszło, gdyby tak Walt Disney zdecydował się na stworzenie własnej wersji Władcy Pierścieni? Cóż, tego już się raczej nie dowiemy (no, chyba że jednak odmrożą Walta), ale myślę, że efekt przypominałby komiks, który dziś przyszło mi recenzować. Panie i Panowie, oto „Bone”!

» *Coldwind*

„Bone” to seria autorstwa Jeffa Smitha, licząca sobie 55 numerów. O jej jakości może świadczyć fakt, że zdobyła ona kilka Nagród Eisnera (komikсового odpowiednika Oscarów). Została też uznana przez magazyn Time powieścią graficzną wszech czasów. Ale dosyć już o tym, przejdźmy do meritum.

Głównymi bohaterami serii jest trójka kuzynów: Fone Bone (everyman przypominający Myszkę Miki), Smiley Bone (półgłówek z upodobaniem do cygar, tutejszy Goofy) i Phoney Bone (krzyżówka Donalda i Sknerusa, cwaniak, który nie przepuści żadnej okazji do zdobycia pieniędzy), którzy wskutek machinacji tego ostatniego musieli uciec z rodzinnego Boneville. Rozdzieleni na pustyni wskutek ataku szarańczy, trafiają w końcu do Doliny, miejsca żywcem wyjętego z dzieł Tolkiena. Napotykają tam na całą galerię postaci: dziarską Babcię Ben, jej wnuczkę Thorn, zdającą się nie pamiętać nic ze swojego dzieciństwa, czy też tajemniczego Wielkiego Czerwonego Smoka. Przybycie bohaterów uruchamia lawinę wydarzeń i stają się oni celem sił zła: żarłoczych Szczurostworów i ich władcy Kingdoka,

a także tajemniczej zakapturzonej postaci, będącej na usługach złowrogiego Władcy Szarańczy...

Komiks jest przeznaczony zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych, chociaż w ostatnich numerach skręca na nieco mroczniejsze tory, nie tracąc jednak przy tym na jakości. Kadry narysowane zostały miłą dla oka kreską, nasuwającą skojarzenia z historiami drukowanymi w „Kaczorze Donaldzie”. Opowieść, jak każda porządna przygodówka, wciąga od początku do końca i kiedy już dociera się do ostatniej strony, czuje się żal, że nie ma już nic dalej. Obfituje ona w momenty humorystyczne (częstokroć slapstickowe), choć znalazło się tu też miejsce na te mniej wesołe, przy których może polecieć łezka. Połączenie to wyszło bardzo dobrze – przykładem tego, jak w serii coś poważnego przechodzi w groteskę, jest wątek pewnego omenu, który koniec końców okazuje się... nie powiem, to już bardzo duży (dosłownie i w przenośni) spoiler. Godna pochwały jest kreacja postaci, w które udało się autorowi tchnąć życie. W mojej opinii najlepsi są tutaj Smiley (pokazujący z czasem swoje bardziej opiekuńcze oblicze) i Phoney, który nawet w obliczu końca świata planuje coraz to nowe przekręty.

Z czystym sercem mogę polecić „Bone” Wam wszystkim. Komiks spełnił wszystkie pokładane w nim nadzieje, i to z nawiązką. Takiego humorystycznego fantasy to ze świecą szukać. Seria niedawno została wydana po polsku jako „Gnat” w trzech tomach, a tłumaczenie jest podobno dobrej jakości. Pozdrawiam i zapraszam do lektury.



# Rozczarowani – recenzja serialu

**W** tym roku twórcy „Futuramy” i „Simpsonów” wypuścili w świat nowy serial „Rozczarowani” (w oryginale: „Disenchantment”). Czy ta animacja jest warta obejrzenia, czy raczej jest tylko rozczarowaniem?

» *Gray Picture*

Czasem sama jestem zażenowana żartami, które daję do artykułów (i które przechodzą przez korektę oraz skład bez żadnego zwrócenia uwagi, że mam się ogarnąć, więc pamiętajcie, drodzy czytelnicy, to tylko częściowo moja wina). Ale musicie mi wybaczyć akurat ten, bo z tego, co jak dotąd widziałam w internetach, to nawet najkrótsza recenzja „Rozczarowanych” nie może istnieć bez takiego nawiązania do tytułu. Wybaczcie, najwidoczniej taka wola siły wyższej.

Królewna, demon i elf wchodzą do baru... Głównymi bohaterami tej osadzonej w średniowiecznej scenerii animacji jest bardzo specyficzne trio. Bean to księżniczka podupadającego królestwa, która zdecydowanie powinna zapisać się do Anonimowych Alkoholików, gdyby tacy istnieli w krainie, w której przyszło jej żyć. Muszę przyznać, że to jedna z moich ulubionych postaci tego serialu, głównie dzięki depresyjnym żartom, które co jakiś czas opowiada. Księżniczka ma swojego osobistego demona o uroczym imieniu Luci, który został wysłany

do Bean przez czarnoksiężników, żeby sprowadzał ją na złą drogę. Co prawda dziewczyna jak dotąd nie potrzebowała w tym pomocy, ale ponoć w grupie rażniej. Do tego towarzyszy jej głupiutki Elfo, który uciekł z krainy elfów, gdyż miał dość powszechnej szczęśliwości tam panującej. Głównym zajęciem tej trójki jest chłanie, wpadanie w kłopoty, picie i irytowanie ojca Bean. Czasem zdarzy im się też uratować królestwo czy wyruszyć na epickiego questa po jakiś pradawny artefakt.

Trudno się przyczepić do samego wyglądu tej animacji. Kreska jest dość podobna do tej w „Futuramie”, nawet trochę ładniejsza, ale „Rozczarowani” to znacznie nowsza produkcja, więc nie ma się czemu dziwić. Kreskówka została zrobiona w ten sposób, żeby całość była brzydka, co doskonale wpisuje się w przygnębiający, średniowieczny klimat. Tym, co mi się wyjątkowo podoba, są szczegółowe tła.

