



PIKELIO GAODYNĖ



**tamsioji cosplay pusė
interviu su Gintautu K. Ivanicku
apžvalgos ir daug daugiau...**



DARKSIDERS II

PIXELIO GADYNE ANTRAS!!!

Sveikiname sulaukus ir virtualiai atsivertus antrąją pramogų industrijos core fanatikams skirtą žurnalo Pixelio Gadyne numerį. Šis numeris gavosi dar kietesnis nei pirmasis, nes A) pagaliau turime profesionalų dizainerį-maketuotoją ir B) turime daug kietesnę rašytojų komandą. Tai žmonės, kurie ne tik kad laisvalaikiu mėgsta rašyti, tačiau iš to rašymo dar ir gyvena! Vartydami šį numerį atkreipsite dėmesį, jog jis kitaip išdėstytas. Iš tiesų, šiame numeryje daugiau rašėme apie anime, nei apie žaidimus. Anime yra tai, kuo daugiausia mėgaujamės ir tam paskyrėme gal pusę numerio. Taip pat, atsirado naujas skyrelis, kuriame pasakojame, kaip reikia pradėti rašyti bei kaip sėkmingai sukurti youtube gamingo kanalą. Tikimės, kad kam nors šios žinios tikrai pravars. Kiek didesnę dalį, nei pirmajame numeryje, paskyrėme fantasy literatūrai. Ir ne tik apžvalgom mes jus džiuginsim, bet taip pat paruošėme ir interviu su neseniai fantasy romaną išleidusiu kauniečiu Gintautu K. Ivanicku! Tikimės, kad jums šis žurnalas patiks. Tikimės, kad jis patiks netgi labiau nei pirmasis. Gero skaitymo!

Vyr. redaktorius Edvardas Vyšniauskas

Jei turite mums pastabų, komentarų ar norite prisidėti prie mūsų komandos, susisieki su mumis Facebook'e arba parašykite į pixeliogadyne@gmail.com. Lauksime!



Vyr. redaktorius
Edvardas Vyšniauskas



Dizaineris-maketuotojas
Gytis Nėnius

Redakcija:



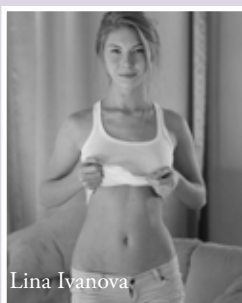
Rokas Mikutis



Judita Mikulėnaitė



Eduardas Žemeckis



Lina Ivanova

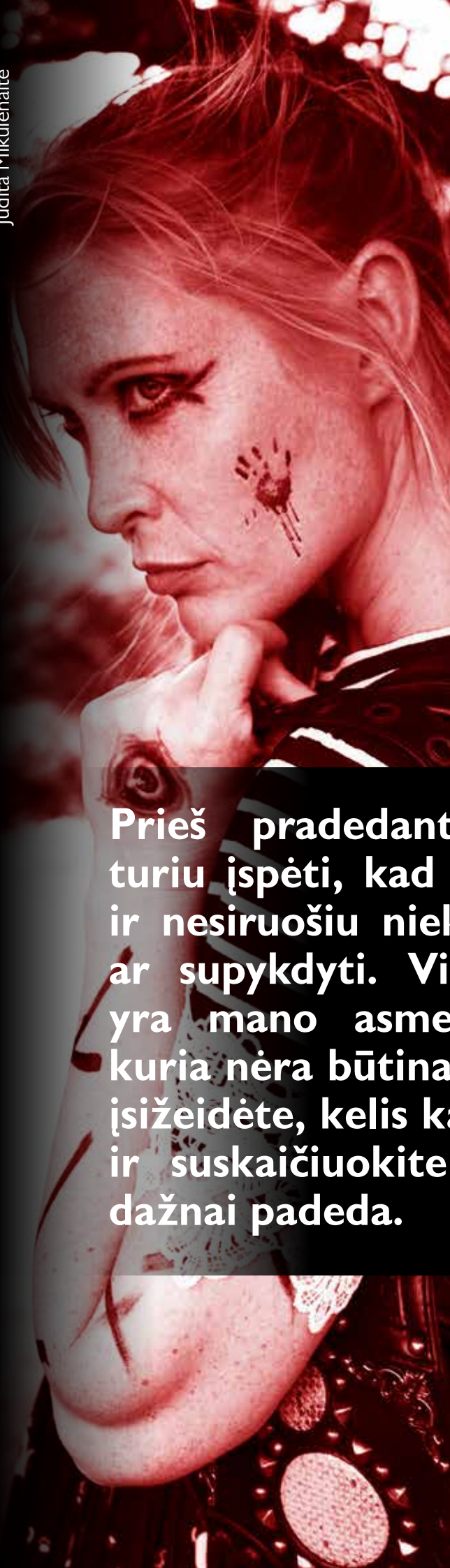
Kalbos redaktorė Monika Viliušytė

Turinys

Tamsioji cosplay pusė	3
Noriu rašyti, bet nemoku. Nuo ko pradėti?	10
Kuriame youtube kanalą apie žaidimus.	12
Nuo ko pradėti ir kaip iš to užsidirbti?	
Odė kosminių kiemsargių įdomiam darbui	14
<i>Planetes</i>	
Kai popsas žvilga auksu	18
<i>Attack on Titan</i>	
Nepripažintas deimantas	20
<i>Darling in the FranXX</i>	
Pasiilgusiems klasikos	22
<i>Mospeada</i>	
Tinkamai neįvertintas perlas	24
<i>Gasaraki</i>	
Fantazijai ribų nėra!	26
<i>Kill la kill</i>	
Nesenstanti seniena	28
<i>„Heroes of might and magic“ istorija</i>	
Beveik šedevrai	40
<i>Darksiders</i>	
Knygos	42
<i>Dune/Sargybų serija/Keturi Deimanto lordai</i>	
Tamsa ryja tamsą	44
<i>Interviu su Gintautu K. Ivanicku</i>	

TAMSIJOJI COSPLAY PUSĖ

Judita Mikulėnaitė



Neminėsiu vardų, festivalių pavadinimų ir dažnai naudosis žodį „cosplayer'is“ nenurodant asmens lyties. Kaip ir minėjau, nenoriu nieko įžeisti ar įskaudinti. Šio teksto tikslas – pažvelgti į tamsiąją *cosplay* pusę, apie kurią ne visi žino. Kam to reikia? Manau, jog daugelis dalykų, apie kuriuos šnekėsiu, yra ganėtinai lengvai ištaisomi. Galbūt perskaite mano litaniją pastebėsite mažą dalelę savęs ir kitą kartą dalyvaujant renginyje, prieš ką nors darant arba sakant, pagalvosite.

Nesu nei profesionali, nei gera *cosplay'ėrė*. Darau tai savo malonumui ir dalyvauju vos keliuose renginiuose per metus. Vis dėlto, sukuosi *cosplay* pasaulyje nuo 2010 metų, kada pirmą kartą (kaip žiūrovė) sudalyvavau oficialiame renginyje. 2011-aisiais jau užlipau ant scenos su savo pasidarytu kostiumu. Dešimt metų, manau, yra ganėtinai ilgas laiko tarpas norint pamatyti ir susidaryti nuomonę apie *cosplay* tendencijas. Pažįstu nemažai profesionalių (ir ne tokių profesionalių) *cosplay'erių*, su keletu jų net gyvenau, tad visos mano patirtys nėra tiesiog siauro rato išgyvenimai. Vis dėlto, mano mintys bei nuomonė nebūtinai aprėps visą *cosplay* pasaulį. Galbūt jūs taip pat dalyvaujate renginiuose ne

Prieš pradėdant savo pasakojimą turiu įspėti, kad šiuo tekstu nenoriu ir nesiruošiu nieko įžeisti, apkaltinti ar supykdyti. Viskas, ką išdėstysiu, yra mano asmeninė nuomonė, su kuria nėra būtina sutikti. Jei vis dėlto įsižeidėte, kelis kartus giliai įkvėpkite ir suskaičiuokite iki dešimties. Tai dažnai padeda.

vienerius metus ir nė karto panašių dalykų nei matėte, nei girdėjote. Tokiu atveju nuoširdžiai jums pavydžiu.

Pirmą kartą dalyvaujant, atvykus su draugais, renginys paliko neišdildomą įspūdį. Kostiumai mano nieko nemačiusioms akims atrodė nerealiai, o didžiausią įspūdį paliko tai, kokie visi aplinkui buvo draugiški. *Cosplay* bendruomenė neretai vadinama viena šeima ir draugiškiausia, kokią tik galima sutikti. Ir aš

taip pagalvojau, net tikėjau. Iki tol, kol pati neįbrida į smarvės balą.

Esu žmogus, kuriam nuoširdžiai nusišvilpt, ką apie mane galvoja kiti. Nesakau, jog manęs niekas nežeidžia, tiesiog esu tokio charakterio, kad lengvai nusipurtau negatyvą ir smagiai šuoliuoju gyvenimu toliau. Puikiai suprantu, kad ne visi yra tokie. Daugelis *cosplayer'ių* yra gana jautrūs, meniški žmonės. Ne visi, nesupraskit manęs klaidingai, bet dauguma man žinomų yra drovūs, kuklūs ir tik ant scenos arba užsidėję kostiumą sužydi. Dėl to negatyvas daugelį veikia labai stipriai. O *cosplay* bendruomenėje negatyvo yra daug. Per daug.

Nemažai mano draugų patys įsisuko į kostiumų pasaulį. Iš pradžių dalyvavo kaip žiūrovai, keletą jų net įkalbėjau užlipti kartu ant scenos. Ir nė vienas, mūsų pokalbių metu, negalėjo patikėti mano pasakojimais. Jie, kaip daugelis kitų, matė tik gražiąją *cosplay* pusę. Ir, mano gėdai, patys darė dalykus, kurių visada prašau kitų nedaryti.

Pirmą kartą su didžiule negatyvo doze susidūriau savo pirmojo, kaip *solo* dalyvės, renginio metu. Turėjau kostiumą, pasirodymą, sulaukusi savo eilės užlipau ant scenos, peržiūrėjau visus likusius pasirodymus ir grįžau pas draugus. Viena jų jau senokai galvojo pati pasigaminti kostiumą, bet buvo pakankamai drovi ir vis dvejavo.

Man sugrįžus į vietą ji staiga pasakė, kad niekuomet *necosplayins* ir aš nelabai supratau, kas nutiko. Galiausiai paaiškėjo, kad šalia sėdintis būrelis garsiai juokėsi ir šaipėsi iš merginos, užlipusios ant scenos, nes, jų nuomone, ji buvo per stora. Ta mergina nebuvo stora. Mano draugės taip pat stambia liežuvės neapsiverstų pavadinti, bet būrys garsiai šūkalojančių nusprendė kitaip. Ji pasakė, kad nenori, jog iš jos tyčiotųsi, ir daugiau nė karto net nemėgino pasigaminti kostiumo. Ne vienerius metus vis bandydavau ją pasikviesti į kokį renginį, tačiau visada juose atsiranda būrelis garsiai rėkiančių pašlemėkų, kurie būtinai turi pareikšti, kas jiems patinka ir kaip žmogus turi ar neturi atrodyti. Manęs tai neveikia, bet yra daugybė žmonių, kurie išgirdę negatyvą susigadina nuotaiką. Sakysite, reikia tiesiog ignoruoti tokius komentarus? Lengviau pasakyti nei padaryti. Taigi visiems kas skaito:

Ne mūsų reikalas kaip kas atrodo. Ne mums spręsti, kas atrodo gerai, o kas ne. *Cosplay'int* gali visi. Tai turėtų įsikalti į galvas ne tik žiūrovai, bet ir dalyviai.

Seniai seniai, kai dar gyvenau miesto centre, pas mus dažnai užsukdavo įvairūs žmonės panašiais pomėgiais, paprastai *cosplayer'iai*. Mano kambariokė buvo gana pažengusi kostiumų gaminime, todėl dažnai sulaukdavome svečių su prašymais padėti ar patarti. Man tai niekuomet netrukdydavo, kadangi pati nemažai sužinodavau, bet vargeli, klausytis daugelio kalbų būdavo labai nemalonu.

Apkalbos ir pašaipos, štai ką girdėdavau. Tam netinka tas, anam netinka anas, cha cha cha, kaip juokinga, pasijuokime visi kartu kaip



baisiai atrodo. Po dešimties minučių atėjus tam pačiam apkalbėtam asmeniui staiga ir kostiumas tinka ir šiaip viskas labai fainai.

Aš nesakau, kad nereikia turėti savo nuomonės. Nesakau ir to, kad visi turime mėgti vieni kitus ar jų kostiumus. Bet reikia įsiminti skirtumą tarp pagalvojimo, kad kažkas kažkam netinka, ir išrėžimo į akis, jog, pavyzdžiui, atrodo kaip kokia kekšė. Net jei tai buvo pasakyta tik juoko forma. Ir taip, girdėjau kaip žmonės garsiai tai sako renginio metu.

Jei internete pamatėte nuotrauką, kuri jums nepatinka – išjunkite ją ir pereikite prie kitos, nuotraukų tūkstančiai, tikrai pamatysite ką nors kas patiks, nebūtina palikti pikto komentaro. Lygiai tas pats, jei pastebite žmogų renginyje. Galbūt nustebinsiu, bet nebūtina jo įžeisti, apsisukite ir žirgliokite savais keliais, tikrai rasite ką nors, atitinkantį jūsų skonį.

Aš nesu motina Teresė. Kartais ir pati pagalvoju, kad, na, ne tau, žmogau, šitai *cosplay'inti*, galėtum dar ir apsirengti truputėlį daugiau. O, bet, kad, tačiau. Ne mano reikalas kas, ir kaip, ir ką *cosplay'ina*. Jei tam žmogui smagu – valio. Nemačiau ir nematau reikalo kažkam į akis aiškinti, kad jis ar jo kostiumas man patinka ir paskiau išsijuosus kitiems pasakoti apie visus pastebėtus minusus ir kaip baisiai žmogus atrodo. Jei kažkas nepatinka, nėra sunku tiesiog nueiti. Žmogus vargo, siuvo, montavo bei gamino kostiumą, tai jo pasididžiavimas, kad ir kaip beatrodytų galutinis variantas. Gal tikrai verta prikąsti tą liežuvį ir įžvelgti pliusus, o ne minusus? Nebūtina kažkam sugadinti dieną tik tam, kad pasikeltum savo ego.

Dažniausiai daug žiaurių komentarų galima išvysti internete po renginio. „Ji pernelyg daug sau leido“, „per daug nuoga“, „per stora“, „koks lievas kostiumas“ ir pan. Žinote, kas juokingiausia? Apie pusę tų komentatorių galima pamatyti renginyje, prilipusius prie tų pačių žmonių, kuriuos paskiau deda į šuns dienas...

Iki dabar prisimenu vieną atvejį. Jo metu laimėjo ganėtinai paprastas kostiumas, bet visi gyrė, kaip smagiai šis atrodo, kaip puikiai asmuo įsikūnijo į personažą ir t. t. Laimėjimai dažniausiai yra labai jautri tema, kadangi viskas priklauso nuo to, kas buvo komisijoje ir į ką buvo kreiptas didžiausias dėmesys. Ne visada galime sutikti su komisija, tačiau visada turėtume gerbti laimėtojus.

Kitą dieną po minėto renginio įvairiuose čatuose mirgėjo komentarai, kad „kostiumas buvo per paprastas laimėti“ ir šiaip tas žmogus „baisus“. Atpažinau mažiausiai keturis žmones, kurie ne tik kad fotografavosi kartu, bet ir kikenė kaip fainai viskas atrodo... Pora žmonių laimėjusį *cosplayer'į* dėjo į šuns dienas dėl to, kad... jie išleido daugiau pinigų kostiumui, taigi automatiškai buvo vertesni laimėti. *You say what???*

Cosplay vertės nenusako tai, kiek pinigų išleidi, nors taip, tai yra brangus hobbis. Argumentas, kad išleidau daugiau, todėl esu geresnis, atsiprašau, bet yra šlamštas.



Niekas neliepia išleisti didelių sumų, o jei jau kostiumas kainavo, tai didžiulioji tu, bet neskelbk visiems viešai, jog tik dėl to esi kažkuo geresnis... Aš net neįsivaizduoju, ką tas žmogus turėjo jausti skaitydamas visus tuos komentarus. Nuoširdžiai tikiuosi, kad pusės jų ir nematė.

Su panašiomis situacijomis pati susiduriu gana dažnai, mat naudoju žaliavas, kurias perdarau – medį, fanierą, metalą ir pan. Vienų iš pimųjų renginių metu kelios pažįstamos *cosplayer'ės* šaipėsi, kad mano kostiumas prastos kokybės, nes naudotos medžiagos buvo pirktos iš dėvėtų drabužių parduotuvės.

Aš suprantu, jei jos būtų prikibusios prie mano siuvimo įgūdžių, kuriems iki gerumo kaip iki debesų, suprasčiau, jei tai būtų nudėvėta, nunešiota, nutrinta medžiaga. Bet ji tokia nebuvo. Tai buvo niekuo nei prastesnis, nei geresnis medžiagos gabalas, tiesiog perpus pigesnis nei audinių parduotuvėje. Ir jei vienai iš jų nebūčiau prasitarusi, iš kur gavau medžiagą, niekas nė suuodęs nebūtų.

Bet aš nebūčiau aš. Nusijuokiau iš tų visų pašaipų ir smagiai pridūriau, kad karda išsidrožiau iš stalo kojos. Tvirtai tikiu, kad *cosplay* nėra ir neturi būti matuojamas pinigais. Jei yra biudžetas ir galimybė naudoti naujas

medžiagas – valio. Jei ne – taip pat šaunu, nes turėsi pasukti galvą kaip viską padaryti, kad atrodytų kuo geriau. Tikrai žavinga kai pamatai, iš kokių medžiagų žmonės sugalvoja pasidaryti *props'us* (butaforijas), neturėdami daug pinigų, bet pasižymintys lakia fantazija. O aš ir toliau naudosisiu stalo kojas, džiovyklių virbus ir užuolaidų kutus. *Fight me*.

Dar vienas dažnai mano pastebimas absurdiškas dalykas – vieno *cosplayer'io* aiškinimas kitam, kad jo kostiumas yra tik dėmesiui pritraukti. Kažkada pamačiusi pažįstamą, parašiusį komentarą po viena iš nuotraukų, kad „visi *cosplay'inantys* iš šito (...) tik nori dėmesio“ nesusilaikiau. Paprastai nesikišu į dramas, pati jų nekeliu ir išvis, nieko nekomentuoju. Bet kartais plyštu. Šita rašliava buvo vienas iš tokių protrūkių, ir tą dieną, pamenu, atrašiau tam žmogui. Nemanau, kad jis mane suprato, dažniausiai komentatoriai nenori klausytis, jie tik peikia ir tai yra didžiulė problema. Daugelio mūsų problema.

Būkime sąžiningi – visi *cosplayer'iai*, pasidarydami kostiumą ir ateidami į renginį, laukia dėmesio. Tai faktas kaip blynas. Jei nenorėtum – ateitum kaip žiūrovai. Net ir pats paprasčiausias veikėjas, jei tik jį atpažįsta, nusišypsos jums kaip penkios saulės. Toks yra *cosplay* tikslas – kuo geriau atkartoti veikėją, parodyti kaip jį matai ar interpretuoji. Tad nuo visų bukų komentarų, kad žmogus nori dėmesio, tikiuosi, greitai metu atsiras koks nors šventintas vanduo. Visi mes norim to dėmesio ir jei kas sakys, kad yra kitaip, manau, kažkur pakeliui, pametė šio hobiaus esmę.

Na, o dabar apie daug slidesnę temą – *sexy cosplay*. Net nežinau nuo ko pradėti. Tai daugiausia neigiamų (ir teigiamų) komentarų sulaukianti šaka. *Sexy Alphonse* šarvai (iš *Fullmetall Alchemist*); *sexy Pikachu* (iš *Pokemon*), *sexy Boo* (iš *Dragon Ball Z*)...

Apima keistas jausmas matant kaip mėgiamas veikėjas tampa kostiumu, vos dengiančiu 10 procentų kūno. Bet tada supranti. *Sex sells*. Ir ne tau suprasti, gerai tai ar blogai. Galiausiai, juk tai žmogaus idėja, jis šitaip mato save ir personažą, kas esi tu, kad teistum? Kaip ir minėjau, nesu motina Teresė ir popiežiaus nepažįstu, kartais susiraukiu, kai pagalvoju, jog ši kartą buvo peržengtos tam tikros ribos. Bet pagarba lieka pagarba. Jei tam žmogui gerai, kodėl po galais mes turėtume jį linčioti?

Taip pat dėl smerkimo – nėra nieko blogo dalyvauti su pirktu kostiumu. Ilgai pati kreivai į tai žiūrėjau, tačiau pagaliau ir man apsirėiškė apšvieta – ne visi turi laiko bei gali pasidaryti kostiumą.

Jei jie turi pinigų ir nori įsikūnyti į personažą – pirktas kostiumas yra geriausia išeitis.

Vienintelis dalykas, kurio niekuomet nepateisinu – kai žmogus pirktą kostiumą pateikia kaip savadarbį. *Brrr*, net nupurto apie tai pagalvojus. Tu atimi žmogaus nuopelnus ir užsimeti visus medalius sau. Bet dėl ko? Kelių minučių šlovės? Dažniausiai yla labai greitai išlenda iš maišo...

Taip pat ne itin smagu, kai žmogus dalyvauja *cosplay* konkurse ir paklausus, ar visą kostiumą darė pats, nė nemirktelėjęs atsako „taip“. Hmm, aš galėčiau net įvardinti žmones, iš kurių pirmai tam tikras detales, bet *oh well*...

Dar vienas dalykas, kurį turėtų žinoti kiekvienas, ateinantis į renginį (šiais metais ir mano draugai, dėl kurių raudonavau ir žviegiau tarytum papjautas paršelis, elgėsi itin negražiai): Be leidimo nei *cosplayer'io*, nei jo kostiumo liesti nevalia. Nesvarbu, kaip jis ar ji atrodo, nesvarbu, kokios kostiumo dalys kyšo ar kaip gražiai atrodo perukas. JŪS NIEKO NELIECIATE BE LEIDIMO.

Pirma, esate visiškai pašalinis, ne visiems yra malonus artimas kontaktas su nepažįstamaisiais, gerbkite kitų privatumą.

Antra, gražiai atrodantis kostiumas gali tuoj pat atrodyti itin negražiai po jūsų čiupinėjimų. Gerbkime jį padariusį asmenį ir be leidimo nieko nelieskime, nes galime, kad ir nenorom, ką nors sulaužyti ar išpurvinti.

Trečia – perukai yra atskira planeta su savo besisukančiomis orbitomis, nelieskime jų, prieš tai neatsiklausus ar galima. Juos išsukuoti po renginio ir be penkiasdešimties kitų prisidėjusių pirštų yra sunkus dalykas.

Paprastai *cosplayer'iai* mielai dalinasi ir apsiukeičia *props'ais* su kitais, tačiau visada prieš tai atsiklauskite ir nesurūkite kaip varškė, jei atsakymas bus neigiamas. Kartais tas vargšas kardas, nors ir atrodo gerai, gyvena paskutiniašias savo minutes.

