



OFICJALNY APERIODYK WORTALU JASKINIA BEHEMOTA

[HTTP://WWW.HEROES.NET.PL](http://www.heroes.net.pl)

CZAS IMPERIUM

14 LIPCA 2009

NUMER 3/2009 (34)



Po burzy czas na lato

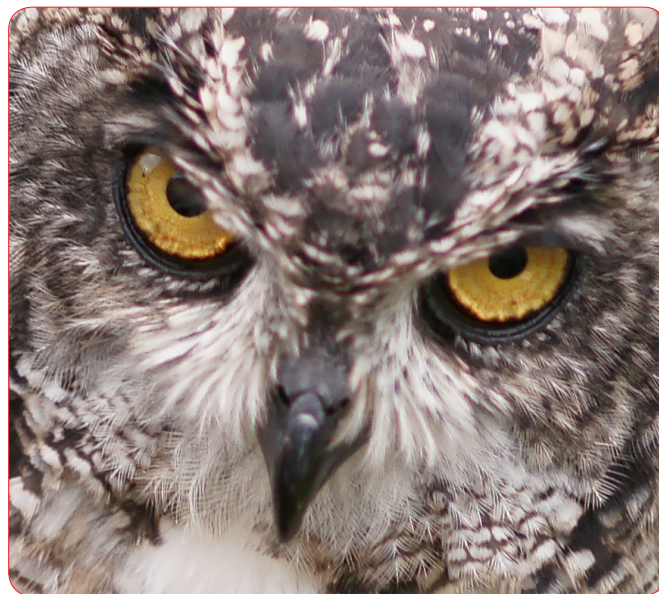
Wakacje! Zarumienieni w nadmorskim słońcu, zahartowani góorskimi wspinaczkami, wzmocnieni przeświadczeniem, że aż do września nic złego nam się stać nie może, rozpoczniemy sezon urlopowy z mocnego "Ce". Letni "Czas Imperium" czeka już do Waszej dyspozycji.

■ Tullusion

Lato jednak postanowiło urlopowiczów zaskoczyć. Wrzuceni w wir sezonu burzowego, szczególnie intensywnego w tym roku, bombardowano nas gradem (nie, nie Aleksandrem, ministrem skarbu) doniesień medialnych o kolejnych podtopionych miastach i wsiach (zastanawialiśmy się, jak radzą sobie Mecku i Joka na Open'erze, odbywającym się wszak na zalanych terenach nieopodal Gdyni...), przekroczonych stanach alarmowych i powodziowych, zraszano raz po raz nasze umysły perspektywą katastrofalnych zniszczeń i armageddonów nawiedzających Podkarpacie, Wielkopolskę czy Pomorze, jednym słowem - rozpętywano wokół nas klimat wodnego zagrożenia, budowano podmokłe podstawy odpowiedni ostatecznych, mimochodem, rzecz jasna, wtrącając trzy grosze na temat globalnego ocieplenia, podnoszenia się poziomu mórz, zaskakująco niskiego poziomu zasolenia na Bałtyku oraz doniesień z Wiejskiej 4/6/8, gdzie z kamerą wśród posłów najwyższe autorytety przyrodnicze, dziennikarskie i publicystyczne łaskocząc w gardziółka kaczki, sikorki czy też paląc za sobą koty, względnie szukając muchy w kaliskiej „kempie” wolnomularczyków, dobitnie udowadniały, że powódź powinna być jak najprędzej skanalizowana, zaś deszczówka przetransportowana w pobliże gmachu Sejmu, gdzie posłużyłaby jako ciecz chłodząca rozpalone ambicje i studząca skonfundowanych w swoich niebosiężnych planach parlamentarzystów, za co nie tylko najsilniej dotknięci szalejącymi żywiołami, ale z pewnością co najmniej dwie trzecie społeczeństwa z olbrzymią ulgą graniczącą wręcz z ekstatyczną radością wystawiłoby budowniczym i hydraulikom olbrzymi pomnik ze spiżu z odpowiednią adnotacją zapożyczoną wprost z twórczości Horacego, w swoich pieśniach wszak w podziwu godny sposób mierzącego się z tematem śmierci i nieśmiertelności.

Czy muszę dodawać, że piszę te słowa, słysząc za oknem miarowy stukot kropeł uderzających o parapet? Wtrącani mia-

„Czy muszę dodawać, że piszę te słowa, słysząc za oknem miarowy stukot kropeł uderzających o parapet? Wtrącani miarowo w otchłań szaleństwa...”



rowo w otchłań *szaleństwa*, postaram się zdążyć przynajmniej pokrótce wprowadzić Was w klimat nowego „Czasu Imperium”. Jak widać chociażby na przykładzie tej strony, szata graficzna wciąż podlega ewolucji. Jednak to tylko uwertura dla zmian w zakresie wyglądu, jakie szykuję dla następnego, późno letniego i jesiennego CI. „Yes, we can change” - co? O tym w ramce.

Tymczasem dzisiaj bądź w najbliższych dniach będziecie mogli przeczytać artykuły m.in. na temat postępów w pracach nad serwisem HoMM IV czy też następny odcinek diabelskiego poradnika, tym razem na temat prawd i mitów, jakie narosły wokół współpracy z Wysoką Radą.

Moandor i Nami wraz z Vokiałem proponują Wam lekturę ciekawych pozycji książkowych, zaś Mecku z Nebi-riosem zachęca do spędzenia wolnego czasu w aktywniejszy, choć nadal kulturalny sposób. Imperialni publicyści, wśród których zabrakło niestety niektórych pseudonimów - liczę jednak na ich powrót w następnych odsłonach aperiodyku, także dopisali - warto wnikliwiej zająć się tekstami Dinah, Konstruktor, Laysandra, Nami i Tabrisa.

Jako, że jest to numer wakacyjny, a w dodatku częściowo zalany (sic!), z definicji odpężający i zeschizowany, ten jeden raz CI schudnie o temat numeru, działu plotkarskie oraz tę najtrudniejszą w odbiorze rubrykę - moją. Bez obaw, to jednorazowy wybryk. Miłej lektury życzę. I wody tylko wtedy, kiedy będzie naprawdę pożądana. ●

Uwaga, gratka dla wszystkich czytelników CI! Przyszły, 35 numer aperiodyku otrzyma całkowicie nową oprawę wizualną, dostosowaną w większym stopniu do realiów jaskiniowych, a zarazem czytelniejszą, z „pojemniejszymi płucami”.

Zastosowany zostanie nowy, niespotykany dotąd w „Czasie...” zestaw czcionek, usprawnienia nie ominą także wyświetlania cytatów, ostępów między łamami oraz pomniejszych elementów designu.

Zapraszamy do lektury, refleksji, debaty i zabawy.

CZAS IMPERIUM

02 Słowem wstępu...

Tullusion mruga swoim zeschizowanym oczkiem.

03 Spis treści

Ogłoszenia

JASKINIA

04 Wieści z Jaskini

Konstruktor, niczym reporter wojenny, relacjonuje postępy w pracach nad serwisem Heroes of Might and Magic IV.

05 Poradnik: Zrób to Sam(uelu)!

MiB gorąca zachęca do podejmowania każdej formy współpracy z Wysoką Radą ku chwale Jaskini, a także poświęca dłuższą chwilę ich omówieniu.

OSADA

06 Spotkanie z „Czasem...”

Rozmowa z miłośnikiem komiksów, whisky i szczęśliwym ojcem - McGregorem.

LITERATURA I SZTUKA

08 Recenzje książek

Nami - Andrzej Ziemiański: „Toy Wars”.

Moandor - Marek S. Huberath: „Balsam długiego pożegnania”.

10 Zastłyszane, zapisane

Vokial zapowiada, co następuje w druku.

11 Ta muzyka nas przenika...

Mecku zgłębia sekrety albumu „Crystal Castles” grupy o tym samym tytule.

Recenzja gry

Nebirios rozwodzi się nad Assassin's Creedem.

PUBLICYSTYKA

12 Kociołek z farbami

Kociołek z właściwą sobie sympatią oprowadza nas po salach Mistycznych Obrazów, gdzie wywieszane zostały najnowsze prace Osadników.

Magiczny warsztat

Konstruktor kontynuuje prace nad sztucznym człowiekiem.

13 Czas do Nami-słu

Nami *podskakuje w takt* „Skip Beat!”.

14 Nie tylko dla Gerontów

Tabris wciela się w rolę apologety tajemniczej... Niej...

Laysem po oczach

Laysander wali prosto z mostu to, co sądzi o ostatnich trendach przyogniskowych.

Ogniskowe bajdurzenia

...urlopowane

OGŁOSZENIA

I Ty możesz współtworzyć “Czas Imperium”!

Lubisz pisać i piszesz poprawnie? Masz dużo pomysłów? Chcesz pomóc? Zgłoś się! [Tutaj](#) dostępna jest lista działań, które nie mają jeszcze swojego opiekuna.

Piszesz dobrze, ale brakuje Ci czasu, by móc robić to regularnie? Nie szkodzi - każda pomoc się przyda. Czekamy na wiadomość od Ciebie!

Beerhemot FM - podcast jaskiniowy

Twórcze dążenia odśrodkowe niektórych Jaskiniowców zostały ubrane w powabne i szeleszczące szaty nowej inicjatywy. Beerhemot FM to cykl audycji w formie programu radiowego, przeprowadzanych przez Hubertusa, Mecka, Samuela i Tullusiona z aktywnym udziałem słuchaczy. [Tutaj](#) można znaleźć szczegółową listę ich grzechów...

Ekipa Beerhemota ogłasza zawody: tym razem słuchacze dostali za zadanie napisanie krótkiej formy literackiej, która posłużyłaby naszemu wokaliście Meckowi za tekst piosenki. Serdecznie zapraszamy!

Do Jamy Strategów czas...

Jeżeli masz zapał do pracy, chęci oraz w pewnej mierze odpowiada ci Heroes IV możesz ucieleśnić te cechy. Poszukiwane są osoby do pracy nad działem Heroes IV w Jaskini. W celu dowiedzenia się szczegółów skontaktuj się z [Meckiem](#) (GG: 4570306) bądź z [Konstrukтором](#) (GG: 7744822).

Laysander ogłasza konkurs!

Fabryka chipsów Lays rozpoczyna konkurs na najciekawszy nowy smak chipsów. Zgłoszenia nowych smaków należy wysłać na priva do Laya. Nagrodą jest drukowanie pod napisem “Lays” nicku zwycięzcy.

Informacje końcowe

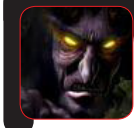
Chcesz zamieścić swoje ogłoszenie lub inną informację na łamach “Czasu Imperium!”? Masz uwagi, sugestie związane z “Czasem!”?

