

CZAS IMPERIUM

Nr 39 (3/2010)

12 WRZEŚNIA 2010

Oficjalny aperiodyk wortalu Jaskinia Behemota

Rok VI

PRZEDPREMIEROWO
GRALIŚMY PIERWSI W POLSCE

W FINALNĄ POLSKĄ WERSJĘ JĘZYKOWĄ



MIGHT & MAGIC
HEROES VI



**Szaleństwo
słowa!
Orgia barw i
światłocieni!**

Będzie się czytało!

*Wieści ze świata
literatury*

*Tęgie Rozkminy i Luźne
Rozmówki*

Opowieści z Karczmy

Nimnarejski Klimat

Niech oświeci Was...



Blask Płomienia

***Już wkrótce wkracza na łamy
"Czasu Imperium"!***

**Redaktor naczelny:**

Tullusion

Jaskinia:

Czarna Stopa (FK)

Field

Konquer

Mecku

Moandor

Nami

Nebirios

Ravena (FK)

Selina

Vokial

Osada:

Hellburn

Tullusion

Publicystyka:

CruX

Dinah

Enleth

Hubertus

Kirin

Nami

Samuel

Tabris

Tullusion

Na deser:

Kameliasz

Krzaki

Ognisko

Współpraca:

Bruixa

Caar Xoffek

CruX

DruidKot

Ghulk

Laysander

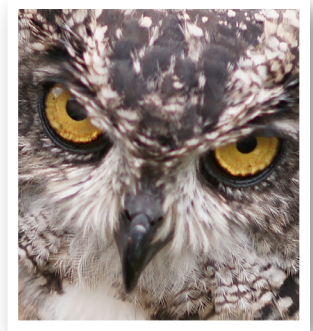
Leryn

MiB

Mirabell

Redakcja graficzna:

Tullusion

**Tullusion:**tullusion@o2.pltullusion@heroes.net.pl**Moandor:**moandor1@o2.pl**SŁOWEM WSTĘPU...**

Tullusion

Czas ewolucji

Właściwie od początku procesu powstawania 39. numeru „Czasu...” czułem, że będzie to wydanie wyjątkowe. A wszystko zaczęło się... od utraty wszystkich danych.

Nieobciążony sztafazerem, narosłym od kilku poprzednich numerów aperiodyku, pisany od nowa - z konieczności - layout zainspirował zmiany, przedsmak których daje wygląd okładki (chyba najlepiej widoczny wyznacznik ewolucji pisma), spis treści (to chyba pierwszy raz, kiedy nie odbiega on jakością wizualną od samej zawartości...), czy pomniejsze, ale i ryzykowne eksperymenty z designem rubryk. To wszystko zaowocowało „Czasem...” innym niż dotychczasowe; różnym, mam nadzieję, in plus.

Jednak doświadczenia traumatyczne nie są wcale najważniejsze. Aperiodyk, niby żywa istota, próbuje dostosować się do aktualnie panujących w Jaskini tendencji i twórczo przekuć je w słowo pisane i obraz. Na łamy CI powróciły przeżywające za sprawą uzdolnionych Osadników swoją kolejną młodość Misterne Rękopisy, a mówiąc ściślej: (nie)Poważne Poematy. Na początek - dwie publikacje Hellburna. Jeżeli taki sposób prezentacji dzieł Jaskiniowców będzie czytelnikom odpowiadał, to nie wykluczam stałej obecności Pergaminów w CI.

Jestem również zadowolony z nowo zatrudnionych pracowników redakcji: Kirina, Selinę, jak również z tych, którzy odezwali się po wielu miesiącach milczenia - jak Enleth czy Tristan. Powiew świeżości wnoszą również znajomi (bo mogą chyba tak już ich nazywać...) z Forum Książki, którzy za pośrednictwem Moandora po raz wtóry wnoszą swój wkład w umacnianie pozycji „Czasu...” recenzjami literatury. Mam szczerą nadzieję, że współpraca będzie się rozwijać pomyślnie, a partycypacja członków Forum Książki w kreowaniu CI nie ustanie i nieraz jeszcze ci odcytni ludzie odcisną swoje piętno na treści przekazywanej przez aperiodyk.

Osobnego akapitu wymaga kwestia podjętych przez Jaskinię Behemota i Nimnaros prób wzajemnego przybliżenia sobie obu portali. Dla CI przynosi to już teraz niewymierne skutki w postaci obecności Nimnarejskiego dodatku: „Blask Płomienia”. Zachęcam jak najmilej do lektury. Przepływ myśli pomiędzy oboma tytułami nie musi wcale prowadzić tylko i wyłącznie do konfrontacji poglądów - dlatego mam nadzieję, że nasza wspólna inicjatywa przyniesie korzyści wszystkim zainteresowanym.

Cóż, i to dlatego CI ma tym razem tak wiele stron... i tak wiele do zaoferowania.

Życzę przyjemnej lektury. ●

Spis treści:

UWERTURA

03 Słowem wstępu...

Tullusion z otuchą spogląda w przyszłość, zachwalając, jak zwykle, nowy numer CI.

05 Ogłoszenia

JASKINIA

06 Spotkania z „Czasem...”

- *Tullusion* w otoczeniu rododendronów uciął sobie pogawędkę z *Moandorem*.
- *Tristan* sięgnął do źródeł i namówił na wywiad pracownika studia *Black Hole*.

08 Na papierze...

- *Czarna Stopa* zatrzymał się na dłużej w cichym domu.
- *Ravena* ogólnie i szczegółowo o A. Fadiman.
- *Uczeń Czarnoksiężnika* zachwala zalety Forum Książki, którym włada.

12 Ta muzyka nas przenika...

- *Kordan* w furii potęgowanej halnym...
- *Field* balansuje na krańcu czasu, recenzując nowy krążek *Blind Guardian*.
- *Tullusion* przekroczył ostateczną granicę.

16 Recenzja gry

- *Selina* odkrywa uroki cywilizacji
- *Nebirios* letnią porą wspomina swoje największe zimowe natarcie.

OSADA

20 Poezja

Hellburn - Improwizacji część pierwsza

Hellburn - Autobus

TEMAT NUMERU

24 Heroes of Might and Magic 6

Field zbiera okruchy doniesień prasowych i domysłów i lepi je w obszerną zapowiedź nowego flagowego dzieła ze świata M&M.

PUBLICYSTYKA

30 Przedpremierowo...

Enleth opisuje swoje wrażenia z gry w zlokalizowaną wersję *King's Bounty: Nowe Światy*. Jako pierwszy w Polsce!

35 Nie tylko dla Gerontów

Tabris zauważa pewne nieścisłości nazewnictwa, także w *Jaskini Behemota*.

36 Podstawy origami

Kirin nauczy nas tworzyć cuda z papieru.

38 Kociółek z farbkami

Dinah wspomina sny własne, zachęca do brania udziału w konkursie i zachęca do wizyty w *Mistycznych Obrazach*.

39 Nie tylko dla Gerontów

Tabris porusza problem dystrybucji i zarządzania wolnym czasem.

NA DESER

40 Kronika towarzyska

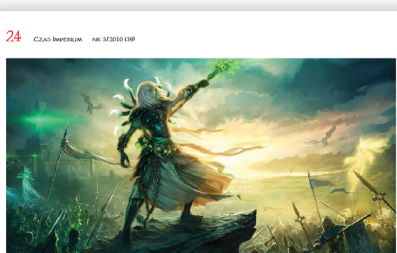
Ogniskowe bajdurzenia

Okladki i opisy książek zaczerpnięte ze strony:
<http://www.książki.wp.pl>

Grafika z okładki: materiały promocyjne *HoMM6* oraz *King's Bounty*

Grafika z tyłu: *Mirabell* - *Ni pies, ni wydra*

Temat numeru: STRONA 24

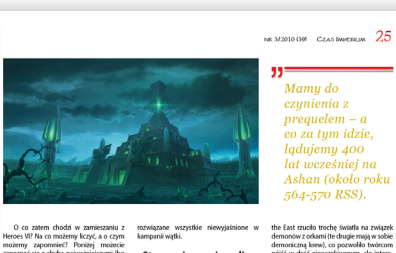


Heroes of Might and Magic VI

Pięć lat temu stało się jasne, że seria Heroes of Might and Magic będzie kontynuowana. Cztery lata temu dowiedzieliśmy się, że kontynuacja obejmie restart i zerwanie ze starym uniwersum na dobre. Również cztery lata temu przekonaliśmy się, co uczynił Ubisoft. Niektórzy przeklinali twórców IV za mierną fabułę, zerwanie z kanonem i za plastyczny świat, modląc się jednocześnie, by w kolejnej części, jeśli ta powstanie, wrócili oni do świata Johna van Cannaemha.



W sierpniu 2010 - ta data powinna zapadła na dobre w pamięć każdego fanu serii. Poniżej mamy przegląd na temat powstania i rozwoju gry. W tym numerze omówimy, jak Ubisoft przeżył kryzys i jak udało się powrócić do korzeni. W tym numerze omówimy, jak Ubisoft przeżył kryzys i jak udało się powrócić do korzeni.