Ketvirta – pasiklauskite, ar galite nufotografuoti. Nei aš, nei, tikėtina, daugelis negalime pakęsti, kai fotografuoja bet kur ir bet kaip. Mes visi žmonės ir kartais būname žmogiški – kas valgo, kas geria, kas rūko. Paklauskite, ar galite nufotografuoti, ir nuotrauka bus kelis kartus gražesnė nei padaryta paslapčiomis, pusiau užsimerkus ir su trimis posmakriais.

Paskutinis dalykas/burbėjimas iš mano pusės. Esu žmogus, kuriam atrodo, kad jei ateini į renginį ir užsiregistruoji lipimui ant scenos, turėtum ką nors parodyti. Užlipimas, pavaikščiėjimas, rankų pakėlimas aukštyne ir žemyn nesiskaito pasirodymu. Tau nebūtina daryti salto ir šokti valso, tiesiog neatsistok vidury scenos grojant muzikai ir ropės akimis nežiūrėk į publiką. Sugaišk bent jau kelias dienas prieš renginį savo idėjai sugalvoti ir įgyvendinti. Išleidai tiek laiko kostiumui, juk nėra sunku kažką paveikti ir ant scenos.

Tai neturi būti super šou, niekas neragina šokti ar dainuoti, bet jau tikrai kažką sugalvoti galima. Nesupykit, bet daugelis pasirodymų yra tokie nuobodūs, kad auditorija pabunda tik tada, kada reikia ploti. Nes pasibaigė. Valio. Ir aš nejuokauju. Girdėjau tokius išsireiškimus metai iš metų. Ir, nepykit, kartais su jais sutinku.

Iš patirties sakau – žmonės tingi ne tik kad galvoti pasirodymus, bet ir juos atlikti. Nesu kažkokia asė, bet pagrindiniu savo plusu laikau pasirodymus. Pradedu repetuoti pusmetį prieš renginį, dvidešimt kartų viską pakeičiu ir pasirodymo metu vis tiek arba išpainioju į kostiumo atvartus, arba paslystu, arba pametu galvos apdangalą... Bet visada stengiuosi, kad man būtų smagu ne tik sugalvoti pasirodymą, kuris tiktų veikėjui, bet ir jį atlikti ant scenos. Ir, regis, žmonėms tai taip pat patinka. Kadangi kažkiek „įdomiau“ darau pasirodymus, susilaukiu prašymų padėti kitiems kažką

sugalvoti. Nesupraskite manęs klaidingai, tai labai smagu, bet atsakau neigiamai visiems prašantiems. Ir ne todėl, kad gaila idėjų ar dar velniai žino ko, o todėl, kad niekas tam neskiria laiko.

Kelis metus nebuvau taip kategoriškai nusiteikusi ir dviem paprašiusiems pažįstamiems sugalvojau pasirodymus. Muzika puikiai atitiko veikėjus, ginklai smagiai turėjo susižiūrėti ant scenos... Vienas iš *cosplayer'ių* „parepetuoti“ atėjo du kartus, kitas pasirodė kartą.

Tam, kad sugalvočiau pasirodymą, man reikia ne daugiau dešimties minučių. Tam, kad išmokčiau jį ir suprasčiau, ką atlikti yra įmanoma, o ko ne – jau ganėtinai ilgas procesas. Turėjau pasidaryti ginklų replikas (na, tiesą pasakius, vienas paliko originalus, todėl mokinausi su jais), išmokyti pasirodymą, jį nufilmuoti ir nusiųsti *video*. Jei neateina pas mane repetuoti, galbūt gėdijasi, parepetuos namie. Bent jau taip galvojau. Naivuolė.

Renginio metu viskas, kas liko iš vieno mano kurto pasirodymo – maža detalė: žmogus priklaupė pradžioje ir pabaigoje. Toliau tiesiog vaikščiojo ant scenos. Kitas pasirodymas išvis buvo katastrofa, nes žmogus visą laiką tiesiog prastovėjo. Ai, porą kartų užsimojo...

Galbūt kiek per stipriai išsireiškiau, tačiau visi mane žinantys supranta, kokie svarbūs



yra pasirodymai ir kaip rimtai į juos žiūriu. Tie žmonės atėjo prašydami pasirodymo ir įtikinėdami, jog jiems to reikia ir jie dirbs.

Man tikrai nesunku kažką sugalvoti, bet jei aš sugebu su svetimais *propsais* išmokti bent jau pakankamai gerai atrodyti ant scenos, na, nepatingėkite ir jūs neatrodyti tarytum pirmą kartą gyvenime laikytumėte savo ginklą rankose. Net jei tai ir būtų tiesa. Patikėkite manimi, komplimentai dėl patikusio pasirodymo yra ne ką mažiau malonūs nei komplimentai dėl kostiumo.

Gera, o dabar šlakelis medaus, kad nepasirodytų, jog viskas yra tik baisu. Didelė dalis *cosplay* bendruomenės tikrai yra nereali ir draugiška.

Vieno renginio metu kažkoks jaunuolis labai ilgai manęs ieškojo vien tam, kad pasakytų, jog turiu eiti pas teisėjus. Ar jam to reikėjo? Ne. Mes buvome pažįstami? Ne. Bet toks gestas buvo labai malonus.

Aš pati, pavyzdžiui, mėgstu su kitais *cosplayer'iais* pozuoti keistomis pozomis, dažnai net juokingomis, taip pat su merginomis ant rankų (žinau, keistas fetišas) ir paprašius visi labai maloniai sutinka, jei paaiškini, ką planuoji daryti. Prisiminkime, žmonės į renginius ateina pasilinksinti. Reikia tiesiog paprašyti.

Taip pat turiu įprotį kiekvieno pasirodymo metu prieš save esančius dalyvius padirginti koku juokeliu, nes net nepatikėsite, kaip kai kurie žmonės bijo scenos, ypač nukristi arba sulaužyti koki savo ginklą. Tiesą pasakius, pati visada susimalu, kad ir kiek repetuočiau, ir nors susinervinu, paprastai tuoj pat numoju ranka, nes padariau viską, ką galėjau. Taigi, mažiau baimės, daugiau pasitikėjimo, bent šiek tiek daugiau laiko ir ne tik jūsų kostiumas, bet ir pasirodymas bus geri bei įdomūs.

Apkalbos ir patyčios yra dažnas reiškinys beveik visose bendruomenėse, ne tik *cosplay*. Tačiau tai neturi būti tiesa. Mes esame šios bendruomenės dalis ir tik mes galime ją pakeisti į gerą.

Mažiau teisimo kitų atžvilgiu. Daugiau dėmesio sau. Nesame tobuli, bet to ir nereikia. Pagalvokime prieš ką nors sakant ar darant. Pasistenkime, kad renginiai būtų smagūs tiek mums, tiek kitiems. *Peace*.



NORIU RAŠYTI, BET NEMOKU. NUO KO PRADĖTI?

Rokas Mikutis



Taigi, kaip?

Turbūt nepakenktų, jei rašymu užsiimtumėt nuo šešerių metų, bet įtariu, kad tam šaukštai jau po pietų. Ir galbūt ne šaukštai, o klaviatūros, jei kalbėsime ne vien klišm, bet bandysime jas kiek palaužyti.

Todėl „šaukštus“ pakeisdamas „klaviatūrom“ atkreipsiu jūsų dėmesį į posakį, kurį kažkas mums įkalė nuo pat vaikystės. Gal mokykla, gal mama, gal pats Maironis su tais šaukštais po pietų kažką bendro turėjo (grįžo po mišų alkanas į seminariją, o *klapčiukai* jau visą vyskupo dovanotą pudingą buvo suriję. Ir dar šaukštus pavogė, nevidonai), kas čia supaisys dabar.

Esmė ta, kad klišių mūsų galvose yra tiek daug, kad mes jų nebematome, nejaučiam ir nepastebime. Rašydamas pastaruosius sakinius specialiai įterpia dar kelias. Pabandykite jas atrasti, o jei tingite tą daryti – tiesiog skaitykite toliau. „Įkalti nuo vaikystės“ – metaforiška klišė. „Laužyti klišes“ – dar viena klišė. Taigi, pirmas patarimas: atpažinkite klišes ir stenkitės jų nenaudoti. Kartais sunku pastebėti, jog rašote klišėmis, ir tam, kad išvengtumėte panašių išsireiškimų, teks perlpti per save. Dar paskutinį kartą atkreipsiu dėmesį, kad „perlpti per save“ irgi yra klišė. Nors šitą galbūt jau pastebėjote. Žodžiu, jei dėl kažkokių priežasčių norite tapti tekstų rašytoju, stenkitės apsigobti juodu

Jei kada galvojote, kaip būtų smagu, jeigu kada nors pasirodysiančiame „The Witcher 4“ ir jo questuose būtų panaudotos jūsų rašytos istorijos, turite kūrybingų minčių, verdate noru jomis dalintis, bet vis dar nesate tikras nuo ko reikėtų pradėti, tai šitas straipsnis kaip tik jums. Pamėginsiu papasakoti, kaip nuo nulio tapti rašytoju, kurio istorijas ne tik mama pagirs, bet ir „CD Projekt Red“ pirks.

rašytojo *ploščium* ir prie klišių vaikų darželio demonstruoti savo ilgą, praktiškai iki žemės kabančią originalumą.

Aš negiedosiu tos giesmelės, kaip kiti rašytojai, kurie verkia, jog iš rašymo sunku gyventi. Iš rašymo gyventi yra lengva, jei nesi mėmė. Visi geri rašytojai uždirba gerai ir daug, visi prasti verkia, kad rašymas tai čia menas ir panašiai. Menas yra salotas gražiai lėkštėj išdėliot, duobė idealaus stačiakampio gretasienio forma iškasti, o rašymas yra profesija, kuri turi uždirbti tau ne tik ant pragyvenimo, o ir ant atostogų Maldyvuose. Ar bent jau Rusijoje prie to toksiško ežero, kuris atrodo kaip Maldyvai. Kaip kadaise sakė mano buvęs kolega Aidas Puklevičius, „rašyt, tai ne griovį kast – čia įkvėpimo nereikia“. (Na, jis dar yra man sakęs, kad lašiniai yra geriausia užkanda prie šampano, tai galbūt aklai juo pasitikėti irgi nereikėtų.)

Rašytojo profesija apima ne vien romanus vieną po kito štampuojančias asmenybes. Tai ir dramaturgai, televizijos ir filmų scenaristai, kūrybingų reklaminių tekstų specialistai, žurnalistai, rašantys savo išgyventas ar ištirtas istorijas (nepainioti su tais dronais, kurie „Delfyje“ rašo apie Ramūną Karbauskį), *youtuberiai*, rašantys sau užkadrinius tekstus, *questų* kūrėjai vaizdo žaidimuose, žodžiu, visi, kurie rašo kūrybingai, visi tie, kurie iš nieko sukuria šiokią tokią vertę. Vieni didesnę, kiti mažesnę, bet kuria.

Taigi, kas skiria rašytoją nuo ne rašytojo? Atsakysiu paprastai – pinigai. Jei tavo tekstus kažkas perka, jei savo tekstų pagalba sugebi užsidirbti bent keletą papildomų eurų – tu rašytojas. Taip visiem ir sakyk, girkis ir jausk pasididžiavimą savimi, nes tokių žmonių nėra daug. Dabar kitas reikalas – jei nei pinigai, nei šlovė nesišviečia, jei yra tik mintys, o ne konkretūs darbai, nuo ko pradėti? Paprasta – reikia daug rašyti. Jūs netapsite rašytoju galvodamas, kaip tapti rašytoju. Rašytoju tampama rašant. Tik bėda ta, kad dauguma (visi) pradedančiųjų rašo, nepabijokim to žodžio, šūdinai. Tam, kad nerašytumėte šūdinai, reikia daug praktikuotis, bet pagrindiniai principai, kuriais reiktų vadovautis, yra trys.

Pirmasis (jau minėtas) – iš savo tekstų reikia išgliaudyti visas klišes. Antras – kliautis geležine logika (vėl klišė, matot, kokios jos dažnos?). Jeigu jūsų herojus yra silpnas ir paliegęs, jis negali staiga įgauti jėgų ir pakelti to sunkaus kaip šikantis stumbras akmenis. Nes paprasčiausiai nebūna taip gyvenime, tai nelogiška (šikantis stumbras yra vienas sunkiausių dalykų, ką įmanoma pakelti, todėl tikrai ne kiekvienam stipriam herojui ši užduotis įkandama, ką jau kalbėti apie paliegusius).

Jei ragana pirmame skyriuje buvo aprašyta esanti baisi kaip išvirkščias barsukas, tai paskutiniame skyriuje ji niekaip negalės suvilioti net pačio girčiausio herojaus, net pačiais ilgiausiais savo papais, kad ir ką pastarieji išdarinėtu (nebent žongliruotų skustais kiškiais. Visi žino, kad tam neįmanoma atsispirti). Viskam turi būti logika, ir ja vadovautis yra jūsų pareiga.

Trečias dalykas, be kurio tikrai neišsiversite – mentorius. O, galvojate, „čia tai suskėlė, iš kur aš paimsiu žmogų, kuris mokys mane rašyti lyg koks džedajus jauną padavaną“? Teisybė, čia sunkiau, bet be mentoriaus dar niekas rašytoju netapo. Nesakau, kad jis turi būti vienas, bet visi rašytojai praeina tą laikotarpį kai... nemoka rašyti. Kažkas būsimeis žodžio meistras parodo jų klaidas, pasako kaip geriau valdyti žodį. Kartais tai būna daug žmonių, o kartais vos keli. Todėl, jei susirasite ką nors, kas gyvena iš rašymo (turbūt nelabai tiks buhalteriai ar teisininkai, kurie laisvu metu rašo knygas, nes čia tas pats kas duobkasys, kuris laisvu laiku yra ir vestuvių fotografas), gausite gerų, nesnobiškų patarimų. Pavyzdžiui, jums pasakys, kad daugtaškį reiktų uždrausti kartu su atominėm bombom. Nebijokit prašyti nepažįstamųjų. Galite drąsiai kreiptis net į garsesnius žmones. Pasinaudokite *feisbuku*. Jei esate perspektyvus, manau, gausite pamokų visiškai nemokamai. Arba už viskio butelį. Čia jau nuo sėkmės priklauso. Nepamirškite, kad geras rašytojas moka ne tik apsakymą parašyti, bet ir ilgą draudimo įmonės taisyklių sąrašą gražiai pateikti.

Tai čia tokia pradžia. Paskui, kai jau „paeis“, galėsit kaip Andrius Tapinas prikepti knygų ir važinėti naujutėliu „Lotusu“. Anot Andriaus, būtent knygos jam tą automobilį ir uždirbo.

Dar kažkam turbūt kilo klausimas „kad toks jau kietas, kodėl pats nedirbi kokiam nors „CD Projekt Red“? Va čia, deja, mano kietumas ir baigiasi. Bandžiau ten įsidarbinti, parašiau keturis elektroninius laiškus keturiems įtakingiems įmonės asmenims. Visi atrašė, kad labai mielai pakvies mane į atranką, jei aš moku elgtis su jų žemėlapių redagavimo programa. Aš nemoku, mokytis neketinau, tai taip ir baigėsi mano kelionė į Lenkijos žaidimines aukštumas. Žodžiu, rašymas tik pirmas žingsnis, antras yra žemėlapių kūrimo programos tobulas išmanymas. Tereikia šių dviejų punktų ir voilà, jūs jau kuriat „Cyberpunk 2077“ pirmojo DLC istorijas.

Turėkite kantrybės. Vilnių irgi ne per vieną dieną pastatė :)

KURIAME YOUTUBE KANALĄ APIE ŽAIDIMUS. NUO KO PRADĖTI IR KAIP IŠ TO UŽSIDIRBTI?

Rokas Mikutis



Pavyzdžiui, jeigu galvojate, kad esate kažkam įdomus vien dėl to, kad tiesiog žaidžiate ir šnekate – nieko nebus. Na, galbūt, išskyrus tas situacijas, kai visą gyvenimą draugai ir artimieji jums kartoja, kad esate labai fainas ir juokingas, tiesiog apsigimęs komikas per žingsnį nuo podiumo. Tuomet visai įmanoma, jog jūsų charizma ir tobula iškalba sužais pagrindinę rolę ir naujai iškeptą kanalą kažkas ims žiūrėti vien dėl Jūsų, o ne dėl kažkokios pridėtinės vertės, kurią suteikia jūsų vaizdo klipai.

Jei nesate ypatingai charizmatiškas, tada užkariauti *YouTubą* bus sunkiau, bet tikrai įmanoma. Galbūt esate labai geras žaidėjas? Nuolat sėdite *Counter-Strike* arba *Fortnite* topuose, pereiniate *Dark Souls* nei karto nemiręs, o jūsų *Minecraft* kūriniai stebina ne vien jūsų mamą? Labai gerai. Talento *Youtubui* reikia, reikėjo ir reikės. Vieni grimzta užmarštin, kiti kyla, ir šis maišymasis vyksta nuolat. Visada atrasite savo žiūrovą, jei tik turite kuo nustebinti.

Nesate labai geras žaidėjas? Vis dar nieko tokio. Reikia rasti nišą. Galbūt mėgstate retesnius žaidimus? Pavyzdžiui, dievinate *pixel-art*? Kurkite *pixel-art* žaidimams skirtą kanalą.

Visų pirma, turite savęs paklausti – kokią naudą suteiksiu žiūrovams? Paprastas klausimas, į kurį turėtų atsirasti toks pat paprastas atsakymas. Pavyzdžiui, jei youtuberis gamina maistą, jo kanalo nauda yra ta, jog žiūrovai išmoksta gaminti įvairius patiekalus, sužino apie įmantrius ingredientus bei tobuleja virtuvės srityje apskritai. Kokią naudą žiūrovui gali atnešti žaidimų kanalas? Variantų yra nemažai, bet nebūtinai visi jums tiks.

Pasakokite apie juos, pereikite juos, galbūt net mokykitės, bei, tuo pačiu, mokykite kitus juos kurti. Nišų gali būti įvairių, pavyzdžiui, vien tik *Xbox 360* žaidimai, vien tik siaubo žaidimai, geriausios grafikos žaidimai, retro žaidimai, žaidimai su gilia istorija ir t. t. Paprasčiausiai nusistatykite savo ribas ir niekada jų neperženkite. Žiūrovas atsiras savaime.

Ką daryti, jei nesate ypatingai charizmatiškas, nesate geras žaidėjas, o nišos atrasti irgi nesiseka? Vis dar galite pasiekti plačią auditoriją pasakodamas apie dalykus, kurių nežino kiti. Yra pilna kanalų, kurie gamina tam tikrą dokumentiką apie žaidimus. Suraskite įdomios informacijos apie savo mėgiamą žaidimą ir papasakokite tai savo kanale. Kaip pavyzdį galėčiau pateikti neseniai žiūrėtą video apie *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Žaidime egzistuoja uždaryti stiklainiai su juose įkalintais gyvais vabzdžiais. Niekas nežino, kam jie reikalingi ir kodėl apskritai buvo sukurti. Žodžiu, ilga istorija trumpai: vyras rašė laiškus buvusiems *Skyrim* kūrėjams, susirašinėjo ilgus mėnesius, kol pagaliau gavo taip trokštamą atsakymą ir sukūrė vaizdo įrašą, sugeneravusį milijoną peržiūrų. Tai, rezultate, konvertuojasi į šiek tiek daugiau nei 1 000 eurų. Žodžiu, dirbk ir uždirbsi.

Pagrindinės naujokų klaidos

1. Įžanga (intro)

Aš nekalbu apie ilgą įžangą, kurioje matome įvairias grafikas, besitransformuojančias į „Seksiukas69“ *nicką*, ne. Kalbu apie įžangą apskritai. Jei ji yra, nors kažkokia – blogai. Vaizdo įrašas turi prasidėti nuo esmės. Jei kalbate apie savo kūrinį *Minecrafte* – pradėkite nuo to, kad jūs jį po truputį atidengiat, arba jame vaikštote, o ne nuo įžangos. Dauguma žiūrovų, pradėję žiūrėti įžangą, jūsų įrašą tiesiog išjungs. Vaizdo įrašas turi sudominti per pirmas 10 sekundžių. Nors, galbūt meluoju, neseniai kažkur skaičiau, kad pačios pirmos 5 sekundės padaro didžiausią įtaką. Žodžiu, jei naudojate įžangą – meskit lauk. Ir šiaip, pagalvokit, ar Markiplier turi įžangą? Norite būti šventesni už popiežius?

2. Prastas mikrofonas

Prastas garsas atbaido greičiau nei prastas vaizdas. Investuokite bent 50 eurų į mikrofoną bei naudokite nemokamą programą *Audacity* tam, kad panaikintumėte statinį triukšmą. Tiesa, prastas mikrofonas yra geriau nei jokio mikrofono. Jei savo žaidimo klipe nieko nekalbate, šansai pasiekti *Youtube* olimpą praktiškai lygūs nuliui.

Žinoma, yra keli žmonės, kurie susikrovė tūkstančius sekėjų vien dėdami juokingus subtitrus, bet šansas, kad pavyks ir jums, yra ganėtinai menkas. Aišku, nieko nekalbant galima rodyti, kaip pereiti tam tikras sudėtingas žaidimo vietas, ar kaip pasidaryti tam tikrus dalykus, bet net ir didžiausi bei sudėtingiausi žaidimai išsisemia, nebebūna ką naujo juose parodyti. Jei staiga pradėsite įveikinti visiškai kito žaidimo sudėtingas vietas, dauguma sekėjų, nesidominčių naujuoju žaidimu, paprasčiausiai pabėgs, todėl kiekvieną kartą imdamasis naujo žaidimo išbarstysite didžiulę dalį sekėjų. Gal geriau susitaupyti mikrofonui?

3. Manęs niekas nežiūri

Įkėlėte dešimt įrašų, bet niekas jūsų nežiūri? Jeigu viską darėte gerai (na, pavyzdžiui, be jokios priežasties nenusprendėte, kad esate labai charizmatiškas) ir **jūsų klipai neša vertę** – nesijaudinkite, tiesiog kurkite toliau. Dėl viso pikto paklauskite savęs, ar žiūrėtumėte tokius įrašus pats. Kiek panašių į jus nedidelių *youtuberių*, turinčių iki 1 000 sekėjų, esate užsiprenumeravę? Jei atsakymas „daugiau nei 10“, tada viskas gerai, tiesiog kurkite toliau. Kai įkelsite mažiausiai 100 vėrų, tik tada ir paaiškės, esate princas ar elgeta. Tiesiog turite įpratinti *Youtube* algoritmą jums pasitikėti, o tam reikia daug laiko. Daugeliui – mažiausiai metų intensyvaus darbo. Jei negalite tam paskirti bent jau metų – nekurkite, tiesiog iššvaistysite laiką veltui. Juk tuo tarpu galite nuveikti ką nors naudingesnio. Turintiems kantrybės galiu palinkėti tik sėkmės – sunkus darbas atsiperka visada. Tiesiog šioje platformoje negalima pasiduoti, net jei labai nesiseka.