Jedyne, co może rozczarować (przepraszam), to humor „Rozczarowanych”. Nie jest co prawda źle, bo w końcu w serialu jest dużo żarów o samobójstwie od Bean, przemyśleń Luciego o zagładzie i szkodzeniu ludzkości, czy nie-mądrych tekstów Elfo. Jednak w ciągu tych 10 odcinków, na głos zaśmiałam się tylko ze 2 razy. Spodziewałam się czegoś lepszego, zwłaszcza że osadzenie fabuły w średniowieczu daje duże możliwości humorystyczne. Krótko mówiąc: jest dobrze, ale mogło być lepiej.





**S**ą bohaterowie, którzy mają nadludzkie moce i za ich pomocą niosą światu dobro i sprawiedliwość. Inni mają niewyobrażalny poziom intelektualny, przez co regularnie są w stanie przechrzyć swoich wrogów. Jeszcze w innych dziełach literackich lub filmowych zdarzają się tacy, którzy brakuje im w innych dziedzinach nadrobienia charyzmy, przez co są w stanie pociągnąć za sobą tłumy (albo przynajmniej grupkę zwolenników, równoważących ich wady). Jest też nieodpowiedzialny kapitan Tylor...

» *Ghatorr*

Justy Tylor ma bardzo prosty plan na życie – chce sobie znaleźć wygodną, spokojną pracę, w której się nie będzie musiał za dużo trudzić, a będzie mógł liczyć na dobry zarobek. W związku z tym decyduje się na dołączenie do floty – bądź co bądź jest spokojnie, więc jakaś prosta praca biurowa jest w zasięgu ręki! Niestety dla głównego bohatera, wybucha wojna ludzkości ze Świętym Imperium Raalgon, a on sam przypadkiem ratuje życie pewnego admirała – zapewniając sobie szybki awans, własny okręt o dumnej nazwie Soyokaze, i stanowczo zbyt ciekawe życie. Jego losy możemy śledzić przez 26 odcinków serialu anime „Irresponsible Captain Tylor” – komediowej space opery.

Jak łatwo się domyślić, nasz bohater zadziwiająco często pakuje się w kłopoty. Zresztą Soyokaze samo się o to prosi – jest to bowiem okręt, na który zsyła się najbardziej problematyczne jednostki

w całej gwiazdnej flocie. Banda twardych marines o kwadratowych szczękach i wyraźną niechęcią do słuchania rozkazów, doktor, który jest w stanie dobrze (przynajmniej wg własnego mniemania) wykonywać obowiązki dopiero po kilku głębszych, zdecydowanie zbyt idealistyczny i skłonny do wzruszeń pierwszy oficer... może i te postacie nie mają głębi psychologicznej na skalę Rowu Mariańskiego, ale są nakreślone wystarczająco wyraziście, by dobrze spełniać swoją komediową funkcję. Dość powiedzieć, że po zobaczeniu całości prawie od razu zacząłem tęsknić za tą bandą przegrywów. Po drugiej stronie barykady również znajdziemy kilka interesujących postaci – od młodej monarchini po wiernego aż po grób kapitana Raalgońskiego imperium.

Przynajmniej na początku sporą dawkę komedii tworzy kontrast pomiędzy Tylorem a sytuacją wokół niego. Ot, wszystko jest wyciągnięte rodem z poważnego serialu – aż do momentu, w którym na scenę wchodzi kapitan. Nasz bohater w pewien niewytłumaczalny sposób, mieszając nadludzkie szczęście z niewyobrażalnym pechem i odrobiną swojego geniuszu/głupoty, jest w stanie przekształcić każdą sytuację, która mogłaby się pojawić w dowolnej space operze, w niewielką, komiczną katastrofę. Szczególnie widać to przy scenach, w których pojawia się raalgoński dowódca – z każdą chwilą coraz bardziej przesiąknięty szacunkiem do Tylora i nieświadomy faktu, kim naprawdę jest jego nemezis.

W takim towarzystwie nie ma chwili na nudę. A to Soyokaze zostaje wysłane w niebezpieczne miejsce na linii frontu, a to próba zaprogramowania gry wideo idzie wyjątkowo źle, problemy z kasetą z filmem dla bardzo dorosłych psują kapitanowi dzień, ktoś się z kimś pokłóci... Serial jest nasycony akcją, ale nie cierpi na przesyt – każdy odcinek jest skupiony na jakiejś konkretnej części fabuły, przez co ogląda się to szybko i z wyraźną przyjemnością.

Pewnym zawodem można być fakt, że nie ma tu za wiele starć w kosmosie. Soyokaze rzadko ma okazję w ogóle poruszyć działami, a piloci i marines na pokładzie się wyraźnie nudzą. Gdy już dochodzi do walki, z reguły kończy się ona szybko, a sytuację ratuje nie przewaga w sile ognia, a szczęście/bystrość kapitana Tylora.

Sam serial jest dość wiekowy – powstał w roku 1993, więc kreska trąci nieco myszką, szczególnie jeśli chodzi o nasycenie kolorów. Mimo to od strony graficznej „Irresponsible captain Tylor” trzyma się świetnie – każda postać wygląda inaczej, dzięki czemu nie ma problemów z ich rozpoznawaniem, tła są wyraźne i szczegółowe, a kilka epickich (EPICKICH) scen zapiera dech w piersiach.

Równie przyjemnie prezentuje się muzyka. Skoczna, sympatyczna, wpadająca w ucho – pasuje idealnie do takiego serialu. Szczególnie wyróżnia się tu opening, który od razu nastawia widza pozytywnie i wprowadza go w klimat całości. Co ważniejsze, sceny mają swoje własne motywy dźwiękowe i załączam – zapadają przez to jeszcze mocniej w pamięć. Szczególnie to dotyczy jednego momentu, gdy w moich głośnikach zabrzmiała muzyka klasyczna, przez co poczułem się prawie, jakbym oglądał

nieśmiertelne „Legend of the Galactic Heroes”. Biorąc pod uwagę, że był to kawałek uwertury z opery „Wilhelm Tell”, bardzo energiczny, w pełni pasował on do reszty utworów grających w tle.