Napisz: tullusion@o2.pl

Uwaga, gratka dla wszystkich czytelników CI! Przyszły, 35 numer aperiodyku będzie wzbogacony o nowe działy, stare zaś ostrzymają nowe brzmienie, nabiorą rasowego charakteru.

Smoczyca Dinah zaprosi wybranego fotografa na krótkie spotkanie połączone z omówieniem jednej wybranej przez niego fotografii. Także Misterne Rękopisy doczekają się swojej reprezentacji w “Czasie...”. Podwoi się liczba wywiadów. Ponadto - wystartujemy z nowym, wspaniałym konkursem!

Zapraszamy do lektury, refleksji, debaty i zabawy. Oraz do wyrażania swojego zdania w tematach.



Nowy serwis HoMM IV - cz. 2

Minęły kolejne miesiące. Zaczęły odstaniać się kolejne elementy nowego serwisu Heroes IV. O tyle ile miesiąc temu ujawniłem tylko menu (patrz: CI nr 33). Tak teraz pokazuje całą dotychczasową stronę.

Zanim jednak przejdę do omówienia poszczególnych elementów chciałbym powiedzieć coś o ekipie.

Powiększyła się ona o Anioła Stróża Tabrisa. To właśnie on uzupełni największą z licznych luk w przygotowaniu serwisu. Zajmie się działem Equilibris. Według zapewnień tworzenie zupełnie nowego elementu w JB ruszy w lipcu.

Podziękowanie chciałbym złożyć tutaj Dinah, bez, której prawdopodobnie nie patrzylibyście na przygotowanego screena. Zarówno jej jak i Tabrisowi składam jak najserdeczniejsze podziękowania w imieniu całej dotychczasowej ekipy działu Heroes IV.

Tymczasem przechodzę do omówienia „anatomii” zaprezentowanego fragmentu strony. Po lewej stronie widzimy znane już menu. Wymaga ono dużych poprawek stylistycznych.

Najbardziej rzucającym się tutaj w oczy oszpecceniem jest kontur wewnętrzny szalek wagi w nagłówku menu, różnice kolorystyczne między stopką, a kolumną oraz nieestetyczne zakończenie ciemnego tła na nagłówku strony. Ten ostatni dotyczy również elementu treści



serwisu, typowe jaskiniowe tło ostro kończy się na nagłówku.

Na ten problem jednak znalazłem radę. Zaprojektowane zostanie menu poziome rozciągające się od menu pionowego aż do prawego krańca strony. Zamieszczona zostanie w nim nawigacja, czyli odnośniki do forum Heroes IV, samej Jaskini, Osady oraz innych części Heroes.

Do samych dolnych krańców strony rozciąga się zwój. Na razie pusty. Jest przeznaczony na treść strony. Naturalnie nie będzie ona przez ów zwój ograniczana. Jest on rozciągliwy w każdą stronę.

To byłoby na tyle, jeżeli chodzi o tę część.

Niemalże gotowe do przerobienia na HTML są dane jednostek przygotowane przez Hira. Zawierają się w nich obrazy jednostek, ich statystyki, umiejętności oraz opis praktyczny dla gracza.

Zanim jednak ktoś ujrzy opracowanie jednostek w charakterze strony www, minie sporo czasu. Projekt podstrony „jednostki” jest o wiele trudniejszy w wykonaniu niż zwykły tekst bądź galeria, która również znajdzie się w serwisie.

Z pewnością w kolejnym artykule będę mógł powiedzieć coś więcej o kolejnych elementach serwisu, a dotychczasowe błędy zostaną naprawione. ●

Inne działy Jaskini Behemota w przygotowaniu, tematy o nich z pewnością zostaną poruszone w Wieściach z Jaskini:

- **Dział Warcraft**
- **Biblioteka**
- **Kronika**
- **Dział Might and Magic VIII**



Anioł – jedna z najpotężniejszych jednostek w Heroes IV





Współpracować każdy może!

Co jakiś czas, zazwyczaj przy okazji różnych dyskusji w Imperium, pojawia się temat współpracy z naszym wortallem. Najczęstszą konkluzją jest „Ale ja nie jestem technikiem, więc na nic się nie przydam”... Nic bardziej mylnego!

Jaskinia boryka się z brakiem kadry technicznej, co spowalnia lub - w skrajnych przypadkach - całkowicie blokuje pewne prace. Mało kto jednak wie, iż większym problemem nie jest brak programistów, ale redaktorów działów.

Co z tego, że prosty serwis informacyjny (w stylu [Konwentu](#) czy [Przewodnika](#)) jesteśmy w stanie uruchomić w godzinę, a niewielkie modyfikacje wprowadzić w relatywnie krótkim czasie, skoro nie ma kto prowadzić takich serwisów?

WoG został przeniesiony pod opiekę naszego sojusznika, [Kwasową Grote](#), co zdecydowanie nie było przyjemne (zważywszy na długoletnią historię tego działu sięgającą roku 2003!), ale konieczne, by materiały tam umieszczone całkiem nie zginęły w odmętach sieci.

Również działy takie jak HoMM On-Line (stworzony jeszcze przez jOJA!), [Dark Messiah of Might and Magic](#) czy King's Bounty: Legenda odeszły w zapomnienie z powodu braku redakcji. Podobny los czeka dominium Heroes 3, które od kilku lat nie doczekało się aktualizacji i wciąż jest bardzo ubogie w treść. A przecież jest to kultowa część serii, a sam serwis posłużył jako podwaliny pod dzisiejszą Jaskinię!

Co ciekawe, nie zawsze trzeba interesować się danym zagadnieniem (grą), aby pomóc w

tworzeniu serwisu. Idealnym przykładem jest smoczyca Dinah, która choć nie jest wielką fanką Heroes V ani nie posiada zbyt wiele wolnego czasu, to jednak znalazła czas i chęć na przygotowanie dla działu [Heroes V](#) informacji o terenach występujących w grze (niezwykle pomocny okazał się Poradnik do Heroes V).

Umówmy się jednak - nie każdy ma smykałkę do pisania długich artykułów. Nic straconego! W JB poszukujemy również newsmanów, czyli osoby które będą wyszukiwać newsy i przygotowywać je do publikacji.

Dobrze, jeśli taka nowina będzie gotowa do umieszczenia w wortalu, ale jeżeli newsman ograniczy się do dokładniejszego sprawdzenia

“Mało kto jednak wie, iż większym problemem nie jest brak programistów, ale redaktorów działów.”

informacji (zajrzenie do źródła, może przetłumaczenie części tekstu lub wypunktowanie jego zdaniem najważniejszych fragmentów) też będzie to spora pomoc. Tak przygotowane newsy należy przesłać do osoby odpowiedzialnej za newsy (istnieje odpowiedni [formularz](#)).

Po przygotowaniu 2 newsów, które zostaną opublikowane w Jaskini, ich autor może otrzymać prawo bezpośredniego umieszczania aktualności w wortalu, co jest swego rodzaju wyróżnieniem.

Nie od dziś wiadomo jednak, że nie wszyscy muszą mieć wolny czas i chęć na pisanie cokolwiek dłuższego niż post w toastach. ;-)

Dla takich „konsumentów” Jaskini również znajdzie się zajęcie :-). Otóż istnienie błędów w JB jest oczywiste. Co jakiś czas tu i ówdzie mieszkańcy napotykają na problemy natury technicznej - a to biała strona, a to „Error 20090505233454”, a to po prostu strasznie irytujące usytuowanie „tego zielonego guzika, który często klikam i zamiast wysłać posta, kasuje mi jego treść” ;-).

Te i wiele innych niedociągnięć JB można, a wręcz trzeba zgłaszać na [forum](#). Spokojnie - nikt za to nie pogryzie (no chyba, że ktoś próbuje zgłosić błąd wyglądu Jaskini w IE 6 ;>). Jak wspominałem na początku - techników w JB jest niewielu i nie jesteśmy w stanie dotrzeć do wszystkich błędów (my nie wróżki, nie czytamy w waszych myślach, ani nie czytamy codziennie wieczorem zapisów z Ogniska - wbrew temu, co myśli wiele osób :-).

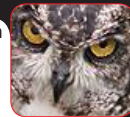
Dlatego zamiast milczeć i denerwować się na nas („ci źli technicy znów coś popsuli!”) lepiej jest wytknąć nam niedociągnięcie. Błąd postaramy się naprawić i jeszcze na koniec podziękujemy!

Oczywiście, nie samymi błędami Jaskinia żyje. Jeśli macie jakieś pomysły na rozwój wortalu, nie krępujcie się i [piszcie o nich!](#) Jeśli na 100 propozycji chociaż 1 będzie sensowna, to lepiej, niż gdyby nie pojawiła się żadna!

Na koniec chciałbym Was wszystkich zaprosić do kontaktowania się z Wysoką Radą. Czy to przez forum, czy [formularz kontaktowy](#). Czasem zdarza się na nie odpisać (choć staramy się nie pozostawiać e-maili bez odpowiedzi), ale zawsze wszystkie wiadomości są przez nas odczytywane! ●

ŚMIECHU WARTO





„Fantasy po dziecku nie musi się kończyć”

I

„Czas Imperium”: Dziękuję, że znalazłeś chwilę dla „Czasu...”. Pierwsze pytanie będzie nietypowe - pijesz whiskey?

McGregor: O tak. Właściwie od pół roku nie wlewam do ust innego alkoholu niż whiskey. Oczywiście w małych ilościach. Leczniczko. :)

I takiej odpowiedzi się spodziewałem. :) W jaki sposób trafiłeś do Jaskini Behemota?

Kumpel miał H II. Wtedy jeszcze nie miałem nawet komputera. Śniły mi się rozgrywki po nocach. Gdy wreszcie kupiłem komputer to jedną z pierwszych rzeczy był zakup HoMM III. Gdy skończyły się mapki, zacząłem szukać. Gdy łaziłem po krypcie, przez przypadek w ramach odpoczynku wszedłem na Ognisko. No i się zaczęło...

Skąd wziął się Twój pseudonim? Czy nawiązanie do starszokockich nazwisk rodowych [Mc - wyraz stawiany przed nazwiskiem Szkotów pochodzenia celtyckiego, także Mac (z celtyckiego „syn”) było celowe, czy był to raczej efekt chwili, kaprysu?

Nie jest to zbyt oryginalny nick, nawet kiedyś ktoś mi to zarzucił, no ale mnie się podobało. Nie jest też tajemnicą, że nick pochodzi od imienia, czyli wiadomo, że na imię mam Balthazar:P

A pamiętasz jeszcze, kto pierwszy ochrzcił Cię przystępniejszym dla paluszków mozołnie stukających w klawiaturę i popularnym nadal w Jaskini mianem „Kraciasty”?