Kaip iš to užsidirbti?

Grubiai tariant, 1 000 peržiūrų uždirbs jums 1 eurą, nuo kurio, sumokėjus mokesčius, liks apie 80 centų. Jei mokesčių nemokėsite, ateis dėdė ir įteiks šaukimą į teismą. Čia ne juokas. Tam, kad *Youtube* įjungtų monetizaciją, reikia per metus surinkti 4 000 valandų peržiūrų, skaičiuojant nuo visų jūsų įkeltų vaizdo įrašų, bei 1 000 sekėjų apskritai. Jeigu nieko neplagijuojate, jūsų įrašai turi vertę (pavyzdžiui, *Youtube* nemonetizuos kanalo, jei tiesiog darysite topus, suklijuodami įvairius treilerius į vieną vaizdo įrašą. Bet jei darysite tą patį su savo paties įgarsinimu – monetizuos), viskas bus gerai.

Apie *Youtube* galėčiau kalbėti ištisas valandas, bet kažkur reikia padėti tašką. Tai šį kartą jį dedu čia.

Sėkmės kūryboje!

ODĖ KOSMINIŲ KIEMSARGIŲ IDOMIAM DARBUI

Eduardas Žemeckis



Jei esate rimtesnės mokslinės fantastikos gerbėjas, tikriausiai žinote kaip sunku surasti koki nors perliuką, kurį būtų verta pasižiūrėti. Tai, kas verta dėmesio jau ne kartą ir ne du matyta, vis sunkiau surasti kokią dar neaptiktą aukso gyslą. Ir štai vieną vakarą jau buvau bepradedęs žiūrėti “2001 metų kosminę odisėją”, tačiau mano akis užkliuvo už vieno anime serialo. Ilgai galvojau ar verta prasidėti su neaiškia sena naujiena, bet smalsumas nugalėjo. Štai taip prisijungiau prie “Planetes” margos kosminių kiemsargių komandos.

Serialas patiks tikrai ne kiekvienam. Jis pakankamai lėtas, nors ir turintis veiksmo, kliudantis įvairias temas, nepasakyčiau, kad į jas labai besigilinant, vis dėl to ne lėkštas... Negaliu teigti, jog tai subalansuotas serialas, jis tiesiog pralaviruoja nesileisdamas į kraštutinumus. Atmetus Mėnulio ninzes. Čia jau nusivažiauta. Suprantu, kad reikėjo kliudyti tam tikras temas ir kai ką įkišti ten kur reikia, na, bet tai buvo galima padaryti gerokai subtiliau. Nors nevyniosiu žodžių į vatą: tai buvo galima tiesiog padaryti geriau. Na, bet daugiau nesiplėtosiu apie tas ninzes, kurios turėjo padusti kokio nelaimingo atsitikimo Trankviliti Sityje metu dar prieš pirmąsias serijas.

“Planetes” pačioje pirmoje serijoje parodo kosminių šiukšlių keliamą pavojų pademonstruodami ką gali varžtas skriejantis aštuonių kilometrų per sekundę greičiu. Tai tarsi lūžio momentas, nuo kurio šia problema užsiimama rimtai. Jei labai smalsu, galite pasidomėti kiek dabar šlamšto skrenda virš mūsų galvų ir tikrai patikėsite, kad 2075 metais bus gerokai baisiau nei serialas parodo. Prie kosminių šiukšlių surinkimo komandos prisijungia naujokė Tanabė ir bando įsiliesti į kolektyvą plaukdamas prieš srovę. Antrasis pagal svarbą personažas - Hamačis, kuris svajoja nusipirkti savo kosminį laivą ir apie tai žino kone kiekvienas esantis orbitoje. Čia yra pora tipų, kurie atrodo

kaip erzinantys personažai, kol nesusiduri su Mėnulio ninzėmis. Tikrai patiko, kad visi nors kiek svarbesni personažai turi motyvacijas ir jų elgesys yra tuo paremtas. Nėra staigių neįtikėtinų metamorfozių, viskas susiklosto teisingai.

Žinoma, yra tipinių personažų, kurie yra tokie, kokie yra tiesiog todėl. Vis dėl to tai taikoma epizodiniams veikėjams, kuriuos pamatysime pakankamai retai.

Kiekviena serija yra įdomesnis nutikimas iš pilkos kosminių kiemsargių kasdienybės. Žiūrėdamas

Problemos, prie kurių prisiliečiama seriale yra nuo asmeninių iki globalių. Koks likimas laukia mažų, nekosminių valstybių eroje, kai skrydžiai į mėnulį kone tokie pat įprasti kaip dabar lėktuvu? Manote, kad galingieji žarstysis heliu 3 šaukdami "Laimės visiems už dyką, ir tegu niekas neišeis nuskriaustas?"



supranti, kad kasdienybė yra nuobodi, kaip ir to dėdės, kuris mosuoja šluota kieme. Vis dėl to pasitaiko įdomių nutikimų. Tarkime šiukšlės gali rasti kokį sprogmenį ar su šluota nudobti influencerį, kuris ką tik išspardė lapų krūvą dėl dailaus selfio. Taip ir kosmose tų nutikimų būna. Kai kurie visiškai įtikėtini, kai kurie abejotini, daugelis pakankamai įdomūs ir priverčiantys pagalvoti. Vis dėl to, tie nuotykių yra tik būdas parodyti, kad tie žmonės besimakaluojantys daugiau nei šimto kilometrų aukštyje, kad ir dirbantys nuobodu darbu, yra ypatingi. Būtent tokie žmonės keliauja į neištirtas žemes, bando pasiekti nepasiekiamą. Tai didvyriai be apsiaustų. Mintis nėra kišama įkyriai, tačiau ją jauti. Seriale gana dažnai juntamas pirmos serijos pradžios motyvas: ką gali padaryti mažas varžtelis (ne) tinkamoje vietoje, (ne) tinkamu metu.

Kodėl žmonės keliauja į kosmosą žinodami, kad rizikuoja apsišvitinti, susirgti, tiesiog žūti? Kokioje jūroje maudysis mėnulyje gimę vaikai? Kone kiekvienos temos nagrinėjimui būtų galima paskirti atskirą sezoną, vis dėl to to kūrėjai taip nepasielgė. Gal ir gerai - per daug lendant į konkrečią temą gali pabėgti žiūrovai, kuriems ta tema neįdomi. Šiurpas nupurto vos pagalvojus apie dvidešimt kažkelias serijas paskirtas Mėnulio ninzėms. Vis dėl to norėtusi daugiau informacijos apie kai kuriuos dalykus. Kad ir politinę situaciją Žemėje. Miglotas suvokimas yra, bet norėtusi įsitikinti ar esi teisy. Lygiai taip pat daugiau sužinoti apie Marsą, kuris lyg ir neseniai pradėtas kolonizuoti.

Mokslinė fantastika. Kertinis žodis yra pirmasis. Seriale nėra tokio perfekcionizmo kaip "2001 metų kosminėje odisėjoje", tačiau ir į lankas labai nenuvažiuojama. Tarkime, kad žmonės laisvai neplaukiotų po stotį nesvarume, prie grindų... sienų... kaip tai pavadinti, kai nėra nei viršaus, nei apačios? Žodžiu, erdvę ribojančiose plokštumose yra įtaisyti vamzdžiai už kurių galima įsikibti rankomis ar užsikabinti kojomis. Tai dažnokai rodoma, ypač seriale pradžioje, net kilo įtarimų, kad tai kažkurio kūrėjo fetišas. Manau, kad tai realiai pritaikoma technologija. Vis dėl to, kodėl personalo kambariai yra nesvarumo būklėje? Jei gerai pamenu dabartiniai kosmonautai labai nesidžiaugia tokiomis miegojimo sąlygomis.

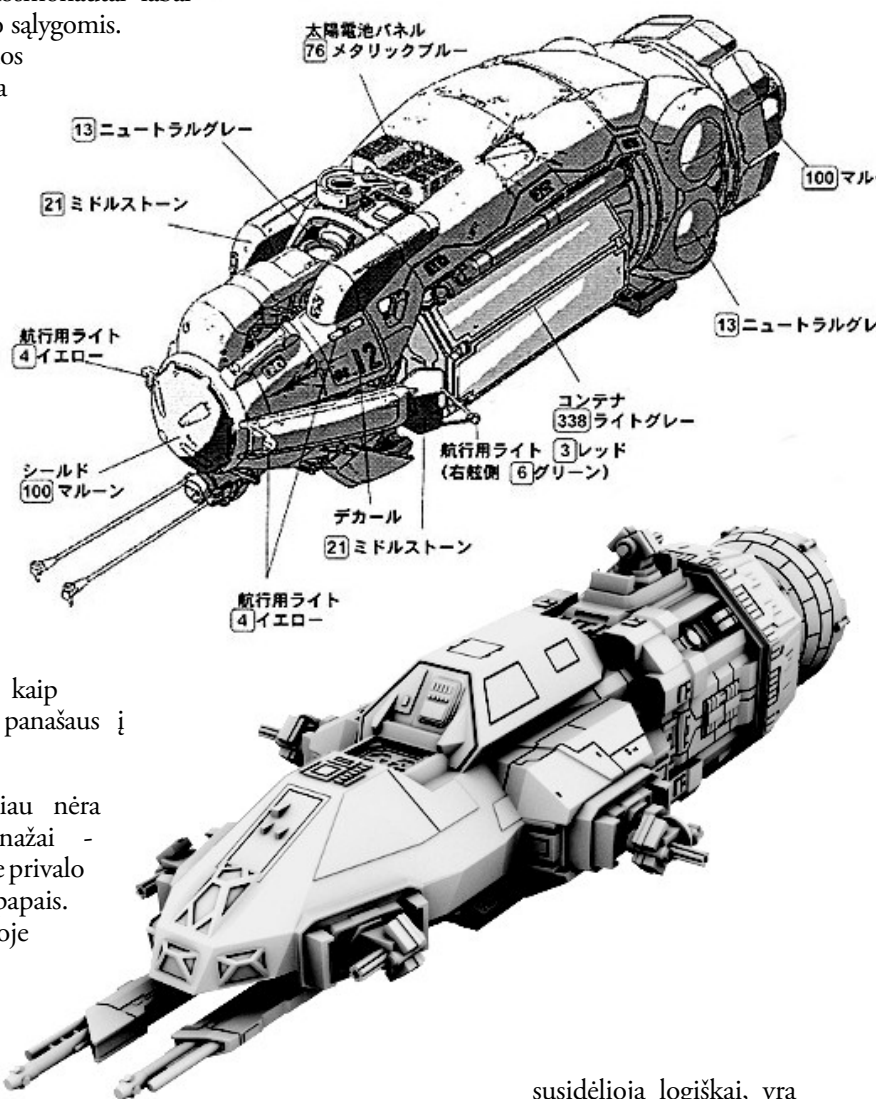
Ypač, kai stotyje yra galybė tuščios vietos gravitacinėje zonoje. Arba kodėl ant skafandro rankos įrengtas manevrinis variklis geriau už dabartines reaktyvines kuprines? Vis dėl to yra smulkmenos, kurios džiugina. Pavyzdžiui, tyli beorė erdvė. Yra keli epizodai, kuriuose tuo labai gražiai sužaidžiama. Objektai keliauja savo orbitomis, kosminiams laivams reikia laiko norint pakeisti judėjimo kryptį ir ne tik tuomet, kai to reikalauja siužetas. Sakytiau, kad seriale eksploatuojamos tik fantastų patikrintos technologijos. Pavyzdžiui, Žemės traukos imitavimas sukančiomis stotį apie ašį. Matyta daugybėje filmų, bet šiuo metu tai vienintelis būdas kaip kosmonautams suteikti kažką panašaus į trauką.

Serialas nupieštas gražiai, tačiau nėra nereikalingo blizgesio. Personazai - žmonės, ne aktoriai serialui, kurie privalo būti gražučiai, meilučiai, su siks papais. Tanabē - eilinė panelė, nemažoje dalyje anime serialų tokia stovėtų kažkur antrame plane, gal net neanimuota, tiesiog kaip statinė dekoracija, kol pirmajame savo privalumais mosikuotųsi pagrindinė veikėja idealia figūra. Hamačis, antras (gal ir pirmas, niekaip negaliu nuspręsti) pagal svarbą personazą eilinis bernas. Tokių nors raketa skraidink, kiekvienas kampas pilnas. Atmetus kelis atvejus personazų fizinės detalės nešaržuojamos ir per smarkiai neakcentuojamos. Na, turi žmogus dvigubą pagurklį ir kas iš to? Aplinka, kosminiai laivai, nupiešti panašiu principu - nepersistengiant. Nėra kažkokių inovacijų, tiesiog tai, kas patikrinta laiko ir kitų mokslinės fantastikos kūrėjų. Viskas atrodo savo vietoje, gražu ir tuo pačiu neprisidaryta visokių nereikalingų

blizgučių. Nors ir nepersūdant, tačiau tikrai jaučiasi, kad prie kosmoso vaizdavimo padirbėta. Nors atrodo, kad nieko išskirtinio nepadaryta, tačiau tiek Žemė iš orbitos, tiek Mėnulio laukai, tiek patys pasivaikščiojimai kosmose turi kažką tokio kabinančio.

"Planetes" yra beveik baigtinis serialas. Norint galima lengvai pratęsti nuo tos vietos, kur jis baigiasi, vis dėl to kūrėjai stengėsi jį užbaigti teisingai. Nepaliekama per daug palaidų galų. Visi serialo personazai baigia tam tikrą savo gyvenimo etapą, bet gyvenimas nesustoja, jis juda pirmyn.

V i s k a s



susidėlioja logiškai, yra dalykų man atrodančių skubotai, tačiau bendro vaizdo labai negadina. Ne kartą klievo tik tai (atmetus Mėnulio ninzes), kad personazai turi polinkį laimėti aukso puodus. Žimoma, netiesiogiai. Tačiau tikrai nutiko ne vienas įvykis, kurio tikimybė... Na, gal net mažesnė nei laimėti loterijoje.

Ar galiu rekomenduoti? Jei norite kosminės fantastikos, kuri atrodo pakankamai įtikėtina ir jums nereikalingas veiksmas - galite bandyti. Jei norite laivais besidubasinančių gigantiškų robotų valdomų didžiapiapių piločių - tai tikrai ne jums.



Planetes

Sunrise

Bandai Entertainment

Bandai Visual

NHK | **Drama** | **Romance** | **Sci-Fi** | **Seinen** | **Space**
2003



KAI POPSAŠ ŽVILGA AUKSU

Edvardas Vyšniauskas



Peržiūrėjus iki šiol išėjusius tris **Attack on Titan** sezonus, galvos neapleidžia viena mintis. Tiksliau, vienas žodis. Fenomenas.

Atrodo, toks paprastas ir gilesnių poteksčių neturintis anime, o, tuo pačiu, toks įtikinantis ir efektingas. Veikėjai tokie spalvingi ir įdomūs, tačiau svarbiausias AOT akcentas nuo pat pirmos pirmojo sezono serijos buvo yra ir liks – galingas veiksmas. Nieko keisto, jog Titanai labai greitai tapo kultu. Ir nors žiūrint trečią sezoną iš eilės neapleidžia mintis apie dirbtinį siužeto ištempimą, visgi tenka pripažinti, kad tai – begalinio populiarumo ištis su kaupu nusipelnęs serialas.

Galima lengvai rasti ką girti ar peikti Titanuose. Tarkim, išpeikti galima gana monotonišką ir nuobodų bei pilką foninį pasaulį. Nuo gigantiškų titanų milžiniškom sienom apsitvėrusi žmonija gyvena itin blankiuose namečiuose (ši problema labai dažnai sutinkama kituose *anime* ar japoniškuose žaidimuose). Bet ar yra prasmė labai peikti kūrinį, kuris palieka daugiau teigiamų (netgi kur kas daugiau) emocijų, nei neigiamų? Nes, vis dėlto, tai vienas tų retų *anime*, kurie pateikė tokius veikėjus, kuriuos aš labai greitai įsimylėjau. Kaip galima būtų užmiršti Mikasą? Levi? Tačiau, asmeniškai, didžiausią įspūdį nuo pat pirmojo sezono man paliko ugningoji Hange. Ši veikėja mane taip sužavėjo, jog kiekviena scena su ja tapo mėgstamiausia serialo dalimi.

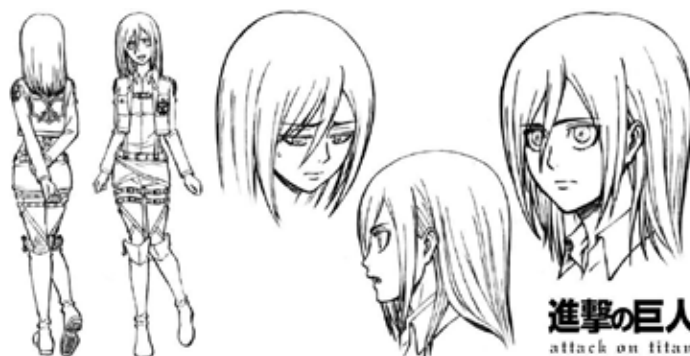
Žmoniją užpuola milžiniški gigantai. Žmonės apsitveria sienomis savo pasaulį ir bando kovoti bei išlikti. Kadangi serialas turi net tris sezonus (o 2020-aisiais metais pasirodys ir ketvirtasis), Titanų kūrėjai turėjo kažkaip ištempti siužetinę liniją. Aišku, jog





pasinaudota mangos istorija. Ir, kad nebūtų nuobodu stebėti, kaip žmonės kovoja su titanais lygiai taip pat, kaip jie tai darė pirmajame sezone, kūrėjai įpyne begalę painių intrigų tarp žmonių, veikėjams suteikė didesnių galių, todėl atsitinka kartais protu sunkiai suvokiami dalykai. Ir tai yra neblogai. Bet, visgi, vienas esminių dar pačio pirmojo sezono pradžioje įstrigusių dalykų, kurių aš iškart pamilau – kovos su titanais. Tiksliau, ne tiek pačios kovos, bet tai, kaip jos pavaizduotos. Kokios jos greitos, žaibiškos ir mirtinos. Ir kokia žviri animacija visa tai perteikia. Veikėjų judesiai perteikti puikiai! Kovos daugiau vyksta ore nei ant žemės ir tai suteikia joms galingumo ir dinamiškumo. Bravo! Nieko keista, jog šis *anime* toks populiarus.

Nepaisant gana blankių fonų, *Attack on Titan* pasiūlo išskirtinai dinamiškas kovas, labai įdomius veikėjus ir kvapą gniaužiantį siužetą, kuris nepabosta (nors, tiesą sakant, truputį suskystėja paskutiniuose sezonuose) ir įtraukia. Apie 40 kol kas pasirodžiusių serijų visiškai neprailgsta ir belieka laukti ketvirtąjo sezono. O jei labai nekantraujate, griebkite mangą. Skanaus!



Attack on Titan

Wit Studio

Production I.G

Funimation

Action | Military | Mystery | Super Power |

Drama | Fantasy | Shounen

2013 – 2018





Visų pirma aš, kaip didelis *mecha* žanro fanas, ištikimai laukiau pasirodant šio serialo jau nuo tada, vos tik buvo paskelbta apie jo egzistenciją. Akį iš karto patraukė gražus piešimas, estetiškas mečų dizainas. Vos pasirodžius pirmajai serijai, likau tiek patenkintas, tiek nusivylęs. Atrodo, jog joje išvis nieko tokio, dėl ko serialas pavergė mano širdį vėlesnėse serijose, nebuvo. Taip, mums parodė mechas ir prasto dizaino priešus, tačiau tik tiek. Ir vėliau atsirado Zero Two.

Jei reikėtų išrinkti geriausią visų laikų *tsunderę*, tai Zero Two iš karto susiskintų visus apdovanojimus. Šios veikėjos antgamtiškas patrauklumas ir keistumas susuko galvas daugeliui žiūrovų. O jos atsidavimas pagrindiniam serialo veikėjui ir nesugebėjimas pritapti prie antraplanių stereotipinių veikėjų nori nenori perša išvadą, kad su ja kažkas negerai... O štai pagrindinis serialo veikėjas Hiro yra tipinis pagrindinis veikėjas. Jis rimtas, jis protingas, visi jį gerbia ir tik jam vienam pavyksta su Zero Two pilotuoti FranXX mečą. Esmė ta, kad pilotuojami robotai šiame seriale kitaip, nei visur kitur. Mečą valdyti gali tik šuniuko poza susėdęs berniukas ir mergaitė. Štai, galingiausią robotą valdyti gali tik Zero Two ir Hiro. Tik prieš tai jiems reikia... pasibučiuoti.

Ant vienos rankos pirštų galėčiau suskaičiuoti anime serialus, kuriuos peržiūrėjau du kartus iš eilės. Ant vienos rankos pirštų (iš tikrųjų, tiek net nereikėtų) galėčiau suskaičiuoti anime serialus, kuriuos žiūrėdamas pravirkau. Būtent tokiai itin retai kategorijai priskirčiau „Darling In The FranXX“. Tai anime, kur kiekvienas opening'as paliečia kažką giliai mano viduje ir nepaleidžia kol nesibaigia visas serialas. Prie visų šitų keistenybių, neblogą kontrastą sudaro faktas, jog DITF yra visuotinai nelabai mėgstamas anime. Pabandysiu paaiškinti, kodėl man taip patiko DITF ir kodėl daugelis jo nemėgsta.

O dar DITF turi puikų garso takelį! Taigi, gerai perteikta Zero Two veikėja, gražūs mecha modeliai, jausmingos scenos ir geras garso takelis. O kokie minusai? Ir dėl ko daugelis nemėgsta šio serialo? Manau, jog vienas esminių serialo minusų yra itin stereotipiniai ir blankūs antraplaniai veikėjai. Pavyzdžiui, vienas veikėjas nuolat kažką valgo, kitas visuomet bando įrodyti savo tiesą ir t. t. Pati mechų valdymo idėja taip pat daugeliui nepatiko. Ir, matyt, jausmingos scenos taip pat ne kiekvieno skoniui tinkamos. Tačiau man visa tai buvo tobula. Ant popieriaus, tiesą sakant, šis serialas atrodo tikrai keistas, tačiau jo įgyvendinimas atliktas puikiai. Bet tai tik mano subjektyvi nuomonė. Jei jus domina *mecha* žanras ir norite kažko neįpareigojančio, smagaus ir jausmingo, griebkite „Darling In The FranXX“. Nemanau, kad nusivilsite.