Wiele postaci w serialu kłóci się, czy ich dowódca to wyjątkowy idiota, czy wyjątkowy geniusz. Widzowie po obejrzeniu serialu zapewne też się będą nad tym zastanawiać, szczególnie że w każdym odcinku jest sporo dowodów na poparcie obu tez. Niezależnie od tego, do jakiego wniosku się dojdzie, nie zmieni to faktu, że Tylor wzbudza sympatię – tak samo, jak cały serial i każda z jego części składowych. Przebiłem się przez całość z (u)śmiechem na ustach, wyśmienicie się bawiąc. Bardzo dużo humoru, kilka poważniejszych scenek dla smaczku, wiele postaci... Nie jest to może serial oryginalny, ale po komedii ciężko się spodziewać, by twórcy wymyślali koło od nowa – szczególnie jeśli część dowcipów pochodzi z wyśmiewania się z klisz. Serdecznie polecam każdemu fanowi space oper, komedii, anime – i dobrych seriali.

Dodam, że nie jest to opinia osamotniona. Średnia 7,93/10 na MyAnimeList może nie jest zbyt imponująca, ale fakt, że amerykański autor sci-fi na tyle polubił ten serial, że napisał do antologii opowiadań w uniwersum „Honor Harrington” opowiadanie bardzo mocno nawiązujące do „Nieodpowiedzialnego Kapitana Tylora” – już tak.





# EGYPT

## PREDYNASTIC

### Predynastic Egypt – recenzja gry

**J**uż raz w Equestria Times pojawiła się recenzja gry historyczno-edukacyjnej. Mowa o „1979 Revolution”, opowiadającej o Rewolucji Islamskiej w Iranie. Grę kupiłem, szybko przeszedłem, napisałem dość pochlebną recenzję – po czym mój kontakt z tego typu tytułami się skończył, przynajmniej do czasu, gdy wypatrzyłem na Steamie dwa tytuły o starożytnym Egipcie. „Predynastic Egypt” i „Egypt: Old Kingdom” miały zagościć na moim dysku na dłuższy czas.

» Ghatorr

Obie gry zostały stworzone przez studio Clarus Victoria, współpracujące przy jej produkcji z rosyjskim Centrum Studiów Egipskich. Już sam ten fakt jest obiecujący – można dzięki temu liczyć na solidną podbudowę historyczną. W przeciwieństwie do wspomnianego już „1979 Revolution” są to nie przygodówki 3D, a turowe gry strategiczne – łączy je tylko solidny aspekt edukacyjny. Biorąc pod uwagę długą i bogatą historię starożytnego Egiptu, cieszy mnie, że twórcy postanowili oddać ją w kilku grach – dzięki podziałowi na tytuł o okresie predynastycznym, Starym Państwie i w przyszłości (mam nadzieję) o Średnim i Nowym Państwie, twórcy mogą lepiej skupić się na poszczególnych okresach historycznych.

Najlepiej zacząć jednak od samego początku – okresu przed powstaniem słynnych dynastii, z których słynął Egipt (dorobił się ich aż trzydziestu jeden). Gdy gra się zaczyna, nikomu się jeszcze nie śni o zjednoczonym Egipcie, czy to Górnym czy Dolnym, piramidy to odległa przyszłość, a zamiast królów mamy, w najlepszym wy-

padku, wodzów. Od tego momentu dostajemy kontrolę nad jednym z plemion, które w przyszłości mają tworzyć podstawę nowego państwa.

Gra jest dość liniowa, co może być zaskakujące, biorąc pod uwagę jej przynależność gatunkową. Co pewien czas w grze pojawiają się będą bowiem wydarzenia i wyzwania historyczne, które musimy wypełniać, jeśli chcemy przejść grę i osiągnąć dobry wynik. Krok po kroku, zaczynając z zaledwie jednym robotnikiem, a kończąc z krajem kontrolującym pół Egiptu, będziemy więc rozdzielać zadania, budować, odkrywać nowe technologie, prowadzić dyplomację oraz składać ofiary bogom.

Nasze przygody z Hierakonpolis (gra używa bardziej znanych nazw greckich, zamiast oryginalnych – w starożytnym egipskim osada ta była określana jako Nechen i na początku istnienia kraju była praktycznie jego stolicą) nie zostawiają nam dużo wyboru. Na początku, gdy jeszcze nie opanowaliśmy gry, może się nam wydawać, że jest tu dużo rzeczy do zrobienia i zadecydowania, ale drzewo technologii, rozbudowy oraz wydarzenia historyczne prowadzą nas jak za rączkę, zostawiając mało miejsca na wybór. O ile nie chcemy przegrać, konieczne jest podążanie jedną ścieżką – po kilku rozgrywkach możemy wręcz wyliczać, co w której turze zrobić, by osiągnąć jak najwyższy wynik.

Nie żeby były to trudne wyliczenia – mamy tylko kilka rodzajów surowców, maksymalnie trzy technologie lub budynki do wyboru w tym samym czasie, a do tego całą grę da się przejść w dwie godziny. Jak widać, skala rozgrywki nie jest za duża.



Za to bardzo pozytywnie wypada aspekt edukacyjny. Przez cały czas otrzymujemy opisy rzeczy, które robimy, lub dodatkowe informacje, pozwalające na pogłębienie wiedzy na temat starożytnego Egiptu. Budynki, wynalazki – wszystko jest dokładnie opisane. Do tego sam cykl rozgrywki, w którym zmagamy się z wrogimi plemionami i w trakcie okresów deszczowych gromadzimy zapasy na okres suchy, pokazuje nam, jak mniej więcej wyglądał proces przechodzenia od prymitywnego, małego plemienia do etapu formowania się państwa egipskiego. Mamy też niewielki przekrój przez mitologię, jak również proces jej formowania – do wyboru mamy kilka kultów, które dają prowadzonemu przez nas państwu różne bonusy. Do tego nie wszyscy bogowie są od razu odblokowani, a niektórzy zmieniają się w trakcie rozgrywki – na przykład po pokonaniu plemienia czczącego Setha, dla poprawy stosunków, włączamy go w nasz panteon, a w toku rozgrywki Horus zaczyna awansować na głównego boga naszego państwa.