Kiedy Brooke poznała Ridge'a, czyli telenoweli ciąg... poprzedni

Fabulary została ogłoszona na samym początku i szczerze mówiąc, nie zachwyciła. Przede wszystkim mamy do czynienia z powstaniem - a co za tym idzie, łupieżcy 400 lat wcześniej (na Alkonu) i tym samym 1700 R.S., może 500 laty do King's Bounty II. W tym numerze omówimy, jak Ubisoft przeżył kryzys i jak udało się powrócić do korzeni.

OGłoszenia

I Ty możesz współtworzyć CI!

Lubisz pisać i piszesz poprawnie? Masz dużo pomysłów? Chcesz pomóc? Zgłoś się! Tutaj dostępna jest lista działów, 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!

Do Jamy Strategów czas...

Jeżeli masz zapał do pracy, chęci oraz w pewnej mierze odpowiada ci Heroes IV możesz ucieleścić 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 Konstrukctorem (GG: 7744822).

Laysa konkurs

Fabryka chipsów Lays rozpoczyna konkurs na najciekawszy nowy smak chipsów. Zgłoszenia nowych smaków należy wysyłać 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: tlussion@o2.pl

Polecamy również:

Przez tydzień użytkownicy naszyci zadaliśmy i VI. W rozmowach z twórcami i6 zaradami.

„...damy Wam znać, jak tutaj będziemy mogli...”

Autobus

Przebieg

Podstawy origami

King's Bounty: Nowe 5

Przebieg

King's Bounty: Nowe 5

Przebieg

Podstawy origami

King's Bounty: Nowe 5

Przebieg

Podstawy origami

Podstawy origami

King's Bounty: Nowe 5

Przebieg

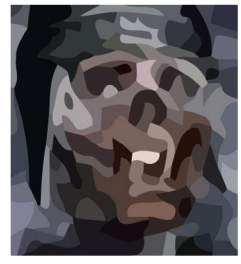
Podstawy origami

King's Bounty: Nowe 5

Przebieg

Podstawy origami

„Fantastyka to przede wszystkim nowe światy”



Moandor - lisz, zajmujący wysokie stanowisko Grododzierzcy Osady. Entuzjasta literatury, miłośnik fantastyki. Biorąc pod uwagę szczególne cechy, z odczytaniem Moandora rywalizować może jedynie jego skromność. To on rozdaje wędrowcom klucze do Osady...

SPOTKANIE Z „CZASEM...”

Tullusion



„Czas Imperium”: Dobry wieczór, Moandorze. Jesteś, pamiętajmy, redaktorem „Czasu Imperium”. Jakie nadzieje wiążesz z jaskiniowymi mediami? Jakie plany ma wobec nich Grododzierzca Osady?

Moandor: Nadzieje mam bardzo duże, zwłaszcza, gdy obserwuję jak z numeru na numer czasopismo wygląda coraz bardziej okazale. „Czas Imperium” był od zawsze miły memu sercu jako ośrodek skupiający życie kulturalne i literackie Jaskini. Co do planów, jak od samego początku, pozostawiam Ci wolną rękę. Chciałbym, żeby Ci nadal się rozwijało i żeby wychodziło częściej. Jest to kapitał Jaskini, którego nie powinniśmy zmarnować.

Pełnisz zaszczytną funkcję Grododzierzcy już od kilku lat. Jaką rolę w krwioobiegu Jaskini pełnisz i co zależy od Twojej woli?

Grododzierzca jest opiekunem Osady, osobą która czuwa nad jej rozwojem. Powierzenie mi tej funkcji poczytuję sobie za zaszczyt i dowód dużego zaufania ze strony Rady. Staram się go nie zawieść. Kompetencje i funkcję o które pytasz... Myślę, że to nie o to w tym chodzi, to rzecz wtórna. Wraz z załogą Osady staramy się robić wszystko, żeby miejsce to było centrum kulturalnym Jaskini. Nie jest to łatwe zadanie, ale dążymy do jego wykonania.

Co uważasz za swój największy sukces jako Grododzierzcy?

Trudno mi jest przypisywać sobie sukcesy, bo jeśli takie się pojawiają to pracuje nad nimi cała załoga Osady, zwłaszcza technicy, bez których niewiele byłoby możliwe. W tym miejscu chcę im wszystkim serdecznie podziękować za ów ogrom pracy.

Kilka pozytywnych inicjatyw mogę z pewnością wymienić, jak chociażby powstanie Starożytnej Biblioteki, lokacji jeszcze mało wykorzystanej lecz o dużym potencjale. Kilku rzeczy, z którymi wiązę nadzieje jeszcze nie widać, są w fazie budowy. O prawdziwym sukcesie jednak będę mógł powiedzieć wtedy, jeśli przywrócimy prawdziwe życie Osadzie. A do celu tej drogi jeszcze nie dotarliśmy.

Jak wyglądałaby Osada Twoich marzeń?

Hmm.. Miejsce stanowiące kulturalne centrum Jaskini Behemota, gdzie każdy będzie mógł realizować swoje zainteresowania i dzielić się nimi z innymi. Moją pasją jest literatura i marzą mi się długie i inteligentne dysputy na tematy książkowe i okołoliterackie.

Jesteś, nie ukrywajmy, książkowym mołem i autorytetem dla innych Osadników w dziedzinie literatury. Skąd wzięło się to właśnie hobby?

Czytać lubiłem od dziecka praktycznie. Zaczęło się od bajek czytanych lub opowiedzianych przez rodziców. Później czytałem już samodzielnie. Wychowałem się w dużej mierze na książkach przygodowych - Verne'a, Karola Maya, na Tomkach Szklarskiego. Jeśli zaś pytasz o fantastykę, bo o niej głównie w Osadzie rozmawiamy, zaczęło się od przyjęcia urodzinowego pewnego hobbita. Władca Pierścieni był tą książką, dzięki której pokochałem fantastykę, i być może również tą, dzięki której jestem w Osadzie do dziś. Ostrożnie więc ze słowami „to tylko książka”. Niektóre rzeczywiście są zaczarowane. :)

Jak uargumentowałbyś innym czytelnikom wartość dzieł Tolkiena?

Fantastyka to przede wszystkim nowe światy powstałe dzięki wyobraźni autorów. A niewielu stworzyło świat tak piękny a przy tym tak precyzyjnie opisany i tak naturalny jak tolkienowskie Śródziemie. To sprawia, że można doń wracać wiele razy i za każdym odnaleźć coś nowego. Nie dalej jak wczoraj czytałem rozdział „Most w Khazad Dum”, a przecież wydarzenia te znam prawie na pamięć. To chyba najlepszy dowód, że książka jest niezwykła. A przecież są i tacy, którzy czytali Władcę kilkanaście razy...

Trafiłeś do Jaskini jako licealista. W ciągu niemal ośmiu lat swojego tutaj pobytu zdążyłeś ukończyć studia wyższe, doktoryzujesz się. Jak na przestrzeni tych lat zmienił się Moandor i czy byłbyś w stanie jeszcze nawiązać z ówczesnym sobą nic porozumienia?

Studia, doktorat to płaszczyzna zawodowa, tutaj wpływ Jaskini był znikomy. Natomiast na polu zainteresowań typowo Osadowych Moandor sprzed 8 lat z literatury fantastycznej znał jedynie Lema i Tolkiena. Dziś mam na półkach kilka setek książek, w tym sporo fantastyki, co jest dużą zasługą Osady, bo to tutaj spotkałem prawdziwych entuzjastów tego gatunku. 8 lat to długi czas. Człowiek się zmienia, zmieniają się priorytety w życiu. Jednak myślę, że ten młody Moa i ja teraz jakoś byśmy się dogadali. W ostateczności przecież, gdy wspólnych tematów by się nie ostało, zawsze możemy wrócić do mistrza Tolkiena. :)

Dziękuję Ci za ten wywiad i życzę wielu sukcesów na każdym polu... no i przyjemności z lektury!

Ja również i z wzajemnością. ●

„...damy Wam znać, jak tylko będziemy mogli...”

Przez tydzień użytkownicy Jaskini Behemota wybierali pytania, które następnie zadaliśmy firmie Black Hole Entertainment - developerowi Heroes VI. W rozwinięciu wiadomości będziecie mogli przeczytać odpowiedzi twórców H6 zarówno w wersji polskiej jak i angielskiej.

SPOTKANIE Z „CZASEM...”

Tristan



Jaskinia Behemota: Czy możecie nam zdradzić przybliżone wymagania sprzętowe? Czy Heroes VI będzie wymagać lepszego sprzętu niż Heroes V? Czy, powiedzmy dwu, trzyletni komputer wystarczy do obsługi Heroes VI?

Orsolya Bende (Black Hole Entertainment): Nie mogę podać dokładnych wymagań sprzętowych, ponieważ nie są jeszcze ustalone, ale mogę was zapewnić, że uzyskanie wymagań sprzętowych na jak najniższym poziomie jest jednym z naszych najważniejszych celów.

W jaki sposób działa system magii? Jeden osobny dla każdej frakcji? Czy raczej każda frakcja będzie mogła nauczyć się wielu systemów magii? Wciąż będą 5 poziomowe gildie magów?