Oj wydaje mi się, że był to najzacniejszy z wszystkich untensylium kuchennych, czyli nasz kochany kociolatek.

Chyba że się mylę...

„Teraz czasy są inne, ale nie nazwałbym ich gorszymi. Nastąpiły czasy bardziej liberalne, ale podstawowe wartości pozostały.”

Nie boisz się posądzeń o jaskiniową zniewieściałość? Nie wszyscy wiedzą, że w Szkocji noszenie spódnic kopertowych - kiltów, wykonywanych z charakterystycznie kratkowanego materiału zwanego tartanem - jest symbolem przynależności do określonej tradycji i wręcz powodem do dumy dla mężczyzn (vide Sean Connery).

Nie można uciekać od tradycji, jeśli ktoś jest Szkotem to jest i kropka. A może kratką? W każdym razie niewielu jest odważnych zażyć Szkotowi pod kilt, nie mówiąc o wyśmiewaniu się z tego ubioru.

II

Brałeś udział w (pod)stolikowych rozmowach, o czym świadczy obecność Twoich

wypowiedzi w okresie rekordowej frekwencji w tym miejscu, a także listy dyskutantów zamieszczane w zamierzcztych numerach CI, w których Twój pseudonim pojawia się nader często. Co przyciągało Cię do (pod)stolika i czy nadal spędzasz przy nim swój coraz bardziej drogocenny czas?

Rzadko zaglądam do (pod)stolika. Z resztą poziom osiągnął już totalne dno, więc nie ma sensu dalej go obniżać. Ale masz rację, więcej obowiązków, mniej czasu. Niestety teraz ograniczam swój udział do Ogniska i PAH3, ale staram się śledzić życie w Jaskini.

„Najbardziej nie lubię urzędników którzy przekładają swoją prywatę nad służbę, z tego też powodu, nie jestem raczej dobrym kandydatem [na Pretorianina]. Nie chciałbym zwodzić nikogo i nie dotrzymywać terminów, a wiem, że mogłoby do tego dojść.”

Jak wspominasz dawną atmosferę Jaskini? Mocno różniła się od dzisiejszej?

Pierwsze trudne pytanie. W tamtych latach panowały inne warunki. Żeby dostać się do IJB, trzeba było na prawdę chcieć, stąd (nie)ludzie którzy w niej zostawali, byli już porządnie przesiani. Hierarchia, która w tym czasie obowiązywała, miała w sobie coś z królestw, które znaliśmy z bajek. Był król-Behemot, którego mało kto widział, poszczególne szczeble władzy, człowiek czuł się tak jakby wchodził do innego świata.

Teraz czasy są inne, ale nie nazwałbym ich gorszymi. Nastąpiły czasy bardziej liberalne, ale podstawowe wartości pozostały. Nie sądzę też, aby teraz trafiały do Jaskini inne osobniki, niż kiedyś. Są może czasem mniej okrzestani, ale albo ich się okrzestuje, albo sami odejdą.

Czy byłbyś za restauracją jaskiniowej monarchii?

Czy chciałbym, aby stare czasy wróciły? TAK! Wtedy byłem młodszym. :D

Przeciętny dzień z życia Pretorianina McGregora był nudny czy raczej obfitował w ciekawe przedsięwzięcia, wydarzenia? Posiadasz jakieś szczególne wspomnienia wiążące się z tym okresem jaskiniowego życia?

Wziąłem się do pracy z zapałem. Byłem bardzo dumny, że zostałem Pretorianinem i starałem się dobrze wypełniać swoją rolę.

Nie, nie było nudno. Brało się swoją pulę „nowych” połowa z nich nie odpowiadała, a z resztą trzeba było trochę popracować, aby mogli dostać meldunek w IJB.

Bardzo miło wspominam też współpracę z resztą Pretorian, a zwłaszcza z Sulią. Czy można pozdrowić?

Oczywiście, wszystkich i każdego z osobna. A jak wyglądała Twoja „praca” nad „nowymi”?

Pozdrawiam Sulię i Pretorię.

Jak już wspominałem połowa nie odpowia-

dała na e-mail, po tygodniu zapomniałem o nich, no chyba że sami się odezwali. Najważniejszy dla nas był nick. Musiał trzymać klimat, próbowaliśmy też zmusić rekrutów do napięcia biosu, co szło z reguły bardzo opornie. Po tym pierwotnie dawaliśmy konto do zatwierdzenia, później pojawił się automat i mogliśmy to robić sami, a potem znów był jakiś krach, po którym jakoś nigdy nie udało mi się wrócić do czynnej służby.

A chciałbyś wrócić?

Najbardziej nie lubię urzędników którzy przekładają swoją prywatę nad służbę, z tego też powodu, nie jestem raczej dobrym kandydatem. Nie chciałbym zwodzić nikogo i nie dotrzymywać terminów, a wiem, że mogłoby do tego dojść.

Pretorianie musieli z urzędu być pozbawieni humoru czy też mogli, na przykład, wdawać się w bliższe relacje z prowadzonymi przez nich osobami? Podzieliłbyś się ze mną i czytelnikami jakąś pretoriańską anegdotką czy są one tajne przez poufne? ;)

Tajne przez poufne nie, raczej zapomniane przez sklerozę. Czasem było zabawnie, ale szczegółów nie pamiętam. Wiem, że wymienialiśmy się nawet wesołymi zdarzeniami z innymi Pretorianami, ale pamięć mam jak kura.

III

Jesteś częstym gościem przy ognisku (co skrzętnie odnotowują Bajdurzenia już od 2004 roku), właściwie z nim kojarzonym - obok świerszcza i kociolka. Co znaczy dla Ciebie obecność w tym miejscu? Dlaczego, mimo upływu czasu, nadal lubisz tu przebywać?

Może trudno sobie to wyobrazić, ale był to pierwszy chat na który wszedłem w życiu i stał się dla mnie wzorem. Tak wg mnie powinny wyglądać wszystkie pogawędki w necie, stąd jak łatwo zgadnąć, niewiele podobnych znalazłem, na które warto wchodzić i w nich uczestniczyć.

Nie to jednak oczywiście sprawia, że ogrzewam się przy Ognisku od tylu lat. Czuję się przy nim jak w domu. Dobrze mieć miejsce gdzie można sobie posiedzieć i pocytać.

Były czasy gdy siedzieliśmy z kociółkiem i świerszczem codziennie po 8 godzin. Czasem tylko czytaliśmy, ale jedno cyt było czasem ważniejsze niż wiele słów. Szkoda, że świerszcz już tak rzadko się pojawia. Czasem ktoś się pojawiał, pogadał chwilę i zniknął, a my siedzieliśmy zawsze...

Skąd swój początek wziął osobliwy sposób witania przez Ciebie przybyłych przed chwilą gości ogniskowych?

Z nygustwa:P W nieco późniejszych czasach, gdy real często wyrwał mnie z Ogniska, zdarzało się że wchodził, widziałem, że było na nim sporo (nie)ludzi, a nie chcąc nikogo pominąć skróciłem trochę powitanie. Może to

trochę głupie, ale tak jakoś mi zostało. Mam nadzieję że nikt nie czuje się urażony cze-
tullem i patullem.

Tull z pewnością nie, nawet je polubił. :) Masz jakieś szczególne wspomnienia związane z ogniskiem? Jakies niezwykle wydarzenie, rozmowa, osoba...

Wspomnienia dotyczą mało niezwykłych wydarzeń, a raczej całosci. A co do jakiegoś wydarzenia, to przychodzi mi na myśl gdy dostałem paczkę i postanowiłem ją wypróbować. Nie dawno wspominałem o tym na Ognisku. Najpierw pacnąłem samego siebie tak, że ciemność zapanowała na kilka dni, nie było nikogo kto mógłby mnie przywrócić do „żywych”.

W sumie użyłem jej tylko raz, oprócz samobanu. Niezapomniane były dla mnie ciągłe utarczki z Iskierką. Ile to razy musiałem osma-
lony uciekać w krzaki przed nią.
Ją też chciałbym pozdrowić.

„Gdy się tak człowiek zastanowi co zrobił w życiu i okazuje się że raczej już w kosmos nie polecą, to zaczyna myśleć, że w zasadzie trochę to bez sensu. Mnie zaświtała taka myśl: „a może to nie o mnie bezpośrednio chodziło”? Może to „coś” ma zrobić mój potomek. I tak można sobie znaleźć kolejny sens życia.”

Była aż tak napastliwa?...

Owszem, myślę że nadal taka jest. Taka jednak jej natura i nic na to nie można poradzić. Po prostu aby uniknąć poparzenia czasem trzeba ustąpić.

Wszystkim poparzonym ku przestrodze...

IV

McGregor junior (może powinienem powiedzieć raczej: McMcGregor?) rośnie w zdrowiu, szczęściu, pomyślności?

Tak. Rob jest zdrowy, w zasadzie nigdy poważnie nie chorował, a dodam, że 20 lipca stuknie mu już trójka. Świetny czas także dla mnie. Spacer, przejażdżki rowerowe, naprawdę miło popatrzeć jak się rozwija.

Czym jest dla Ciebie rodzicielstwo? Czy pamiętasz chwilę, w której po raz pierwszy przepełniła Cię prawdziwa duma z bycia ojcem?

Gdy się tak człowiek zastanowi co zrobił w życiu i okazuje się że raczej już w kosmos nie polecą, to zaczyna myśleć, że w zasadzie trochę to bez sensu. Mnie zaświtała taka myśl: „a może to nie o mnie bezpośrednio chodziło”? Może to „coś” ma zrobić mój potomek. I tak można sobie znaleźć kolejny sens życia.

Trudno jest mi sobie przypomnieć pierwszy moment gdy poczułem się dumny. Teraz jednak jestem z niego dumny codziennie. Chociaż na razie jeszcze nic nie zrobił, oprócz... ale to może inny temat.

Czyli nie zdążył jeszcze wdać się w ojca i nabroić? :) No właśnie, chciałbyś dochować się wykapanego tatusia czy jednak niektórych z Twoich cech charakteru wolałbyś synowi oszczędzić?

Zdecydowanie mógłby być mniej nerwowym. :) Tak naprawdę to możemy dzieciom przekazać tylko część tego co byśmy chcieli i w dodatku trzeba to robić bardzo umiejętnie. Nie wydaje mi się dobrym posunięciem „hodowanie” kłona. Nie uda się, a przede wszystkim, każdy ma prawo do bycia kim chce.
Pytanie bardziej z dziedziny Hubiego.