Grafika jest prosta, ale estetyczna. W wypadku pierwszej gry z cyklu mamy do czynienia z kompletnym 2D – ruchy kamery są ograniczone, mapa jest prostą, płaską teksturą, podobnie jak wszystkie obiekty na niej umieszczone. Całość jest stylizowana na malowidła i ozdoby tworzone przez Egipcjan – np. umieszczeni na mapie robotnicy przypominają ludzi z egipskich malowideł, symbolem punktów kultury jest krzyż ankh etc. Dodatkowo wszystkie wydarzenia ilustrowane są prostym, stylizowanym obrazkiem.

Podobnie wypada muzyka oraz dźwięki – pomagają wejść w klimat, nie przeszkadzają w rozgrywce, a po przyzwyczajeniu się pomagają w rozpoznawaniu wydarzeń, jakie zachodzą w rozgrywce. Wiele więcej się nie da na ten temat powiedzieć.

Mogłoby się wydawać, że narzekam – ale tak nie jest. Na przecenie steamowej gra kosztowała zaledwie 18 złotych i za taką cenę jest to niewielka perełka. Porządne, historyczne gry edukacyjne nie zdarzają się za często, a gdy już powstają, to bywają albo bardzo skomplikowane (dzień dobry, „Victorio 2”!), poświęcają historyczność na rzecz zabawnej rozgrywki (przykładem może być dość ciekawy przypadek nowego „Battlefielda” i stanowczo ahistoryczne możliwości tworzenia żołnierza do gry w multi) lub po prostu mają problemy z połączenie aspektu historycznego i growego (dla przykładu, w „Europie Universalis II” wydarzenie o rozbiorach Polski wyskakiwało nawet jeśli Polska właśnie toczyła starcia na granicy polsko-chińskiej na Uralu).

Na tle wyżej przedstawionych gier „Predynastic Egypt” wypada bardzo dobrze – jest krótki, prosty w obsłudze, gra się w niego przyjemnie, i cały aż tchnie klimatem dawnego Egiptu. Kolejna część jest już o wiele bardziej rozbudowana i skomplikowana, co wywołuje u mnie nadzieję na jeszcze lepszy stan przyszłych gier o Średnim i Nowym Państwie (oby powstały!) – ale to już temat na osobną recenzję. Za odpowiednio niską cenę „Predynastic Egypt” jak najbardziej warto kupić i wypróbować.





# Zrób własne przygody kucyków

## Część 4 – skoki i kalendarze

**W**ostatnim numerze zaplanowaliśmy prostą grę, wykorzystującą poznane do tej pory mechanizmy. Teraz nadszedł czas, by rozpocząć jej tworzenie – wykorzystywanie dzieci, nawet kucykowych, w charakterze temperówki jest niemoralne, więc pora zrobić z nią to, co powinno się robić z nieletnimi. Oczywiście, mam na myśli wysłanie jej do szkoły – i, dzięki zastosowaniu zakotwiczeń, metody „call” zamiast „jump” oraz tak zwanych displayables, nieco urozmaicimy jej życie.

» Ghatorr

### Zakotwiczenia:

Czasem w dialogach lub przemyśleniach postaci przydaje się możliwość rzucenia odrobiny światła na jakiś fragment, który się pojawia w tekście. W Ren'py możemy to łatwo osiągnąć dzięki tagowi „a” – zakotwiczeniu.

Jego konstrukcja jest bardzo prosta w użyciu. Dla przykładu założmy, że nasza Sweetie Belle przy mówieniu wymienia kilka wydarzeń, jakie będą mieć miejsce w najbliższym czasie:

s "Cały tydzień {a=jump:school}szkoły{/a}, w sobotę {a=jump:festival}festiwal{/a}, a w poniedziałek {a=jump:exam}egzamin{/a}"

label school:

"Nie ma to jak szkoła. Sweetie jeszcze nie wiedziała, ale po pełnoletności jeszcze za nią zatęskni wiele razy"

label festival:

"Spory festiwal, na którym będzie teatrzyk, zabawy... kupa frajdy"

label exam:

"Egzamin zła i bólu, którego niezdanie będzie oznaczało trafienie do piekła Szkoły Letniej i koniec marzeń o wakacjach"

Jak widać, w tekście wypowiedzianym przez naszą małą, dzielną klacz pojawiły się dziwne konstrukcje. Tag zakotwiczenia jest prosty w budowie – zaczyna się od klamry, słowa kluczowego „a”, polecenia „jump” oraz zakładki, do której mamy skoczyć. Gdy

chcemy zakończyć naszą kotwicę, umieszczamy z kolei strukturę {/a}. Dzięki temu słowo, które tak otoczyliśmy, będzie wyróżniało się innym kolorem, a po kliknięciu przeniesie nas do wskazanej zakładki! Może to być całkiem niezły zamiennik np.



tworzenia menu, takiego jak zaprezentowanego w pierwszym odcinku naszego cyklu.

## Jump/call:

Jest tylko jeden problem – mianowicie stworzona przez nas struktura... po prostu nie działa za dobrze. Jeśli klikniemy na „szkoły”, to zostaniemy, co prawda, przeniesieni do odpowiedniej zakładki, ale po jej kliknięciu przejdziemy liniijkę dalej – do opisu festiwalu, a następnie do opisu egzaminu. Coś jest nie tak, i to bardzo!

Możemy to rozwiązać, umieszczając dodatkowe instrukcje „jump” po opisach, by przenieść się potem z powrotem do jakiejś zakładki znajdującej

się przed wypowiedzią Sweetie, ale to rozwiązanie ma kilka wad. Przede wszystkim, co jeśli będziemy chcieli umieścić podobną kotwicę w kilku miejscach? Możemy chcieć umieścić odwołanie do definicji egzaminu lub festiwalu w więcej niż jednym miejscu, a wtedy albo będziemy musieli tworzyć dodatkowe zmienne, warunki etc., by skoczyć do odpowiedniej zakładki, albo...