W porównaniu do poprzednich części gry w najnowszej odsłonie Heroes VI nastąpią zmiany w systemie magii, ale nie mogę zdradzić jeszcze szczegółów. Przekażę Wam informację tak szybko jak tylko będziemy mogli o tym powiedzieć!

Czy zamierzacie przeprowadzić zamknięte/otwarte betatesty gry?

Tak, będą zamknięte beta - testy gry. Co do otwartych beta testów gry nie jest to jeszcze ustalone do końca, ale bardzo chcielibyśmy je przeprowadzić.

Na dwóch screenach <http://img295.imageshack.us/img295/4726/runesw.png> (runy) oraz [http://img340.341/zarosla.png](http://img340.imageshack.us/img340/341/zarosla.png) (zarosła koniczyna) możemy zobaczyć specjalny teren. Będzie on dawał bonus jednostkom stojącym na nim?

Tak, pojawi się w grze kilka takich interaktywnych elementów na mapie bitwy. Poza tym zobaczymy:

- zróżnicowaną topografię (różne rozmiary i kształty planszy bitewnej),
- dynamiczną topografię (bitwa przybrzeżna, gdzie plansza jest zalewana przez wodę co każdą turę),
- różne cele bitwy (wytrzymać na planszy bitewnej przez określoną liczbę tur, obronić kaplicę, która znajduje się na środku planszy, zabić specyficzne jednostki wroga, itd.),
- Walka z bossami!

Na jakiej zasadzie będą działały zaawansowane klasy bohaterów? Czy będą otrzymywać pasywne zdolności?

Niestety nie możemy powiedzieć nic na temat zaawansowanych klas bohatera. Damy Wam znać jak tylko będziemy mogli o nich rozmawiać. ●

Behemoth's Lair: Could you tell us the approximate hardware requirements? Will Heroes VI require better hardware than Heroes V? Will, lets say a two, three years old computer be enough to handle Heroes VI?

Orsolya Bende (Black Hole Entertainment): I cannot tell you the exact hardware requirements because they are not fixed yet, but I can assure you that making the minimum requirement as low as possible is one of our most important goals.

How does the magic system work? Is there one magic school for each faction? Or rather will each faction be able to learn multiple schools of

magic? Will there still be five levels of Mage Guild?

Comparing to previous Heroes games there will be changes in the magic system in Heroes VI, but I cannot tell you details yet. As soon as we can talk about it, we will let you know for sure!

Are you going to carry out a closed / open beta test?

There will be a closed beta test. As for the open beta test, it is not decided yet, but we definitely want to do it.

On two screenshots: <http://img295.imageshack.us/img295/4726/runesw.png> (runes) and [http://img340/341/zarosla.png](http://img340.imageshack.us/img340/341/zarosla.png) (four list clovers) we can see some special terrain. Will it give bonuses for creatures who stands on them?

Yes, there will be several different interactive elements on the Combat Map in Heroes VI, as well as other new additions:

- specific topography (various sizes and shapes for the battle arenas)
- dynamic topography (seashore battle with the tide flooding the arena turn by turn)
- different combat objectives (hold your ground for X turns, defend this sacred shrine at the center of the arena, kill a specific enemy stack, etc.)
- boss fights!

How will the advanced hero classes work? Will they have passive bonuses?

Unfortunately we cannot talk about the advanced hero classes yet. As soon as we can talk about them, we will let you know for sure. ●

Stephen King, Peter Straub: „Czarny dom”

NA PAPIERZE...

Czarna Stopa (Forum Książki)

Czarne chmury zbierają się nad French Landing, małym i całkiem miłym miasteczkiem, choć właściwszym wydaje się stwierdzenie, że zebrały się już dawno temu, a teraz gwałtownie spadają w dół, by pogrążyć żyjących tam nieszczęśników, a przynajmniej niektórych z nich, w zupełnym szaleństwie.



ISBN: 978-83-7648-376-4
Data wydania: 07-04-2010
Wymiary: 140x200 mm
Oprawa: miękka
Liczba stron: 648
Wydawnictwo: Prószyński i S-ka, Wydawnictwo
Gatunek: Horror, Powieści i opowiadania

Niczym ponure ptaszyska, zwistujące nadciągające kłopoty, a jednocześnie ich ucieleśnienie - dwaj autorzy i jednocześnie bezpośredni sprawcy wspomnianego wyżej stanu rzeczy - Stephen King i Peter Straub - postanowili wprowadzić nas w nieco inny wymiar rzeczywistości i przenieść do światów, gdzie, jak się okazuje, można czasem zwątpić w logikę i powszechnie przyjęte prawa fizyki. A wszystko to za sprawą „Czarnego Domu”, będącego kontynuacją wydanego kilkanaście lat wcześniej „Talizmanu”, w którym to Jack Sawyer, dwunastoletni chłopiec, wyrusza w daleką podróż pełną dramaturgii i nieoczekiwanych zwrotów akcji, by uleczyć swoją matkę.

Tym razem Jack nie musi się już obawiać ani Smokeya, ani szalonego Osmonda, ani nawet okropnego wuja Morgana. Jest dorosły i doskonale radzi sobie ze światem przestępczym, w którym znaleźć można zarówno zwyczajnych złodziejasków, jak i najgroźniejszych złoczyńców, planujących swymi spaczonymi umysłami zbrodnie najgorsze z możliwych.

Jako porucznik policji - na emeryturze (pomimo młodego wieku) - musi zmierzyć się z tajemniczym Rybakiem, sprawcą porwań i nieludzkich mordów, które paraliżują życie nieco sennego do tej pory miasteczka. Zdarzenia te są wstrząsające same w sobie, ale dodatkowo przerażają z innego powodu - złoczyńca, wspinając się na wyżyny szaleństwa, lubi nadgrzyźć przy okazji to i owo, co więcej - ślini się na samo wspomnienie.

Obok Jacka, którego darzymy sympatią od pierwszych niemal chwil, wyjątkową postacią jest Henry Leyden, pracujący (między innymi) w miejscowej rozgłośni radiowej, gdzie bez trudu wywołuje uśmiechy na twarzach wiernych słuchaczy. Henry jest żywym dowodem na to, iż niewidomy człowiek, pomimo oczywistych trudności, może zrekompensować brak widzenia innymi przymiotami. I w dodatku w takim stopniu, że, mówiąc szczerze, większość z nas zostałaaby za nim daleko w tyle. Leyden wprawdzie skrywa kilka tajemnic, lecz nie ma wśród nich niczego, co zagrażałoby wizerunkowi bohatera bardzo pozytywnego (choć może tylko próbuje nas oszukać - któż to może wiedzieć?). Jednym słowem, jak mówi Morris, chłopak z jaskrawoczerwonym irokezem na głowie i błękitnym warkoczkiem - „Och, rany, facet jest nie do przejścia”.

Na drugim końcu skali odnajdziemy postać wyjątkowo wrednego dziennikarza, na którego widok, daję słowo, zęby zgrzytają z wściekłości, a pięści zaciskają się same (jak wielokrotnie przekonają się czytelnicy, nie tylko nasze). Czasem spotyka się właśnie takich ludzi, psujących każdą możliwą inicjatywę, nałogowych mamrotaczy, starających się za wszelką cenę umieścić siebie samego na pierwszym miejscu. Oto jeden z nich - Wendell Green, pismak doskonały, król błyskających fleszy i człowiek o wyjątkowo cuchnącym umyśle.

Choć wiele postaci zasługuje na przedstawienie lub przynajmniej delikatną wzmiankę, koniecznie trzeba jeszcze

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

wspomnieć o Pierońskiej Piątce (czy też Hegłowskiej Hałastrze, jak sami się określają), której to przedstawiciele wprawdzie poruszają się ciężkimi pojazdami jednośladowymi, lecz - i można to śmiało przyjąć na wiarę - zupełnie rozprawiają się ze stereotypami o ograniczonych zdolnościach intelektualnych harleyowców. Pomimo niezbyt atrakcyjnego miejsca pracy - choć niektórzy z Was pewnie się ze mną nie zgodzą - i wyglądu pasującego raczej do tępych osiłków, czyli w rzeczywistości dwóch kluczowych elementów, które natychmiast i bezterminowo powinny skreślić ich z listy osób godnych zaufania, nie raz i nie dwa zaskoczą nas swymi umiejętnościami i niekonwencjonalnym stylem bycia.

Cała historia opowiedziana jest w czasie teraźniejszym, w którym to narrator, korzystając ze swojej niepohamowanej żądzy uatrakcyjnienia powieści, ma tendencję do bezpośredniego zwracania się do czytelników, co, przyznaję, z początku może się wydać nieco dziwne, lecz po chwili, gdy umysł przyzwyczai się do tej dość oryginalnej narracji, pasuje całkiem dobrze - słowa są tam, gdzie akurat być powinny, a nam pozostaje jedynie przewracać z zaciekawieniem kolejne strony i ślinić się na wspomnienie gastronomicznych upodobań okrutnego Rybaka.