Darling in the FranXX

A-1 Pictures

Trigger

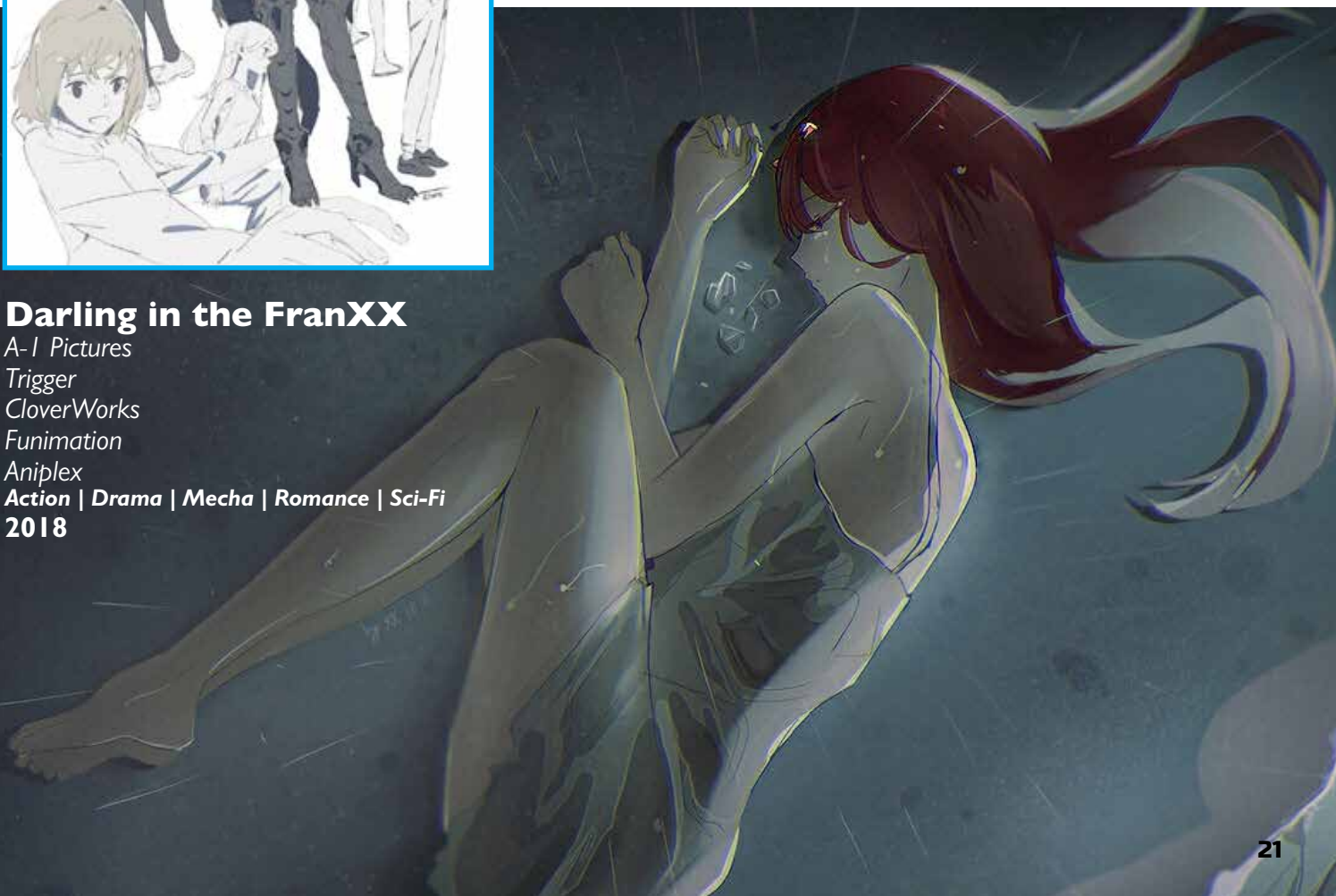
CloverWorks

Funimation

Aniplex

Action | Drama | Mecha | Romance | Sci-Fi

2018





Atsibodo perdėm rimti ir sterilūs šiuolaikiniai anime? Išsiilgot seno gero ir neįpareigojančio „bojevyko“? Kikou Souseiki Mospeada (arba trumpiau tiesiog Mospeada) yra kaip tik tai, ko jūs ieškote. Šiltas, naivus iki apkvaišimo ir jaukus. Paprastas ir mielas. Vyresni anime fanai turėtų šį anime prisiminti, o tie, kam patinka mano ką tik išvardinti epitetai, turėtų suklusti.

Pirmą kartą įsijungęs Mospeada ir peržiūrėjęs pirmas tris serijas, likau be žado. Anime mane tiesiog pakėrėjo. Skyriau jam aukščiausią balą vien dėl to apžavėjimo. Tiesa, kai prisėdau jį pratęsti ir, galiausiai, užbaigti, balas keliais skaičiukais nukrito. Tame nieko blogo. Tiesiog šis anime yra toks paprastas ir naivus, jog, žvelgiant iš šios dienos perspektyvos, kur karaliauja rimti ir psichologiniai trileriai, Mospeada pasirodė... kiek per senas, kad ir kaip keistai tai skambėtų. Dėl to šis anime, ginkdie, nėra blogesnis. Tiesiog, jo laikai praėjo.

Tai tikrai nėra *Evangelionas*. Bet Mospeada yra kažkas tokio, kaip senieji *Terminatoriaus* ar *Roboto policininko* filmai. Šiandien juos galima žiūrėti tik dėl dviejų priežasčių: dėl grynai bendro kultūrinio išsilavinimo arba dėl sentimentų (tas taikytina išskirtinai tik vyresniajai kartai). Juk, pagal šiandienos standartus, tokie filmai toli gražu nėra patys kokybiškiausi, todėl itin nišiniai. Matote, kinas, kaip ir kompiuteriniai žaidimai ar anime, taip pat turi savybę senti – praeiksmas, deja, kompiuterinių žaidimų industrijoje išgalėjęs kur kas labiau nei kitose medijose. Bet vis tiek. Mospeada labai senas.

1983-ieji. Laikai, kai pasaulis nė nesvajavo apie tokius šedevrus kaip *Evangelion* ar *Akira*. Bet yra tokių dalykų, kurie būdingi tik seniems anime serialams ar filmams, ir dalykų, kurie labai žavi. Tai, visų pirma, yra piešimo stilius. Viskas nupiešta dailininkų rankomis. Ir ne tik

veikėjai, bet ir technika (Mospeada priklauso *old-school mecha* žanrui). Kas žiūrite modernius anime, neabejoju, pastebėjote, jog technika šiuolaikiniuose serialuose dažniausiai būna papildinta kompiuteriniais efektais. Anksčiau taip nebuvo. Kiekvienas technikos prietaisas senuose anime, tokiuose, kaip Mospeada, yra itin detalus ir įtikinamai pavaizduotas. Tos detalės labiausiai ir žavi. O apie ką yra Mospeada?

Ateitis. Žemę užpuola ateiviai. Žmonės turi du pasirinkimus: arba vykdyti ateivių valią ir gyventi saugiai, tačiau negarbingai, arba kovoti, taip užsitraukiant visų likusių nemalonę. Turime grupę šaržuotų veikėjų – tarkim, dainininkę, kuri, pasirodo, yra vyras, arba mergaitę, kuri nuolat rėkauja ir svajoja susirasti svajonių vyrą ant žirgo.

Kiti veikėjai taip pat ne mažiau stereotipiniai, tad žiūrint kyla tik viena mintis - šis anime taikytas turbūt jauniausiai auditorijai. Nepaisant itin įdomių pirmųjų serijų, kuriose, pagal pačius geriausius senosios mokyklos anime standartus, vaizduojama technika ir kosmosas, pats anime tėra paprastas ir primityvus veiksmo serialas. Kam patinka muzikiniai anime, tie turėtų su Mospeada „apturėti“ neblogą laiką, nes minėta(-a)s dainininkė(-as) dažnai uždainuoja ir tada žiūrovas paliekamas skaityti karaoke subtitrų.

Taigi, toks visiškai neįpareigojantis, senas reikalas čia, tad ir skirtas specifinei auditorijai. Enciklopediniais tikslais tikrai verta pažiūrėti Mospeada, bent jau dėl bendrojo išsilavinimo, o jei domina paprastos senienos su juokingais veikėjais, tuomet pažiūrėti netgi privaloma.



Kikou Souseiki Mospeada

Tatsunoko Production

Studio World

Artnic

Action | Mecha | Military

1983



TINKAMAI NEĮVERTINTAS

PERLAS

Edvardas Vyšniauskas



Visų pirma, kas yra „Gasaraki“? Tai 1998 metais pasirodęs action, mecha žanrų anime, kuris spjovė į Evangeliono sukurtą fantastinį mobilių robotų pateikimą ir susitelkė ties realistiškumu. Šiame seriale veikėjai valdydami mechas kenčia, springsta, kosti, merdėja ir kartais numiršta. „Gasaraki“ kūrėjai labai didelį dėmesį skyrė tokioms smulkmenoms, kaip mechų pilotų širdies ritmas, stresas ir pan.

Bet ne vien dėl realistiškumo „Gasaraki“ yra ypatingas. Aš sakyčiau, kad pagrindinės „Gasaraki“ stiprybės yra jo specifinė, tik tų laikų anime serialams būdinga atmosfera ir gausus simbolizmas. Šis anime yra ypač lėtas ir tamsokas, nagrinėja gana sudėtingas politines problemas, jame veikėjai labai daug šneka ir samprotauja. Taigi, tenka skaityti daug subtitrų (jei žiūrėte serialo versiją su subtitrais). Žvelgiant labai paviršutiniškai, galima susidaryti įspūdį, kad „Gasaraki“ yra labai nuobodus ir nykus anime, tačiau taip tikrai nėra.

Visų pirma, apie atmosferą. Tie, kas esate matę tokius anime kaip „RahXephon“ arba „Serial Experiments Lain“, mane iš karto supras. Apibūdinti TĄ atmosferą išties nėra lengva, jei išvis įmanoma, bet tokio lygio atmosferą taip pat turėjo tokie kultiniai japonų žaidimai kaip „Killer7“ arba „Metal Gear Solid 2“. Va, ir paaiškėjo esminis faktorius, kurį būtų galima pasitelkti į pagalbą bandant apibūdinti šią atmosferą. Japonija. Aš galvą guldau, kad didžioji dalis 1998-2004 m. pasirodžiusių japoniškų žaidimų (prisiminkite „PlayStation 2“ eros laikus) ir anime serialų turėjo TĄ specifinę atmosferą. Taigi, tai pirmas mane sužavėjęs dalykas. O toliau – simbolizmas.

Peržiūrėjau „Gasaraki“ antrą kartą ir pasilikau prie tos pačios nuomonės, kurios buvau peržiūrėjęs pirmąjį. Tai yra pats geriausias anime MAN ir jam nėra lygių. Šiuo tekstu bandysiu paaiškinti, kodėl man taip patinka „Gasaraki“, ir pamėginsiu pasamprotauti, kodėl apie šį anime išvis niekas niekada nekalba ir beveik niekas jo nėra matęs. Tiesą sakant, dėl to truputį liūdna...

Dar niekada nesu matęs anime, kuriame būtų taip skoningai apjungtas militarizmas, futurizmas su Japonijos folkloru, tradicijomis. Tiek garso, tiek vizualine prasme. Tradicinės kabuki kaukės, gigantiški mecha robotai, galiausiai mistika... „Gasaraki“ seriale jos gausu. Ir, kas palieka patį didžiausią išpūdį, yra serialo rimtumas. Aš pripratęs prie japoniškų anime serialų, kurie veikėjus ir veiksmą ekrane perteikia gana tiesmukai ir vaikiškai. Tik ne „Gasaraki“! Stebint šį anime susidarė išpūdis, jog jo kūrėjai itin rimtai į jį žiūrėjo ir juo tikėjo. Čia beveik nėra valiūkiškų pajuokavimų, absoliučiai nėra jokių ecchi elementų ar kitokių daugeliui anime serialų būdingų nesąmonių. „Gasaraki“ yra žiauriai rimtas ir jis tai žino. Ir jis tuo sėkmingai žavi. Be viso to, tai turbūt giliausiai politiką nagrinėjantis anime, kokį man teko matyti. Niekada nebuvau politinių reikalų serialuose fanas, tačiau tas skoningas visko perteikimas „Gasaraki“ mane labai sužavėjo. Tas gilumas ir nuolatinis rimtumas suteikė šiam serialui gerbtiną aurą.

Dabar galima pagalvoti apie tai, kodėl šis deimantas yra tinkamai neįvertintas. Visų pirma, „Gasaraki“, kaip ir visi kiti rimti dalykai pasaulyje, nedaro sau reklamos, tad apie jį žino tik tie, kas rimtai tuo domisi. Visiškas undergroundas. Kitas dalykas yra mano minėtas lėtas tempas ir rimtumas. Paprastai, daug daugiau dėmesio susilaukia tokie anime, kurie nėra patys rimčiausi, kuriuose daug over-the-top veiksmo ir spalvų. „Gasaraki“ atrodo niūriai, jis lėtas, tamsus ir per daug protingas, kad būtų mėgstamas masių. Jame nagrinėjamos labai rimtos ir aktualios politinės dilemos. Visi veikėjai yra pavaizduoti realistiškai, jie elgiasi taip, kaip elgtųsi žmonės realybėje. Tačiau, kad nebūtų visiškai nuobodu, šiame seriale, kaip jau ir minėjau, yra daug simbolizmo ir mistikos. O viso to fone mecha robotai ir futurizmas. Ir visa tai atlikta pačiame aukščiausio lygyje.

Dar galiu pridurti, jog šiame seriale nėra jokios mokyklos, jokių nešvankybų, jokio kvailo humoro. Mano subjektyviu požiūriu, studija „Sunrise“ labai pasistengė kurdama „Gasaraki“ ir jiems tai pavyko. Padarykite sau paslaugą ir, jeigu susidomėjote šiuo tekstu, pažiūrėkite „Gasaraki“. Apie siužetą specialiai nieko nepasakojau, kad nesugadinčiau išpūdžio. Mano nuomone, tai vienas išpūdingiausių sukurtų anime, o galbūt juo tokiu taps ir kam nors iš jūsų.

Gero žiūrėjimo!

Gasaraki

Sunrise

ADV Films

Nozomi Entertainment

Action | mecha | military | science fiction

1998-1999



FANTAZIJAI RIBŲ NĖRA!

Edvardas Vyšniauskas



Asmeniškai man, Kill la Kill pradėjo gerėti tik tada, kai susitaikiau su ta mintimi, kad šis serialas yra tiesiog parodija. Kai nuvijau visus lūkesčius, jog čia esti kažkas rimto ar gilesnio, kai paprasčiausiai atsidaviau protu nesuvokiamam veiksmui, pradėjau šį anime mėgti. Visų pirma, nuo pačios pirmos serijos, akį patraukė išpūdingas vizualinis apipavidalinimas. Kill la Kill piešimas yra tiesiog nepakartojamas. Animacija pačiam aukščiausiam lygyje. Jokių statiškų kadru, visas serialas pulsuoja gyvybe, tiek vizualine, tiek garso prasme. Jaučiasi, kad studija Trigger išleido daug pinigų, kad sukurtų Kill la Kill. Ir tai žavi. Kill la Kill yra parodija ir šis anime ne tik tai žino, tačiau iš to juokiasi. Jis atvirai tyčiojasi iš kitų anime serialų, absurdiškais kiekiais demonstruodamas tai, apie ką turbūt bijotų pagalvoti netgi labiausiai pasišventęs otakas. Viskas šiame seriale yra intencionaliai perdėta ir absurdiškais kiekiais sumalta į tokį mišinį, kad žiūrėti rimtai to tiesiog nepavyksta. Bet jei reikėtų sukonkretinti, tai Kill la Kill labiausiai parodijuoja Ecchi ir Super Power žanrus. Tad jei jums patinka tokio tipo anime ir norite kažko 1000 kartų stipresnio, jums turėtų patikti. Man sunkiai apsisiverčia klaviatūra, bandant papasakoti jums apie šio anime siužetą, todėl aš jums paliksiu intrigą ir nieko nespoilinsiu. Tačiau, galiu pasakyti tiek, kad šiame seriale yra tokie super rūbai, kurie gali kalbėti su savo dėvėtojais, čia yra absurdiškai seksualios transformacijos ir toks veiksmas, kad net Dragon Ball galėtų

Velniak žino, prieš kiek metų pradėjau žiūrėti Kill la Kill, žavėjausi juo, aikčiojau, tačiau nesugebėjau pabaigti. Pasirodė, kad visko šiame anime yra tiek daug ir tokiais dideliais kiekiais, kad neatlaikiau... O visai neseniai susiėmiau ir užbaigiau. Ką galėčiau pasakyti dabar, sąžiningai peržiūrėjęs visą serialą? Tai unikalus anime. Ypač turėtų patikti tiems, kas dievina over-the-top veiksmą ir tokius serialus, kaip Gurren Lagann ar Redline.



pavydėti. Dauguma veikėjų taip pat yra kažkokių anime standartų parodija. Ir, apskritai, čia viskas yra taip nerimta ir visko tiek daug, kad sudėtinga buvo anime peržiūrėti per kelis prisėdimus. Vis reikėjo nuo visos šitos beprotybės pailsėti, veikiant kažką labiau protingo. Nederėtų į Kill la Kill žiūrėti rimtai. Kaip jau minėjau teksto pradžioje, šis anime turėtų

patikti tiems, kam patinka Gurren Lagann arba Redline. Kam patinka absurdas ir parodijos žanras bei spalvingas veiksmas. Labai dailus piešimas, įsimenantis garso takelis privertė mane mėgsti ir užbaigti šį serialą, nors ir nesu tokio tipo anime mėgėjas. Nusiteikite visiškai „nurautam“ veiksmui ir gražiai vizualiai fiestai ir neliksime nusivylę.



Kill la Kill

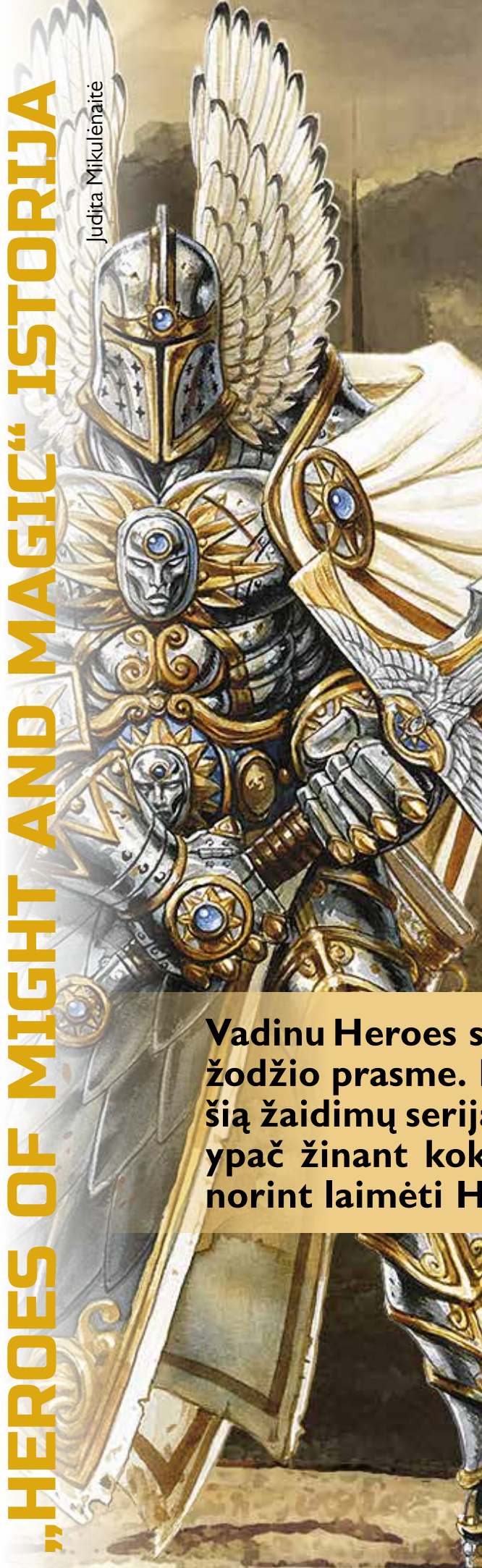
Trigger

Action | Comedy |
Super Power | Ecchi
2013

NESENSTANTI SENIENA

„HEROES OF MIGHT AND MAGIC“ ISTORIJA

Judita Mikulėnaite



Žaidimai ne veltui pakliuvo į pasaulinius topus bei išliko ganėtinai populiarūs ir žaidžiami iki šių dienų. Tai neabejotinai gardus kąsnelis visiems *turn-based* (vieno ėjimo strategija) ir *RPG* (*Role-playing video games* – vaidmeninių žaidimų) mėgėjams. Jo atsiradimas, kaip ir dauguma legendinių žaidimų, turėjo įtakos nemažam skaičiui vėliau pasirodžiusių panašių kūrinių.

Taigi, kas yra tie *Heroes*? Trumpai apibūdinant – tai vieno ėjimo strategija paremtas žaidimas. Skamba paprastai, tačiau norint perprasti ir susikurti savo žaidimo taktiką gali prireikti ne vieno bandymo.

Herojai buvo sukurti *DOS* (*Disk Operating System* – Disko operacinės sistemos) bei *Windows* platformoms, prie kurių, jau vėlesniais metais, galime priskirti *Mac OS* (*Macintosh operating systems* arba dabar visiems mums žinomam *Apple*) bei *Game Boy Color*.

1990-ieji: „King’s Bounty“ („Karaliaus premija“)

Kalbant apie *Heroes* istoriją negalima nepaminėti *King’s Bounty* (liet. Karaliaus premija) žaidimo, sukurtto *New World Computing* kompanijos 1990 metais, kuris smarkiai įtakėjo pirmąjį savarankišką *Heroes* atsiradimą.

Ši fantastinio žaidimo istorija gana paprasta – karaliui Maksimui (*King Maximus*) paskirta užduotis atgauti Teisingumo skeptrą (*Sceptre of Order*) iš chaoso jėgų, kurias valdo Arechas (*Arch Dragonbreath*).

Vadinu Heroes seniena, tačiau gerąja šio žodžio prasme. Nepasikuklinant galima šią žaidimų seriją pavadinti ir artefaktu, ypač žinant kokią didelę įtaką jie turi norint laimėti Herojus.

King’s Bounty turėjo 25 žemėlapius, 17 priešų, keturis žemynus bei keturias klases – barbarus (*Barbarians*), riterius (*Knights*), paladinus (*Paladins*) ir burtininkus (*Sorceresses*). Kiekviena klasė turėjo skirtingas galias, karius, būtybes bei savaitinius išteklius. 1991 metais *King’s Bounty* sulaukė stalo žaidimo adaptacijos.

Pagrindinis ir didžiausias šio žaidimo minusas – trukmė. Jį galima įveikti apytiksliai per šešias valandas.

Vis dėlto originaliu kūriniu *Karaliaus premijos* pavadinti negalima, kadangi savo įkvėpimą jis gavo iš kiek anksčiau (1985 metais) išleisto žaidimo *Chaos: The Battle of Wizards* (Chaosas: Magų kova). Toks minčių ir idėjų persipynimas atrodo kiek neįprastai šiuolaikiniame kontekste, tačiau reikia nepamiršti, kad XX a. pabaigoje žaidimai tebuvo savo pradinėje vystymosi stadijoje ir idėjų dalinimasis bei jų perėmimas buvo ganėtinai įprastas reiškinys. Iš to pačio legendinio *Dungeons and Dragons* (liet. Požemiai ir drakonai) įkvėpimą gavo ne vienas vėliau pasirodęs žaidimas.