Albo możemy po prostu użyć funkcji pokrewnej do „jump” – „call”. Działa podobnie jak „jump” – przenosi nas do określonej zakładki. Różnica polega jednak na tym, że po przejściu do słowa kluczowego „return” wrócimy do miejsca, w którym call było wywołane! Po kilku zmianach nasz kod będzie wyglądał teraz tak:

label talking:

```
$sentinel = False
```

```
s "Cały tydzień {a=call:school}szkoły{/a}, w sobotę {a=call:festival}festiwal{/a}, a w poniedziałek {a=call:exam}egzamin{/a}"
```

```
if sentinel:
```

```
    jump talking
```

```
    s "Już mi się nie chce..."
```

```
return
```

label school:

```
"Nie ma to jak szkoła. Sweetie jeszcze nie wiedziała, ale po pełnoletności jeszcze za nią zatęskni wiele razy"
```

```
$sentinel = True
```

```
return
```

label festival:

```
"Spory festiwal, na którym będzie teatrzyk, zabawy... kupa frajdy"
```

```
$sentinel = True
```

```
return
```

label exam:

```
"Egzamin zła i bólu, którego niezdanie będzie oznaczało trafienie do piekła {a=call:school}Szkoły{/a} Letniej i koniec marzeń o wakacjach"
```

```
$sentinel = True
```

```
return
```

Pewnym problemem może być to, że po callu „przeskoczmy” tekst, w którym go wywołaliśmy, i wejdziemy do kolejnej instrukcji (w tym wypadku, gdyby nie if i jump, weszlibyśmy do tekstu „Już mi się nie chce...”). W tym wypadku nie chcemy tego – chcemy mieć możliwość przejścia wszystkich definicji, nie tylko jednej. By temu zaradzić, umieszczamy zmienną pomocniczą „sentinel” („strażnik”), której głównym zadaniem jest sprawdzanie, czy użyliśmy calla. Jeśli tak – to przeskakujemy z powrotem do zakładki umieszczonej przed wypowiedzianym tekstem i ustawiamy ponownie strażnika na „False”.

Jak widać, możemy teraz nawet wywołać definicję ze środka definicji – w zakładce „exam” możemy przejść do definicji słowa „szkoła”, po czym bez pudła wrócimy do słów wypowiedzianych przez naszą klaczkę.

Jest wiele możliwości, jakie nam oferuje ten mechanizm. Na przykład możemy w osobnym pliku (by zmniejszyć ryzyko wejścia naszej gry w zakładkę definicji i utrzymać porządek w kodzie) stworzyć niewielki „słowniczek” i rozwijać go w razie potrzeby.

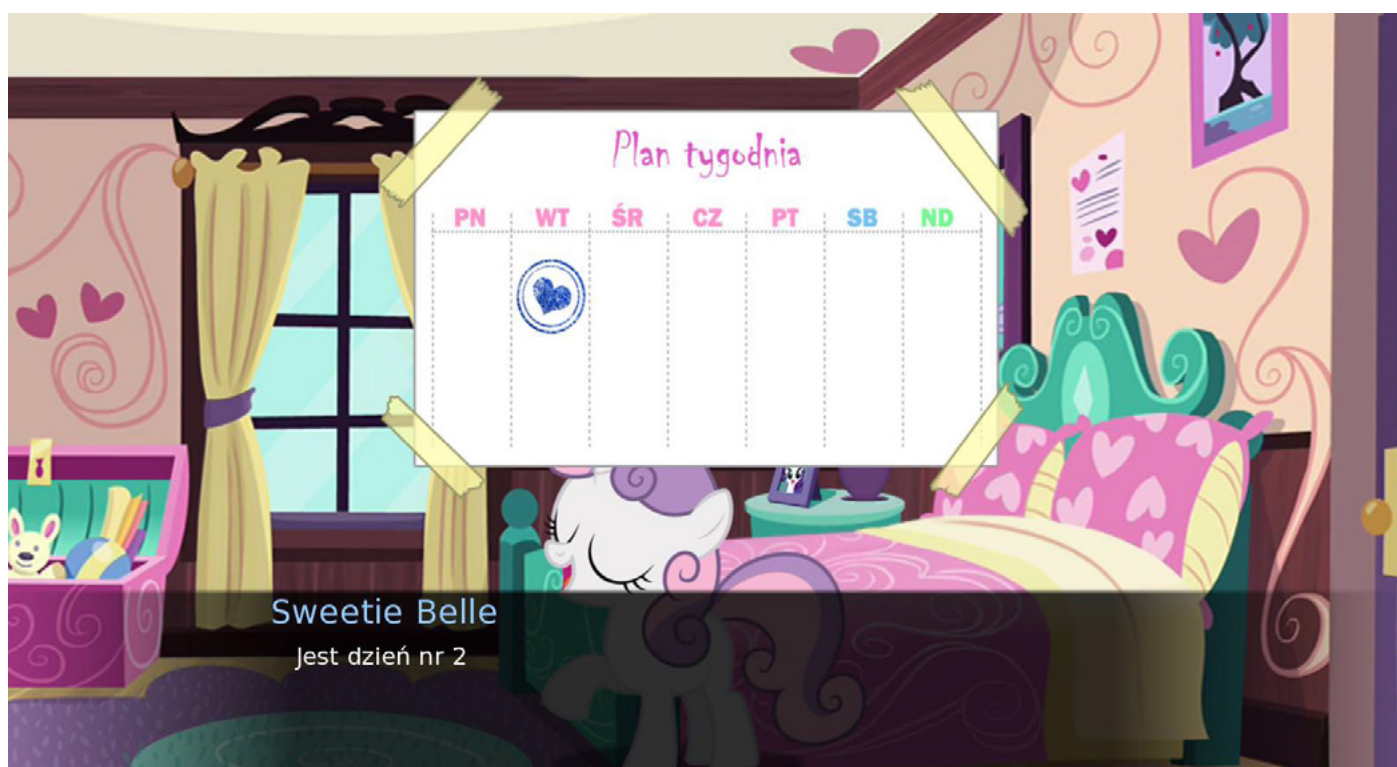
„Call” można też stosować poza zakotwiczeniem – osobno, jak jumpy. Jest to bardzo przydatne i pomaga w schludnym dzieleniu gry na osobne scenki albo np. tworzenie zakładek zarządzających zmiennymi – np. zakładki „add\_day”, która będzie zmieniać poniedziałek na wtorek, wtorek na środę i tak dalej. Trzeba tylko pamiętać o returnie i uważać, żeby gra nie weszła do niego przed aktywowaniem calla – będzie to wtedy uznane za zakończenie rozgrywki (zauważcie, że po utworzeniu nowego projektu gry na końcu skryptu już jest jeden return – można to zobaczyć choćby w pierwszym artykule z serii).