” *Cała historia opowiedziana jest w czasie teraźniejszym, w którym to narrator, korzystając ze swojej niepohamowanej żądzy uatrakcyjnienia powieści, ma tendencję do bezpośredniego zwracania się do czytelników.*

” *Książkę czyta się z dużym zainteresowaniem, opisy są - jak to zwykle u Kinga - rewelacyjne, fabuła zaś wystarczająco ciekawa, by na dłuższy czas przykuć naszą uwagę.*

Mam niejasne wrażenie, że przenosiny akcji (na szczęście stosunkowo nieliczne) do Terytoriów, znanych bardzo dobrze z „Talizmuana”, nieco zaszkodziły tej książce. Oczywiście, skoro to kontynuacja, nie mogło być mowy, aby autorzy odpuścili ten jakże ważny wątek, lecz prawdę mówiąc, chętniej widziałbym tutaj osobny krwisty thriller fantastyczny niż ciąg dalszy historii Jacka Wędrowniczka. Nie wszystko jest - moim zdaniem - najzgrabniej dopasowane. Niektóre końcowe zdarzenia wydają się być dołączone nieco na siłę, nieco skrótowe, jakby autorom zabrakło odpowiednich środków, by właściwie połączyć części układanki lub obawiali się zwiększać objętość powieści ponad przyjęty z góry plan. Teraz jednak możemy tylko powtórzyć słuszne, chociaż nieeleganckie słowa George’a Rathbuna (a właściwie Henry’ego Leydena) - „sprawa zamknięta, gra skończona, zapinać rozporek”.

Gdybym miał pokusić się o szkolną ocenę, wystawiłbym, pomimo wspomnianych wyżej wad (nielicznych!), solidną czwórkę z wielkim plusem. Książkę czyta się z dużym zainteresowaniem, opisy są - jak to zwykle u Kinga - rewelacyjne, fabuła zaś wystarczająco ciekawa, by na dłuższy czas przykuć naszą uwagę. Ani na chwilę nie pocujemy się wprawdzie przestraszeni, nie zadrzy nam serce i nie zjeżą włosy, lecz to wciąż kawał dobrej literatury, z którą warto zapoznać się podczas coraz dłuższych i coraz zimniejszych wieczorów. ●

DRODZY
RODACY,
PAMIĘTAJCIE

MISTERNE
RĘKOPISY

MISTYCZNE
OBRAZY

GORĄCE
DYSPUTY

CZEKAJĄ!

ODWIEDŹ!

OBEJRZYJ!

NAPISZ!

PUBLIKUJ!

BĄDŹ Z

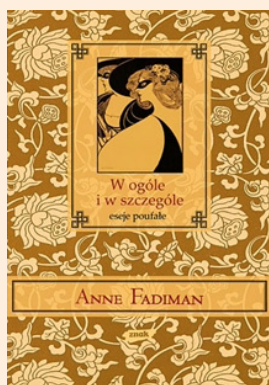
NAMI!

Anne Fadiman: „W ogóle i w szczególe”



NA PAPIERZE...

Ravena (Forum Książki)



ISBN: 978-83-240-1315-9
 Data wydania: 02-03-2010
 Wymiary: 125x195 mm
 Oprawa: twarda
 Liczba stron: 240
 Wydawnictwo: Znak, Społeczny Instytut Wydawniczy Sp. z o.o.
 Gatunek: Eseje

Większość z nas, przeglądając nieznanne ani z tytułu ani z nazwiska autora książki, zwraca szczególną uwagę na opisy z okładek. One się jakoś tak w żargonie wydawniczym z amerykańska konkretnie nazywają, tylko nie mogę sobie przypomnieć jak.

Ale ja nie ufam opisom okładkowym. Bo albo zdradzają za mało albo za dużo, a najczęściej zapowiadają fascynującą lekturę, która nijak ma się do rzeczywistości. Po przeczytaniu tysiąca rozmaitych okładkowych zachęt z czystym sumieniem mogłabym powiedzieć: opisy na okładkach kłamia! Gdyby nie to, że istnieje kilka wyjątków.

Jednym z nich jest z pewnością opis z okładki „W ogóle i w szczególe. Eseje poufale” Anne Fadiman. A brzmi on następująco: *Anne Fadiman z powodzeniem wskrzesza zapomniany nieco gatunek eseju poufalego wraz z jego osobistym, swobodnym tonem, dygresyjnością i traktowaniem czytelnika jak dobrego kompana podczas przyjacielskiej rozmowy. Autorka w swym zbiorze pisze o problemach bardzo ogólnych, takich jak zmiana postrzegania amerykańskiej flagi po 11 września, a także o sprawach całkiem bliskich - dziecięcej pasji kolekcjonowania owadów czy przeprowadzce z Nowego Jorku na wieś. Fadiman zwierza się nam ze swej namiętności do lodów (pisząc o tym, wchłonęła ich kolosalną ilość) i kawy (szkic napisany oczywiście pod solidnym wpływem kofeiny) oraz opowiada o własnych perypetiach z założeniem poczty elektronicznej, snując przy okazji rozważania na temat historii poczty w ogóle. Z tych wysmakowanych, pełnych aluzji literackich i anegdot esejów dowiemy się na przykład, czy urodziliśmy się sową, czy skowronkiem, poznamy przepis na zupę z foczej krwi i przekonamy się, jak bardzo przy domowej*

”
Nawet gdyby pozostałe eseje były marne (a nie są!) kupiłabym tę książkę tylko dla tego jednego, zatytułowanego „Kawa”.

produkcji lodów przydaje się ciekły azot.

Co dziwniejsze, każde słowo jest tu najczystsza prawda! Nie wspominając o tym, że jest to właściwie gotowa recenzja i nie mam nic do dodania, bo niepotrzebnie będę się powtarzać. Może tylko to jedno: nawet gdyby pozostałe eseje były marne (a nie są!) kupiłabym tę książkę tylko dla tego jednego, zatytułowanego „Kawa”. Tuż po nabyciu książki przekartkowałam zawartość, natknęłam się na ten tekst no i... straciłam się dla świata. Do domu wracałam z nosem w książce, ściągając na siebie spojrzienia, które dość jasno określały mój stan psychiczny, jako że po drodze omal nie rozdeptałam stadka gołębi i omal nie spowodowałam wypadku, wchodząc na jezdnię

Okładki i opisy książek zaczerpnięte ze strony:
<http://www.książki.wp.pl>

przy czerwonym świetle. Ten jeden esej okazał się wart ceny całej książki (pozostałe przeczytałam później i skłoniło mnie to do wniosku, że nawet gdyby „W ogóle i w szczególe” było dwa razy droższe i tak bym je nabyła. Na szczęście dla mojego budżetu, nie było). Tekst o kawie mnie zachwycił ilością cudnie ciekawych informacji: o tym, że kofeina to 1,3,7-trimetylok-santyna i w czystej postaci jest tak toksyczna, iż zajmujący się nią technicy muszą zakładać maski i rękawice ochronne. Że Balzac był królem kofeinistów, w ciągu swego zajmującego żywota doszedł do 40 filiżanek dziennie, a pod koniec wciął już suche fusy. Że niekwestionowanymi królami kawy byli Anglicy, zanim herbata wyparła małą czarną, a w XVIII-wiecznym Londynie działało bez mała pięćset kawiarni... I wiele, wiele innych.

Ci, którzy mnie znają wiedzą, że Wiedźma uzależniona jest od kawy, stąd to zauroczenie akurat tym esejem. Ale Fadiman zapewnia cudowną lekturę nie tylko zagorzałym kofeinistom. Także tym, którzy lubią wieczorne refleksje, tym którzy uwielbiają lekkie, pobudzające do myślenia teksty, tym, którzy lubią się zadumać, książkomaniakom i tym, którzy kochają na nic nieprzydatne ciekawostki.

Eseje to siłą rzeczy istne *silva rerum*. Fadiman przeskakuje od wypraw polarnicznych, do rodzinnej przeprowadzki, od pasji kolekcjonowania motyli po refleksję nad patriotyzmem. Wszystko zaś krąży wokół literackiej orbity, bo eseje Fadiman żywią się przede wszystkim literackimi skojarzeniami. Stąd tyle wzmianek o Coleridge'u, Lambie, Melville'u, Dickensie, Nabokowie.

Uwielbiam książki Fadiman. Zakochałam się od pierwszej strony „Ex libris”, a po „W ogóle i w szczególe” moja miłość tylko się umocniła. I mam cichą nadzieję, że redakcja Znaku, która wedle słów tłumaczki (a propos druga książka Fadiman to kawał świetnej translatorskiej pracy, choć brakowało mi notek i objaśnień wszechwiedzącego pana Gondowicza, które obecne były w „Ex Libris”) również Fadiman uwielbia, zdecyduje się wydać coś jeszcze tej autorki. Bo ostatecznie jak się nie cieszyć jej pełną polotą, humorem i erudycją prozą?

