



Growo i Rozrywkowo

Fahrenheit Crew



Karen Traviss

Gears of War. Pola Aspho

Tłum.: Piotr Pieńkowski

[Fabryka Słów](#) 2011

Stron: 472

Cena: 39,90 zł

Temat książek powstających na bazie gier można uznać za problematyczny. Polskojęzyczny czytelnik nie miał do nich zbyt wiele szczęścia, a co za tym idzie, część zainteresowanych zdążyła wypracować sobie zdanie na temat ogółu tego rodzaju radosnej twórczości. Nie ma co się dziwić, patrząc na kwiatki pokroju obydwu „Baldur’s Gate”, „Planescape: Torment”, pierwszych dwóch historii opowiadających przygody Ezio Auditore, czy sygnowane nazwiskiem Toma Clancy’ego, a pisane przez Davida Michaela „Ghost Recon” (wszystkich powyższych jestem skromnym właścicielem). Wyliczać można długo, ale wszystko sprowadza się do prostego faktu – książki tego typu zdążyły otrzymać metkę warsztatowo upośledzonych, sztampowych oraz nudnych.

Nie można zatem się dziwić, że żywiłem pewne obawy, gdy przeczytałem o nadciągającej premierze „Gears of War. Pola Aspho”. Z jednej strony mamy prostą strzelaninę TPP z dość tradycyjnym scenariuszem, acz osadzoną w interesującym świecie z ciekawymi i zgrabnie rozwijanymi przez trzy części bohaterami, z drugiej nieszczęsne fatum ciężące nad książkami pisanymi w oparciu o scenariusze gier. Postanowiłem zacisnąć zęby i zaufać Fabryce Słów, słusznie, jak się okazuje.

Karen Traviss odwaliła kawał dobrej roboty, wykorzystując znane graczom postaci i miejsca do przedstawienia nowej historii. Minęło szesnaście lat od wyjścia Szarańczy na powierzchnię i rozpoczęcia wojny, w której ludzkość stanęła na z góry przegranej pozycji. Sera, świat będący niemy świadkiem tych wydarzeń, leży w ruinach, zniszczona przez samobójczy zryw Koalicji celem obrony resztek cywilizacji. Potężna orbitalna broń, Młot Świtu, zabiła miliardy, by ocalić miliony. Od dwóch lat (czyli po wydarzeniach mających miejsce w pierwszej części Gears of War) sprawy zdają się zmierzać ku lepszemu. Szarańcza pojawia się sporadycznie, a żołnierze Koalicji głównie polują na maruderów, niekiedy atakujących konwoje. W tej sytuacji poznajemy dwóch członków oddziału Delta, sierżanta Marcusa Feniksa i Dominica Santiago. Obaj muszą poradzić sobie z własnymi demonami, niewiele mającymi wspólnego z Szarańczą.

Książkę można podzielić na dwa przeplatające się wątki. Pierwsza to właśnie ten, o którym pisałem powyżej. Nieco spokojniejszy, opowiadający o traktowaniu Gearów przez społeczność Jacinto, ostatniego ocalonego miasta Koalicji, wytykający nierówności społeczne i skupiający się na rozwijaniu bohaterów. Inaczej sprawa ma się z drugą częścią, dotyczącą tytułowych Pól Aspho. Przenosimy się w niej na dwa lata przed atakiem Szarańczy, w sam środek innej wojny, która do historii miała przejść pod nazwą Wojen Wahadłowych.

Znacznie młodszy bohaterowie, ludzki przeciwnik i stawka, którą jest przechwycenie broni masowego rażenia. Tutaj nie ma już tak jasnego podziału na tych dobrych i złych. Każda ze stron ma własne motywy i choć czytelnik raczej wybierze stronę postaci znanych z gier, ich zadania niejednokrotnie postawią pod znakiem zapytania czystość intencji. Mimo większego nacisku na akcję, podkreślaną bogatymi opisami, autorka znajduje czas na dalsze budowanie postaci, dodając głębi mrukliwym zabijakom z gier.

Nie ukrywam, że powieść „Gears of War. Pola Aspho” przypadła mi do gustu i przeczytałem ją z przyjemnością. Karen Traviss, będąca jednocześnie scenarzystką „Gears of War 3”, dobrze orientuje się w świecie Sery i z wprawą wciąga czytelnika w wir akcji. Sporą zasługę za ten stan rzeczy ponosi również tłumacz, który wywiązał się z zadania bez psujących zabawę potknięć.

„Gears of War. Pola Aspho” dostarcza wreszcie solidnego argumentu na obronę książek „growych” oraz pozwala nieco optymistyczniej patrzeć na kolejne zapowiadane przez Fabrykę Słów pozycje tego typu, a mianowicie „Diablo III. Zakon” i „Crysis. Legion”. Powieść Karen Traviss mogę ze spokojnym sumieniem polecić nie tylko fanom trylogii spod znaku GoW, ale także każdemu czytelnikowi pragnącemu chwili odprężenia przy dobrze napisanej, pełnej akcji historii.

Na zakończenie dodam tylko, że mająca nie tak dawno premierę „Gears of War. Ostatni z Jacinto” prezentuje wyższy poziom, ale o tym już przy okazji.

Piotr Szczepońnik