

Grove Książki I

Od dawnych czasów po świecie chodzą książki napisane w oparciu o gry komputerowe, albo ukazujące jej uniwersum. Był beznadziejny utwór na podstawie gry BioWare, czyli znane Wrota Baldura (eng. Baldur's Gate), który był zupełnie niepotrzebny, bo kto by chciał czytać jedną wersję wydarzeń, skoro może włączyć grę i samemu dokonywać wyborów. Napotkałem na swoim szlaku również i opowieści o asasynach Olivera, której jednak nie mam zamiaru oceniać tak surowo jak poprzedniej z racji tego iż nie doczytałem jej do końca, czyli nie znam pełnej historii. W dniu dzisiejszym zamierzam się wypowiedzieć na temat książki Drew'a Karpshyn'a czyli "Mass Effect: Objawienie".

Ów czytało jak sama nazwa wskazuje, oparte jest o grę Mass Effect. również od znanych i lubianych Kanadyjczyków z BioWare. Osobiście jeśli pół roku temu ktoś z moich znajomych (przecież ja nie mam znajomych!) zapytałby mnie co sądzę o Efektach Masy odpowiedziałbym "beznadziejna strzelanka udająca RPG". Całkiem niedawno się to zmieniło z racji tego, że dałem tej grze drugą szansę (mowa oczywiście tutaj o części pierwszej). Nie żałuje tej decyzji do dziś, gdyż gra ta posiada ciekawy świat, fabułę i doskonale napisane postaci, jednak to co mnie odstraszyło za pierwszym razem pozostało dla mnie czymś okropnym. Chodzi tu oczywiście o system walki. Strasznie toporny krótko mówiąc, ale nie o grze samej mowa, a o książkach. Zacznę od "Objawienia", książka ta powstała z pierwotnego scenariusza do części pierwszej trylogii Mass Effect, która, wnioskując z książki, miała być początkowo o dziejach Kapitana Davida Andersona około dwudziestu lat przed akcją gry. Zanim przejdę do samego omówienia książki trzeba szepnąć słówko o pierwotnej wersji polskiego tłumaczenia tego dzieła. Miało ono na tyle duże błędy, że dało się wywnioskować, iż autor nie miał pojęcia o istnieniu produkcji BioWare, albo po prostu w nią nie grał. To skutkuje tym, że nazewnictwo jest sprzeczne z oryginalnym nazewnictwem polskim znanym z trylogii, dla przykładu WiDMO (tłumaczenie gry) czyli skrót od Wywiad i Działania Militarno Obronne, w pierwszym tłumaczeniu książki - Spektra. Jak widać nie ma to sensu. Na moje szczęście o tych błędach dowiedziałem się po przeczytaniu książki, bo zakupiłem późniejsze wydanie z dobrym nazewnictwem. Sama lektura jak wyżej wspomniałem opowiada o Andersonie, kapitanie komandora Sheparda czyli bohatera ME. Można się z niej dowiedzieć wiele ciekawostek, o których w grach mówiono bardzo niewiele. Mamy przedstawioną dokładne spotkanie, a raczej spotkania Andersona z Sarenem (antagonistą ME1), poznajemy również samą jego postać - dowiadujemy się, że miał rozwód, jakim był żołnierzem itd. Całość sprawia, że zaczynamy inaczej postrzegać Andersona w późniejszych przygodach. Poza tym wreszcie wiadomo skąd Saren wytrasnął Gethy, dlaczego i co go do tego skłoniło.

O dziwo utwór ten czytało mi się bardzo przyjemnie. Potrafiłem odpłynąć na kilka godzin czytając ją. Niestety jest dosyć średniej długości i zarazem najdłuższa ze wszystkich trzech napisanych przez Kapryshyna więc przeczytanie jej zajęło mi kilka dni przy dziennym czytaniu 40-60 stron. Pomimo tego książka nadaje się do poczytania przed snem czy w okresie nudy i wnosi dosyć dużo do ogólnego uniwersum. Pomimo akcji utworu radzę przeczytać go po zagranie w grę, gdyż wtedy stanie się bardziej zrozumiałą, a i nie będzie potem zdziwienia w stylu "ja sobie inaczej wyobraziłem krogańskiego wodza-w-boju".