A tym, którzy stwierdzą, że zamieszczenie opisu okładowego miast solidnej recenzji było z mojej strony wrednym pójściem na łatwiznę, odpowiem: Pewnie, że tak! Czego spodziewaliście się po Wiedźmie, he? :)

Czytajcie Fadiman! Warto. ●



Pozdrowienia z Księgogrodu



O FORUM KSIĄŻKI

Uczeń Czarnoksiężnika

Drodzy Jaskiniowcy. Od kilku numerów „Czasu...” możecie czytać na łamach Waszego periodyku teksty gości z Forum Książki. Korzystając z uprzejmości redaktora naczelnego chciałbym powiedzieć kilka słów o tym szczególnym miejscu w Internecie.

Początek mojej przygody z Forum Książki datuje się mniej więcej na wrzesień 2007 roku. Miejsce to zwróciło moją uwagę i w zasadzie było tym, czego poszukiwałem w sieci, przytulną przystań zamieszkaną przez prawdziwych entuzjastów słowa pisanego. Nie było ich wielu, ale dzięki temu bardzo szybko zrodziły się forumowe znajomości i przyjaźnie.

To zdecydowanie wyróżnia Forum Książki spośród innych większych forów internetowych, gdzie człowiek pozostaje anonimowy wśród gąszczu użytkowników. Internet jest tak samo dobrym miejscem do spotkania wspaniałych ludzi, a niewiele łączy tak mocno jak wspólne zainteresowania. Toteż z czasem wszyscy forumowicze bardzo związali się z FK. Do tego stopnia, że nawet katastrofa z 2008 roku, kiedy to Forum Książki znikło z sieci, nie spowodowała kresu ani zawiązanych przyjaźni ani istnienia FK. Wspólnymi siłami odbudowaliśmy to, co zostało utracone.

Niestety zaczynać musieliśmy od zera, ponieważ mimo licznych starań nie zdołaliśmy odzyskać bazy danych starego forum. Obecnie forum znajduje się pod adresem forum-ksiazki.kei.pl. Jeśli kiedyś uda Wam się znaleźć chwilę, w imieniu swoim i wszystkich mieszkańców serdecznie zapraszam do odwiedzin Księgogrodu. Dlaczego w ogóle warto to zrobić? Przede wszystkim dlatego, że na FK panuje isticie rodzinna, przyjazna atmosfera. Każdy nowy użytkownik jest zawsze ciepło przyjmowany

i od razu może czuć się, przysłowiowo, jak u siebie w domu. Jeśli już ktoś zawitał do miejsca zwanego forum książkowym, znaczy to zwykle, że poszukuje ludzi, dla których książki są w życiu ważne, ale też ludzi, którzy nie tylko czytają, ale również uwielbiają o książkach rozmawiać i potrafią się swoją pasją dzielić. Jednych i drugich, u nas nie brakuje. Stworzyliśmy sobie nawet mały DKK (Dyskusyjny Klub Książki), umawiając się w każdym miesiącu na wspólnie wybraną lekturę, by później o niej porozmawiać. W tym miesiącu wybraliśmy powieść Emila Zoli pt. „Wszystko dla Pań”. Zapewne niewielu z Was sięgnęłoby po książkę Zoli tak z własnej potrzeby. A warto! To, że gusta mieszkańców FK są tak różne, pozwoliło mi poznać wiele arcyciekawych książek, który w innym wypadku zapewne pozostałyby mi nieznanne po dziś dzień. Zwykle rada, zachęta przyjaciela jest więcej warta niż tuzin anonimowych recenzji przeczytanych w sieci. Zdaniu kogoś znajomego bardziej ufamy, znając jego gusta, a przede wszystkim wiedząc, że to, co nam poleci - nawet jeśli nie wiadomo do końca czy trafi w nasz gust - będzie z pewnością wartościową lekturą. I tak właśnie traktuję opinie moich forumowych przyjaciół. Niejedna książka stoi na moich półkach dlatego, że ktoś z Forum rzekł o niej dobre zdanie.

Jeśli redaktor naczelny „Czasu Imperium” utrzyma zielone światło dla przybyszów z obcych ziem, z dużym prawdopodobieństwem, w kolejnych numerach, pojawią się jeszcze teksty miłośników książek z FK. A z tekstów w aktualnym numerze gorąco popieram opinię Raveny o zbiorce esejów Anne Fadiman, jak też zachęcam do sięgnięcia po „Ex Libris” tej autorki. Niewielu potrafi pisać o książkach równie ciekawie i z taką miłością jak AF. ●

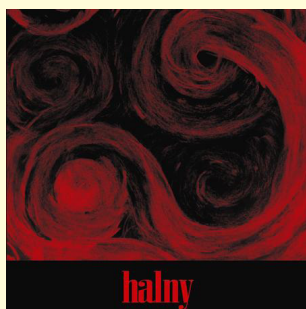
Furia - Halny



TA MUZYKA NAS PRZENIKA...

Kordan

Furia – nowotwór złośliwy polskiej sceny metalowej, nie daje o sobie zapomnieć. W tym roku wypuściła na rynek dwa mini albumy: „Halny” oraz „Huta Laura/Katowice/Królewska Huta”. Z racji, że ta druga pozycja została wydana tylko w wersji winylowej i do tego w nakładzie 200 szt. (którą, autor tej recenzji nie chwaląc się posiada), zdecydowałem się opisać pierwszą płytę.



Tracklista:

1. Halny

„**H**alny” składa się z tylko jednego utworu, trwającego ok. 20 minut. Zaczyna się dość spokojnie. Proste, spokojne brzdąkanie na gitarze, uzupełnione odgłosami wiatru przypominającymi trochę „wdech i wydech”, zaraz wchodzi perkusja, ale też bez agresji.

Taki stan melancholii trwa ponad dwie minuty, ale w końcu coś się zaczyna dziać. Muzyka nabiera tempa, a wiatr zamienia się w jęk, a jęk w dobrze znany każdemu fanowi ciężkiego grania zapluty charkot Nihila. Przez kilka minut mamy, metalową melodię, niezbyt agresywną, ale dobrze wpadającą w ucho i nagle cisza.

Tutaj pojawia się zabieg, który wywołał wśród wielu fanów zespołu mieszane uczucia. Zamiast agresywnego młócenia, kapela zaczyna... jazzować. Zespół już wcześniej kombinował z takim stylem na długograju „Grudzień za grudniem” ale nikomu to nie przeszkadzało, gdyż było w rozsądnej ilości. Tutaj, praktycznie połowa materiału, to brzdąkanie, improwizacja i manipulowanie ciszą. Fanom nieprzywykłym do tego typu zabiegów, może się to nie spodobać, ale dla zespołu jest to olbrzymi krok.

O ile w momencie wydania pierwszego albumu („Martwa polska jesień”) można było dostrzec jakieś podobieństwa Furiatów do szwedzkich psychopatów z Shining, to w momencie wydania „Halnego” zespół pokazał swój własny oryginalny styl.

Teksty... Jak wam zapewne wiadomo z lekcji geografii (albo i nie), wiatr halny ma nienajlepszy wpływ na ludzi, a zwłaszcza tych ze schorzeniami psychicznymi. Tak

” *Połowa materiału to brzdąkanie, improwizacja i manipulowanie ciszą. Fanom nieprzywykłym do tego typu zabiegów, może się to nie spodobać.*

więc dziesięć zwrotek, zaczynających się słowami „Hej wicherze wiej!” i opisujące różne paskudne momenty, które mają miejsce w momencie oddziaływania halnego na ludzką psychikę. Ot, tutaj ktoś się wiesz, gdzie indziej ktoś kogoś ubija w bezrozumnym szale a gdzie indziej mamy kogoś, kto się lęka własnego cienia.

„Halny” to płyta mocno eksperymentalna. Na pewno nie sprostą oczekiwaniom fanów spodziewających się mizantropijnych litanii jak to miało miejsce w poprzednich wydawnictwach, ale przy głębszym poznaniu, ta płyta naprawdę niezłe wchodzi. Jest intrygująca, ciekawa, wywołuje skrajne uczucia i kontrowersje. ●

” *Ot, tutaj ktoś się wiesz, gdzie indziej ktoś kogoś ubija w bezrozumnym szale...*

Blind Guardian - At the Edge of Time



TA MUZYKA NAS PRZENIKA...

Field

O tym, że **Blind Guardian to solidna firma**, utwierdziła słuchaczy cała dotychczasowa dyskografia. Nie da się przecenić ich wkładu w historię power metalu (a wcześniej speed) – takie krążki jak „Somewhere Far Beyond”, „Imaginations from the Other Side” czy słynne „Nightfall in Middle-Earth” są uznawane wręcz za kamienie milowe.

I do „Nightfall...” było całkiem niezłe. A potem słuchacze zaczęli narzekać. Początkiem było podobno przekombinowane „A Night at the Opera” (moim zdaniem najlepsza płyta w ich dorobku) oraz będące misz-maszem stylistycznym „A Twist in the Myth”.

Zapowiadane od jakichś dwóch lat „At the Edge of Time” definitywnie musiało być również dość chaotyczne treściowo – muzycy postanowili streścić nam m.in. „Grę o Tron”, „Koło Czasu”, czy też książki Moorcocka. Efekt jest taki, że każdy utwór ryzykuje bycie oderwanym od całości. Przynajmniej treściowo. A jak to wypadło muzycznie?