Iki tol, kol žaidimas priklausė *New World Computing* kompanijai, visos dalys egzistavo viename fantastiniame pasaulyje ir dažnai būdavo susijusios viena su kita. Nuo penktosios dalies veiksmas vyksta dar negirdėtame, naujame Ashan pasaulyje.

Žaidimo eiga

Visi *Heroes* žaidimai, šiuo atveju ir jo pirmtakas, nepriklausomai nuo išleidimo metų, yra *turn-based*. Vienas ėjimas šiame pasaulyje atitinka vieną dieną. Savaitė turi septynias dienas, mėnuo – keturias savaites. Kiekvieną dieną gaunami ištekliai (priklausomai nuo to, koks tai išteklis, štai, pavyzdžiui, medienos viena kirtymė suteikia du vienetus, o brangakmenių kasykla – vieną vertingą akmenį). Tačiau tam, kad būtų galima gauti, pvz., rūdos, reikia užgrobti kasyklą, o tai padarius visada likti budriam, nes priešas bet kuriuo metu gali ją pasisavinti. Norint gauti daugiau aukso reikia tobulinti pilyje esantį pastatą ir t. t.

Ištekliai labai vertingi, kadangi jie reikalingi stipresnių kovotojų/monstrų pirkimui, juos taip pat galima išsikeisti į pinigus (ir, žinoma, atvirkščiai), kurių, ypač tam tikrose pilyse vėlesnio žaidimo metu, gali pradėti nemenkai trūkti.

Kiekvieną pirmadienį gaunamas papildomas pelnas iš pilių, taip pat jose atsiranda įgula, kurią galima įsigyti.

Nusprendus kokios užduoties ir žemėlapiu norime, atsiranda galimybė išsirinkti klasę, kuri leidžia pasirinkti herojų su tik jam būdingais gebėjimais. Nuo klasės pasirinkimo priklauso ir tai, kokią armiją kas savaitę bus galima įdarbinti savo pilyje. Visus žemėlapyje sutiktus padarus (išskyrus tuos, kurie priklauso priešininkui), jei tik jie nori, galima prijungti prie savo armijos nepriklausomai nuo to, kurios klasės herojus ar padaras tai yra. Paprastai tam, kad didesnės ar mažesnės armijos norėtų prisijungti, Herojus turi turėti tam tikro lygio sugebėjimą (*skill*) ar artefaktą (juos galima rasti, paprastai saugomus

stiprių monstrų/kovotojų, išsibarsčiusius žemėlapyje). Monstrai, susidūrę su didesne Herojaus armija, dažniausiai nori pabėgti be kovos, tačiau visada yra galimybė (ypač jei norima pakelti sugebėjimų lygį) jų nepaleisti ir susikauti.

Taip, kaip klasės turi skirtingus Herojus, armijoje esantys kovotojai/būtybės taip pat turi skirtingus gebėjimus. Nuo *Heroes II* dalies tam tikri monstrai/kovotojai jau galėjo būti patobulinti (*upgraded*), tad itin sustiprėdavo jų įgūdžiai. Nuo trečiosios dalies visi veikėjai, monstrai/kovotojai, galėjo būti patobulinti. Toks žingsnis kainuodavo aukso, tačiau itin pakeisdavo turimą įgulos narį: nešaudantys galėdavo pradėti šaudyti, žymiai sustiprėdavo šarvuotė (*armor*), greitis/atstumas kovose ir panašiai.

Paprastai kas savaitę gaunami septyni skirtingi (priklausomai nuo to, ar pilyje jie yra įsigyti ar ne) kovotojai/monstrai. Nuo jų stiprumo skiriasi pirkimo kaina, padaro galia ir jų kiekis. Pavyzdžiui, silpniausieji neturės jokių atskirų ar papildomų sugebėjimų, tačiau savaitinis jų kiekis bus didžiausias, todėl, tikėtina, jie sudarys armijos branduolį.

Vidutinio stiprumo kovotojai, priklausomai nuo klasės, paprastai jau turės tam tikrą papildomą gebėjimą, nors dažnai jie paprasčiausiai bus labiau šarvuoti ar greitesni. Galima sakyti, kad jie sudarys armijos raumenis.

Stipriausi kovotojai neretai turės ne tik gebėjimus, bet galės patys naudoti magiją bei užleisti kerus ir visiškai nesvarbu kokiai klasei priklausos. Savaitinis jų skaičius pilyse būna itin mažas, o pirkimo kaina – didelė, todėl visada reikia sekti savo pajamas, kad savaitės pradžioje būtų už ką nusipirkti naujus kovotojus/monstrus. Neturint pakankamai kovotojų Herojaus pilis ar pilys tampa lengvu grobiu priešui. Praradus visas tvirtoves po septynių dienų paskelbiamas pralaimėjimas. Pralaimėjimas (jis gali skirtis priklausomai nuo užduočių ar kampanijų) taip pat dažniausiai yra skelbiamas kai nukaunamas pagrindinis, prieš užduotį pasirinktas Herojus. Kitų Herojų, kuriuos galima nusipirkti pilyse, mirtys laimėjimui/pralaimėjimui įtakos paprastai neturi.

Ne tik armija ar Herojus yra svarbūs žaidime. Tai, kas bus nupirkta/pastatyta pilyje, taip pat turi daug įtakos. Neturint arklidžių nebus galima įsigyti raitelių, neturint Magų gildijos nebus galimybės naudoti magijos ir panašiai.

Pilys yra pagrindinis pajamų šaltinis, todėl kiekvienas žaidėjas, ypač naujai pradedantis, turėtų pasukti galvą kaip viską sudėlioti, kad

užtektų pinigų ne tik armijos išsigijimui, bet ir pačios pilies tobulinimui. Pilys taip pat gali būti apjuosiamos sienomis, kurios stipriai apsunkina priešo puolimą (sienos trukdo priešui pasiekti labiausiai pažeidžiamus monstrus/kovotojus, tokius kaip šauliai. Taip pat antroji siena prideda bokštą, iš kurio automatinio būdu, nebent Herojus turi tam tikrą įgūdį, priešininką apšaudo galingas šaulys. Trečioji siena šaulių skaičių pakelia iki trijų). Pilys dar gali turėti tam tikrus pastatus, kurie padidina kas savaitę galimų nusipirkti kovotojų skaičių bei išteklius.

Dvikovos, susidūrus armijoms, visada perkeliama iš žemėlapių į kovos lauką (kalbant apie senesnius žaidimus iš 2D (dviejų dimensijų) į 3D (trijų dimensijų). Čia kiekviena armija turi po ėjimą, kurio metu eina po vieną kovotoją/monstrą. Sąžininga ar ne, tačiau nepriklausomai nuo to, kas buvo kovos iniciatorius, kova nėra baigta tol, kol kuris nors iš priešininkų pasiduoda, pabėga ar pralaimi. Pasidavimas dažnai kainuoja labai daug aukso, tačiau leidžia išsaugoti didžiąją dalį kovotojų ir Herojų.

Paprastai patys Herojai, atliekantys generolų vaidmenį, nors ir gali leisti kerus, kovose nedalyvauja. Taip pat jų negalima sužeisti ar nužudyti mūšyje.

Didžiausi kovų priešai ir draugai gali būti tam tikri kera, galintys sustabdyti ar sužeisti puolėją. Taip pat labai svarbi yra moralė. Jei generolas savo armijoje turi daug skirtingų klasių monstrų/padarų, tačiau jokių įgūdžių, artefaktų ar sėkmės (*luck*), tikėtina, kad jo kariauna bus paveikta neigiamai, praleis ėjimus, o to tikrai nesinori tikintis pergalės.

Jokia kita armija (nei priešininko, nei kompaniono), dvikovai prisidėjus, neturi

galimybės prisijungti. Būtent tai priverčia planuoti ir koreguoti savo armijas – nepalikti neapsaugotų pilių, nes jos taps lengvu grobiu stipresniam priešui Herojui. Taip pat verta pagalvoti su kokiais kovotojais/monstrais po žemėlapių keliauja pagrindinis Herojus. Netikėtai jį iš pasalų užpuolusi priešininko armija gali lengvai nugalėti, o tuo atveju pasibaigtų ir pats žaidimas.

1995-ieji:

„Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest“

(„*Galios ir magijos herojai: strateginė užduotis*“)

Iš pradžių pasirodęs žaidimas veikė tik anksčiau minėtoje DOS sistemoje, tačiau neilgam. 1996 metais juo jau buvo galima mėgautis naudojantis Windows sistema. Siek tiek atsinaujino ir pats žaidimas: pridėta galimybė redaguoti ar pasirinkti atsitiktinius žemėlapius, taip pat atsirado keli nauji scenarijai ir, kaip priedas – pirmtakas *King's Bounty* žaidimas.

Istorija

Viskas prasideda, kai Lordas Morglinas Geležinis Kumštis (*Lord Morglin Ironfist*) turi pabėgti iš savo tėvynės, nes jo pusbrolis Ragnaras (*Ragnar*) užgrobė sostą. Negana to, Ragnaro tėvas nužudė Morglino tėvą, teisėtą karalių, tad šalį apima tikra panika. Sprukęs per magišką portalą Morglinas, su keliais pasekėjais, atsiduria krašte, kurį vietiniai vadina *Enroth*.

Kraštas pasirodo neturys valdovo, tad Morglinas nusprendžia jį užkariauti. Vis dėlto tam, kad būtų pripažintas teisėtu valdovu, jam reikia susikauti ir laimėti prieš tris karvedžius: barbarų



lordą Galabytoją (*Lord Slayer*); magų karalienę Lamandą (*Queen Lamanda*) bei juodąjį magą lordą Alamarą (*Warlock Lord Alamar*).

Panašiai kaip ir *King's Bounty, A Strategic Quest Heroes* yra vieno ėjimo strategija paremtas fantastinio pasaulio žaidimas. Pasirinkus generolą, kuris žaidime tampa Herojumi, išsirenkama klasė. Pasirodžius žemėlapyje, Herojaus ir jo armijos tikslai tokie patys – apginti savo teritoriją, nukariauti priešus bei užgrobti jų pilis. Vis dėlto, gali pasitaikyti ir unikalesnių užduočių, pavyzdžiui, žaidimas pasibaigs tik suradus atitinkamą artefaktą, kurį paprastai saugo itin stiprus monstras/karys, užgrobęs tam tikrą paslėptą pilį ir panašiai.

Šis žaidimas turi keturias klases: riterius, barbarus, burtininkus, juoduosius magus (*Knights, Barbarians, Sorceresses, Warlocks*). Pirmosios dvi vadinamos jėgos klasėmis (*might*), jų herojai pasižymi fizine galia, tuo tarpu kitos dvi klasės vadinamos magiškosiomis (*magic*) ir pasižymi įvairiausių kerų išmanymu. Taip pat egzistuoja nepriklausomos klasės, tokios kaip plėšikai (*Rogues*), nomadai (*Nomads*), džinai (*Genies*) bei vaiduokliai (*Ghosts*). Visų klasių (išskyrus vaiduoklių) karius/monstrus Herojus gali priimti į savo kariuomenę.

1995 metais pasirodęs *Heroes* žaidimais *New World Computing* kampanijai atnešė 100 tūkstančių kopijų pardavimą. 1997 metais (kartu su antrąja žaidimo dalimi) kompanija pardavė 500 tūkstančių kopijų, o 1999 metais skaičius perkopė 1,5 mln. 2001 metais šis skaičius patrigubėjo ir pakilo iki 4,5 mln.

1996-ieji: „Heroes of Might and Magic II“ („Galios ir magijos herojai II“)

Nors pirmoji dalis buvo pelninga, daugelis sutiks, kad būtent antroji pritraukė daug naujų žaidėjų. 1997 metų *PC Gamer* žurnalas viename savo numerių paskelbė, kad *Heroes of Might and Magic II* užėmė garbingą šestą vietą tarp visų iki tol išėjusių žaidimų.

Ši dalis buvo drastiškai perdaryta, ypač atkreipiant dėmesį į grafiką. Atsirado daug stipresni Herojai, kerai, nauji monstrai, scenarijai ir užduotys. Taip pat prie buvusių keturių klasių prisideda dar dvi – nekromanserių bei magų (*Necromancers, Wizards*). Dabar žaidimas turi šešias, vėlesnėse dalyse išlikusias klases, be to, kompozitorius Paulas Romero su prodiuserio Robo Kingo pagalba jam sukūrė muzikinį takelį.

Mažai žinoma, tačiau Paulas – klasikinio pianino meistras. Pradėjęs groti nuo devynerių, jis vieną po kito šlavėsi įvairiausių apdovanojimus. Likimas lėmė jam tapti vieno iš populiariausių XX a. pabaigos žaidimo kompozitorių ir jis taip puikiai atliko savo darbą, kad, fanų raginamas, savo pirmąją simfoniją pavadino Herojais (*Symphony No. 1, "Heroes"*).

Vienas iš dar nepamintų didesnių žaidimo pokyčių – patobulinta įgūdžių (*skills*) sistema. Dabar pasirinktas Herojus tampa daug lankstesnis, ir, pavyzdžiui, tik todėl, kad priklauso juodiesiems magams, nebūtinai galės kelti ir kovoti tik su magiškėmis galiomis. Pasirinkus įgūdžius, jo galia taip pat galės kilti ir atvirkščiai.

Atsiranda ir magijos taškų sistema (dažnai naudojama įvairiuose žaidimuose). Ankstesnėje

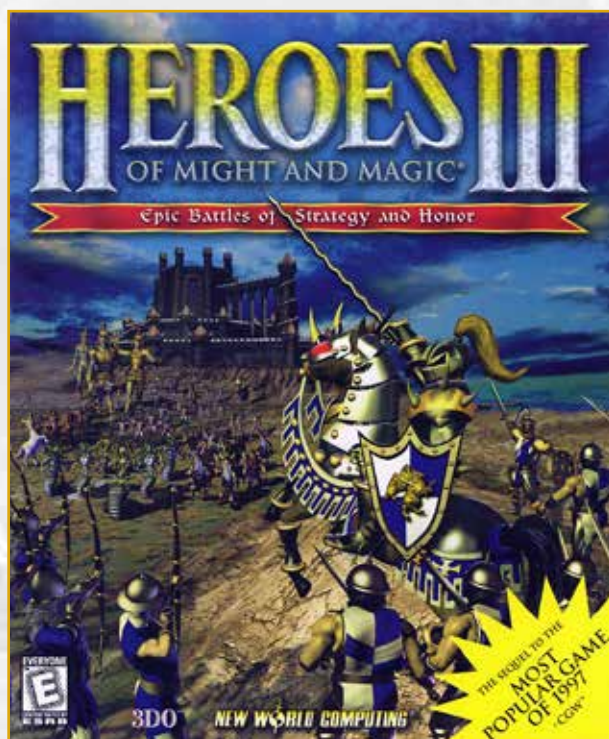


dalyje atitinkamas burtas galėjo būti užleidžiamas tik tam tikrą skaičių kartų (pavyzdžiui, tris kartus), jį pasiekus, reikėdavo grįžti į pilies gildiją. Antroje dalyje, magijos taškų sistemos dėka, burtus (nesvarbu kokius) galima leisti kiek norima kartų iki tol, kol jie pasibaigia. Sakykime, Herojus turi sukaupęs 30 taškų, o Magiškosios strėlės kera kainuoja penkis. Herojus galės leisti kerus tol, kol baigsis taškai. Pasibaigę jie gali būti papildomi įvairiuose žemėlapyje išmėtytuose taškuose, taip pat įgūdžių ar artefaktų pagalba.

Istorija

Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest pasibaigė Morglino pergale prieš kitus tris karvedžius. *Enroth* krašte jis įvedė savo valdžią ir karaliavo čia iki pat savo mirties. Tačiau su jo gyvenimu baigėsi ir krašto ramybė. Likę du sūnūs, Archibaldas (*Archibald*) bei Rolandas (*Roland*), kaip įprasta tokiose situacijose, nepasidalijo valdžia. Archibaldas ištrėmė Rolandą ir pasiskelbė karaliumi, tačiau brolis nė neketino taip lengvai nusileisti. Abi pusės surinko sau ištikimus pasekėjus (Archibaldo pusėje trys blogosios klasės – barbarai, juodieji magai bei nekromanseriai, tuo tarpu Rolandą palaiko trys gerosios – riteriai, burtininkai ir magai).

Žaidimas pasibaigia vieno iš brolių pergale. Rolando pergalės atveju jo brolis paverčiamas akmeniu. Tik šeštojoje žaidimo dalyje jis vėl pasirodo ir yra atkerimas, taip pat septintoje dalyje tampa NPC (*Non-player character* – veikėjas, kurio neįmanoma valdyti žaidimuose, paprastai jie atlieka istorijos pasakotojų ir užduočių skirstymo vaidmenis). Jei vis dėlto laimi Archibaldas, Rolandas yra sutriuškinamas ir įkalinamas pilyje.



1997-ieji: „The Price of Loyalty“ („Ištikimybės kaina“)

Antros dalies papildinys. 1998 metais išleistas kaip atskira dalis. Prisideda keturios papildomos kampanijos, scenarijai, nauji artefaktai, įgūdžiai. Visos keturios naujos kampanijos nesusijusios su pagrindine istorija.

1999-ieji: „Heroes of Might and Magic III“ („Galios ir magijos herojai III“)

Trečia dalis, kaip ir kitos, yra vieno ėjimo strategija paremtas žaidimas. Antroji Herojų dalis susilaukė didelio pripažinimo, tačiau tai yra niekis su tuo, kaip vertinamas buvo (ir vis dar yra) *Heroes III*. Nors išėjo daugybė tęsinių, būtent ši dalis didžiausiai daliai fanų lieka pati geriausia.

Netrukus po išleidimo *Heroes III* susilaukė papildymo Armagedono ašmenys (*Armageddon's Blade*), o dar po metų – ir Mirties šešėlio (*The Shadow of Death*). *Heroes III Complete* (pilna žaidimo versija su visomis dalimis) pasirodė 2000-aisiais, na, o *HD* (*High definition*, aukštos raiškos) versiją jau *Ubisoft* kompanija parengė 2014 metais.

Vienas didžiausių pasikeitimų trečiojoje dalyje – nauja artefaktų sistema. Ankstesnėse dalyse Herojus galėjo turėti tik 14 artefaktų, tačiau trečiame kūrinyje jo kuprinė stipriai išsiplėtė. Dabar Herojus galėjo sutalpinti visus rastus artefaktus, neprarandant ar išmetant jų. Vienintelė atsiradusi sąlyga – naudojamų artefaktų limitas. Pavyzdžiui, galima naudoti tik vieną apsiaustą, šarvus, galvos apdangalą, du žiedus ir t. t. Tai gali nepasirodyti itin svarbiu aspektu, tačiau artefaktai gali stipriai įtakoti Herojaus įgūdžius ar net išteklius, todėl jie yra nepakeičiama žaidimo dalis.

Trečioji dalis žaidėjams siūlo net devynias klases/pilis, kurios visiškai skiriasi viena nuo kitos ir pasižymi tik joms būdingais kovotojais/monstrais. Šiek tiek kitaip nei ankstesnėse dalyse, čia matysime lygiai po tris gėrio, blogio bei neutralias pilis.

Erathia reprezentuoja pilis (*Castle*), ji gali kiekvieną savaitę mums pasiūlyti septynis kovotojus: ietininkus (*Pikemen*), lankininkus (*Archers*), grifus (*Griffins*), kardininkus (*Swordsmen*), vienuolius (*Monks*), kavaleriją (*Cavalier*) bei angelus (*Angels*). Visų pilių ir klasių monstrai/kovotojai gali būti patobulinti (*upgraded*) į stipresnius variantus, pavyzdžiui:

ši pilis, eilės tvarka, savo kovotojus patobulina į alebardininkus (*Halberdiers*), snaiperius (*Marksmans*), karališkuosius grifus (*Royal Griffins*), kryžiuočius (*Crusaders*), zelatus (*Zealots*), čempionus (*Champions*) ir archangelus (*Archangels*).

AvLee regioną reprezentuoja tvirtovė (*Rampart*), kurioje kas savaitę galima įsigyti kovotojus: kentaurus (*Centaurus*), nykštukus (*Dwarfs*), miško elfus (*Wood Elfs*), pegasus (*Pegasus*), dendroidus sargus (*Dendroid Guards*), vienaragius (*Unicorns*) bei žaliąjį drakoną (*Green Dragon*).

Nekropolis (*Necropolis*) yra kitą blogio regioną **Deyja** valdanti pilis. Joje kas savaitę galima pasisamdyti skeletus (*Skeletons*), vaikstančius negyvėlius (*Walking Dead*), vaitus (*Wights*), vampyrus (*Vampires*), ličius (*Liches*), juoduosius riterius (*Black Knights*) ir kaulinį drakoną (*Bone Dragon*).

Trečioji požemių (*Dungeons*) pilis atsovauja **Nighon** regioną. Čia savaitiniai samdiniai yra: trogloditai (*Troglodytes*), harpijos (*Harpies*), stebėtojai (*Beholders*), medūzos (*Medusas*), minotaurai (*Minotours*), mantikorai (*Manticores*) ir raudonasis drakonas (*Red Dragon*).



Bracada atstovauja bokštas (*Tower*). Jame kiekvieną savaitę galima įsigyti gremlinus (*Gremlins*), akmenines chimeras (*Stone Gargoyles*), akmeninius golemus (*Stone Golems*), magus (*Mages*), džinus (*Genies*), nagas (*Nagas*) bei gigantą (*Giant*).

Blogi ir jo regioną **Aefol** atspindi pragaro (*Inferno*) pilis. Čia kas savaitę įsigijama velniūkščių (*Imps*), gogų (*Gogs*), pragaro skalikų (*Hell Hounds*), demonus (*Demons*), duburio velnius (*Pit Fiends*), efritus (*Efreets*) bei šetoną (*Devil*).

Neutralusis **Krewlod** regionas, dar vadinamas barbarų, anksčiau priklausė blogiesiems Herojams, tačiau trečioje dalyje išlaikė neutralumą. Čia kas savaitę galima įsigyti goblinus (*Goblins*), vilkų jojikus (*Wolf Riders*), orkus (*Orcs*), žmogėdras (*Ogres*), rokus (*Rocs*), ciklopus (*Cyclops*) bei behemotą (*Behemoths*).

Tvirtovė (*Fortress*) yra neutralus **Tatalia** regionas. Čia savaitiniai monstrai/kariai yra gnlai (*Gnolls*), driežžmogiai (*Lizardmans*), skraidančios gyvatės (*Serpent Flies*), baziliskai (*Basilisks*), gorgonės (*Gorgons*), vivernai (*Wyverns*) bei didra (*Hydra*).



Paskutinė neutrali pilis yra *Armageddon's Blade* papildyme pristatyta Konfliukso (*Conflux*) tvirtovė. Čia kiekvieną pirmadienį galima išgyti fejās (*Pixies*), oro elementus (*Air Elements*), vandens elementus (*Water Elements*), ugnies elementus (*Fire Elements*), žemės elementus (*Earth Elements*), telepatinius elementus (*Psychic Elementals*) ir ugnies paukštę (*Firebird*). Visi po 1999-ųjų metų išleisti papildymai turėjo šią pilį.

