

# DIABLO



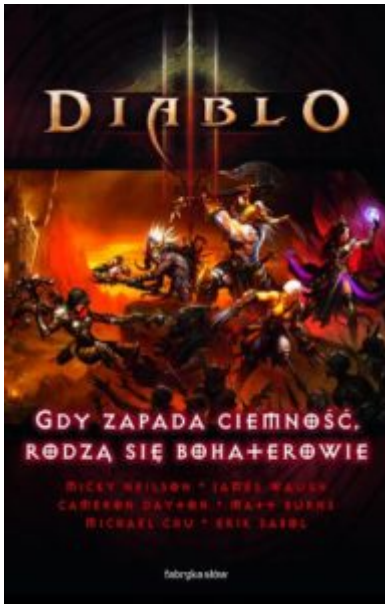
GDY ZAPADA CIEMNOŚĆ,  
RÓDZĄ SIĘ BOHATEROWIE

MICKY NEILSON • JAMES WAUGH  
CAMERON DAYTON • MATT BURNS  
MICHAEL CHU • ERIK SABOL

fabryka słów

# Ersatz horroru

*Fahrenheit Crew*



Autor: Micky Neilson; James Waugh; Cameron Dayton; Matt Burns; Michael Chu; Erik Sabol.

Tłumacz: Mateusz Repeczko

Tytuł: „Diablo. Gdy zapada ciemność, rodzą się bohaterowie”

Wydawca: Fabryka Słów 2013

Stron: 314

Cena: 34,90 zł

Książki powstałe na podstawie popularnych gier są czymś normalnym. To już standardowe działanie, pomyślane dlatego, by gra trafiła na szerszy rynek, czyli lepiej się sprzedała. Zciekawiony człowiek weźmie książkę do ręki, a później zagra, by zobaczyć, co było dalej, lub o co chodziło w lekturze. Nie inaczej mamy w tym przypadku.

„Gdy zapada ciemność, rodzą się bohaterowie” jest zbiorem sześciu opowiadań z uniwersum Diablo III. Trzy z nich wcześniej można było przeczytać po angielsku na stronie producenta gry. Prawie każde z nich jest poświęcone innej profesji, w przedstawiciela której gracz może się wcielić. Mamy więc przygody łowcy demonów, barbarzyńcy, szamana, mnicha oraz maga. Z ciekawszych postaci jest też pisarz sztuk teatralnych, który szuka natchnienia i niestety go znajduje. Czy taki podział to dobry pomysł?

Naprawdę trudno odpowiedzieć. Jeśli chodzi o ten typ promocji, są dwie szkoły. Jedna głosi, że podobne podejście jest bez sensu, bo autor/autorzy ograniczeni są fabułą gry; druga, że to dobry pomysł, bo rozszerza uniwersum, pozwalając czytelnikowi lepiej poznać świat. Oba punkty widzenia mają oczywiście zarówno plusy, jak i minusy.

W niniejszym zbiorze opowiadań naczelną zasadą jest ukazanie, że to nie demony, tylko ludzie są

prawdziwym złem. Jakież to odkrywcze, prawda? Jeśli chodzi o lekkość pióra - nie można żadnemu z autorów nic zarzucić. Zgrabnie się to czyta i człowiek nie ma wrażenia, że traci czas. Jednak jest jedno „ale”, mianowicie naczelną myślą autorów było prawdopodobnie nawiązanie w opowiadaniach do czegoś głębszego. Mamy odniesienia do Poego oraz Kinga... tyle że nieudane. Może to wina świata, a może autorów. Nie wiem. Szkoda, że ten szlachetny zamysł się nie udał. Pomysł był zacny, jednak zabrakło tej jednej iskielki. No cóż. Nie każdy musi napisać dzieło pamiętane przez pokolenia, jednak „prawie jak horror” to nie to samo co „horror”.

Mimo wszystko książka ma w sobie coś. Ciekawe pomysły, a czasem zaskakujące historie ratują ten zbiór przed zapomnieniem, jednak dla niełubiących fantasy antologia się nie nadaje, za dużo w niej magii i miecza. Dla innych to zbiór lekko wyzierający ponad przeciętność. Osobiście nie byłem zachwycony. No ale cóż, sygnatura „Diablo ” musi uświadomić czytelnikom, że między okładkami nie znajdują głębokich treści ani prawd objawionych. Czy warto wydać na nią 35 złotych? Hmm... nie bardzo. Nie ratuje antologii klimatyczna okładka ani porządne wydanie Fabryki Słów. Tłumaczenie jest poprawne i nic mu nie można zarzucić, tak samo jak i redakcji. Miłym akcentem są grafiki z gry i ilustracje nawiązujące stylem do opowiadań. Dla fanów Diablo III to pozycja obowiązkowa, dla innych niekoniecznie. Chyba że chcecie coś poczytać w sezonie ogórkowym lub w drodze pociągiem na wakacje. Wtedy to dobry zakup - i tylko wtedy. Mogło być strasznie, a wyszedł ersatz horroru. Szkoda.

*Konrad Fit*