Ano różnie. „Sacred Worlds” po puszczeniu zaczęło wzbudzać we mnie niejasne wrażenie, że słucham kolejnego albumu Epiki albo Nightwisha – potężna orkiestracja, rozbudowane intro... Jeżeli ktoś nie wie, że pierwotnie ten kawałek był pisany do gry komputerowej, to może się zastanawiać, co się stało z poczciwymi Blindami.

Na szczęście potem jest bardziej w ich stylu, a mniej w stylu gwiazdek pseudogotyckiego metalu. Podobnie zresztą rzecz ma się z „Tanelorn” – niby wszystko na miejscu, ale jakieś takie...

Odpowiedź na to, co się dzieje z Blindami, przynosi dopiero „Ride Into Obsession”. Głównie dlatego, że jest to utwór dla nich klasyczny. Panowie po prostu nadużyli ostatnimi czasy overdubbingu, przez co człowiek ma wrażenie nieraz, jakby siedział w ulu. Poza tym bardziej wyeksponowali folkowe wstawki i zaczęli kombinować ze strukturami utworów. O ile jednak na „A Night at the

Opera” to było elementem konwencji, a tu winduje na wyżyny „Sacred Worlds” i „Wheel of Time”, o tyle utwory spoza klamry stają się przez to trochę zbyt przekombinowane.

Drugim grzechem – bo sama progresywność nim jeszcze nie jest, staje się dopiero w towarzystwie – jest pewna miłośność kompozycyjna. Gdzieś zapodziały się umiejętność do tworzenia czegoś, co zapadnie w pamięć na dłużej. „At the Edge of Time” zalicza ten sam marazm co „A Twist in the Myth” – niby wszystko na miejscu i ładnie podane, ale tak naprawdę to tylko połowa utworów zapada w pamięć i ma szansę stać się czymś więcej niż obowiązkowym zapychaczem. I, co najgorsze, nie dotyczy to takich utworów, jak eksperymentalne (bo li tylko na fortepianie) „War of the Thrones”.

Najwyraźniej im dalej Blind Guardian odchodzi od starych metod, tym gorzej dla nich.

Najciekawsze jest to, że rozczarowanie nie dotyczy samej muzyki, ale raczej tego, kto ją zrobił. Wciąż jest to Blind Guardian i wciąż umieją robić świetne kawałki – choćby wieńczące album majestatyczne „Wheel of Time”. Problem leży gdzie indziej – muzycy zmierzili się ze swoją legendą i ledwo wytrzymali starcie.

Płyta jest bardzo dobra w standardach ogólnych i w kategorii „niepatrzenia na twórcę” zasługuje na jakieś 8/10. Minus za overdubbing, który zbyt miesza w bębenkach słuchacza i za pewną pulpowość w niektórych sekcjach (na przykład niewyróżniające się niczym „A Voice in the Dark”). W kategorii „płyta Blind Guardian” dostać może maksimum 7/10, przy założeniu, że po kilkudziesięciokrotnym przesłuchaniu będzie coraz lepiej.

Zapoznać się z nią warto – ale nie można się nastawiać na geniusz. Raczej na rzetelnie wykonaną robotę, która powinna przypaść do gustu wszelkim fanom epiki i progresywnych brzmień w power metalu. Czy raczej metalu, który wyrósł z korzeni, by ewoluować. ●



Tracklista:

1. Sacred Worlds
2. Tanelorn (Into the Void)
3. Road of No Release
4. Ride Into Obsession
5. Curse My Name
6. Valkyries
7. Control the Divine
8. War of the Thrones
9. A Voice In the Dark
10. Wheel of Time

” *Problem tej płyty – muzycy zmierzili się ze swoją legendą i ledwo wytrzymali to starcie.*

Iron Maiden - The Final Frontier



TA MUZYKA NAS PRZENIKA...

Tullusion

Ludzie spełnieni i bogaci w wieku muzyków zespołu Iron Maiden mogliby osiąść na laurach i ciągnąć z sheeshy w otoczeniu pięknych kobiet (niekoniecznie dziewic) gdzieś w salonach luksusowej willi na Majorce czy w Iraklionie. Oni jednak wciąż wolą nagrywać, koncertować i wprawiać w ruch maszynę dziejów. W sierpniu ukazało się ich nowe wydawnictwo, w którym kapela podjęła rękawicę rzuconą samej sobie.



Tracklista:

1. Satellite 15... The Final Frontier
2. El Dorado
3. Mother of Mercy
4. Coming Home
5. The Alchemist
6. Isle of Avalon
7. Starblind
8. The Talisman
9. The Man Who Would Be King
10. When the Wild Wind Blows

Wbrew opinii rozpowszechnianej w pewnych kręgach fascynatów ciężkiej muzyki gitarowej, styl muzyczny Żelaznej Dziewicy podlega ewolucji; być może dopiero teraz nabrała ona tempa porównywalnego z rozwojem artystycznym, jaki zespół założony przez basistę Stevena Harrisa przeszedł od krążka „Piece of Mind” do „Seventh Son of a Seventh Son”.

Kompozycja utworów i środki artystycznego wyrazu zastosowane przez Ironów z jednej strony budzą skojarzenia z „mroczno-symfonicznym” okresem ich twórczości w latach 1984-1988, z drugiej zaś są kontynuacją trendu zapoczątkowanego przez „Dance of Death”. Muzyka Dziewicy stała się ciemniejsza i progresywna (być może to mimowolna inspiracja Dream Theater, supportu z ostatnich tras koncertowych), w czym duży udział ma obecność Harrisa u boku producenta K. „Cavemana” Shirleya przy konsolce mikserskiej.

Tutaj, niestety, przeważało chyba zdanie tego pierwszego - o ile do masteringu płyty nie mam większych zastrzeżeń (może poza dosyć agresywną kompresją dźwięku), o tyle sam miks brzmi gorzej od bliskiego perfekcji poprzednika, „A Matter of Life and Death”, przy którym Stevie nie majstrował. Gitary elektryczne są zanadto schowane, zbyt wiele niskich częstotliwości atakuje uszy słuchacza, co odbywa się kosztem dosyć szybkiego zmęczenia słuchu. Rozumiem jednak, że celem takich zabiegów było wzmocnienie uczucia mocy, podkreślenie siły wyrazu - i to się powiodło, zwłaszcza w

monumentalnym i momentami psychodelicznym „Starblindzie”, w którym wokalista Bruce Dickinson wznosi się na najwyższe rejestry swoich możliwości wokalnych. O tym, że wiek robi swoje i skala głosu powoli się kurczy, świadczą jego trudności z wyciąganiem dźwięków na jednym z najlepszych, moim zdaniem, utworów na krążku: „The Talisman”, w którymod razu czuć melodyjne pióro Janicka Gersa (jest to zgrabny miszmasz jego pomysłów z „Clansmana”, „Dream of Mirrors” i „The Legacy”). Bruce snuje opowieść nieco podobną do „Rime of the Ancient Mariner”, my zaś niemal organoleptycznie wyczuwamy trudy, z jakimi przyszło zmierzyć się marynarzom...

Maideni, przekraczając swoją „ostateczną granicę”, nie stronili od niespodzianek; kilkakrotnie dałem się im zaskoczyć. Było tak chociażby w długim, bo ponadośmiominutowym „The Man Who Would Be King”, gdzie w pewnym momencie typowa, epicka linia melodyjna zamienia się w coś na pograniczu... jazowego jam session (tu z kolei do głosu doszły fascynacje Dave’a Murraya). Innym motywem, który wprawił mnie w zdumienie, był cały kawałek - „The Alchemist” - wciśnięty między inne jakby na siłę, będąc nieco z innej bajki (i być może by to pewnego rodzaju sondaż popularności, przeprowadzany przez grupę - „umieśmy coś maksymalnie oldskulowego, ciekawe jak zareagują”. To typowy Maidenowy „rocker”, których tak bardzo brakowało wśród ostatnich dokonań grupy - energetyczny, szybki, zagrany w harmonii i z wybuchową solówką Gersa, nawiązujący, w moim mniemaniu, do „Aces High” (zwłaszcza w sekcji

perkujnej), brzmieniowo do „Be Quick or Be Dead”, a w warstwie symbolicznej do „The Pilgrima”.

Jako, że „The Alchemist” nie jest reprezentatywny dla „The Final Frontier”, nie zdziwiło mnie, że pierwszym singlem został inny numer - chociaż „El Dorado”, jak się teraz okazało, jest, poza fragmentami instrumentalnymi, chyba najsłabszym punktem programu ułożonego przez Iron Maiden. Jest to, rzecz jasna, moje cako- wicie subiektywne odczucie, jednak czar „El Dorado” blaknie przy jego sąsiedzie - kolejnej nowalijce, otwierającym album „Satellite 15... The Final Frontier”. Intro do tego utworu jest chyba najdziwniejszym w całej karierze Żelaznej Dziewicy - podwójna stopa, przytłumiony wokół z nałożonym mocnym, operowym pogłosem sprawiają, że odruchowo sięga się po pudełko i gorączkowo sprawdza, czy aby na pewno nabyliśmy właściwą płytę...