Prie dešimtosios pilies galime priskirti ir Įlanką (*Cove*). Tai fanų išleistame (*Horn of the Abyss*) papildyme egzistuojanti pilis. Čia kas savaitę išgyti galima nimfas (*Nymphs*), įgulos bičiulius (*Crew Mates*), piratus (*Pirates*), jūros vilkus (*Sea Dogs*), audrapaukščius (*Stormbirds*), jūros raganas (*Sea Witches*), vandens dvasias (*Nixes*) bei jūros gyvatę (*Sea Serpent*).

Istorija

Netikėtai pradingus karaliui Rolandui Geležiniui kumščiu (*King Roland Ironfist*), jo žmona, karalienė Katerina (*Queen Catherine*) priversta viena valdyti karalystę. Viskas tuo nesibaigia – nužudomas ir jos tėvas, **Erathia** regiono karalius Grifaširdis (*King Gryphonheart*). Netekus mylimo karaliaus gyventojus apgaubia panika, nes karalystės valdžios gviešiasi chaoso kėlėjai Nighonas (*Nighon*) ir Eeofolas (*Eeofol*). Karalienė Katerina neturi kitos išeities kaip tik rinkti savo ištikimų kovotojų armijas, kurios galėtų pasipriešinti piktadariams, ir vėl sugrąžinti taiką.

1999-ieji:

„Armageddon's Blade“ („Armagedono ašmenys“)

Didžiausias pokytis šiame papildyme – nauja Konfliukso (*Conflux*) pilis, kurioje buvo galima išgyti visų elementų karius/monstrus. Su šia pilimi žaidimas įgavo savo unikalias spalvas ir dabar turėjo jau devynias pilis/rases.

Žaidimas taip pat sulaukė 35 naujų scenarijų, šešių kampanijų (iš kurių tik viena susijusi su pagrindine istorija), vienuolikos naujų generolų ir dviejų artefaktų – tai Armagedono ašmenys bei Drakono kraujo kolbą (*Vial of Dragonblood*). Individualūs scenarijai ir autonominis žemėlapių sudarymas tik dar labiau praplėtė originalaus žaidimo galimybes.

2000-ieji:

„The Shadow of Death“ („Mirties šešėlis“)

„Armagedono ašmenys“ buvo trečios dalies papildinys, tuo tarpu „Mirties šešėlis“ gali būti žaidžiamas atskirai, kadangi prie jo jau yra pridėtas pagrindinis, originalusis žaidimas su visomis pilimis ir užduotimis.

Šis papildinys mums suteikia galimybę išbandyti septynia naujas kampanijas, kurių sudėtingumą galima reguliuoti patiems, bei keturis dar nematytus Herojus. Taip pat atsirado

dvylika naujų artefaktų, nemenkai padedančių kelti Herojų įgūdžius, o aštuoni nauji reljefai prisidėjo prie veikėjo moralės pakėlimo arba nusmukimo. Abu šie veiksniai stipriai įtakoja armijas, todėl verta juos įsidėmėti ir panaudoti savo pranašumui.

Be viso to atsirado ir dar viena naujovė – tam tikri artefaktai dabar galėjo būti sujungti į vieną. Trumpai tariant, kūrėjai siūlo galimybę naudotis atskiromis artefaktų subtilybėmis arba sujungti juos visus ir naudotis viena galia.

Istorija

Šis papildinys, kadangi gali būti žaidžiamas nepriklausomai nuo ankstesniojo papildinio ar žaidimo, istoriją dėsto kaip antrosios dalies tęsinį.

Nekromanseris Sandro (*Sandro the Necromancer*) pradeda kurpti dešimtmečio planus, norėdamas surasti du nekromanserių artefaktus. Pasivertęs žmogumi Sandro įtikina burtininkę Gemą (*Gem*) ir barbarą Kragą Haką (*Crag Hack*) surasti jam du retuosius artefaktus: Nemirtingojo karaliaus apsiaustą (*Cloak of the Undead King*) bei Prakeiktojo šarvus (*Armor of the Damned*). Vos tik juos gavęs Sandro pradeda kariauti su savo buvusiu mokytoju ir visais, kurie tik pastoja jam kelią į valdžią.

Neapsikentę nekromanserio tironijos Herojai iš visų žemynų susijungia ir nugali Sandro, vėl paslėpdami artefaktus ir atnešdami taiką.

2008-ieji:

Fanų sukurtas „Heroes of Might and Magic III: Horn of the Abyss“ („*Bedugnės ragas*“)

Heroes fanai yra, neabejotinai, vieni aktyviausių ir kūrybiškiausių. Šis papildymas veikia su bet kuria pilna trečia dalimi, o jos tikslas – praplėsti *Heroes* pasaulį pagerint jo kokybę bei pridėti naujų kampanijų. Šiame papildyme netgi atsiranda dešimtoji pilis - Įlanka (*The Cove*). Čia galima rasti net 150 skirtingų artefaktų, nematytų monstrų/kovotojų pilyje bei dvylika naujų kerų.

Tai smagus, aukštos kokybės žaidimo papildymas su naujomis galimybėmis. Vis dėlto, kalbant apie šį papildymą, žaidėjų nuomonės paprastai išsiskiria, kadangi tai nėra oficialus gaminy. Kad ir kaip bebūtų, nepabandyti šios versijos tiesiog būtų gaila, ypač žinant, kad 2014 metais pasirodė ir atnaujinta versija.

2001-ieji:

Fanų sukurtas „Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods“

(„*Bundant dievams*“)

Dar vienas fanų įgyvendintas projektas. Pagrindinis jo tikslas – sukurti kuo lankstesnę žemėlapių ir jų kūrimo galimybę. Tačiau vien to pasidarė negana. Įsisiūbavus projektui buvo padaryta daugybė pakeitimų, pavyzdžiui, atsirado galimybė visiškai arba iš dalies pakeisti ankstesnes taisykles. Šaudantys kariai/monstrai galėjo nebešaudyti, pulti po kelis kartus ir panašiai. Taip pat užgrobtos pilys galėjo būti nugriautos (tai nėra įmanoma nė vienoje kitoje dalyje, pilys automatiškai atitekdavo užkariautojui).

Be viso to atsirado 20 naujų monstrų/karių, kurie, būdami armijoje, stipriai pakeldavo tam tikrus įgūdžius. Prie jų galima priskirti ir vadinamuosius vadus (*Commanders*), kurie, priklausomai nuo pilies, turėjo unikalius sugebėjimus ir patys galėjo dalyvauti mūšiuose. Jiems buvo netgi sukurti atskiri artefaktai. Vienus artefaktus naudojo Herojai, kitus – su kariauna esantis vadas. Pastarojo artefaktai dažniausiai savo galias išlaisvindavo tik po tam tikro kovų skaičiaus.

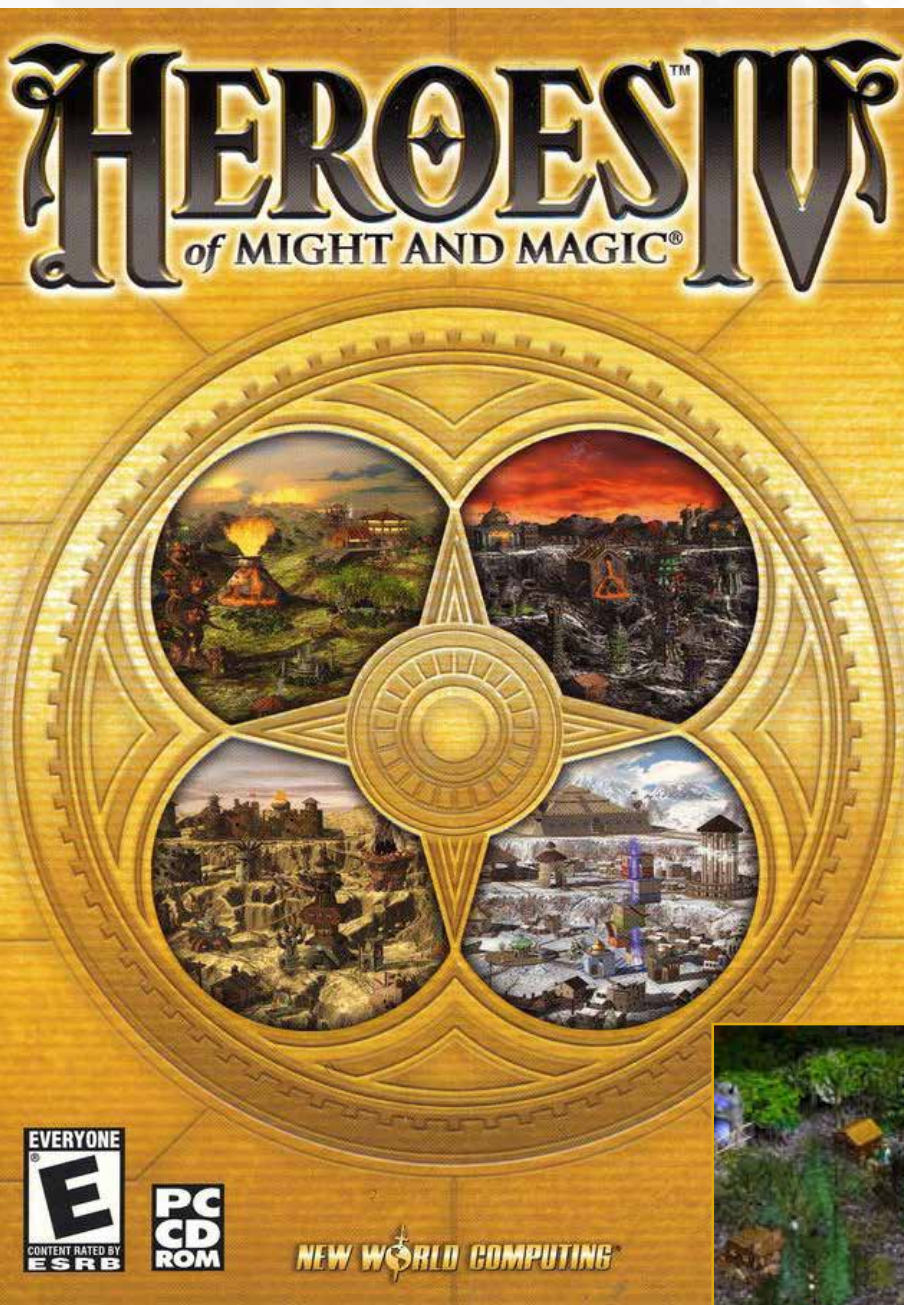
Horn of the Abyss tikslas buvo kuo geriau atkartoti originalų žaidimą, tuo tarpu *In the Wake of Gods* sukūrė, galima sakyti, naują žaidimą, paremtą originalu. Ir čia žaidėjai pasidalijo į skirtingas stovyklas: vieniems šis žaidimas patiko labiau nei originalas, kiti vis dėlto palaiko *New World Computing* kūrinį. Kad ir kurią pusę palaikytumėte, būtinai pabandykite šį fanų projektą. Jis vertas įdėtų pastangų.

2002-ieji:

„Heroes of Might and Magic IV“ („*Galios ir magijos herojai IV*“)

Paskutinytis *New World Computing* darbas. Šioje dalyje Herojai jau tampa aktyvūs kovų dalyviai. Sunku pasakyti kiek *WOG* fanų versija tam turėjo įtakos. Mirus Herojui dabar atgaivinti jį galima bet kurioje draugiškoje pilyje, vis dėlto, reikia atkreipti dėmesį, kad jo neturint, negalima užgrobti priešininkų pilies.

Labiausiai šioje dalyje patobulėjo veikėjo įgūdžių kėlimas. Žaidimo pradžioje visi herojai juos turi vienodus (nepriklausomai nuo to, ar Herojus yra Galios, ar Magijos kategorijos), tačiau pabaigoje gali turėti net 40 įgūdžių.



Žaidime yra pagrindinės šešios kampanijos: Tikrieji asmenys (*The True Blade*), Praėjusių dienų šlovė (*Glory of Days Past*), Taikos kaina (*The Price of Peace*), Elvinas ir Šaera (*Elwin and Shaera*), Pusiau mirę (*Half-Dead*) bei Pirato duktė (*A Pirate's Daughter*). Visų jų tikslas toks pats – išgyventi ir suvienyti kraštus, į kuriuos pakliuvo bėgant nuo Enroth griūties.

2002 ir 2003-ieji:
„The Gathering Storm“ ir
„Winds of War“
 („Kylanti audra“ ir „Karo vėjai“)

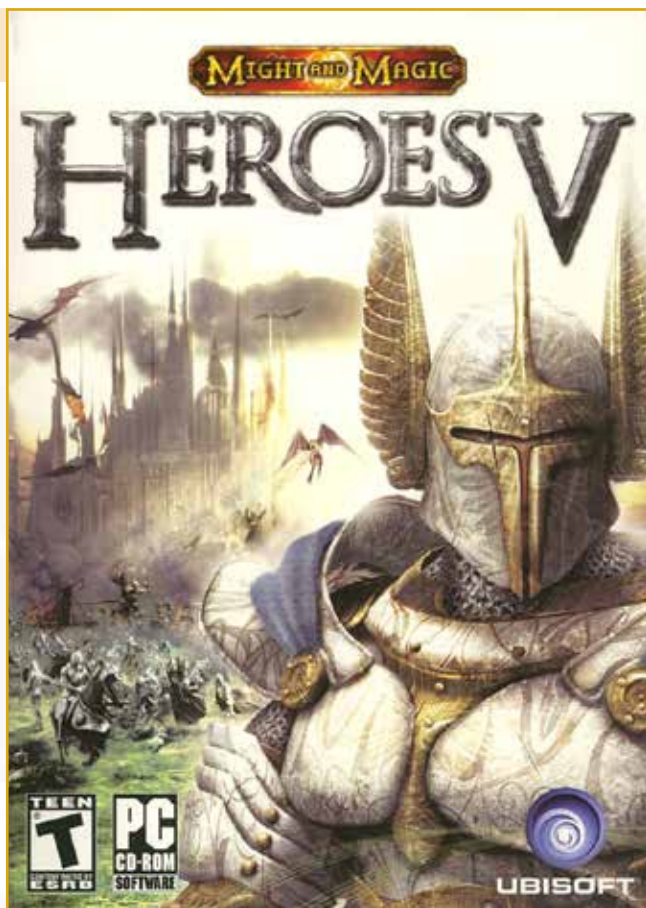
Ne taip kaip kituose papildiniuose, šiuose dviejuose mažai naujienų. Galbūt dėl to atrodo, kad žaidime vis kažko ir kažkiek trūksta. *The Gathering Storm* pasipildė šešiomis kampanijomis, 20 žemėlapių, 16 naujų artefaktų ir keturiais naujais monstra/kariais. *Winds of War* pasipildė trimis naujais padarais ir tokiu pačiu skaičiumi – šešiomis kampanijomis. Vis dėlto, kyla klausimas, ar verta mokėti pinigų už trumpas kampanijas, ypač turint omenyje, kad ketvirtasis žaidimas pats siūlo daug ir įdomių užduočių.

Dar viena ryškesnė naujovė – žaidimo galimybė jį žaisti internetiniame serveryje. Žinoma, tokio senumo žaidimas populiarumu nepasižymi, tačiau vis dar veikia.

Istorija

Gelu, Avlee regiono miško sargas (*Forest Guard*) ir Armagedono asmenų turėtojas, užpuola barbarų karalių Kilgorą (*Kilgor*), norėdamas sunaikinti jo turimą Speigo kalaviją (*Sword of Frost*). Abu ginklai negali įveikti vienas kito, tačiau yra tokie stiprūs, kad sunaikina visą Enroth pasaulį. Daugelis vis dėlto išgyvena ir stebuklingųjų portalų pagalba persikelia į nežinomus, naujus kraštus.





2006-ieji: „Heroes of Might and Magic V“ („Galios ir magijos herojai V“)

Nors nebuvo toks populiarus kaip trečioji dalis, *Heroes of Might and Magic V* sulaukė daug dėmesio ir buvo puikiai šluojamas iš parduotuvių lentynų bei žaidžiamas internetiniame serveryje. Tai tikriausiai pelningiausia ir geriausiai vertinama *Ubisoft* kompanijos išleista dalis.

Beveik 60 muzikinių takelių sukūrė kompozitoriai Robas Kingas (*Rob King*) bei Paulas Romero (*Paul Romero*). Dauguma jų buvo priimti labai teigiamai ir iki šių dienų yra mėgiami žaidimo gerbėjų.

Vis dėlto, žaidimui ryškius minusus galima uždėti dėl trukmės – penktoji dalis turi vieną kampaniją iš šešių dalių ir ne itin daug pavienių scenarijų. Taip pat nėra žemėlapių keitimo galimybės, kas po kelių žaidimų maratono padaro užduotis gana nuobodžiomis.

Viena iš didžiausių naujovių – žaidimas tapo pilnai 3D (kitos dalys žemėlapyje buvo 2D raiškos ir tik kovose pereinavo į 3D). Tai tikriausiai įtakojė žaidimo pardavimus, kadangi grafika ryškiai pagerino vizualiąją žaidimo kokybę.

Šioje dalyje yra šešios rasės/pilys: Prieglobstis (*Haven*), Pragaras (*Inferno*), Nekropolis (*Necropolis*), Požemis (*Dungeon*), Miškas (*Sylvan*) bei Akademija (*Academy*).

Istorija

Ubisoft, nusipirkusi žaidimą, nebetęsė tolimesnių įvykių, kadangi puikiai pažinotas Enroth pasaulis buvo sunaikintas. Naujai pradžia buvo sukurta nauja istorija, o kiekviena rasė/pilis turėjo savą atskirą istoriją, kuri pateikiama kampanijos metu. Visos jos ganėtinai panašios – kovos tarp skirtingų rasių (paprastai viena kitos priešpriešų) vardan geresnių žemių, artefaktų ar keršto.

Štai, pavyzdžiui, Prieglobsčio dalyje pasakojama apie karą tarp grifų ir demonų imperijų, kuri sukėlė neįvykusios grifų imperijos karaliaus Nikolajaus (*Nicolai*) ir ledi Izabelos (*Isabel*) vestuvės. Kampanija pasibaigia karaliaus mirtimi, perduodant valdžią ledi Izabelai.

2006 ir 2007-ieji: „Hammers of Fate“ ir „Tribes of the East“ („Lemties kūjai“ ir „Rytų gentys“)

Buvo stiprus papildymas klaidų ištaisymui. Jis panaikino prieš tai itin į akis kritusias vizualias kūrėjų klaidas, pridėjo naują pilį Tvirtovę (*Stronghold*), keturias kampanijas (žaidimas turėjo šešias, papildymas keturias) bei itin visų lauktą žemėlapių redagavimo galimybę.

Istorija

Genties įsiūtis (*Rage of the Tribes*) prasideda nuo grifų imperijos reido prieš orkus, kurie gviešiasi užimti Vorono Viršūnės miestą (*Voron Peak*). Kampanija pasakoja apie abiejų pusių kovas.

Ašos valia (*The Will of Asha*) vyksta paraleliai su ankstesniaja. Deivės Ašos palieptas nekromanseris Arantiras (*Necromancer Arantir*) iškeliauja kovoti prieš demonus. Kelionėje sutikęs du bendražygius jis pagaliau atkeliauja į šventąjį miestą Flamšreina (*Flammschrein*), kur susikauna ir nugali demonų valdovą Orlandą.

Pagerbti mūsų tėvus (*To Honor Our Fathers*) taip pat vyksta paraleliai su kitomis istorijomis. Šioje kampanijoje jaunas orkas Gotai suburia kariauną ir iškeliauja tikėdamasis sunaikinti visus atklydusius piktadarius demonus. Tačiau realybė nėra tokia paprasta, jam tenka išgyventi daugybę negandų ir įveikti nemažai kliūčių, kad pasiektų savo tikslą.

Skrendant į pagalbą (*Flying to the Rescue*) seka po įvykių kitose kampanijose. Net vienos iš kovų metu mirus Gotai draugui ir bendražygiui Alarikui (*Alaric*) neatrodo, kad karams ateitų galas. Veikia priešingai – demonai jau užėmė grifų imperiją ir gviešiasi pavergti dar daugiau. Jaunam orkui tenka keliauti per žemynus ieškant naujų bendražygių iš skirtingų pasaulio pusių ir be perstojo kovojant dėl taikos.

2011-ieji: „**Might & Magic Heroes VI**“ („*Galios ir magijos herojai VI*“)

Turėjęs pasirodyti 2009 metais, žaidimas dienos šviesą išvydo tik 2011-aisiais. Sutapimas ar ne, šeštoji žaidimo dalis buvo išleista švenčiant franšizės 25 metų sukaktį. Pačio žaidimo sudėtis išliko panaši kaip ir ankstesnių dalių, tačiau vietoje anksčiau buvusių septynių išteklių, kurių turėjimas arba trūkumas įtakoją pilių statybą ir armijos pirkimą, jų dabar sumažėjo iki pagrindinių keturių (aukso, medienos, uolienos bei kraujo kristalų).

Taip pat pilių/rasių skaičius nukrito iki penkių, tad dabar žaidimas turi Prieglobstį (*Haven*), Šventovę (*Sanctuary*), Tvirtovę (*Stronghold*), Pragarą (*Inferno*) bei Nekropolį (*Necropolis*). Kiekviena iš jų turi po vieną unikalią kampaniją.

Už muzikinį takelį vėl buvo atsakingi Robas Kingas bei Paulas Romero, tik šį kartą į savo gretas jie priėmė du naujus kompozitorius – Džeisoną Greivą (Jason Graves) ir Riką Naitą (Rick Knight). Jų grupė sukūrė nemažai puikiai fanų įvertintų muzikinių takelių, taip pat pasismagino jungdami senuosius kūrinius, naudotus ankstesnėse dalyse, su naujais.

Žaidimo istorija mums jau gerai žinoma – nesibaigiantys, vis įsiplieskiantys karai tarp orkų ir grifų imperijų. Orkai šį kartą nori

laimėti bet kokia kaina, tad, šamanų dėka, į savo gretas pasikviečia demonus.

Vis dėlto, demonai turi savų tikslų ir žemynus netrukus vėl sukausto nieko gero neatnešantis karas.



2012-ieji: „**Pirates of the Savage Sea Adventure**“ („*Žiauriosios jūros piratų nuotyčiai*“)

Papildymas, turintis vieną naują scenarijų bei veikėją – Herojų Haką (Crag Hack), apie kurį ir sukasi visa istorija: nuskendus ir be žinios pradingus keliems laivams, Piratų taryba nusprendžia pasamdyti Kragą, kad šis išsiaiškintų, kas iš tiesų nutiko jūroje ir kur prapuolė laivai.

Tiesa, pats papildymas fanų nebuvo šiltai priimtas. Nors nuomonės išsiskyrė, dauguma sutiko, kad vos du žemėlapiai neatitiko kainos ir kokybės santykio, buvo per trumpas ir ganėtinai nuobodus.