Gdy Rob już podrośnie, zapoznasz go z Jaskinią? Tak jak Wojrad pokazał ją Kastylui...

Mam taki zamiar. Właściwie już w zeszłym roku chciałem go zabrać na konwent, ale pogoda była nie bardzo i nie pojechałem w ogóle. W tym roku też nie przyjedziemy. :(Myślę jednak, że zanim będzie miał własną świadomość, to już będzie za późno i będzie przesiąknięty Jaskinią i będzie miał wielu wujków i ciotek.

A potem staniesz się założycielem dynastii. :) Jakiej rady mógłbyś udzielić Jaskiniowcom, którzy w większości i sami uwiją w przyszłości rodzinne sioło i dochowają się potomków? NIE RÓBCIE TEGO!!

Przepraszam wyrwało mi się. :P Świat fantasy nie musi się kończyć. Ani po ślubie, ani po urodzinach dziecka, ani po emeryturze.

V

Wróć na chwilę do pytania o charakter. Wśród bywalców przygogniskowych masz opinie człowieka wyważonego i spokojnego, a jednocześnie wesołego i obdarzonego nie tylko humorem, ale i olbrzymią wyobraźnią, nadto zwolennika herbaty jaśminowej, grzybów i gier on-line. Jak wiele w niej prawdy według samego zainteresowanego?

Wyważony - tak, tylko po woli nie mogę już znaleźć wagi która dałaby radę.

Spokojny - niekoniecznie.

Wesoły - i owszem.

Wyobraźnia - iście ułańska.

Herbatę jaśminową - lubię rzeczywiście.

Grzyby - wolę (uwielbiam) zbierać niż jeść.

Gry on-line - kompletny brak czasu.

Jaskinia jest miejscem gdzie można być trochę innym człowiekiem niż w realu i miło mi że jestem tak postrzegany.

Jak sądzisz, jak wiele w naszych ogniskowych alter-ego jest z nas samych? Przydarzyła Ci się sytuacja, w której dana osoba, mająca w Jaskini wyrobioną specyficzną renomę, w rzeczywistości okazała się kimś zupełnie innym od wyobrażeń?

Miałem do tej pory okazję tylko raz spotkać Jaskiniowców w swoich ludzkich postaciach. Wydali mi się zgodni z oryginałem. :) Jeśli ktoś ma zamiar brać udział w przedsięwzięciach typu konwent, to nie mogą zbyt łatwo przesadzać ze zmianą charakteru.

Jeśli ktoś ma zamiar brać udział w przedsięwzięciach typu konwent, to nie mogą zbyt łatwo przesadzać ze zmianą charakteru.

Uważasz, że właśnie tego typu przedsięwzięcia jak konwent, zloty, spotkania przy piwie spełniają pożyteczną funkcję dla

Jaskini i są jej potrzebne?

Myślę, że tak. Czasem nie wystarczy pogadać przez telefon, ze znajomym. Jest potrzeba żeby się spotkać i ludzie ją realizują. Co prawda nie byłem na żadnym konwencie, ale wnioskując z relacji zabawa jest przednia i z roku na rok przyciąga coraz więcej chętnych, nawet spoza Jaskini. Na tego typu zlotach możemy też pokazać, że nie jesteśmy sektą i nie interesuje nas pożeranie biednych duszyczek.

Który z Jaskiniowców może być, Twoim zdaniem, wzorem dla młodszych pokoleń Osadników i Rezydentów?

To jest pytanie na które trudno odpowiedzieć. Jest ich wielu. Nie wszystkich poznałem wystarczająco dobrze aby ich wymienić lub opuścić. Ale w końcu to ma być moje subiektywne zdanie, więc wymieniam:

Hetman JOJO.

Grenadier.

Dinah.

Sulia.

Hubertus.

Ingham.

Może na razie tyle. :)

„Dobrze przepecone onuce działają jak koc przeciwpożarowy.”

VI

Deser przyozdóbmy wisienką... Jak to było z tym komentowaniem każdego odcinka Gumisiów wraz z Vandergahastem? Interesujesz się kreskówkami?

szok Ale z Ty mi Gumisiami to mnie zaskoczyłeś. Gdzieś Ty to wygrzebał? Znów moja skleroza daje znać o sobie bo nic sobie nie mogę przypomnieć.

Redaktor „Czasu...” musi wiedzieć wszystko. :) A pamiętna historia z onucami?

No tak w zasadzie tylko one skutecznie, acz nie zawsze odstraszały Iskierkę. Żadna dama nie znieś 3-tygodniowych onucy.

Potem przemyciłem je parę razy przy innych okazjach, między innymi jedną podarowałem Sulii, gdy masowo otrzymywała prezenty.

Dobrze jest mieć pod ręką jakąś niekonwencjonalną broń.

Ale onuce jako wstęp, uwertura dla herszta, czyli stopy, czy oddzielnie? Pytam jako potencjalnie zainteresowany obroną przed iskierką... :)

Dobrze przepecone onuce działają jak koc przeciwpożarowy.

Dobrze wiedzieć. :) I tym akcentem sądzę, że możemy skończyć, zresztą nie wypada mi już dłużej Cię dręczyć pytaniami (rozmawiamy od trzech godzin!). Dziękuję Ci za udzielenie wywiadu i życzę wszystkiego najlepszego w każdej dziedzinie życia Tobie i następcy tronu rodu McGregorów. :)

Również dzięki. Muszę przyznać że jak na pierwszy mój wywiad to nawet nieźle się czułem. Myślałem że będzie dużo gorzej. :P ●

RECENZJA KSIĄŻKI

Nami



Andrzej Ziemiański: „Toy wars”



Liczba stron: 578
Miejsce wydania: Lublin
Rok wydania: 2008
Oprawa: miękka
Wymiary: 125 x 195 mm
Wydawca: Fabryka Słów, Wydawnictwo Sp. z o.o.
ISBN: 978-83-60505-97-7
Seria: Bestsellery polskiej fantastyki

Jeśli ktoś pokochał Achaję, to do Toy również zapala sympatią. W książce znajdują się trzy historie o ex-prostytucie, obecnie pani detektyw i najemnik. Pierwsza ma miejsce w przestrzeni kosmicznej, druga w Afryce, trzecia w USA.

Osobiście uważam, że „Toy Wars” (poprzednie dwa opowiadania to „Toy Story” i „Toy Toy Song”) jest najlepsze z całego zbioru. Może to również ze względu na fakt, że kawałki tej historii czytałam już wcześniej, jako teaser na stronie Fabryki jeszcze długo, długo przed wydaniem książki, a niedługo po zaznaniu gorącej miłości i dość sporego rozczarowania do Achai.

Osobom znającym trylogię o Achai stylu pana Ziemiańskiego nie muszę przedstawiać ani reklamować. Kto polizał ten wie, że jest jak narkotyk. Niebieska albo czerwona pigułka. Pozostałym... hm. Sio mi z oczu! I nie wracać póki nie poznacie życia pewnej byłej księżniczki.

Chociaż dobra, przynajmniej się - nie wszystkim przypadnie do gustu język jakim posługuje się autor, oraz jego bezpośredni, realistyczny rys zdarzeń - które z ręką na sercu stwierdzam, że nie nadają się dla psyche młodych, nieufor-mowanych umysłów. Tylko żeby nie było, że nie wspomniałam o tym wcześniej!

Chociaż - ja Achaję to w LO maglowałam, zresztą jak spora ilość moich znajomych. Nie powiem, aby mi ona jakoś zaszkodziła... Acz-kolwiek ja już wtedy miałam dość dużą liczbę

książek różnego rodzaju na swoim koncie pomimo faktu, że rynek nie był jeszcze tak bogaty w tytuły jak teraz.

Co do samych bohaterów - po raz kolejny dostajemy interesujący kalejdoskop postaci, charakterów i zwyczajów - bynajmniej jednak nie są to ludzie, których pokazywało by się, jako modele dobrego wychowania dla dzieci. Jednak każde z nich w jakiś sposób przemawia do nas - wiadomo, zależnie od podejścia, lepszy czy gorszy - słowami albo czynami.

Byłe prostytutki, zakonnica-porucznik z dzieckiem na ręku, banda kochających roz-róby najemników, inżynierowie, tajni agenci, prezesi firmy bogatszej niż większość krajów świata. Wszyscy kochający dostępne legalnie i nielegalnie używki... Zresztą nie tylko.

Książka bardziej męska niż damska. Bez zbędnych kliwów, romantycznych scen, opisów sytuacji i przyrody. Wartka akcja, wszechobecna seksualność, narkotyki, pieniądze, przemoc, alkohol, papierosy. Bynajmniej nie dla grzecznych dzieci.

Wiadomo, nigdy wszystkim nie podpasujemy, dlatego obstawiam, że po ten tytuł sięgnie więcej męskich niż damskich rąk (chyba, że te drugie czytały Achaję i mają słabość do pana Ziemiańskiego - aka ja - albo lubią taki rodzaj literatury).

Jak dla mnie książka warta spędzenia z nią tych dobrych kilku godzin (grube bydlę jest, ciężkie i lepiej nie czytać w wannie, bo ręce szybko drętwieją) i notabene czekania kilku lat... Mam nadzieję, że kolejne dzieła pióra pana Ziemiańskiego będą równie ciekawe i wciągające. ●

RECENZJA KSIĄŻKI

Moandor



Marek S. Huberath: „Balsam długiego pożegnania”



Odnoszę wrażenie, że Marek S. Huberath jest w środowisku entuzjastów fantastyki pisarzem trochę zapomnianym. Może dlatego, że publikuje raczej niewiele, że nie mówi się o nim tak często jak o Andrzej Pilipiuku, Mai Lidii Kossakowskiej albo o Jarosławie Grzędowiczu.

Autor: Marek S. Huberath
Tytuł: Balsam długiego pożegnania
Liczba stron: 506
Miejsce wydania: Kraków
Rok wydania: 2006
Oprawa: miękka
Wymiary: 125 x 195 mm
Wydawca: WL, Wydawnictwo Literackie
ISBN: 83-08-03911-1

A jednak, jeżeli poszukujecie wśród utworów fantastycznych dobrej, mądrej i wartościowej literatury, warto przyrzeć się twórczości Marka S. Huberatha, jakby nie było, zdobywcy co najmniej dwóch Zajdli i kilku nominacji do tej prestiżowej nagrody.

Wśród zgromadzonych w tym zbiorze tekstów także znajdują się dzieła uhonorowane laurami. Rozpoczynające naszą przygodę opowiadanie pt. „- Wróćcieś Sneogg, wiedziaam...” zdobyło pod koniec lat 80-tych pierwsze miejsce w II konkursie Fantastyki.