Stałym punktem w dyskografii Maiden na ostatnich wydawnictwach stały się ballady - to pokłosie zainteresowań oraz kariery solowej Dickinsona. Tym razem „tą chwilą, w której można wyjąć zapalniczki na koncertach” jest stonowany „Coming Home” z przepiękną, zagraną na nieprzesterowanej gitarze solówką i chwytliwym, wpadającym w ucho refrenem.

”
**Maideni,
 przekraczając
 swoją „ostateczną
 granicę”, nie
 stronili od
 niespodzianek;
 kilkakrotnie dałem
 się im zaskoczyć.**

Refrezy zresztą udały się na całą „The Final Frontier”, łatwo wpadają w ucho - błakając się po uczelni łapałem się często na nuceniu sobie pod nosem zaśpiewów z „El Dorado” czy „Isle of Avalon” - no, ale stoi za tym wieloletnie doświadczenie muzyków w konstruowaniu chwytliwych, przebojowych partii. Przebija ono szczególnie intensywnie z „Isle of Avalon” lub „Mother of Mercy”, które mimo zastosowania świeżych pomysłów w pamięć sympatyków Ironów wryją się jako niemal klasyczne wykonania.

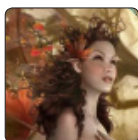
Szczególnie ten pierwszy numer jest warty uwagi - można odnaleźć w nim muzyczne koneksje z „Paschendale”, ale również z utworami z SSoaSS, a ponadto - wspinała rywalizację gitarzystów, esencję Maiden lat 80..

Dla koneserów ciągnących się w nieskończoność kawałków mam dobre wieści - zamykający płytę *magnum opus* „When the Wild Wind Blows” trwa aż jedenaście minut, zajmując przeto trzecie miejsce na podium najdłuższych (lub - niemiłosiernie rozciągniętych...) utworów formacji. Sam numer m oparty na noweli graficznej Raymonda Briggsa, jest kwintesencją spojrzenia lidera, S. Harrisa na współczesne Iron Maiden - mając świadomość, że tekst opisuje atak nuklearny na Wielką Beytanię, wiadomo już, czego można się po nim spodziewać.

„The Final Frontier” łączy w sobie „typowe” Maiden z „eksperymentującym” intensywnie Maiden. Stary wyjadacz nie będzie w stanie narzekać na nudę, a jednocześnie odnajdzie wiele muzycznych nawiązań, nie tylko w obrębie samych dokonań Ironów. Taki koktajl, zaprawiony szczyptą folkowo-jazzowych wstępów i zagrywek daje w efekcie roztwór niejednorodny, z którego każdy nieco bardziej ambitny wielbiciel muzyki metalowej powinien wyłowić coś dla siebie. ●



SID MEIER'S CIVILIZATION III



RECENZJA GRY

Selina

Witam! Jest to moja pierwsza recenzja, więc...staram się, jak mogę. Może od razu zacznę... Siedząc przed komputerem gramy w coraz to nowsze, ładniejsze gry. Nie oznacza to jednak, że są one „fajniejsze” od tych starych. Tym przykładem jest Civilization III, która bije na głowę swoją następną część. To właśnie o niej dziś będziemy mówić. A zatem usiądźcie wygodnie i wczytajcie się.

O grze

Civilization to seria gier stworzona przez Sida Meiera, który znany jest z tego, że chętnie udziela wywiadów i rozmawia na swoich forach z innymi ludźmi „normalnie”, jak brat do brata. Cywilizacja to turowa gra strategiczna, oparta na faktach historycznych.

Naszym celem jest oczywiście zwycięstwo, ale możemy wygrać na wiele sposobów. Najłatwiej jest po prostu zmieść innych z mapy, ale kto nie lubi walczyć, może wygrać kulturalnie, zdominować świat lub jako pierwszy wysłać prom kosmiczny. Oczywiście, nie mamy na to milion lat czasu.

Gra kończy się w XXI wieku, a zaczyna w 4000 p.n.e, czyli dobre 6000 lat rozgrywki. Jednak w pierwszym okresie gry tury są podzielone na 50-lat, dalej na 30, itd, itp. Mamy do wyboru ponad 25 cywilizacji, w 5 różnych rejonach.

Cywilizacje

Czyli coś, co zajmuje nam najwięcej czasu. Wybór dokładnie 31 cywilizacji jest dla mnie męką. Oto wszystkie nacje,

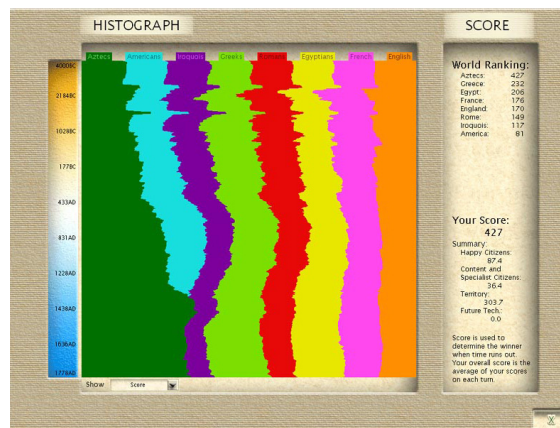
którymi przyszło nam zagrać:

Ameryka, Niemcy, Rosja, Anglia, Francja - bez tych potęg się przecież nie obejdzie. Każda ma super fajną jednostkę, taką jak F-16, Panzer, czy Kozak, którego nazwa mówi sama za siebie. Dalej idą Chiny, Japonia i Korea - ograniczają się tylko do budowy mocnych fundamentów, potem idzie im słabo.

Indie, Grecja i Irokezi to narody, które lubi wszystko rozwiązywać pokojowo, zaś Kartagina, Rzym, Mongolia, Wikingowie i Zulusi to dokładnie ich przeciwieństwa. Aztekowie, Majowie, Portugalczycy i Hiszpanie stawiają głównie na eksplorację, a Holandia, Bizancjum i Celtowie to tanie badziewia.

Zostały jeszcze: Persja, Babilonia, Egipt, i Inkowie, nacje, moim zdaniem, najlepsze. Tradycyjnie brakuje Polaków, Brazylijczyków i Szwedów, ale kto by o nich pamiętał.

Oczywiście, możemy poszperać w internecie i poszukać modów, wtedy



Potęgą jest tylko jedna.

znajdziemy nie tylko Polskę, ale i takie coś jak Shawnee, czy Kanem-Bornu. Jakby ktoś wiedział, co to takiego jest...

Do dzieła!

Po wyborze mapy, narodu, poziomu trudności gra przenosi nas do świata. Na początku mamy osadnika i robotnika. Doświadczeni noobowie wiedzą, że osadnikiem buduje się miasta. Możemy je nazwać jak chcemy - Prsstgnatoparsk też przejdzie. Potem budujemy podstawowe

”
*Doświadczeni
 noobowie wiedzą,
 że osadnikiem
 buduje się miasta.
 Możemy je nazwać
 jak chcemy -
 Prrsstgnatoparsk
 też przejdzie.*



Widzicie?! Nawet wielki Hammurabi nie jest taki wielki.

budynki - koszary, świątynie i spichlerz. Rozwijamy się również technologicznie - z ery kamienia łupanego, która według gry zaczyna się w 4000 roku p.n.e. Przenosimy się do antyku, średniowiecza, renesansu, by potem spojrzeć w oczy czasom współczesnym.

Przez cały ten czas toczymy wojny, zdobywamy przyjaciół, rekrutujemy jednostki, budujemy i eksplorujemy. I tak w kółko. Jednak dla prawdziwego fana to jest właśnie fajne - bo przecież grę można przejść na około 1000 sposobów, każdą nacją, spełniając każdy warunek zwycięstwa. Oczywiście, gra ma dość dużo realizmu, dlatego możemy również wznosić cuda, takie

jak: Kolos, Wiszące Ogrody, Obserwatorium Kopernika, czy Teatr Szekspira. I wszystko to w jednym mieście, Kairze - przecież gra jest BARDZO realistyczna. ;)

Po przekroczeniu roku 2100, jeśli nie wypełnimy żadnego z warunków, przechodzimy do okna podsumowań, gdzie możemy zobaczyć nasze poczynania od początku rozgrywki. Po tym zaś zyskujemy punkty za: wielkość narodu, liczbę ludności, liczbę wojsk. I wychodzi, że jesteśmy mistrzami. Ale gdy na koniec pojawia się wojownik, który młotem uderzy w gong, widzimy swój prawdziwy tytuł i poziom gry: Teodora Kiepska. Dlatego, uprzedzam, grajmy szybko i oszczędnie, bo zostaniemy

przetransportowani na plan „Świata według Kiepskich”.

