The Gamers: Dorkness Rising

2015-11-27



Czyli rola MG to najtrudniejsza rola...

Każdy stworzony, czy wymyślony świat w uniwersum musi stanąć przed nieobliczalnym niebezpieczeństwem. Dziwnym trafem zwykle znajduje się śmiałek, lub grupa śmiałków gotowa ocalić mieszkańców przed niechybną śmiercią lub nawet czymś gorszym. W tym świecie ostatecznym złym jest Mort Kemnon, nekromanta posiadający „Maskę Śmierci", artefakt dający moc Boga. Jest też i grupa śmiałków usiłująca powstrzymać go i odebrać mu ów artefakt.

Śmiałkom jednak nie idzie za dobrze, tuż po dotarciu do Mort Kemnona, ulegają jego sile – zostają zabici. Na całe szczęście (dla świata) okazuje się że była to przygoda w RPG – naszemu światu nie grozi niebezpieczeństwo. Gracze jednak są zirytowani, nie jest to ich pierwsza porażka w tej przygodzie. Czyżby drużyna była niewłaściwa, a może Mistrz Gry źle ją prowadzi, lub z samą przygodą jest coś nie tak.

All Lodge (Nathan Rice) usiłuje stworzyć nową przygodę (scenariusz) do gry RPG. Musi jednak ją przetestować – dlatego gracze tyle razy powtarzają ją. Zaczyna jednak ich to nudzić, trzeba znaleźć środek który doprowadzi drużynę do szczęśliwego, tym razem, zakończenia przygody.

Środkiem tym okazuje się nowa postać i gracz w drużynie. Jest to... kobieta! Joanna (Carol Roscoe) jest całkowitą neofitką w dziedzinie gry RPG. Jednak chce zagrać i przygotowuje się to tego porządnie. Przeczytała podręcznik, nauczyła się zasad, stworzyła też sama swoją postać. Niektórzy z współgraczy są wręcz oburzeni że nie chce skorzystać z ich „pomocy" i grać postacią którzy dla niej stworzyli.

Postać Joanny – Daphne nie jest typową wojowniczką, bardziej jest nastawiona na zręczność. Czy przetrwa jednak w walce? Cóż gracze wydają się zaskoczeni, czyżby tacy znawcy nie wiedzieli że tak

też można? Joanna wczuwa się w postać Daphne i gra tak że nie raz zaskoczy nie tylko graczy ale i Alla, który jest tu Mistrzem Gry.

Garcze mają dość grania po raz kolejny w tą samą przygodę i zaczynają okazywać lekceważenie, uwodzą każdą napotkaną kobietę, wysadzają wieśniaków w powietrze.

Gracze jednak posuwają się do przodu, aż dochodzi do starcia z ostatecznym przeciwnikiem. Czy tym razem mu ulegną?

„**The Gamers: Dorkness Rising**” podobnie jak poprzednia część „**The Gamers**” to naśmiewanie się graczy RPG z samych siebie. Mamy znowu kłótnie, dziwaczne pomysły, dobijanie Mistrze Gry swoimi wygłupami, nie traktowanie serio przygody. Jest ponownie magia, walka i śmierć, ale i miejsce na śmiech, oraz dobry humor. Największym wydarzeniem roku zdaje się obecność… dziewczyny w sklepie dla graczy RPG.

Film ponownie wydaję się mało budżetowy, choć na pewno kosztował więcej niż poprzedni. Efekty specjalne są lepsze, co nie znaczy że zapierają dech w piersi. Scenografia miejscami nadal przypomina odpowiednio przystrojoną aulę w szkole. Nie brakuje w nim scen całkowicie absurdalnych – między innymi ta z piratami i ninja (swoją drogę trzeba mieć głowę aby wymyślić coś takiego…).

Film, moim zdaniem, jest ciut gorszy od poprzedniego, ale nie oglądało się mi się go źle. Jest lekko mniej zabawny, bardziej jest nastawiony na pokazanie problemów Alla, niż na walkę z złowrogim nekromantą.

Jednak podobnie jak poprzedni gorąco go polecam graczom RPG.

Tytuł: **The Gamers: Dorkness Rising**

Reżyseria: Matt Vancil

Nathan Rice jako: Sir Osric / All „Lodge” Kevin

Carol Roscoe jako Daphne / Joanna

Brian Lewis jako Brat Cisza / Rennard / Shawn „Cass” Cassidy

Christian Doyle jako Luster / Fastidian / Gary

Jennifer Page jako Luster

Scott C. Brown jako Flynn / Leo / Turk

Geoff Gibbs jako Mort Kemnon

Artur Wyszyński