Pewnie nikt by tego dziś nie pamiętał ani nie wspominał, gdyby nie to, że w tym samym konkursie trzecie miejsce zajął Andrzej Sapkowski ze swoim okrętem flagowym, wiedz-minem Geraltem. Solidna rekomendacja dla tekstów Marka S. Huberatha.

Z zebranych w „Balsamie długiego pożegnania” opowiadań wyróżnia się także „Kara większa” - kolejny wyśmienity tekst, nagrodzony Zajdlem w kategorii najlepsze opowiadanie roku, a także „Ostatni, którzy wyszli z

Okladki książek zaczerpnięte ze strony
<http://www.ksiazki.wp.pl>

dokończenie na str. 09

ciąg dalszy ze str. 08

raju", laureat Śląkfy (rok). Do swoich ulubionych dołożę jeszcze „Trzy kobiety Dona”.

Jeśli trzeba byłoby określić motyw przewodni opowiadań, jakąś wspólną cechę, która łączy je wszystkie, powiedziałbym, że są nią dość pesymistyczne zakończenia. Autor zaznacza, że kolejność tekstów nie jest przypadkowa i że starał się umieścić je tak, żeby „nadzieja rosła”. I tak rzeczywiście jest. Od poruszającego do głębi „- Wrócieeś Sneogg, wiedziaam...”, aż po niemal końące ostatnie, opowiadanie tytułowe.

Ale poza powyższym, teksty są bardzo różnorodne, co jest niewątpliwą zaletą zbioru. Postaram się w kilku słowach przybliżyć tematykę poszczególnych opowiadań.

„- Wrócieeś Sneogg, wiedziaam...” – pierwsze opowiadanie w zbiorze, ale także pierwszy w ogóle tekst Huberatha, z jakim miałem styczność. I od razu zrobił na mnie wielkie wrażenie.

Akcja rozgrywa się po wojnie atomowej. Ludzie żyją w podziemnych schronach. Większość rodzi się upośledzona, a tylko ci, których stopień upośledzenia okaże się w granicach normy, mają szansę otrzymać miano człowieka. Resztę klasyfikuje się jako materiał biologiczny do przeszczepów.

W jednym z Pokoi, w których „hodowani” są przyszli ludzie czytelnik gości przez pewien czas. Upośledzone istoty bardzo szybko zyskują naszą sympatię. Przez jakiś czas przebywamy z nimi, poznajemy miejsce, w którym żyją. Później niektórym z nich być może dane będzie trafić do normalnego społeczeństwa.

Normalnego? Czy traktowanie istot na pewnym stopniu upośledzonych (ale przecież żyjących, rozumnych) jako niższą kategorię, jako żywe magazyny organów do przeszczepów to cecha rozwiniętej cywilizacji? Przemawia za tym argument, że jest to konieczne do przetrwania rasy ludzkiej po wielkim kataklizmie. Ale czy jest to słuszny argument, zwłaszcza patrząc oczami Snorga, Tib czy Piecky’ego? Musicie sami ocenić. Zakończenie jest pesymistyczne.

Jeśli kiedyś oglądaliście film „Wyspa” - jest to prawie klon opowiadania Marka S. Huberatha. Ludzie żyjący w zamkniętym bunkrze, przekonani, że na zewnątrz panuje promieniowanie, a tak naprawdę ich istnienie podyktowane jest chęcią bogatych tego świata dla przedłużenia sobie życia.

Kolejne opowiadanie, „Trzy kobiety Dona”, to próba opisu życia ludzkości na dotkniętej katastrofą Ziemi. Opisu tego autor dokonuje na przykładzie czwórki bohaterów, tytułowego Dona i jego trzech towarzyszek.

Po serii gwałtownych rozbłysków, które zniszczyły wszelkie życie na zachodniej półkuli Ziemi, słońce straciło swoją moc. Dając ledwie pomarańczowe światło, nie jest w stanie ogrzać planety dostatecznie mocno, dlatego lądy zaczęły pokrywać coraz większa czapa śniegu. Bohaterowie są uciekinierami z miasta, w którym, domyślam się, na skutek nieopisanego awarii (być może elektryczności) dalsze życie stało się niemożliwe i groziło zamarznięciem.

Ludzie opuszczają swoje domy i na własną rękę próbują przedrzeć się przez metrowe zasypy śnieżne do innych większych skupisk

ludzkich. Taka wędrówka jest właśnie przedmiotem niniejszego opowiadania.

Marek S. Huberath bardzo, rzekłbym, realistycznie przedstawił trudy i zmagania się czwórki ludzi z bezwzględna naturą. Wszelki obecny mróz, wykańczające przedzieranie się przez wielkie śnieżne zasy, poszukiwanie schronienia na noc, codzienna loteria, w której przegrana może zakończyć się śmiercią. Bardzo sugestywny tekst, bez happy endu.

Bohaterem „Kary większej” jest Ruder Milenkowicz, człowiek, który trafił do piekła. Na początku jednak trudno jest się zorientować, gdyż miejsce, w którym przebywa bardziej przypomina jakieś sowieckie lub hitlerowskie więzienie. Ruderowi zakomunikowano, że czas jego mąk się skończył i zostanie przeniesiony do Nieba, tak mu się przynajmniej wydaje...

Trafia do pomieszczenia przejściowego, gdzie lekarze będą próbowali doprowadzić jego ciało do stanu używalności po torturach. Mimo to i tak nie będzie wyglądał już tak jak dawniej. Po krótkim leczeniu zostaje przetransportowany na górę. I tu okazuje się, że Niebo nie wygląda tak jak każdy to sobie wyobraża.

W tym tekście już widać zafascynowanie autora tematem religii, który później przejawia się również w jego powieściach. Jak wyglądać będzie nasze życie po śmierci, jaka będzie kara za nasze grzechy, a jaka nagroda

“Nie spodziewajcie się oklepanych wątków i prostych tekstów, jakich wiele napisano i zapomniano w historii fantastyki polskiej. Ale wymagającej literatury na wysokim poziomie? A i owszem.”

za dobre uczynki. Co dzieje się z dziećmi nienarodzonymi, które zginęły w wyniku aborcji? Spotkaliście się kiedyś z problemem aborcji w fantastyce?...

Bardzo podoba mi się w opowiadaniach Huberatha ten proces, w którym bohater powoli odkrywa rzeczywistość, w której się znalazł. Na początku nie wie za wiele, ale z każdym dniem dobudowuje sobie kolejne fragmenty układanki, poznaje kolejny fragment całości. Ale podobnie jak w pierwszym opowiadaniu prawda okazuje się smutna. To trochę godzi w moją sympatię do pozytywnych zakończeń, ale mogę autorowi wybaczyć, bo w zamian za to daje mi naprawdę dobry tekst, oryginalny, niebanalny.

„Ostatni, którzy wyszli z raju” można zaliczyć w zasadzie do minipowieści. Jest to najdłuższy tekst w zbiorze. Akcja rozgrywa się w Ameryce, na uniwersytecie Maratheon.

Jest to jednak zupełnie inna Ameryka od tej, którą znamy obecnie. Opuszczone i zdewastowane lotniska, gdyż niewielu Amerykanów stać na przelot samolotem, domy oświetlone przez dłuższy czas świeczkami, ponieważ elektryczność jest piekielnie droga. Na komputer tylko 18 sprawnych kalkulatorów, do których ustawiają się kolejki naukowców.

Wszystko to obserwujemy oczami uczonych, towarzysząc im w codziennych zajęciach. Drugim, fundamentalnym tematem

opowiadania jest przylot na Ziemię Obcych. Ale nie zielonych ludków z Roswell, ale istot bardzo przypominających ludzi. Jak się okazuje, kolonizatorów Ziemi, od których człowiek wziął swoje istnienie. Teraz przylatują ponownie, ponieważ ich rodzima planeta powoli zamiera na skutek wypalenia się miejscowego słońca.

Heddeni osiedlają się w Ameryce, a wielu z nich, dzięki swojej wrodzonej chęci poszerzania wiedzy, zajmuje stanowiska profesorów na uniwersytetach.

Huberath opisuje w tym opowiadaniu również niechęć do Obcych. W dobie powszechnego kryzysu władza próbuje znaleźć kogoś, na kogo można by zrzucić winę za pogarszający się stan gospodarki. Bardzo ładnie opisana jest w tym tekście bieda, życie, w którym trzeba oszczędzać każdy grosz, w którym na przyjazd autobusem na uczelnię mogą pozwolić sobie tylko profesorowie, gdzie studenci skazani są na mieszkanie w wieloosobowych ruderach. Społeczeństwo na granicy upadku.

Znajdziemy w książce także kilka krótszych tekstów, takich jak „Kocia obecność”, historia fotografa, którego zaczynają odwiedzać nieboszczycy, „Akt szkicowany ołówkiem”, o człowieku spotykającym po wielu latach swoją pierwszą miłość i o tym co z tego wynikło, czy też „Absolutny powiernik Alfreda Dyjaka”, zakreślony tekst o człowieku, który dowiaduje się, że jest częścią programu symulacyjnego pewnej kosmicznej istoty, próbującej odtworzyć dzieje i upadek Ziemi.

„Balsam długiego pożegnania” – ostatni tekst, bardziej przypomina swego rodzaju wschodnią baśń, aniżeli pełne pesymizmu teksty z początku książki. Historia żyjącego na bliżej nieokreślonym archipelagu wysp Lorenza, nauczyciela, który na skutek zarazy stracił swoją ukochaną żonę. Dowiaduje się jednak od żyjącego na wyspie malarza, że nieopodal na morzu, o dzień wiosłowania, znajduje się tajemnicza Wyspa Umarłych, na którą po śmierci trafiają wszyscy ludzie.

Wspę widąc jedynie w gęstej mgłę i dopłynąć do niej można jedynie samotnie. Lorenzo podejmuje ów trud w poszukiwaniu ukochanej żony. Czy owa wyspa rzeczywiście istnieje, czy uda mu się spotkać żonę? Czy żywi mają wstęp do królestwa zmarłych, a jeśli tak, to czy mogą bezkarnie stąpać po jego ziemi?

Opowiadanie to skojarzyło mi się ze „Starym człowiekiem i morzem” Hemingwaya. Być może przez hiszpańskie realia, być może przez samotną podróż Lorenza, która przypominała mi zmagania Santiago. Tak czy inaczej wspomniana przez autora obietnica, że „nadzieja rośnie” wraz z lekturą kolejnych tekstów została dotrzymana. Po wielu pesymistycznych wątkach ostatnie opowiadanie swoim spokojem stanowi dla czytelnika niczym ów tytułowy balsam.

