



Jeżeli kochacie gry MMORPG, science-fiction i lekkie lektury, to książki Wasilija Machanienko będą niezłym kąskiem.

Zastanawialiście się kiedyś, jak wyglądałyby Wasze przygody z ulubionej gry MMORPG spisane w formie książki? Pewien Rosjanin postanowił zrealizować tę fantazję. Wasilij Machanienko to trzydziestodwuletni mieszkaniec Moskwy, który robił karierę w branży IT i uwielbiał grać w **World of Warcraft**. Swoją pasję do gry postanowił przenieść na łamy literatury z podgatunku „LitRPG”, czyli beletrystyki inspirowanej komputerowymi grami fabularnymi. Idzie mu całkiem nieźle, bo obecnie wydał już siedem części, z czego trzecia debiutuje niedługo na rynku polskim. Powiedzmy sobie szczerze, Machanienko nigdy nie pretendował do tworzenia wyższej literatury. Jednak po zapoznaniu się z całym cyklem, włącznie z **Tajemnicą Mrocznego Lasu** stwierdzam, że to całkiem przyzwoite czytadło.

Głównym bohaterem cyklu jest Dimitrij Machan (zwracam uwagę na niemaskowaną nawet zbieżność nazwisk), który w niedalekiej przyszłości zostaje skazany na osiem lat więzienia. Jest to przyszłość, w której spora część społeczeństwa została zaangażowana w funkcjonowanie w ramach ogromnej gry MMORPG zwanej Barlioną. Ludzie w większym bądź mniejszym stopniu wiążą swoje żywoty z tą produkcją, a grają poprzez podłączanie się do specjalnie zaprojektowanych kapsuł, które dostarczają wszelkim doświadczeń zmysłowych, a także imitują bodźce poruszające mięśniami gracza, który dzięki temu nie zmienia się w galaretowatą pokrakę po spędzeniu w wirtualnym świecie dłuższego czasu. Szczególnie interesującym faktem jest, że w wizji autora kary więzienia również są odbywane w Barlionie - początkową lokacją w takim wypadku są kopalnie, z których można, ale nie każdy umie się wydostać.

Pierwsze dwie części cyklu, żeby tylko nakreślić nieco zarys fabuły, skupiają się na wyjściu Machana z kopalni, odkrywaniu swojej tożsamości jako gracza wcielający się w postać szamana (zwracam uwagę na niemaskowaną nawet zbieżność klas - w tą samą wciela się w **World of Warcraft** autor książek) i pierwszych jego przygodach. Unikalne zadania, które udaje mu się skończyć, sprawiają, że mimo niskiego poziomu, staje się obiektem zainteresowania samej wierchuszki Barliony - najbardziej wpływowych graczy i klanów, legendarnych postaci, a także najbardziej wpływowych NPC, którzy sterowani są przez „symulatory” - czyli namiastki sztucznej inteligencji, aczkolwiek związane pewnymi skryptami i warunkami scenariusza.

Źródło: <https://www.gram.pl/artykul/2020/08/14/recenzja-ksiazki-droga-szamana-etap-3-tajemnica-mrocznego-lasu.shtml?cp=1>