## Displayables:

Na sam koniec jeszcze słówko o obiecanych displayables. Tak w największym skrócie, są to obrazki, które nieco podrasowaliśmy przy użyciu możliwości programistycznych dostarczanych przez Ren’py. Może to być np. sterowanie obrazkiem przy użyciu jakiejś zmiennej lub wyświetlanego już na ekranie obrazka (np. możemy zrobić miniaturowy portrecik naszej postaci wyświetlany z dołu przy dialogach, który będzie mieć zawsze taki wyraz twarzy jak jej aktualnie wyświetlany obrazek).

Zadeklarujmy w kodzie taką strukturę:

```
image calendar = ConditionSwitch(  
    "day == 1", "calendar1.png",  
    "day == 2", "calendar2.png",  
    "day == 3", "calendar3.png",  
    "day == 4", "calendar4.png",  
    "day == 5", "calendar5.png",  
    "day == 6", "calendar6.png",  
    "day == 7", "calendar7.png",  
    "True", "calendar1.png")
```



Teraz, gdy w kodzie zadeklarujemy komendę „show calendar”, wyświetli nam się piękny kalendarz – o ile, oczywiście, dostarczyliśmy niezbędne grafiki. Ważne jest też odpowiednie ustawienie zmiennej „day” – w razie braku deklaracji gra wyrzuci nam błąd, a jeśli podamy niewłaściwą wartość, to wyświetli obrazek zadeklarowany przy „true”.

## Podsumowanie:

Nauczyliśmy się kilku przydatnych sztuczek, dzięki którym jesteśmy w stanie rozwinąć nasz projekt. Możemy wyświetlać rzeczy, możemy tworzyć niewielkie słowniki, dostaliśmy kilka dodatkowych możliwości tworzenia przejść do kolejnych scen... Mamy już prawie pełną wiedzę do stworzenia naprawdę rozbudowanej i ciekawej gry!





# Zrób własne przygody kucyków

## Część 4 – Pytony i ekrany

**O ile w artykule obok dyskutujemy głównie o dość drobnych kwestiach – skakanie po programie, projektowanie „flow” rozgrywki, czy wyświetlanie obrazków w interesujący sposób – o tyle tutaj zajmiemy się narzędziem, które umożliwi nam znaczące rozbudowanie naszej gry o... w sumie to o wszystko, o czym sobie zamierzamy – o ile starczy nam wiedzy i zaparcia, by to zaprogramować.**

» Ghatorr

Gry z gatunku visual novel często mają jakieś dodatkowe cechy, które pozwalają na rozwinięcie gameplayu – w „Magical Diary” co pewien czas mamy do czynienia z egzaminami, które przypominają stare, labiryntowe RPG z perspektywy pierwszej osoby (choć bardzo,

bardzo uproszczone), w „Sunriderze” mamy bitwy kosmiczne, w „Long Live the Queen” musimy wybierać plan dnia naszej postaci etc. Zrobienie czegoś takiego przy użyciu już znanych przez nas środków może być bardzo trudne, niemożliwe, albo po prostu efekt będzie nieestetyczny i nadmiernie rozdęty w kodzie. Na szczęście na pomoc przybywają nam... Python oraz Screen Language!

### Python:

Możliwość deklarowania własnych klas oraz metod ułatwi nam projektowanie gry oraz zwiększy nasze możliwości. W tym przykładzie stworzymy prostą klasę „Magic”, która będzie miała tylko dwa pola – „aktywną magię” i „maksymalną magię” oraz dwie metody.

init -4 python:

```
class Magic:
```

```
def __init__(self, max, active):
```

```
    self.max = max
```

```
    if active > max:
```

```
        self.active = max
```

```
    else:
```

```
        self.active = active
```

```
def addMagic(self, value):
```

```
    if (self.active+value) >= self.max:
```

```
        self.active = self.max
```

```
    else:
```

```
        self.active = self.active + value
```

init -4 python oznacza, że wszystko w bloku poniżej jest pisane w pythonie. -4 oznacza kolejność implementowania przy tworzeniu gry – tym ważniejszy moduł tym wartość powinna być niższa (dla przykładu, jeśli stworzymy inną klasę, która będzie korzystała z klasy Magic, ale jej wartość init Python będzie niższa, to nie będzie w stanie jej wykryć – przez co dojdzie do błędu).

W def \_\_init\_\_(self, max, active) mamy tak zwany konstruktor – ustalony sposób tworzenia obiektów danej klasy. W tym wypadku konstruktor przyjmuje dwie zmienne, max i active, po czym wpisuje je w odpowiednie pola w danej klasie. Nie musimy tych pól przedtem deklarować – Python robi to za nas. Z kolei parametr „self” oznacza tylko tyle, że dana metoda może operować na obiekcie, na którym ją wywołano. Może brzmieć to skomplikowanie, ale zaraz wszystko się powinno rozjaśnić.

Poniżej definiujemy metodę „addMagic”, która znowu przyjmuje parametr „self” oraz wartość „value” – czyli ile chcemy dodać aktywnych punktów magii.

Obie metody łączy to, że program upewnia się, byśmy nie przekroczyli liczby maksymalnych punktów magii.

Dla przykładu możemy teraz w kodzie wywołać takie coś – „\$magic = Magic(10,20)”. Tworzy nam

to obiekt klasy Magic, o nazwie magic. Jak widać, przypisujemy większą wartość magii aktywnej niż maksymalnej – ale dzięki odpowiedniej budowie konstruktora wartość pola active i tak wyniesie 10, więc nie ma powodu do obaw. Jeśli chcemy wywołać metodę „addMagic”, to używamy „\$magic.addMagic(5)”, a jeśli chcemy wyciągnąć wartość któregoś z pól, to po prostu podajemy jego wartość po kropce – np. „magic.active”.

Na razie to niewiele, ale niedługo się nam przyda.