Obcowanie z „Balsamem długiego pożegnania” stanowi niewątpliwą przyjemność, przywoitą ucztę literacką. Teksty to niepolite, oryginalne, podnoszące kilka ciekawych tematów. Taki już jest Huberath. Nie spodziewajcie się oklepanych wątków i prostych tekstów, jakich wiele napisano i zapomniano w historii fantastyki polskiej...

Ale wymagającej literatury na wysokim poziomie? A i owszem. ●



Tytuł : Heros powinien być jeden: księga druga

Autor : Andrea Hiller
Data wydania: 2009-07
Gatunek: Fantastyka
Liczba stron: 320
Cena: Nieznana

Wojownicze plemię Gigantów, zrodzonych z Tartaru i Matki Gai, szykuje rzeź olimpijskiej Rodziny. Miedzianozysy, węzorecy, wszelacy. Okaleczone dzieci potwory, nie boją się gniewu Zeusa.

Koszmarem ich bezsennych nocy jest jedynie Herakles. Heros-zabójca. Żywa błyskawica Gromowładnego. Herakles-oczyszczony, odkupiwszy winy trzyletnim niewolnictwem, staje przed kolejnym zadaniem. Wojna i śmierć, Ares i Tanatos, zaczynają swój nieubłagany przemarsz po Peloponezie.

Książka opisująca mitologię w trochę mniej sztywny sposób niż podręcznik do historii? Może zainteresować....



Tytuł : Inkluzja
Autor : Andrzej Sawicki
Data wydania: 2009-07
Gatunek: Science Fiction
Liczba stron: 352
Cena: Nieznana

Xiu jest wiedźminką. Co znaczy, że zwalcza potwory. A tych nie brakuje w miejscu, gdzie przyszło jej żyć. W tunelach Czarnego Słońca, w morderczej grawitacji i zabójczej atmosferze, obcość jest normą.

Ponieważ ten świat istnieje wbrew prawom natury, tutaj nawet rzeczywistość przestaje być czterowymiarowa. Czasoprzestrzeń ulega deformacjom. Czarne Słońce, umarła gwiazda starsza niż wszechświat, skrywa wiele tajemnic.

Xiu, jej cyborg i przyjaciele będą musieli je odkryć, kiedy zaczną się hekatombi ludzi. Zagłada, która wyszła z tuneli, zwiastuje jedynie początek apokalipsy...

Przyznam szczerze, jeżeliby sądzić po zapowiedzi, to nie zapowiada się zbyt ciekawie, ale dopóki nie przeczytasz, to się nie przekonasz o jakości.



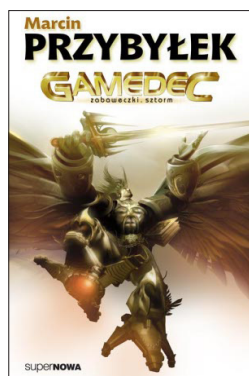
Tytuł : Córka Królowej Złodziei
Autor : Elizabeth Haydon
Data wydania: 2009-07
Gatunek: Fantasy
Liczba stron: Nieznana
Cena: Nieznana

Charles Magnus PolypHEME, znany też jako Ven, w roli Królewskiego Reportera zostaje wysłany na tajną misję w Zamkniętym Mieście. Król Vandemere ostrzega Vena, że gdy raz się tam wejdzie, można zostać na zawsze.

Rządzi tam potężna Gildia Kruka, na której czele stoi królowa złodziei. Ven wraz z przyjaciółmi przekracza bramę Zamkniętego Miasta, licząc na wspaniałą przygodę, ale gdy jedno z nich zostaje porwane, a w dodatku okazuje się, że towarzyszy im sama córka bezdusznej królowej, przygoda staje się naprawdę niebezpieczna.

Władcy ma bowiem swoje plany wobec latorośli i nie cofnie się przed niczym...

Następna przygoda, kolejne czyhające na żywot głównego bohatera niebezpieczne postacie i masa przygód. Trzeba przeczytać, by się dowiedzieć, jak dobra jest książka. Ja w każdym razie polecam.



Tytuł : Gamedec : Zabaweczki. Sztorm
Autor : Marcin Przybyłek
Data wydania: 2009-07
Gatunek: Science Fiction
Liczba stron: Nieznana
Cena: Nieznana

Mobilienium, koncern odpowiedzialny za stworzenie w sieci cyfrowej Bestii, ukrywa straszliwą tajemnicę. Co znajduje się na siódmej planecie systemu Hoedus II, ponad dwieście lat świetlnych od Słońca? I jaki to ma związek z falą zamieszek o bezprecedensowej skali, ogarniających całą Ziemię? Torkil Aymore dwoi się

i troi, dosłownie, żeby sprostać wyzwaniom przekraczającym możliwości zwykłego człowieka, ale Torkil nie jest już zwykłym człowiekiem. Pod koniec XXII wieku zmieniło się praktycznie wszystko.

Wiele ciał, wiele dusz. Teraz każdego człowieka można powielić, skopiować. Gamedec walczy o utrzymanie własnej tożsamości, szuka prawdy o rzeczywistości i odkrywa nieznane możliwości własnego umysłu. Czy droga, która podąża, stanie się drogą ocalenia dla całej ludzkości? Jeśli wszedłeś w sieć, nie ma dla ciebie ratunku.

Historia o klonowaniu, o jakiejś planecie, która jest owiana mgłą tajemnicy i walki w miastach. Możliwe, że może być ciekawie, ale jest jeden minus. Musisz przeczytać trzy poprzednie książki, by wszystko zrozumieć.



Tytuł : Władcy runów : Światy cienia
Autor : David Farland
Data wydania: 2009-07
Gatunek: Fantasy
Liczba stron: Nieznana
Cena: Nieznana

Fallion i Jaz, synowie Króla Ziemi, mieszkają jako wygnańcy w swoim własnym królestwie, czekając na czas, gdy będą mogli odzyskać dziedzictwo. Zadanie Falliona wykracza jednak ponad sprawy doczesnej władzy.

Ma on uzdrowić świat, odradzając to, co uległo zniszczeniu u jego zarania, i łącząc ponownie powstałe wówczas

światy cienia. Już podczas pierwszej próby popełnia fatalny w skutkach błąd, który naprowadza na jego trop nowych nieprzyjaciół. Z drugiej strony, pozwala też napotkać kogoś, kogo jego ojciec długo i bezskutecznie poszukiwał.

Szóstą już część tego cyklu. Jak ktoś nie przeczytał wcześniejszych, najpewniej nic z tego nie zrozumie, dlatego stanowczo zalecam zapoznanie się z wcześniejszymi odsłonami cyklu. Po sumiennym przygotowaniu się do lektury - zapewne nie będziecie zawiedzeni.



Crystal Castles - Crystal Castles (2008)

Cystal Castles to debiutancki album kanadyjskiej grupy o tym samym tytule. Wydany został w marcu 2008 roku, jest zatem całkiem jeszcze świeży.

Muzyka CC jest tworzona w konwencji skrzyżowania muzyki elektronicznej z 8-bitowymi dźwiękami rodem z pegazusowych gier. Do tego dochodzi jeszcze komputerowo przerobiony głos wokalistki Alice. Tworzy to charakterystyczny styl tego zespołu.

Mimo, że jest to ich oficjalny debiut wydawniczy, to zespół istniał w zasadzie już od 2003, będąc solowym projektem Ethana Katha. Dwa lata później dołączyła Alice Glass.

Crystal Castles to właśnie jedna z tych formacji, które zaistniały dzięki serwisowi MySpace. A to, ponieważ jeden z ich pierwszych utworów „Alice Practice” został tam próbnie umieszczony. Jak się później okazało - świetnie przyjęty, stał się nagraniem promującym zespół. Oczywiście można go też usłyszeć w albumie.

Zespół został też zauważony też przez koncern Toshiba. Utwór „Air War” (moim skromnym zdaniem najlepszy na płycie) promuje najnowszą reklamę. Zaś do trzech innych piosenek („Magic Spells”, „Crimewave”, „Courtship Dating”) zostały nagrane teledyski.

Ogólnie wokalna strona zespołu w każdym utworze jest inna. Od szeptu do mikrofonu do przypominającego obłęd wrzasku.

Podobnie charakter muzyczny jest zbalansowany. Kawałki o lekkim profilu mieszają się z melodiami wywołującymi refleksje w słuchacz.

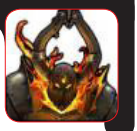
Album składa się z 16 utworów:

1. „Untrust Us” 3:05
2. „Alice Practice” 2:42
3. „Crimewave” 4:18
4. „Magic Spells” 6:07
5. „xxxcuzx Me” 1:53
6. „Air War” 4:12
7. „Courtship Dating” 3:30

8. „Good Time” 2:54
9. „1991” 1:53
10. „Vanished” 4:02
11. „Knights” 3:13
12. „Love and Caring” 2:18
13. „Through the Hosiery” 3:07
14. „Reckless” 3:28
15. „Black Panther” 2:56
16. „Tell Me What to Swallow” 2:14

Zespół znany jest też ze swojego wizerunku. Nie kierują się ogólnie przyjętymi normami muzycznymi, zachowując dzięki temu oryginalność i niezależność. Ich image sceniczny łączący w sobie vintage'owy ubiór i charakterystyczne koncerty, w których linia melodyczna utworów poprzez bezpośrednie przejścia łączy się w jedną całość.

Ochrzczeni mianem punka XXI wieku rzeczywiście zasługują na to miano. Warto wspomnieć, że zespół odwiedził Polskę 3 lipca podczas festiwalu Heineken Open'er w Gdyni. ●



ASSASSIN'S CREED

Wydawca: Ubisoft
Platforma: Xbox360, PS3, PC
Data Wydania: 18 kwietnia 2008 rok
Gatunek: Akcja
Wymagania Wiekowe: 18+
Cena: 50-80 złotych

Wtej grze wcielimy się w średnio-wiecznego zabójcę członka zakonu Assassynów. Mamy 9 dusz do zabicia, z czego na końcu mamy zabić 10tą.

Gra ma świetną grafikę, szybko wcielamy się w bohatera. Zaczynamy jako Desmond, barman który został porwany przez naukowców. Na początku jako Assassyn zaczynamy w jakimś mieście. Po chwili wyrzuca nas z Animusa (bo tak nazywa się urządzenie do odtwarzania wspomnień do którego nas wrzucono) i jest filmik w którym wszystkiego się dowiemy.

Zaczynamy trening, dzięki któremu nauczymy się wszystkiego. Czyli jak sterować Altairem (tak bowiem nazywa się przodek Desmonda). Po treningu zostajemy przeniesieni do pierwszego wspomnienia.