2012-ieji: „**Danse Macabre**“ („*Klaikus šokis*“)

Papildinys pasakoja istoriją prieš pagrindinės šeštosios dalies įvykius apie burtininką Sandro kuris, už nusižengimus, buvo išmestas iš Vorų kulto (*Spider Cult*). Nors buvo sulaužyta jo magiškoji lazda, Sandro nepasidavė ir sukūrė planą kaip atsikovoti garbę ir atkeršyti už pažeminimą.

Didelių naujovių šis papildymas taip pat neatnešė. Jis turėjo vos kelis žemėlapius, vizualiai atrodė prasčiau nei pagrindinė dalis ir buvo ganėtinai trumpas. Nenorint be reikalo leisti pinigų, puikiai galima apsieiti ir su originalia šešta dalimi. Papildymo pavadinimas beveik apibūdina jį patį.

2013-ieji: „**Shades of Darkness**“ („*Tamsos atspalviai*“)

Šiek tiek įdomesnis papildinys, susidedantis iš dviejų kampanijų, kurių pagrindas – juodųjų elfų klanų tarpusavio kovos. Čia galima rasti naujų Herojų, monstrų bei artefaktų. Vis dėlto, pasirodęs turėjo itin daug problemų, strigo ir nors buvo tikriausiai geriausias iš visų išėjusių šeštosios dalies papildinių, fanų nesužavėjo.

2015-ieji: „**Might & Magic Heroes VII**“ („*Galios ir magijos herojai VII*“)

Kol kas paskutinioji išėjusi dalis tęsia istoriją 200 metų po šeštojo žaidimo arba 100 metų prieš penktosios dalies įvykius. Istorija labai panaši į kitas – grifų karalystės kunigaikštis Ivanas Grifinas (*Ivan Griffin*) siekia karūnos, tačiau tam kelią pastoja įvairūs priešai bei kliūtys. Tam, kad pasiektų savo

tikslus, Ivanas ieško pagalbininkų ir sąjungininkų, o žemynuose ir vėl užverda kovos bei liejasi kraujas.

Nors ši dalis buvo labai laukiama, pasirodžiusi nebuvo sutikta itin teigiamai. Pagal įvairių tinklaraščių surinktus duomenis, ji – viena prasčiausiai įvertintų per visą žaidimo istoriją. Nors grafika buvo maloni akiai, daug defektų ir ganėtinai didelė kaina tikrai neskatinio pažaidus rekomenduoti šios dalies ir kitiems.

2016-ieji: „Lost Tales of Axeoth 1 - 2 DLC“ (Prarasti Aksefo pasakojimai)

Nemokamas septintosios žaidimo dalies papildymas (taip, *Ubisoft* kartais kažką duoda ir nemokamai, nors tikriausiai defektų kiekis bei žaidimo kokybė tiesiog norom nenorom privertė žaidimo kūrėjus imtis veiksmų).

Čia pridėti penki papildomi žemėlapiai, šeši nauji Herojai bei 24 artefaktai, o muzikinis takelis paimtas iš ketvirtosios dalies, kadangi *Lost Tales of Axeoth* turėjo išeiti kartu su ketvirtąja dalimi.

2016-ieji: „Trial by Fire“ (Ugnies teismas)

Papildinys, kurį galima žaisti be pagrindinės dalies. Kaip jau įprasta, čia galima rasti naujų

Herojų, kampanijų ir žemėlapio generatorių. Reikia paminėti, kad septintoji dalis buvo neigiamai sutikta auditorijos, todėl šis papildinys buvo paskutinis ir, nors originalusis žaidimas vis dar turėjo daug defektų, po šio papildinio jokie kiti žaidimai apie Herojus neišvydo dienos šviesos.

Ir trumpai...

Herojus žaidžiu nuo dvylikos metų ir iki šiol drąsiai sakau, kad tai vienas labiausiai įtraukiančių žaidimų, kurie tik buvo sukurti.

Dėl skonio nesiginčijama, tačiau būtent trečiąją dalį pavadinčiau pačia geriausia. Įvairiuose forumuose galima pamatyti ne vieną diskusiją apie *Heroes* ir jo tęsinius. Didelė dalis fanų mėgavosi (ir vis dar mėgaujasi) įvairiais bei gausiais žemėlapiais, veikėjų, padarų, rasių, pilių, užduočių gama. Nesinori įžeisti nė vieno kito žaidimo, tačiau *Heroes III* savo grafika (nepamirškime, kad tai daugiausia 1995-1998 metų kūrinys) nenusileidžia ir netgi smagiai susižiūri šiuolaikinių žaidimų katile.

Heroes neabejotinai patiks visiems strateginių žaidimų mėgėjams. Jei bandėte *Civilization* (arba bent jau girdėjote apie jį), rekomenduoju pabandyti ir Herojus.



BEVEIK ŠEDVRAI

Edvardas Vyšniauskas



Atrodo kaip Warcraftas, žaidžiasi panašiai kaip Zelda, geriausias pakaitalas tiems, kas neturi konsolių, tačiau norėtų pažaisti God of War. Kas? Darksiders!

Šioje apžvalgoje papasakosiu apie pirmas dvi *Darksiders* žaidimų dalis. Kodėl pasirinktos būtent šios dalys, paklaus žingeidus skaitytojas. Ogi todėl, kad jas sukūrė ta pati kompanija „Vigil Games“. *Darksiders III* tėra serijos profanizmas, tad apie ją nieko nekalbėsime. Kodėl vėlta apie *Darksiders* kalbėti šiandien, nepaisant akivaizdaus fakto, jog pirmoji serijos dalis pasirodė prieš 10 metų? Aš manau, kad tai yra nesenstanti ir amžinai aktuali serija. Pirmosios dvi *Darksiders* dalys (o ypatingai antroji!) yra išskirtinai geri žaidimai, apie kuriuos kalbėti vėlta. Velnio tavo, žaidimų industrija, už didžiausią kompiuterinių žaidimų prakeiksmą – laiką! „Pixelio Gadyne“ rašo ne apie naujus, o apie amžinai aktualius meno kūrinius. Nesenstančius šedevrus. Ir tokie kūriniai yra pirmieji du *Darksiders* žaidimai.

Be pačios svarbiausios priežasties, dėl kurios galima drąsiai *Darksiders* vadinti šedevrais, t. y. smagaus *gameplay*’aus, originalieji *Darksiders* taip pat turi itin malonias galvosūkių bei platformingo sekcijas. Laipiojimas, šokinėjimai ir kiti dalykai įgyvendinti taip, kaip ir turėtų būti aukščiausios prabos AAA žaidime. Žaidimų siužetai tokie epiški ir, tuo pačiu, tokie tiesmukai paprasti, jog, nori nenori, žaidžiantis individas tiesiog lieka priverstas išspausti palaimingą ir kvailą šypsnį. Nieko čia nėra gilaus ar labai prasmingo. *Darksiders* drąsiai būtų galima pavadinti tiesiog kapoklėmis, kuriose siužetas paliktas kaip fonas, kad visos brutalių kovų ir platformingas bei „puzzle“ elementai turėtų bent kažkokią reikšmę. Ir... manau, kad tai nėra blogai. Nes pats žaismas šiuose žaidimuose įgyvendintas beprotiškai gerai, adiktyviai (atleiskite už tokį naujadarą) ir veiksmingai.

Daug kas sako, kad šiais laikais (na, pabandykime įsivaizduoti, kad laikotarpis prieš 10 metų vis dar priskirtinas šioms laikams) jau neva viskas sukurta. Vieni tuo tiki, o kiti ne. Visi yra savotiškai teisūs. Tačiau „Vigil Games“ kompanija pasirinko puikų sprendimą, realiai nieko naujo neišradusi. Kūrėjai tiesiog apjungė greičiausiai jiems patikusių žaidimų mechanikas į vieną mišinį, jį labai kokybiškai perdirbo, suvirškino ir... atpylė. Ir taip gavosi „Darksiders“. Žaidimas, savyje jungiantis idėjas iš mano jau teksto pradžioje išvardintų žaidimų ir iš dar daugiau ko...



Vienas iš esminių, ypač antrojoje *Darksiders* dalyje, esančių stebuklų (na, gal ne visai, tačiau beveik) yra atradimo džiaugsmas. Paslėpti ištisi lygiai su bosais (beje, paslėpti bosai yra patys įdomiausi ir sunkiausi), arba tiesiog daiktai, suteikiantys daugiau sveikatos taškų, kurių retkarčiais gali tikrai prireikti. Taip malonu kur nors nuklysti nuo įprasto pagrindinės siužetinės linijos kelio ir, pasukus nuošaliau, kažką naujo ir įdomaus atrasti.

Siužetiškai verta pasakyti tik tiek, kad *Darksiders* žaidimuose reikia valdyti Apokalipsės raitelius. Pirmojoje dalyje valdome Karą (War), o antrojoje Mirtį (Death). Kažkokios blogio jėgos nori sunaikinti pasaulį ir mes tam turime užkirsti kelią. Paprasta, lyg sviestas ant duonos. Nei pridėsi, nei atimsi. Labiau koncentruokimės į veiksmą!

Darksiders žaidimai daug skolinosi iš *God of War* serijos, ypač kovų mechaniką. Mušam priešus, kol

virš jų galvų atsiranda ikonėlė, tada paspaudžiam mygtuką ir mūsų valdomas Apokalipsės raitelis atlieka brutalų pribaijamąjį smūgį (dažniausiai, nupjaudamas galvą ar kitas galūnes). Pabaisų žudymas šiuose žaidimuose yra tarsi sportas. Jis neįpareigojantis ir perdėm nesudėtingas, tačiau nuo jo atsiplėšti sunku.

Pirmoji *Darksiders* dalis turi keletą vidutinio dydžio lygių, išmėtytų pasaulyje, o tuo tarpu antroji turi savotišką mažytį atvirą pasaulį, kuris kur kas erdvesnis bei didesnis, nei pirmojoje. Bet svarbiausia yra tai, kaip viskas šiuose žaidimuose kokybiškai atlikta ir tai, kokie jie neįpareigojantys bei smagūs. *Darksiders* puikiai galėtų padėti nuleisti garą po sunkios darbo dienos arba tiesiog atimti keletą vakarų iš jūsų gyvenimo. Jums patiks, jūs net nepastebėsite, kur prabėgo tas laikas! Ir jūs visiems sakysite, kokie geri yra *Darksiders* žaidimai, sukurti kompanijos „Vigil Games“. Tad žaiskite ir rekomenduokite draugams!



Frank Herbert „Kopa“ - tikrų tikriausia mokslinės fantastikos biblija

Tai štai... Jei kada nors kas nors jus pagrobs, nusiveš į požemini bunkerį ir kaišiojant adatas į jūsų manikiūro nemačiusius nagus tardydamas paklaus, kokia mokslinės fantastikos serija (na, o ką? Dvi knygos, tai ir serija!) galėtų būti vadinama, kaip ant pirmosios „Eridano“ leidyklos išleistos knygos nugarėlės popsinės, Džeimsobondinės „Plieninės žiurkės“ serijos autorius Harry Harrison pasakė „tikrų tikriausia mokslinės fantastikos biblija“, galėsit išrėžt, kad tai... „Kopa“.

Originalus „Dune“ leidimas pasirodė 1965 metais (šviežias kraujas, aš sakyčiau). 2002-aisiais mūsiškas fantastikos kulto reiškiniu tapęs „Eridanas“ ją išvertė ir išleido kaip dviejų dalių pasakojimą.

– Tu ką, pasakosi apie „Dune“? – pasigirsta iš gretimo kambario. – Tik be *spoily*, prašyčiau...

Taigi, be *spoily*. Frank Herbert – „Kopa“. Arba Frank Herbert – „Dune“.

Kiek daug apie „Kopą“ prikurtos puikios medijos. Aš visiškai nesuklindama sakau, kad netgi daugelio iškeiktas Davido Lyncho pastatymas man pasirodė netgi labai neblogas. Atmosferiškas! Tik, teisybės dėlei, turiu prisipažinti, kad mačiau filmą dar neskaičiusi knygų. Įdomu, koks filmo įspūdis

Gėris ir Blogis. Juoda ir Balta. Kaip ir „Sargybose“, čia esti aukštesnė jėga – Imperatorius. Na, ir yra Kopa. Arrakis. Planeta, kurią dengia smėlynai, kopos, nėra vandens, planeta, kurioje gausu narkotiko specijos ir pilna milžiniškų kirminų.

Pagrindinis pasakojimo veikėjas Polas – Atreidų Hercogo sūnus. Atreidai iškeliauja į Arrakį, siekdami pakeisti planetą (paversti ją tinkamesne gyventi žmonėms), o jiems ant kulnų lipa piktieji Harkonai. Vyks ta labai daug intrigų, išdavysčių. Manau, kad tiek istorijos ir užteks. Daug svarbiau paminėti ne kas, o kaip čia parašyta. „Kopoje“ gausu ne tik dialogų, bet ir monologų. Vos ne kiekvieną pokalbį vainikuoja kelios eilutės, kuriose parašyta, ką veikėjas, kažką pasakęs ar nutylėjęs, pagalvojo. Čia gausu nutylėto teksto. Labai vaizdingai ir išmoningai F. Herbertas vaizduoja veikėjų tarpusavio santykius. Kiekvienas judesys čia kažką reiškia. Kiekvienas akies mirktelėjimas turi prasmę. Iš to galima manyti, jog „Kopos“ autorius yra puikus psichologas. Tai, kaip vaizdingai jis pateikia Arrakį bei veikėjų tarpusavio santykį, man yra ypač nepamirštama ir tai mano vaizduotę įkvepia!



būtų jį vartojant kaip antidepresantą, po knygų. Beje, 2020-aisiais pasirodys naujas „Dune“ filmas, kurio nekantriai laikiu. O ką dar be kino medijos esu vartojusi, kas yra įkvėpta „Kopos“? Vis dar retkarčiais pamakaluojau žaidimą „Emperor: Battle for Dune“. Tai puiki, 2001-aisiais pasirodžiusi strategija. Tik, „Westwood“ kompanijos stilumi, turinti keistai virškinamas realių aktorių vaidinamas *cutscenes*. Kaip ir „Red Alert“. Bet grįžkime prie „Kopos“.

Religijoje yra Dievas ir yra Šėtonas. Lukjanenko „Sargybose“ yra Šviesieji ir Tamsieji. Kopoje yra Atreidai ir Harkonai.

Tenka sutikti, jog „Kopa“ yra tikrų tikriausia mokslinės fantastikos biblija. Tokio vaizdingo, įtaigaus ir taip gerai parašyto pasakojimo *sci-fi* pasaulyje tektų gerai paieškoti. Juk *sci-fi* pasakojimai paprastai būna gana paviršutiniški ir paprasti, o „Kopa“ yra sudėtingas, daugiasluksnis epas. Vilties paieškos pasaulyje, kuriame pilna pavojaus, keistos planetos Arrakio taisyklės ir papročiai. Net jei nesate mokslinės fantastikos fanas, būtinai perskaitykite „Dune“! Jums patiks, pažadu.

Lina Ivanova

Sergėjaus Lukjanenko „Sargybų“ serija apie ką trimituoja komunistiniai psichiatrai

Tačiau, kaip ten bebūtų, garsiausia Sergėjaus Lukjanenko serija yra „Sargybos“. Ją sudaro keturios knygos, kurias išleido žinomiausia, ir jau, deja, seniai bankrutavusi lietuviška fantastinės literatūros leidykla „Eridanas“. Patiko, matomai, mūsų vietiniams fentezi šulams Lukjanenko. Netgi į kartais lyg yla iš maišo išlendantį puikavimąsi savo Motina Rusija ir griežimą dantimis ant Baltijos šalių „Eridanas“, akivaizdu, didelio dėmesio nekreipė. Aš leidaisiu suviliojama „Sargybų“, o pagrindinis serijos herojus Antonas, man beskaitant, buvo tarsi mano partneris, su kuriuo aš dalinausi slapčiausiomis paslaptimis, išgyvenimais bei nuolat linguodavau į taktą, kai knygos puslapiuose išvysdavau populiarų grupių kūrinių tekstus, į kuriuos Antonas Gorodeckis kreipdavo ypatingą dėmesį. Lukjanenko tik beliko visa tai užrašyti.

Kaip jau minėta, „Sargybų“ seriją sudaro keturios knygos. „Nakties sargyba“ (originalus leidimas 1998 m., „Eridano“ – 2004 m.), „Dienos sargyba“ (originalus leidimas 2000 m., „Eridano“ – 2004 m.), „Sutemų sargyba“ (originalus leidimas 2003 m., „Eridano“ – 2004 m.) ir „Paskutinė sargyba“ (originalus bei „Eridano“ leidimas 2006 m. (oho, kaip greitai sukosi leidėjai...)).

Pasakysiu tiek, kad esu totali mokslinės fantastikos kalė, tačiau dėl bendro išprusimo visuomet buvau linkusi ir į svetimas, nepažintas teritorijas. Žanrine prasme, „Sargybos“ priklauso urban fantasy požiūriui. Tai reiškia, kad pasakojimo veiksmas vyksta šiais laikais, tačiau tai yra fantasy, kas reiškia, jog veikia magija. Įvykiai sukasi Maskvoje, o ten veikia raganos, burtininkai, vampyrai, vilkolakiai ir virš viso šito sanbrūzdžio stovi dvi sargybos bei Inkvizicija.

Nakties sargyba, kuri, kaip galima nujauti iš pavadinimo, sargauja naktį – tai šviesieji magai, kovojantys už šviesias vertybes, prižiūrintys nakties rimtį, baudžiantys tamsiuosius magus. Jiems vadovauja nežinia kiek metų gyvenantis Geseras, o pagrindinis pasakojimo veikėjas, mano jau minėtas Antonas, ir priklauso nakties sargybai. Bet yra ir dienos sargyba. Tai tamsieji, kurie, savo ruožtu, prižiūri šviesiųjų darbą dieną. Tai visi tie vampyrai, vilkolakiai, raganos ir t. t. O jiems vadovauja tamsusis magas Zabulonas. Atkreipkite dėmesį į paradoksą – šviesieji vadinasi nakties, o tamsieji dienos sargybomis. Kodėl gi Lukjanenko taip norėjo visa tai supainioti, atsakyti aš negaliu...

Taigi, yra dvi sargybos, kurios dirba savo darbą. Šviesieji atlieka savo dievišką funkciją ir naikina piktuosius užkeikimus, gauda vampyrus ir kitas padugnes. Ne visuomet aišku, ką veikia tamsieji, tačiau jų darbas yra prižiūrėti, kad nakties sargyba elgtųsi tinkamai. Tačiau virš visos šitos košės stovi Inkvizicija. Tai yra savotiška policija. Įsivaizduokite abi sargybas kaip svarstyklės. Vienoje pusėje šviesieji, o kitoje tamsieji. O Inkvizicija reikalinga tam, kad tarp šių dviejų sargybų būtų išlaikomas balansas. Į Inkviziciją gali pereiti tie Kiti (Kiti – ne žmonės, o magišką galią turintys individai, kurie turėtų priklausyti vienai iš dviejų sargybų. Tiesa, ne visuomet jie noriai ten registruojasi. Neregistruotų stiprių burtininkų būti negali, o tai jau sargybų reikalas), kurie susitakė su mintimi, jog yra nepakeičiama, tvirta siena tarp paprastų žmonių ir Kitų. Tie, kurie į viską pradėjo žvelgti šaltai ir ciniškai, pereina Inkvizicijon – sargybų policijon. Beje, nors istorija ir sukasi apie įvykius Rusijoje (konkrečiai, Maskvoje), Lukjanenko mums primena, o taip pat vėliau ir vaizdžiai pademonstruoja, kad tokių sargybų su savo Inkvizicijom pilna kiekvienam mieste visame pasaulyje.

Su Sergėjumi Lukjanenko, o tiksliau, su jo kūryba pažįstama esu jau seniai. O kas gi galėtų atsitikti, jog užmirščiau tokias jo istorijas, kaip „Atspindžių labirintas“ arba „Netikri veidrodžiai“? Įmantrus ir įtraukiantis sci-fi, su tik Lukjanenko būdingu grynai rusišku patosu/prieskoniu. O juk ir pati aš nesislepiu po lapais, kai kalba išsirutulioja apie kilmę...

Dar yra Sutemos ir jų sluoksniai. Sakoma, kad Sutemų sluoksnių yra septyni, tačiau tik patys stipriausi magai gali nužengti į penktą arba šestą. Kiekviename sluoksnyje esti vis kitokia atmosfera, dėsniai, ir kuo giliau brendi, tuo sudėtingiau ten išlikti. Kai kurie taip ir lieka įstrigę Sutemų sluoksniuose... Itin aukšto lygio magai gali per Sutemas pabėgti, jei juos bando sučiupti vykdant nusikaltimą. Taigi, į sargybų operacijas siunčiami tokio lygio magai, kurie galėtų susitvarkyti su situacijom. Jei yra manoma, kad kažkur dirba stipri, Aukščiausio lygio, neregistruota ragana, į jos medžioklę patraukia patys stipriausi nakties sargybos pareigūnai. Apsikarstę magiškais medalionais bei artefaktais, jie bando išspręsti susidariusią problemą. Neturiu visiškai jokio noro ar intereso jums išduoti knygų turinį. Kiekvienoje knygoje pasakojamos įdomios istorijos, kuriose pilna gyvenimo, skausmo, kančios, magijos ir mistikos. O kaip vaizdžiai ir įtikinamai Lukjanenko vaizduoja Kitus! Jie juk irgi gyvi padarai – jautrūs, iškalbingi ir... žmogiški. Nors ir naudoja magiją.

Tiesa, apie Galią. Pasirodo, paprasti mirtingieji Galios turi daugiausia, tiesiog nemoka ja naudotis, o kuo stipresnis Kitas, tuo jis Galios turi mažiau, tačiau gali it siurblys tą Galią susiurbti ir panaudoti savo tikslams. Vėlgi – Lukjanenko stiliaus paradoksas. Nieko nepasakysi. Užlankstyta neblogai.

Ir... tiek. Šis tekstas tebuvo trumpa informacija apie tai, kad egzistuoja tokia serija. Seni fantasy veteranai, turbūt jau seniausiais perskaitę šias knygas, tad tikiuosi, jog šis mano pasakojimas



jį padėjo prisiminti senus laikus, o tie, kas dar nėra skaitę... galbūt susidomės. Kaip minėta, esu labiau sci-fi skaitytoja, tad, savaime aišku, mokslinės fantastikos esu perskaičiusi daugiau nei fantasy. O ir niekada nebuvau didelė magijos ar skandinavijos mitologijos fanė, tačiau „Sargybos“ man tikrai nuoširdžiai patiko. Tai, kaip realistiškai ir žmogiškai, vos ne kasdieniškai, Lukjanenko pateikia savo veikėjus. yra kažkas tokio!

Skaitykite mane ir perskaitę permanykite, broliai ir seserys! Ir praneškite „Pixelio Gadynės“ redakcijai, jei aptiksite panašaus lygio, o gal net dar geresnę urban fantasy istoriją.