## Screen language:

Gdy odpalimy grę, naszym oczom ukazuje się scena. Te dostarczone przez twórców są dość proste – ot, tło, postać, okienko na tekst, czasem jakieś menu... na szczęście możemy samodzielnie dodać kilka elementów, po czym je wywoływać w grze przy użyciu show oraz call (odnośnie tego drugiego polecam zajrzeć do drugiego artykułu o Ren’py w tym numerze, który nieco przybliży ten temat).

Dzięki zastosowaniu osobnego języka – Screen Language – możemy deklarować swoje własne sceny, rozbudowywać je oraz wywoływać.

Zaprezentowany przykład będzie dość prosty – ot, wyświetlanie na ekranie liczby punktów magii, jaką ma nasza postać. Następnie omówimy, jak działa kod.

```
screen magic_screen(magic):
    frame:
        hbox xalign 0.0 yalign 0.0 spacing 3:
            $ alignValue = 0.0
            for i in range(0,magic.active):
                add "activeMana.png" xalign 0.0 yalign alignValue
                $ alignValue = alignValue + 0.1
            for i in range(0,magic.max-magic.active):
                add "depletedMana.png" xalign 0.0 yalign alignValue
                $ alignValue = alignValue + 0.1
```

Zaczynamy od zadeklarowania naszego screenu i podanie argumentów, z jakimi ma być wywoływany. W tym wypadku jest to zmienna „magic”, będąca typu... no cóż... magic, omawianym poprzednio w tym artykule.

Następnie deklarujemy frame – jest to kontener z przezroczystym tłem na elementy. W tym wypadku trzymamy w nim tylko i wyłącznie kolejny

kontener – hbox („Box”, pudło, a z kolei „h” oznacza „horizontal”. Jest też vbox, gdzie „v” oznacza „vertical”). Gdybyśmy nie zadeklarowali najpierw elementu frame, nasze punkty magii byłyby pokazywane na tle samej gry – przez co mogłyby być mniej czytelne. Sam hbox jest umieszczony w lewym, górnym rogu ekranu (xalign i yalign).

Teraz mamy najciekawszy element. W hboxie mamy



zadeklarowaną zmienną „alignValue”, której użyjemy przy rozmieszczaniu ikonek oznaczających manę. Najpierw umieszczamy ikonki oznaczające aktywną magię, a następnie – te oznaczające zużytą.

Dzięki temu po użyciu w grze komendy „show screen magic\_screen(magic)” pokaże nam się gustowny wskaźnik magii. Co więcej, jeśli będziemy zmieniać wartość pól w obiekcie „magic”, to nasz wskaźnik będzie się automatycznie odświeżał!

Na tym możliwości Screen Language i Pythona się nie kończą. W screenach możemy deklarować wiele obiektów – przyciski, pola na dane wpisywane przez gracza (np. umożliwiające podanie imienia), obrazki, suwaki etc. Do tego nie musimy koniecznie wywoływać tego przy użyciu „show” – możemy zrobić to za pomocą „call”, dzięki czemu nasz screen zajmie cały ekran gry, aż do momentu, gdy gdzieś wywołamy Return(True).

Dla przykładu możemy stworzyć takie coś:

```
screen spells_screen(magic, text_size=60):
    frame:
        xalign 0.5
        yalign 0.5
        textbutton "DESTROY EVERYTHING":
            text_size text_size
            action(
                SetField(magic, "active", magic.active-5),
                SetVariable("destroyEverything", "true"),
                Return(True)
            )
```

To wyświetli nam na środku przycisk tekstowy („text-button”), którego naciśnięcie zwróci „True” i zmniejszy wartość magii. Poza tym nie zrobi niczego ciekawego – ale za to gracz będzie mógł własnoręcznie nacisnąć ładny guzik, który wywoła trzy różne akcje! W tym wypadku – zmniejszy wartość pola „active” w zmiennej „magic” o 5, ustawi wartość zmiennej „destroyEverything” na „true” i zamknie ekran. Teraz wystarczy tylko wklepać w grze komendę „call screen spells\_screen(magic)”, by gracz mógł zaspokoić swojego wewnętrznego sadystę.

## Podsumowanie:

Oczywiście, to jest zaledwie wierzchołek góry lodowej. Dla zainteresowanych polecam skorzystanie z dokumentacji Ren’Py – pod hasłem „Screens and

Screen Language” oraz „Screen Actions, Values, and Functions” – oraz naukę Pythona. Możliwość mieszania tych dwóch rzeczy może dokonać o wiele większych rzeczy niż tylko wyświetlić kilka ikonek albo pokazać pojedynczy przycisk...

Na tym cykl Ren’py się kończy. Obecnie nie ma planów dalszego kontynuowania serii o tym konkretnym narzędziu – ale to nie oznacza, że w przyszłych numerach nie pojawi się więcej artykułów o tytule „Zrób własne przygody kucyków”... przy użyciu innych narzędzi, co najmniej równie interesujących jak Ren’py.

W razie wątpliwości, problemów, pytań – zapraszam do zadawania pytań na MLPPolska lub w komentarzach!



Flash (2)

Transformation (6)



## Czy krytycy mają rację? – recenzja „Venom”

**J**uż od jakiegoś czasu słyszałem dosyć mieszane opinie o nowym filmie z uniwersum Marvela, które było jednak dystrybuowane przez Sony. Wiąże się z tym to, że nie ujrzeliśmy kolejny raz, jak Peter Parker stracił Symbiota na rzecz Eddiego Brocka, a dostaliśmy kompletnie nową historię. I jak to wszystko wyszło?