Jesteśmy w Świątyni w Jerozolimie. Musimy iść naprzód gdzie spotkamy templariuszy. Altair zaczyna walczyć. Niestety przegrywa on pojedynek z Robertem de Sable. Potem dociera do twierdzy Assassynów. Zostaje tam zaatakowany przez templariuszy. Po ataku mistrz każe mu zabić 9 osób...

I na tym zakończymy fabułę.

Gra ogólnie jest o Altaire. Assassynie który zawiódł i teraz musi zabić 9 istnień w zamian za swoje. Podobnej gry jeszcze nie

było. Ostrzegę was, że jeśli siadacie przy tej grze to będzie wam trudno ją wyłączyć.

W grze mamy kilka broni. Pierwsza to Miecz. Druga - Krótki Miecz. Trzecia - Ukryte Ostrze. Czwarta - Noże do rzucania. Miecz najlepiej nadaje się do walki z kilkoma przeciwnikami. Natomiast Krótki Miecz nadaje się do walki z dużą ilością przeciwników. Ukryte Ostrze służy do skrytobójstw. Noże do Rzucania są zabójczą bronią dystansową.

Gra jest jedną z moich ulubionych. Jest świetna, zapewnia około 45 godzin zabawy. Warto wspomnieć że gra dzieje się w 1191 roku, w dobie trzeciej krucjaty chrześcijan na ziemię opanowaną przez wyznawców Mahometa - i to widać podczas rozrywki, która jest prześlągnięta specyficzną atmosferą.

W grze mamy dużo umiejętności. Między innymi można udawać mnicha. W grze naszym „życiem” są punkty synchronizacji. A jakby ktoś chciał się dowiedzieć o bohaterze to proszę. Wiedźcie że ma na imię Altair ibn al-Ahad. Ma on 25 lat waży 77 kg i ma 171 cm.

Cóż tu powiedzieć o grze? To klasyk! Kocham tę grę! Jest tak bliska realistycznemu światu, na ile to tylko możliwe! Mnogość dróg postępowania, jakimi można dojść do ostatecznego celu, czyli zdobycia dziewięciu dusz, jest naprawdę przeogromna.

Gra spodoba się pewnie większości osób. Ja przeżyłem szok kiedy ją zobaczyłem! Każdy gracz powinien z chęcią sięgnąć i w nią zagrać!

To tyle! Gra zapewne spodoba się dużej ilości osób! Naprawdę, bardzo...

Bardzo...

Bardzo polecam tę grę. ●





Aby poczuć puls Mistycznych Obrazów

■ Dinah

Mistyczne latem tętnią pełnią życia. Dużo w tym zasługi Darkeny i jej ostatnich konkursów, których wyniki można poznać przy [Mistycznym Stoliku w Gorących Dysputach](#). Osadnicy jak zwykle nie zawiedli i tłumnie oddawali prace do konkursu oraz brali udział w głosowaniach. Któż śmiałby spierać się z Darkeną i jej ogromnym młotem?

Zapraszam do Galerii serdecznie, pojawiło się dużo nowych grafik i zdjęć. Chciałabym zwrócić Waszą uwagę szczególnie na ostatnią grafikę [Phaere](#), jest niesamowita!

Wśród zdjęć również podziwiać można wiele perełek (Perłojad przeoczył?). Są więc pełne uroku, profesjonalne zdjęcia owadów zrobione przed Tullusiona, czarno-białe i bardzo nastrojowe prace Darkeny i wiele, wiele innych.

Rozpoczęły się wakacje, więc czas podróży i poznawania nowych miejsc. Zachęcam do podzielenia się swoimi odkryciami z innymi Mieszkańcami.

Gdy odnajdziecie coś naprawdę pięknego, pomyślcie o nas i zachowajcie na papierze, by pokazać nam po powrocie :). ●

Przypominam też o trwającym konkursie "Moje widoki", czekam na zdjęcia waszej najbliższej okolicy. Dziś widoki kolejnego Mieszkańca a właściwie Mieszkanki (nie zdradzę, czyje). Piękne, prawda?



Droga do domu



Tam, gdzie rusalki



Zielono mi!

■ Konstruktor



Staralem się jak mogłem, ale niestety automatyzacja pracy sztucznego serca, które poznaliście w nr 32 CI wymaga trochę więcej czasu niż dwóch niepełnych tygodni. Sądzę, że niebawem mi się uda.

W tym numerze chciałbym kontynuować temat rekonstrukcji budowy humanoida.

Na początek chciałbym wprowadzić pewne symboliczne oznaczenia aby cały czas nie używać terminów z rodzaju sztuczne serce czy prowizoryczna śledziona. Urządzenia, które dotychczas zaprezentowałem to płuca i serce, oznaczenia, które proponuję to serce – KpS i płuca – KpP. Tak więc aby mieć jak dotychczas pełny zestaw należy posiadać (czyt.: męczyć się z budowaniem) KpS i 2 KpP.

Na ten miesiąc zaprezentuję tchawicę czyli dalszą część układu oddechowego (jeżeli czytają to jacyś Trytoni bądź Syreny to skargi proszę składać na PW).

Kontynuując wątek przystąpmy do tworzenia tchawicy. Jest to rzecz banalnie prosta. Potrzebna będzie elastyczna rura długości 12 centymetrów (najlepiej aby była to rura syfonu łazienkowego) i KpP.

Aj! Byłbym zapomnieli o oskrzelach co lekko komplikuje budowę. Tutaj potrzebna jest również rura tego rodzaju lecz nieco krótsza.

Instrukcja wykonania taka sama dla obu KpP. Od KpP odłączamy gliniane bądź plastelinowe, czy co tam jeszcze mogliście wybrać, umocnienie szyjki butelki, z której zbudowane jest płuco. Widać jednak iż bez tego, balon w środku jest luźny do czego nie możemy dopuścić.

Tak więc szyjkę butelki i rurkę przebijamy długą szpilką tak aby były ze sobą połączone (najlepiej nawet dwoma), a pseudogliniane mocowanie umieszczamy we wnętrzu szyjki.

Ale chwila! Najpierw radzę zamontować oskrzele, które wraz z tchawicą nazywać będziemy Kpdo, na szyjce. W tym momencie przebicie wszystkich warstw (rury butelki i słomki) może okazać się nieco trudniejsze, ale dla chcącego nic trudnego.

Dwa końca oskrzela należy połączyć z dwoma narządami.

Teraz należy połączyć oskrzele z tchawicą. Jednak aby to zrobić nie możemy (!) połączyć dwóch płuc z oskrzelem. Pozostawiamy jeden koniec rury wolny. Robimy w niej otwór około dwa razy mniejszy od średnicy tchawicy na jej „grzbiecie” czyli części, która jest najwyżej przy trzymaniu płuc na dole i zgięciu rury w półkole.

Mniej więcej to samo robimy z tchawicą, na jednym z jej końców po obu stronach tworzymy otwory równe średnicy oskrzela. Przekładamy przez nie oskrzele otworem do skierowanym do drugiego końca tchawicy.

Montujemy drugie płuco jak pierwsze i uszczelniamy szczeliny przy połączeniu oskrzela z tchawicą.

Gotowe! Kolejna część dróg oddechowych zrobiona. Na koniec śle pozdrowienia wszystkim płuco... ekhem... płuco i skrzeldyznym humanoidom na świecie. ●



Skip Beat!

■ Nami

Typ: Seria TV

Ilość Epizodów: 25

Status: Zakończona, 05.10.2008 - 29.03.2009

Producenci: Hal Film Maker

Gatunki: Komedia, Drama, Romans, Shoujo

Czas trwania: 25 min. Odcinek

Oficjalna strona: <http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/s-beat/>

Opening:

#1: „Dream Star” the generous (ep 1-19)

#2: „Renaissance” the generous (ep 20-25)

Ending:

#1: „Namida” 2BACKKA (ep 1-19)

#2: „Eien” Yuusaku Kiyama (ep 20-25)



Kadr z anime „Skip Beat!”

Kyoko - zwykła dziewczyna, która wyjechała do Tokio wraz z przyjacielem z dzieciństwa, aby spełnić (jego!) marzenie. Nie wszystko jest jednak takie śliczne jak się wydaje - pewnego dnia pod słuchuje jak Shou twierdzi, że ogólnie rzecz biorąc jest be, do niczego się nie nadaje i nic z niej nie będzie. Kyoko wpadając w furję przysięga, że wejdzie do show-biznesu i się na nim zemści (Shou jest piosenkarzem) - na zawsze popamięta, jak ją potraktował. I teraz zaczyna się prawdziwa akcja.

Oprócz Kyoko i Shou, głównym bohaterem jest jeszcze Tsuruga Ren - aktor, którego Shou uważa za swojego głównego rywala (co lepsze, Ren początkowo w ogóle nie miał pojęcia kim jest Shou), a Kyoko rozumie go jak nikt inny.

Oczywiście mamy sporo postaci drugoplanowych jak Prezes LME, jego wnuczka, menedżer Rena, Kanae (przyjaciółka Kyoko), przybrani rodzice Kyoko (a raczej państwo, u których mieszka), reżyser Dark Moon, menedżerka Shou, w mandze pojawia się również ojciec Rena, grupa muzyków rywalizująca z Shou wraz z dziwnym liderem, któremu spodobała się Kyoko.

Zwykła dziewczyna, której motywacją była zemsta, odkrywa siebie. Powoli pnie się po szczeblach kariery, zaczyna kochać to, co robi - jej cel jednak nadal pozostaje odległy i

jakby nie patrzeć ten sam - Shou ma żałować tego, co zrobił.

Jedno z trzech najlepszych Shoujo, jakie w życiu widziałam. To nie jest zwykły dramat romantyczny - co to, to nie. Nasza główna bohaterka - fakt, że zostaje zraniona dość mocno, potem jednak nie zdaje sobie sprawy, że ponownie się zakochuje - zresztą jak i osoba, która ją kocha, też tego nie rozpoznaje.

Tu uwaga spoilery: anime na nieszczęście (z mojej strony wielkie buuu!) kończy się w środku sagi Tsukigimori - Kyoko i Ren grają w jednym serialu. I zakończenie 25 epa to rasowa palpacja serca - jak ja nie lubię czegoś takiego.

Dobrze, że przynajmniej mangę już dawno przeczytałam, to mnie nie nosi. Chociaż nie powiem, oglądanie tej serii w ruchu i możliwości usłyszenia poszczególnych postaci sprawiło mi wielką przyjemność.

Czemu jedno z najlepszych Shoujo, jakie widziałam? Nie lubię za bardzo cikliwych serii, wielka drama i te sprawy nie bardzo mi pasują. Wolę się pośmiać z głupich sytuacji, w jakie się wpakowali bohaterowie, niż ryczeć z ich nieszczęścia - a takie serie też widziałam... W każdym razie kreacja postaci jest niesamowita.