Lina Ivanova

Jack L. Chalker „The Four Lords of the Diamond“ serija - tarp komercijos ir požemių

Oi, kaip aš dievinu tą nenaudėlį Chalkerį! Puikiai prisimenu, kai dar bandydama atrasti mokslinę fantastiką iš kažkur gavau rekomendaciją perskaityti „Vidurnaktis prie sielų šulinio“. Ši knyga mane taip įkvėpė, kad neliko nieko kita, tik ieškoti daugiau šio genialaus autoriaus darbų. Su tokia fantazija sukurti pasauliai tiesiog negali palikti abejingų! Veikėjai, kurie išgyvena keistas transformacijas, tiek fiziškai, tiek dvasiškai, pasaulis, surėdytas iš žemiška logika nepaaiškinamų dėsnių. Toks tas Chalkeris. Tad, nieko nelaukdama, griebiau vieną populiariausių šio Amerikos rašytojo serijų, pavadinimu „The Four Lords of the Diamond“.

Kaip jau byloja serijos pavadinimas, ji yra sudaryta iš keturių knygų: „Lilita“, „Cerberis“, „Charonas“ ir „Medūza“. Visos yra seniausios išverstos į lietuvių kalbą ir išleistos „Eridano“ leidyklos. Ką galėčiau pasakyti, perskaičiusi visas keturias šios serijos knygas? Palyginus su „Vidurnakčiu prie sielų šulinio“, Chalkeris čia paprastesnis, vietomis netgi nusirisiantis iki Harry Harrision („Plieninės žiurkės“ serija) popsiškumo, tačiau nepagalvokite, kad tai blogai. Kitaip tariant, visgi sukurtas pasaulis ir jo savitos, tik Chalkerui būdingos taisyklės, čia pačiam aukščiausiam lygyje.

Įsivaizduokite: labai tolima ateitis, žmonija jau seniausios skraidė po Galaktiką ir ieško žmogui tinkamų gyventi planetų, tačiau nieko neranda. Ir staiga, vienas keistuolis, visiškai freak'as, Vardenas atsiunčia pranešimą, jog surado... netgi keturias žmonėms tinkamas gyventi planetas! Vieną jis pavadino Lilita, kitą Cerberiu, dar kitą Charonu, o paskutiniąją Medūza. Jos toje pačioje saulės sistemoje. O prie savo raporto Vardenas pridėjo raideles „ZZ“, kas reiškia, jog planetos pavojingos.

Nuo to laiko šios keturios planetos pavadintos Vardeno deimantu. Gavę pranešimą buvo sukręsti. Tirti šį keistą reiškinį iš karto pasiūstos mokslininkų divizijos. Keturios, visiškai skirtingos, vis kitokią ekosistemą turinčios planetos, tinkamos gyventi žmonėms! Tik yra vienas „bet“... Visose šiose planetose esti specifiniai mikroorganizmai, kurie tokie smulkūs, jog geba įsisiurbti į pačias mažiausias ląsteles, o nuklydus nuo Vardeno deimanto, jos susinaikina, tuo pačiu sunaikindamos ir žmogų, arba daiktą. Tad Vardeno deimantas tapo savotišku kalėjimu, į kurį siųsdavo įvairius išprotėjusius mokslininkus ar nepataisomus nusikaltėlius. Juk tai pats geriausias kalėjimas, iš kurio ištrukti neįmanoma...

Kad būtų dar įdomiau, pasirodo, jog Konfederaciją (na, įsivaizduokite didelę Ameriką su savo milžinišku siekiu kontroliuoti viską, atnešti taiką ir kariauti su priešais, tik labai didelę, aprėpiančią didelę Galaktikos dalį), kuriai dirba specialūs agentas, pagrindinis istorijos veikėjas, nori sunaikinti piktieji ateiviai. Tik niekas nežino nei kas jie, nei ko jie nori. Nieko keista, jog Vardeno deimanto planetose išvyravo žmonijai įprasta hierarchija ir kiekviena planeta dabar turi po valdovą, su kuriais, manoma, susisiekti ateiviai ir su jų pagalba nori sunaikinti Konfederaciją. Dalykas be precedentų.

Norėdama užkirsti kelią ateivių užmačioms ir, apskritai, išsiaiškinti kas jie tokie, Konfederacija siunčia specialų agentą, kuris prisibazuoja kosmose, ne per toliausiai nuo Vardeno deimanto. Tik jis ir kompiuteris. Konfederacija sukuria keturis agento klonus, t. y. perkelia į šią sėmonę keturiems į skirtingas Vardeno deimanto planetas

nuteistiems vykti nusikaltėliams, o visų jų istorijas seka agentas prie kompiuterio. Kiekvieno klonų misija yra infiltruoti į skirtingą Vardeno deimanto planetą ir užmušti jos valdovą bei išsiaiškinti, kas yra tie ateiviai. Dabar man rašant šiuos žodžius darosi taip keista ir kartu taip norisi išbučiuoti Chalkerį už jo fantazijas... Genialu!

Kiekviena Vardeno deimanto planeta turi minėtus mikroorganizmus, tačiau kiekvienoje jie vis skirtingai veikia. Tarkim, pačioje pirmoje, Lilitoje, žmogus, gebantis valdyti savo mikroorganizmus, gali priversti sunaikinti bet ką, įgauna daug galios, vien savo valios dėka. Cerberijoje žmonės gali vos panorėję apsiukeisti kūnais ir taip toliau. Kiekvienoje istorijoje pagrindinio veikėjo klonas



pakliūva į Vardeno planetą, kartu su kitais nuteistaisiais, ir susiranda palydovę, kuri jam padeda įvykdyti misiją. Knygos keturios, tačiau jos visos neilgos (apie 200 puslapių kiekvienoje), tad ir istorijos nėra labai plačios. Dažniausiai, kaip jau ir minėjau, vos ne Harry Harrison stiliumi įvykdomos misijos, kuriose nestinga veiksmo, meilės ir nuotykių.

Nors pasaulis ir jo taisyklės labai įdomios, tačiau pats siužetas paprastas. Už tai neatrastumėme kito su tokia fantazija parašyto knygų ciklo. Daugiau apie istoriją nieko nepasakosiu. Pačios knygos trumpos, jas skaityti malonu ir paprasta. Šiuo metu skaitau „Srauto ir užuovėjų“ seriją (vėlgi to pačio Chalkerio), kuri išvis yra kažkas nesuvokiama, groteskiška ir tamsaus. Šis rašytojas tvirtai stovi man pirmoje vietoje ir nesu skaičiusi nieko įdomesnio iš mokslinės fantastikos. Perskaitykite ir jūs! Juolab, kad šias knygas galima nesunkiai surasti Lietuvos bibliotekose. Skanaus!

Lina Ivanova

TAMSA RYJA TAMSA

Edvardas Vyšniauskas



Gintautas K. Ivanickas yra žiauriai kietas žmogus. Tie, kas domisi fantastika, seniausiai žino šį žmogų, kaip kultinės Lietuvos leidyklos (kuri, deja, bankrutavo) „Eridanas“ meninį redaktorių. Tie, kas kapstėsi giliau, žino, kad Gintautas yra išleidęs knygą „Laumės mėnuo“. O tie, kas domisi tuo, kas vyksta šiandien, neabejotinai žino, jog Gintautas visai neseniai savo lėšomis (!) išleido naują fantasy romaną „Tamsa ryja tamsą“. Tai pirmoji „Umbros kronikų“ dalis, susilaukusi milžiniško pasisekimo. Tai romanas, kuriame Sapkowski sutinku Diuma. Na, o mums pasidarė labai įdomu ir nusprendėme pakalbinti rašytoją apie tai, kaip viskas jam prasidėjo, kas įkvėpė, apie praeitį, dabartį ir ateitį. Apie visa tai, kas svarbiausia. Prašome, skaitykit.

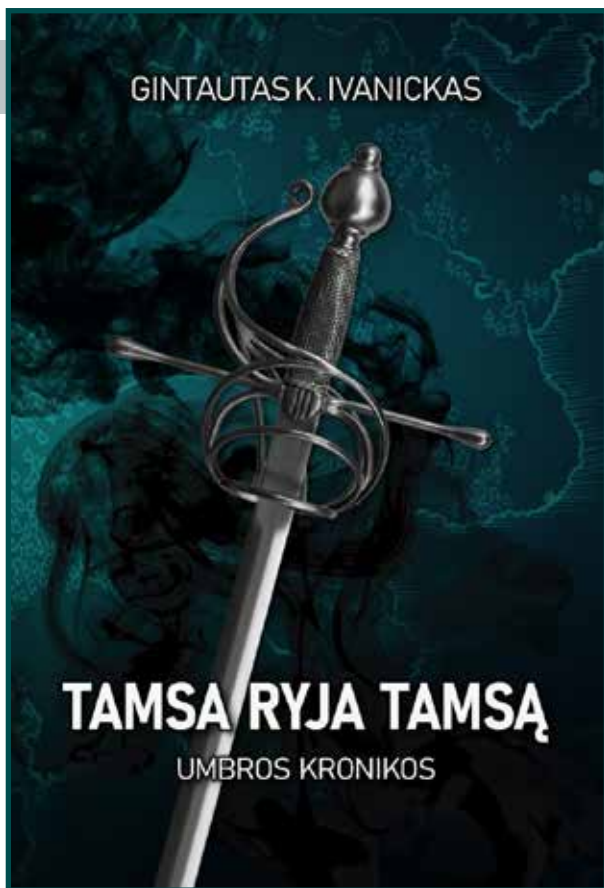
Pixelio Gdynė: Visų pirma, sveikiname išleidus naują knygą! Būtų labai įdomu sužinoti apie pačią jūsų, kaip rašytojo, pradžią. Kas paskatino užsiimti rašymu ir kokie buvo pirmieji bandymai?

Gintautas K. Ivanickas: Dėkui už sveikinimus. Apie pradžią... Sunku pasakyti, kada buvo ta pradžia. Ar tuomet, kai kokių dešimties metų ėmiausi rašyt perskaitytos knygos pratėsima? Jau nepamenu, ar tai buvo kažkuri Džeko Londono knyga, ar „Trys muškietininkai“, mat tokių pratėsimų (dabar pavadintume juos *fanfikais*), buvo ne vienas. Kodėl juos rašiau? Tiesiog nenorėjau skirtis su pamėgtais herojais. Vėliau, paauglystėje, buvo eilėraščiai, buvo kažkokie apsakymai. Na, o jau rimtu debiutu turbūt reikėtų laikyti apsakymą, pasirodžiusį almanache „Kaukas“, 1997 metais.

PG: Kokius autorius laikytumėte savo autoritetais? Apskritai, papasakokite, kas labiausiai įkvėpia jus rašymui?

GKI: Tie autoritetai nuolat keičiasi. Mėgstamus autorius galėčiau vardinti ir vardinti. Andrzej Sapkowski, Neil Gaiman, Brandon Sanderson, Joe Abercrombie, Guy Gavriel Kay, Neal Stephenson... Tęsti?

PG: Kadangi skaitome daug fantastikos, žinome, kad dirbote kultinėje Lietuvos leidykloje „Eridanas“. Gal galite papasakoti apie išpūdžius dirbant šioje leidykloje? Ar skaudu buvo, kai „Eridanas“ galiausiai bankrutavo?



GKI: Įspūdžių ten buvo visokių. Bet... „*What happens in Las Vegas stays in Las Vegas*“. O šiaip, be abejo, smagu buvo dirbti ten, kur darbas susijęs su tavo pomėgiais. Aš ir dabar mielai dirbčiau tokį darbą, kurio 50 procentų sudaro fantastikos skaitymas. Tiesą sakant, ir dirbu. Tik algos niekas nemoka.

Ar skaudu, kad „Eridano“ epocha baigėsi? Žinoma, skaudu. Turėjome leidyklą, kuri ne tik kad nebijojo fantastikos žanro, bet kryptingai jame dirbo. Dabar yra „Kitos knygos“, retsykiais pamaloninančios viena kita (dažniausiai klasikinės fantastikos) knygele, Neilui Gaimanui ištikimi „Bonus Animus“, Martiną, Sandersoną ir Sapkowskį bandanti prisijaukinti „Alma littera“. Bet to dėsningo, plataus spektro, periodiško – nėra.

PG: Dabar pakalbėkime apie „Umbros kronikas“. Kas paskatino parašyti šią knygą? Ir apie ką yra šis kūrinys? Apibūdinkite trumpai žmonėms, kurie apie šią knygą dar nieko nežino.

GKI: Kas paskatino? Kaip visada – noras papasakoti sugalvotą istoriją. O tą „Umbros kronikų“ sumanymą nešiojau mintyse labai ilgai. Tiesiog kažkada supratau, kad jei nešiosiuos ir toliau, tai jis ten apaugtų voratinkliais, susivynios į kokoną ir to kokoną viduje nugaiš. Teko sėst ir rašyti.

Apie ką „Umbros kronikos“? Apie mus, apie tokius pat žmones, kaip mes, tik kitokiame pasaulyje, kitokiose aplinkybėse. Tai nuotykinis, pramoginis kūrinys. Intrigos, susirėmimai, išdavystės. Ir visa tai pasaulyje, primenančiame mūsų, tokį, koks jis buvo XVII amžiuje. Ir dar lašelis savotiškos magijos.

PG: Kodėl nusprendėte „Umbros kronikas“ išleisti pats, savo lėšomis? Kiek žinome, viršelį sumaketavote taip pat jūs, o jis tikrai atrodo vykęs.

GKI: Leidykloms romanas pasirodė... Tiesą sakant, net nežinau, koks jis pasirodė leidykloms. Nė viena tiesiai neatsakė, kodėl nesusidomėjo. Bet atsirado žmonių, kurie tvirtino, kad mielai matytų popierinę versiją savo lentynoje. Tuomet pasiryžau padaryti tai pats. Atliekamų lėšų samdytis redaktorių tekstui, dailininką viršeliui, maketuotoją parengti knygą spaudai, neturiu. Tad viską dariau pats. Todėl už viską, kas blogai, atsakingas tik aš. Už viską, kas gerai – irgi. Tiesa, mano pabraižytą žemėlapią padailino viena mergina – ačiū jai už tai.

PG: Kaip ten yra su tuo reklaminiu „Umbros kronikų“ tekstu, kad tai yra knyga, kurioje „Diuma sutinka Sapkowskį“? Ar taip iš tikrųjų nutinka knygoje?

GKI: Tą frazę mestelėjo kitas lietuviškosios fantastikos (ir ne tik) rašytojas – Justinas Žilinskas. Tiesmukai jos suprasti nereikia. Iš Alexandre Dumas knygoje – apsiaustai, rapyros, iš Sapkowskio... Ai, tiesą sakant, knygoje ir pats Sapkowski yra. Bet tai personažas, užgimęs iš pajuokavimo, o vėliau išsikovojęs ir teisę į egzistavimą Umbros pasaulyje.

PG: Jūs taip pat esate parašęs knygą „Laumės mėnuo“ (leidykla „Eridanas“). Apie ką yra šis kūrinys?

GKI: „Laumės mėnuo“ – taip pat *fantasy* romanas. Pasakojantis apie alternatyvią Lietuvą, kurioje greta žmonių gyvena ir laumės. Ir vilkolakiai. Ir kaukai. Ir bezdukai. Bet tai jau labai sena istorija.

PG: Ar turite planų ateities knygoms? Galbūt antra „Umbros kronikų“ dalis? O gal kažkas visai kito?

GKI: Taip, antra dalis jau rašoma. O kažkokių toliau siekiančių planų – neturiu. Leiskite pradžiai užbaigti šitą istoriją.

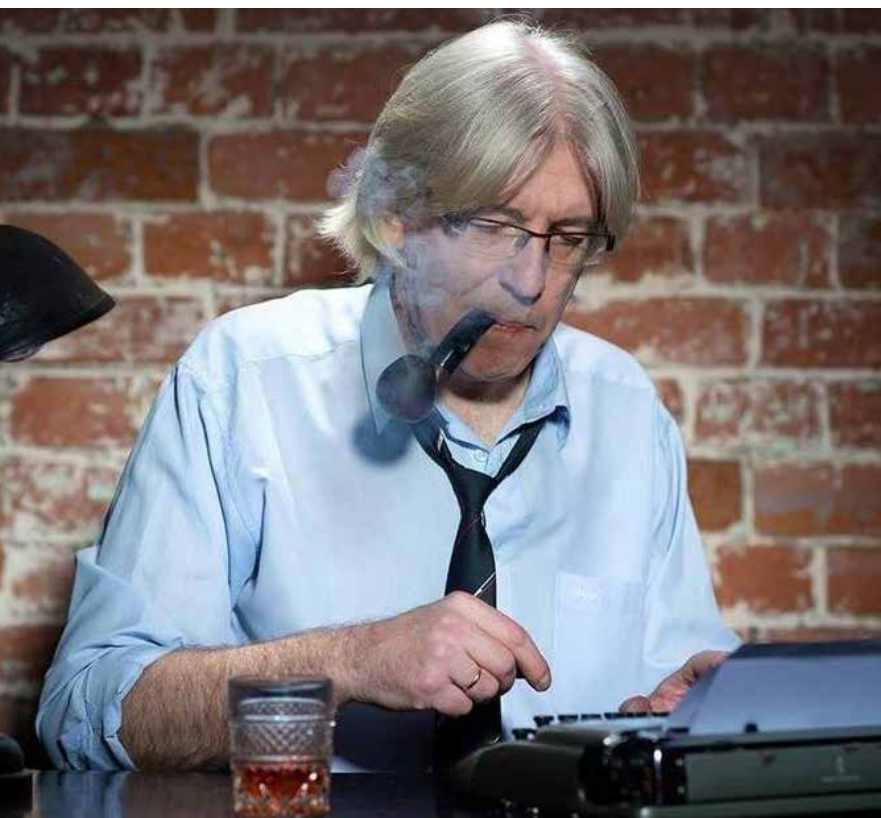
PG: Kokios savybės, jūsų nuomone, yra svarbiausios kiekvienam save gerbiančiam rašytojui? Ko palinkėtumėte dar tik pradedantiems rašymu užsiimti žmonėms?

GKI: Save gerbiančiam rašytojui nepamaišytų gerbti ir skaitytoją. Kitaip tariant, stengtis viską daryti gerai. Nesakau, kad taip darau, bet tikrai – stengiuosi. Ir dar – berods, Glenas Cookas yra kadaise pasakęs: „Rašytojas sau gali leisti viską, išskyrus vieną dalyką – būti nuobodžiu“. Stengiuosi šios taisyklės laikytis ir linkiu taip pat elgtis pradedančius rašyti.

Norėčiau čia dar pacituoti ir Stepheną Kingą: „Norint tapti geru rašytoju, reikia daug skaityti ir daug rašyti“. Tai to ir palinkėčiau – skaityti ir rašyti.

PG: Kokia jūsų nuomonė apie fantastikos situaciją Lietuvoje šiandien? Kaip buvo prieš kokius 20 metų ir kaip, laikui bėgant, ši situacija keitėsi? Į gerą pusę ar atvirkščiai?

GKI: Deja, matyt, teks pripažinti, kad situacija pasikeitus ne į gerą pusę. Prieš dvidešimt kelis metus „Eridanas“ leido „Geriausios lietuviškos fantastikos“ rinkinius, kurie buvo puiki starto



galimybė pradedančiam šio žanro rašytojui. Pradėjo „Lietuviškos fantastikos bibliotekos“ seriją, kurioje be jau minėto „Laumės mėnesio“ pasirodė ir dar trys lietuvių autorių romanai. O šiandien, kaip parodo ir mano situacija – šio žanro kūrėjui gerokai sunkiau. Kita vertus, tų spragų prasimušti pro asfalto dangą atrandama – prisiminkime Andriaus Tapino du *steampunk'o* romanus, dvi alternatyvios istorijos žanrui priskiriamas Romano Judino knygas, kuriose mūsų pirmasis ir vienintelis karalius Mindaugas nenužudomas, Marijaus Gailiaus „Oro“... Ir tai tikrai ne viskas. Tad vilties vis dar yra.

PG: Papasakokite, kaip atrodo jūsų rašymo procesas? Nuo pirmos šovusios minties iki parašyto skyriaus. Ar dažnai rašant pajaučiate katarsį?

GKI: Aš labai labai ilgai sumanymą gromuliuoju. Prasukinėju mintyse, brandinu. Tuomet jau

sėdu rašyti. O ir rašau lėtai – mat tekstą šlifuoju iškart, dar teberašydamas. Tai nereiškia, kad neredaguoju ir netvarkau po to, bet penkis šešis kartus užrašyti sakinį ir vėl jį nutrinti, nes kažkas jame skamba ne taip – mano rašymo rutinos dalis.

Apie katarsį... Nežinau, ar tai katarsis, bet kai atrandi teisingą raktą kažkokiam epizodui, kai supranti, kad jis turi būti papasakotas tik taip, o ne kitaip – kažkas tokio būna. Žinoma, anaip tol ne kiekviena scena taip pavyksta. Skaitydamas svetimus kūrinius aš tiesiog fiziškai jaučiu, kuriuos epizodus rašydamas autorius tiesiog mėgavosi tuo, ką daro. Įtariu, kad ir mano tekstuose atpažinti tokias atkarpas.

PG: Kiek žinome, taip pat domitės serialais bei filmais. Papasakokite, ką įdomaus ir verto dėmesio matėte pastaruoju metu? Galbūt ką nors galėtumėte parekomenduoti mūsų skaitytojams?

GKI: Oi, čia ir vėl galima būtų vardinti be galo. Jei reiktų paminėti vieną vienintelį serialą, ko gera, rinkčiausi „Deadwood“. Jei nematėte – eikite žiūrėti. Rimtai.

PG: Gal jūsų, kaip rašytojo, karjeroje buvo koks nors kurioziškas, su rašymu susijęs įvykis? Tarkim, rašymas per sunkias pagirias arba dar kas nors keistesnio?

GKI: Daugiausiai, ką sau leidžiu rašydamas – bokalas lengvo alaus. Ir tai nebent karštą dieną, kai jis išgaruoja greičiau, nei bent kiek svaigina. Yra mitas, kad Hemingway'us neva sakė: „Rašykite išgėrę, redaguokite blaivi“. Netikėkite. Tai mitas.

Iš keistesnių galiu papasakoti nebent tai, kad antrosios „Umbros kronikų“ knygos dalims pavadinimus susapnavau. Bet ir tai, matyt, suprantama. Kaip minėjau, sumanymą ilgai volioju mintyse. O kol miegi, pasąmonė dirba toliau.

PG: Na, ir pabaigai: Sapkowski VS G. Cook'as. Kuris nugalėtų?

GKI: Aš rinkčiausi Sapkowskį. Cook'as irgi puiku. Bet Andrzejus ironija muša bet kokį Gleno kozirį.

PG: Ačiū už interviu. Jūsų paskutiniai žodžiai mūsų skaitytojams?

GKI: Paskutiniai žodžiai – skamba mažumėlę makabriškai. O aš pajuokausiu. Ne tik jūsų skaitytojams, bet ir apskritai, norėčiau kad paskutiniai mano žodžiai būtų: „Dabar įdėmiai klausykite. Lobį, aš paslėpiau tra... tra... trrrr...“ Skamba kaip intriguojančios istorijos pradžia. O juk nėra nieko geriau už įdomią istoriją.

HEROES

OF MIGHT AND MAGIC





PIKELIO
GAOYNE