» *Ghatorr*

Zacznijmy od początku. Fundacja Life, której celem jest znalezienie nowych miejsc do zamieszkania dla ludzi poza planetą Ziemią, w trakcie poszukiwań natrafia na kometę. Znajdują się na niej symbiotyczne formy życia. Oczywiście, jak każda rozsądna korporacja, sprowadzają je na ziemię, by przeprowadzać eksperymenty. Okazuje się, że Symbioty nie są w stanie przetrwać w naszej atmosferze bez połączenia się z żywym organizmem. Wraz z tym faktem, młody szef korporacji dochodzi do wniosku, że w takim połączeniu ludzie byłiby w stanie przeżyć w atmosferach, które teraz są dla nich zabójcze. Oczywiście, bez testów na ludziach się nie obejdzie, tak więc trzeba się liczyć z kilkoma ofiarami. Zresztą, Fundacja Life już miała na koncie eksperymenty na ludziach, więc nie jest to dla niej nic nowego. Ale ma dla nas to takie znaczenie, iż kiedy Eddie przeprowadzał wywiad z zarządcą Fundacji, Carltonem Drake’iem, to pytania przez niego zadawane były właśnie związane z licznymi pozwami od osób, które straciły pełne zdrowie przez ich eksperymenty. Jako iż pytania były niewygodne, Carlton wyprosił Eddiego, co kosztowało go pracę,

związek, ogólnie – wszystko. Mija pół roku, nim znów pojawia się w budynku firmy, celem pokazania światu tego, co tak naprawdę Carlton i jego podwładni wyrabiają.

Tak właśnie wygląda wstęp naszego filmu. I tu już pojawia się pierwszy problem, jaki mam z tym filmem. Jakby na to nie spojrzeć, jest to sam wstęp do wszystkiego, prawda? A zajmuje on gdzieś z połowę całej produkcji. Jak najbardziej rozumiem, że ważnym jest pokazanie nowej historii, żeby widz zrozumiał ją bez problemu, szczególnie że nie mają za bardzo możliwości, by widz mógł się odnieść do wcześniejszych filmów z człowiekiem-pajakiem; by zrozumieć, co się działo. Ale to dalej nie zmienia faktu, że gdy w końcu zaczynamy się bawić, oglądając Venoma, mamy go tak mało, że można odnieść wrażenie, iż film kończy się gdzieś tak po 20 minutach od rozpoczęcia się prawdziwej akcji. Widz odczuwa, że zamiast oglądać pełnometrażowy film, dostał odcinek serialu. Czyżby to była wina trendu wprowadzonego przez (choćby Marvelowe) produkcje, gdzie filmy nieraz dochodzą spokojnie do czasu 2 godzin, czy też wina samego Sony, ponieważ nie potrafili na tyle poskładać filmu, by to zrównoważyć? Nie mnie to oceniać. Jednak wszyscy, z którymi rozmawiałem po seansie, mieli to samo odczucie, może więc jednak wina leży bardziej po stronie Sony.

Co do jakości filmu, to nie mam mu kompletnie nic do zarzucenia. Oglądanie w 3D wszystkich scen walk jest jak najbardziej tego warte, gdyż są one bardzo



dobrze zrobione i zasługują, by oglądać je właśnie w takim, a nie innym formacie. Sam Venom wygląda też cudownie i nie odnosi się wrażenia, jakoby był on kukiełką CGI, co przy takich produkcjach bywa częstym problemem.

A co do samego Venoma: no rączki panom scenarzystom całuję za jego charakter. Nie dość, że udowodnili, iż potrafią stworzyć film, w którym Venom może istnieć bez potrzeby obecności kolegi w czerwonym lateksie, to już kompletnie nie widzę problemu, o którym krzyczą krytycy („Film nie potrafi się zdecydować: czy chce być poważny, czy może jednak bliżej mu do komedii”). Zarówno Symbiot – jak i Eddie – mają świetną chemię, która stopniowo się rozwija. Nie ma się wrażenia nagłego przeskoku z love-hate związku do Best Friends Forever, tylko widać, że początkowi sojusznicy potrzebni tylko po to, by przeżyć, powoli zamieniają się w kumpli i jednocześnie towarzyszy walki. Oczywiście jest, że film nie mógł zrobić z siebie pełnej komedii, a jednocześnie mamy moment kłótni Eddie’go z Symbiotem o to, komu Symbiot ma prawo zjadać głowy, a komu nie. Ba, nawet jeden z najlepiej ocenianych filmów o superbohaterach, jakim jest „Spider-man: Homecoming”, który jasno jest kierowany w stronę młodszych widzów, zawiera pełno elementów komediowych, ale też porusza poważniejsze problemy, jak chociażby: co jest w stanie zrobić ojciec, by zapewnić rodzinie godne życie?

Co mogę dodać na koniec? No cóż, jest to film na pewno oryginalny, jeżeli chodzi o historię Venoma, chociaż dalej łąpie się w klisze, do jakich przyzwyczaiły nas w ostatnich latach wszelakie filmy

Marvela (nie DC, jest w nim za dużo kolorów jak na DC), takich jak zły gość do pokonania, wzrost od zera do bohatera czy też bardzo dziwne związki romantyczne. Jednocześnie stara się wprowadzić kilka elementów nowych, zarazem nie mogąc się do nich w pełni przekonać. Smutnym faktem, o którym też było głośno, jest to, że „Venom” nie poszedł w R rating (dla niewiedzących: filmy dla dorosłych, np. „Deadpool”), gdyż zdecydowanie dodałoby to pikanterii. Niestety, film zarobił na razie 461 mln, jak podaje Wikipedia, a wedle wyliczeń potrzebował aż 450 mln, by wyjść na 0, więc jest to prawie żaden zysk przy takich produkcjach. Jasno to pokazuje, iż pewnie Sony nie będzie chciało dalej się za to brać i prawdopodobnie oddadzą prawa Marvelowi, który po prostu doda tenże film do swoich dzieł, co może przynieść korzyści, ale też spowodować, że cała oryginalność zostanie wyszana i „Venom” stanie się jednym z kolejnych hitów kinowych, które nic nowego nie wnoszą (ale da się obejrzeć na kanapie czy w kinie z kumplami). Mam tylko nadzieję, że jeżeli do tego dojdzie, to zrobią to samo, co z „Deadpoolem”, czyli dadzą wolną rękę dobremu dyrektorowi i „Venom” zaświeci światelkiem nadziei. Szczególnie, że (uwaga spoiler) w scenie w trakcie napisów pokazali nam już Carnage. Jeżeli więc nie otrzymamy filmu z R rating, to uważam, że nie ma nawet po co iść do kin. (koniec spoileru).

Tak więc polecam wam wybrać się do kina, bo rzeczywiście jest to fajny film. Jeżeli są to wasze klimaty – tym bardziej wam się spodoba. Tylko nie zdziwcie się, gdy poczujecie, że film się rozkręca i nagle skończy.