Kyoko ma dość ciężką przeszłość - mama ją zostawiła a gdy była przy niej to nigdy jakoś nie była zadowolona z tego, co Kyoko osiągnęła. Nie wiadomo, co z ojcem (między wierszami można się domyśleć, że zostawił ich wcześniej), potem była wychowywana przez rodziców Shou na jego żonę. No a potem...

Shou ją wykorzystał i porzucił. Dostała policzek i się obudziła. Aktorstwo staje się dla niej przyjemnością, odkrywa w sobie umiejętności i cechy, których wcześniej nie widziała. Zaczyna zdawać sobie również sprawę z rzeczy, których jakiś czas temu nie dostrzegała.

Kyoko jest po prostu dorosłym człowiekiem, żadną marionetką. Już nie. Ren - początkowo jego przeszłość jest skryta za kotarą, wraz z kolejnymi rozdziałami serii poznajemy co nieco z wczesnych lat tego idola Japonii. Cichy, spokojny, bardzo pracowity. Zawsze ma na twarzy maskę, Kyoko jednak potrafi z niej wiele odczytać i bardzo dobrze wie, kiedy jego

uśmiech jest fałszywy, a on jest tak naprawdę zły - nawet jego menedżer ma z tym problemy.

Shou - skończony skurczybyk, dumny i zaparty w siebie. Traktuje Kyoko jak przedmiot, który do niego należy. Szlag go jasny trafił, gdy dowiedział się, że Kyoko gra w jednym serialu z Renem. Haha. Dobrze mu tak. Podobnie jak większość fanów podejrzewam, że i tak ją kocha. W jakiś bardziej zniekształcony i rzeczowy sposób, ale jednak.

Kreska - hmm oddaje bardzo wiele z sytuacji, tak naprawdę jest podstawą, gdy bierzemy pod uwagę mangę. Styl bardziej koniec lat '90 niż współczesny (kreska ewoluuje, zresztą jak wszystko inne - i tak naprawdę po niej z łatwością można dość dokładnie określić z jakich czasów jest dana seria).

Seria bardziej skupia się na tym, co Kyoko chce osiągnąć i na drodze, którą pokonuje, aby spełnić to marzenie, niż na romansie i życiu miłosnym poszczególnych postaci. Wiadomo, mamy tu już wspomniany wyżej trójkąt jednak wszystko dzieje się na płaszczyźnie raczej platonicznej, co momentami jest dość zabawne - np. Ren i Shou stojący naprzeciwko siebie i mierzący się zabójczo wzrokiem a między nimi Kyoko.

Moje ulubione sceny? Było ich kilka - Kyoko tracąca cierpliwość i wyzywająca się na Shou, zmięta i wściekła w jakiejś dziwnej stworzonko i bojąca się Rena, czy przerażona jego sztucznym, promieniującym oraz oczywiście fałszywym uśmiechem. Jest trochę smakowitych kąsków zarówno dla oka jak i poczucia humoru.

Łatwa i przyjemna w oglądaniu, to samo tyczy się czytania. Autorka pewnie nikogo nie uśmierci, aby nadać więcej dramatu serii, no i znając życie wszystko skończy się happy endem - jeśli kiedykolwiek się skończy. *śmiech*

Manga ma coś ponad 130 rozdziałów i nadal jest on-going. Pierwsza seria anime została niedawno zakończona, mam wielką nadzieję, że będzie niedługo druga. Pomijając fakt przerwania w środku akcji, sam ending odcinka był dość sugestywny, że przynajmniej producenci chcą zrobić więcej.

Licząc na to, że im się to uda. ●





Felieton (do)słownie dziesiąty

■ Tabris

Nic o Niej nie wiecie. Ona o wszystko, a nawet więcej. Fakt, że jej nie dostrzegacie uważa za normę; po takich hipokrytach można się wszystkiego spodziewać...

Nie ma żadnych kompleksów, czego o Was nie może powiedzieć, jest starą intrygantką, pociąga za odpowiednie sznurki, abyście posłusznie spełnili jej... zachcianki? Skąd, nie uznaje istnienia wolnej woli, zawsze znajdują przyczynę najdzikszego zachowania.

Lubi oceniać, wartościować, ale tylko innych, nigdy swych właścicieli.

Ach! Zapomniałem, Ona sądzi, że jest Waszą właścicielką. Dobrze zatem chroni swą własność prywatną, osobiście od Prawdy i Odpowiedzialności. Czy uważa Was za dzieci? Zapewne, ostatecznie dziecięstwo to jej ulu-

biony okres Waszego życia, gdy robi co jej się żywnie podoba, nie musi udawać ograniczeń.

Można żyć bez Niej? Można, skoro na ten przykład trawa się bez Niej obrywa, choć jakoś, dziwnym trafem, nie zamienilibyście się z nią miejscami... Ma wielu służących i adoratorów, którzy starają się dowiedzieć, czemu Ona właściwie zdecydowała się ich wybrać do badania siebie.

Niektórzy zaprzeczają jej istnieniu wychodząc z założenia, że jednostka niczym. Pochyla się wówczas nad nimi z troską, bo przecież wie najlepiej, czemu chłopaki i dziewczęta mają takie myśli. Uciec przed Nią na zewnątrz się nie da, a wewnątrz czai się tylko Ona.

Na przeszłość pamiętaj; widzisz ją jak Ona Ci szepce, a przyszłość i teraźniejszość także. Sufler, który mówi nam jak grać w *Ars Vivendi* i reżyser, który cichutko szepcze wskazówki, abyśmy, broń Boże, nie pomyśleli, że nas kontroluje.

Skrobnąłem coś o Niej, od serca, czyli od Niej właściwie. Teraz cichutko podpowie Ci co o tym felietonie myśleć, może nawet szepnie, że to o Niej... ●



Gdzie się podziały...

■ Laysander

Ognisko, Imperium, Osada – gdzie podział się ten klimat? Od lat najbardziej chwalonym atrybutem Jaskini jest klimat, to wie każdy Jaskiniowiec i tym się chlubi. Ale czy ten klimat jeszcze w ogóle istnieje? Czy jest to już tylko coś sztucznie utrzymywanego przy życiu, aby Jaskinia nie straciła swojego prestiżu?

Zanim przejdziemy do meritum sprawy, zastanówmy się, czym ten ów jest. Klimat to więzy między wszystkimi mieszkańcami

znaleźć w co drugim poście, to wyrazy takie jak „poszłem” i „wziłem” stają się chlebem powszednim Ogniskowego życia.

Teraz należy odnaleźć sprawców tego zamieszania – rezydentów z dysleksją, dysgrafią, czy innym (uwaga kontrowersja) usprawiedliwieniem własnego lenistwa i głupoty, którzy coraz chętniej wypychają się na Ognisko i paraliżują zakurzoną packę. Wielu takich przyjezdnych zaczyna się udzielać na forum za pomocą dwuwyrazowych postów, w których i tak są po trzy błędy. Oczywiście, zdarzają się rezydenci wartościowi, nie przeczę, ale ich odsetek jest coraz mniejszy.

Co z tego wynika? Jaskinia musi wypracować twardsze kryteria przyjmowania do grona Osadników/Ogniskowiczów czy wreszcie mieszkańców JB albo cały prestiż zniknie. Jaskinia zatonie w powodzi analfabetów i cofnie się w rozwoju do statusu „podrzędnej stronki”.

Jakie to mogą być kryteria, jaki system? Jakie reformy powinny nadejść? Przyjrzyjmy się problemowi Ogniska. Dobrym pomysłem byłoby zamknięcie go dla gości, oczywiście oprócz postaci ogniskowych. Można by też wprowadzić granicę dostępności dla Jaskiniowców, tak, aby rezydenci nie mieli na nie wstępu, lub założyć grupę „Ogniskowicze”, której trzeba by być członkiem, żeby móc na nie wejść. Z Imperium jest już trudniej, bo nie można przecież przed nikim zamknąć forum na stronie, która właściwie się na nim opiera... Tutaj potrzeba waszej lub adminów inwencji, bo chyba nie chcemy stracić tego, co u nas podziwiają, prawda? ●

naszego portalu, to kultura w Imperium, w Osadzie, na Ognisku – powiecie i będziecie mieć rację. Więc zaczniemy od więzów, od przyjaznej atmosfery, uprzejmości, z tym wszystko wydaje się być w porządku, bo w końcu jakoś ze sobą wytrzymujemy, a nawet bywa, że jesteśmy w stanie pomóc jakiemuś sympatycznemu rezydentowi...

Przejdźmy do kultury, kultury słowa i wypowiedzi. To właśnie przy niej zaczynają się schody, albowiem ostatnio Imperialny język schodzi na psy. Nie dość, że ortografia zdaje się być czymś nierealnym, a literówki można

Urlop

Trzask, trzask... a w tym miesiącu nie pobajdurzymy, trzask... Ognisko wzięło urlop dla poratowania zdrowia, trzask... przez te ostatnie oberwania chmury i deszcze, brrr... trzask...

Ognisko

CO BY TU JESZCZE... DLA JB

W tym miejscu, drogi czytelniku, oddajemy łamy „Czasu Imperium” właśnie Tobie! Spróbuj, proszę, odpowiedzieć sobie na pytanie - co można uczynić, aby Jaskinia Behemota mogła być jeszcze lepsza, ciekawsza, intuicyjna i dopasowana do Ciebie.

W puste miejsce w ramce przelać możesz swoje pomysły, idee, opinie i sugestie - póki jesteś świeżo po lekturze. Uwiecznione na papierze, mogą zostać później wykorzystane w dowolny odpowiadający Ci sposób. Wysyłając je do redakcji bądź Wysokiej Rady, pomożesz nam ulepszyć Jaskinię!

STOPKA REDAKCYJNA

CZAS IMPERIUM

Redaktor naczelny:
Tullusion

Jaskinia:

Konstruktor
Mecku
Robal

Osada:

MiB

Literatura:

Leryn
Moandor
Nami
Vokial

Sztuka:

Nebirios
Mecku
Samuel

Publicystyka:

Dinah
Hellscream
Konstruktor
Nami
Samuel
Tabris
Tullusion

Z humorem:

Hellscream
Kameliasz

Współpraca:

Crux
DruidKot
Ghost
Kordan
Laysander
Hubertus
MiB
Smaragdowa

Grafika i technika:

Melkior
Tullusion

Redakcja graficzna:

Tullusion

Korekta:

Dinah
DruidKot
Moandor
Tullusion

Grafika z okładki:
„Pszczółka” - Tullusion