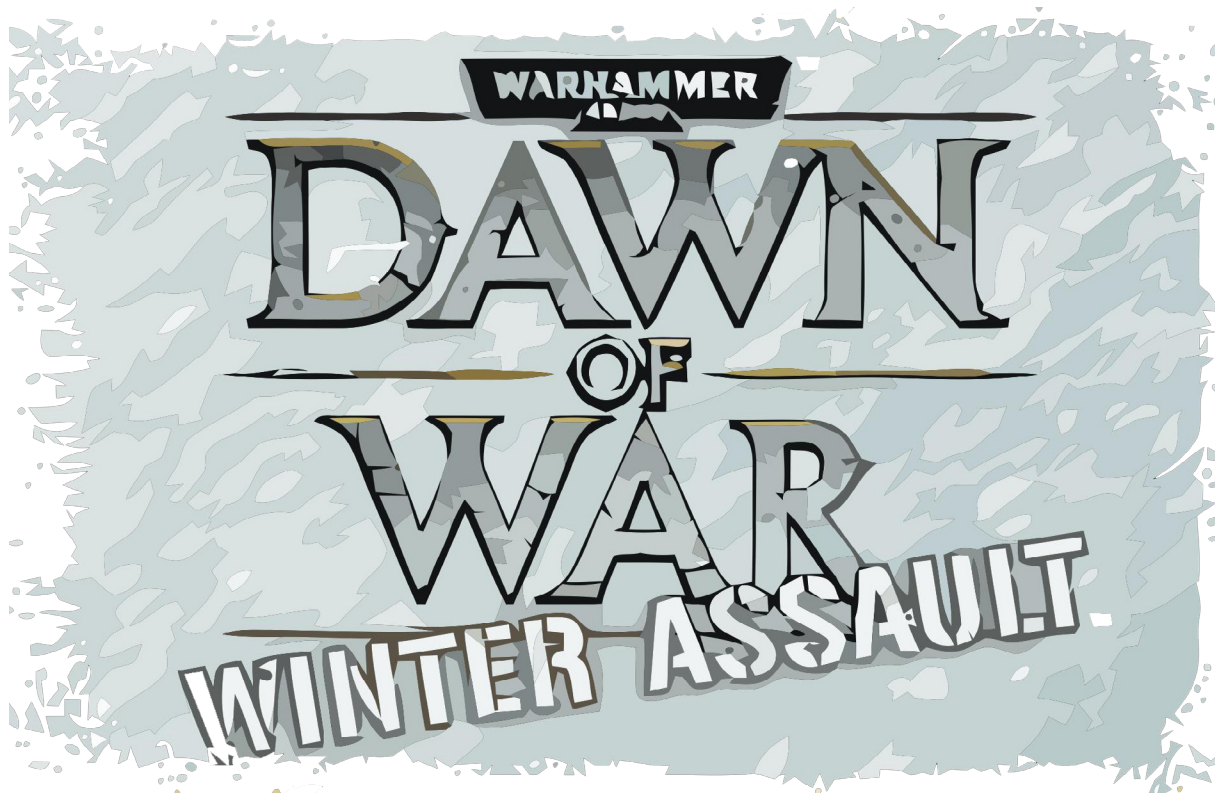
Na sam koniec

Choć Cywilizacja III jest grą nudną i niedokładną, to jednak możemy spędzać przy niej wiele, wiele godzin. Staniemy się panami historii i pokonamy Rosję oraz nie wpuścimy Chińczyków na rynek, co bardzo usatysfakcjonuje niektórych z nas.

Gra naprawdę warta kupienia i... zainstalowania. Ja już was żegnam, ale na koniec kilka obrazków i linków, dzięki którym bardziej wczujecie się w świat Sida Meiera. ●



Wreszcie widok, który mam przed sobą przez 75% czasu gry.



RECENZJA GRY

Nebirios

Witam w ten słoneczny lub deszczowy dzień. Jeśli u was pada śnieg to wam zazdroszczę, bo śniegu będzie dużo w tej recenzji. Podstawowa wersja była interesującą grą, tu konflikt się poszerza, przed wami Gwardia Imperialna!

Gwardia to ciekawa i potężna rasa ale o tym za chwilę. Pierwsze co się rzuca w oczy to nowy styl menu, tym razem zamiast jednostki danej rasy mamy dowódcę. Jest także nowa muzyka. Całe tło zostało zmienione na śnieżne.

Ogólnie gra jest jeszcze lepsza niż podstawka. Ale czy kampania jest ciekawa? Dowiedzieć się już za chwilę. Zdradzę wam, że w pewnej misji możemy zmieniać stronę konfliktu. Wojnę toczyliśmy na lodowej planecie Lorn V, klimat gry nie zmienił się i nadal jest mroczny i realistyczny.

Tym razem mamy dwie kampanie: Ładu i Chaosu. Ta pierwsza ma na celu uruchomienie Tytana Dominatusa lub za pomocą Kamienia Duszy – starożytnego artefaktu Eldarów, powstrzymać Nekronów. Tak, nie mylicie się powiedziałem Nekronów. Miłośnicy uniwersum Warhammera 40 k znają i kochają Nekronów. Tyle, że Nekroni

nie są grywalną rasą. Nekroni dla nie wiedzących, to mechaniczne trupy które chcą ożywić świat z żywych.

Wracając do kampanii Ładu to zagramy jak już wspomniałem Eldarami i naszą świeżutką Gwardią Imperialną. Zamęt zaś chce także Tytana tyle, że dla Khorna, ale Orkowie chcą „WAAAGH!!!” (czyt. Walki). Tu także będzie walka z Nekronami, lecz poprowadzimy Orków lub Chaos, wszystko zależy od nas. Jeśli chodzi o grafikę to powiem, że się nie zmieniła. O fabule powiem za chwilę więc bądźcie cierpliwi. Zapomniałbym dodać, że mamy nową ikonkę! A jest nią godło „412th Cadian”. Okładka bardzo dobrze odwzorowuje klimat Winter Assaulta, płyta także wygląda klimatycznie.

A teraz, jak obiecałem, o fabule. 412. regiment Cadian dostaje rozkaz naprawienia Tytana Domintausa, ale jak zwykle

Chaos panoszy się po planecie pod wodzą psychopaty Lorda Crulla. W tym samym czasie Eldarzy wyczuli pojawienie się Nekronów, a na Lorn V pojawił się Gorgutz Wyrwiczerep, herszt orków. Gwardia pod wodzą Generała Strunna ma za zadanie uratować załogę Tytana oraz go naprawić, w czym pomaga jej niejednokrotnie Arcyprorokini Taldeer i jej wojownicy. Jeśli wybierzemy ścieżkę zamętu to będziemy musieli zebrać klany i zabić kilka „ludzi” Gorgutzem oraz zrobić rzeź dla Krwawego Boga Khorna. Czyli tyle na początek.

Nowa rasa - Gwardia Imperialna

Jak już wiele razy wspomniałem w WA mamy nową rasę Gwardie Imperialnej. Są to liczni ludzie którzy stanowią armię



”
Warto w czasie gry wyciszyć głosy i posłuchać pięknej, klimatycznej muzyki Warhammera 40.000.

imperium, niestety mają słabe morale i łatwo ich złamać. Posiadają oni za to wszechpotężne pojazdy.

No właśnie, pojazdy to klucz do wygranej. Gwardia także ma wyjątkowego dowódcę, a raczej dowódców, Drużynę Dowodzenia. Drużyna ta jest prowadzona przez Generała Imperialnego i wspierana przez Psionika, Komisarza i Kapłana. Wracając do kwestii pojazdów mamy ich szeroki wybór. Po maszyny kroczące Sentinel rodem z Star Wars, po najpotężniejszy czołg Baneblade, są też Hellhoundy czy boskie Basiliski z ogromnym zasięgiem, lub Leman Russy (Nazwane tak na cześć

Primachy Kosmicznych Wilków przyp. Neb).

Czołgi to podstawa Gwardii, bez nich to tylko kilku „uzbrojonych w pistoleciki” żołnierzy. Gwardia posiada, jak wspominałem, najlepszy czołg - Baneblade, który potrafi wytrzymać niewyobrażalnie wiele i kontratakować potężnymi działami, co czyni Gwardię potężną. Rasa ta może także mieć elitarnych Kasrkinów czy olbrzymich Ogrynów, którzy mimo swego braku inteligencji są doskonali w walce wręcz.

Błędem byłoby nie wspomnieć o transportowcach Chimera i o Zabójcy. Więc tym zakończę bajanie o Gwardii Imperialnej. For the Emperor!

Rasy będą używać także nowych zdolności oraz wielu innych nowości.

Głos wojny – muzyka

Jak oczywiście wspominałem w WA mamy nową ścieżkę dźwiękową. Piękne nowe utwory idealnie pasują do klimatu Gwardii Imperialnej i oryginalnego Warhammera 40.000. Warto w czasie gry wyciszyć głosy i posłuchać pięknej, klimatycznej muzyki.

Zakończenie bitwy

A więc teraz pora zakończyć rozprawy o Warhammerze 40.000: Dawn of War Winter Assault. Koniec bitwy! Za Imperatora! Teraz możecie pomyśleć czy artykuł was zachęcił do zagrania w tą piękną grę. Pamiętajcie, nie jest to samodzielny dodatek! Potrzebujecie podstawowej wersji gry. Teraz pora na odpoczynek! Żegnam. ●

”
Gwardia posiada, jak wspominałem, najlepszy czołg - Baneblade, który potrafi wytrzymać niewyobrażalnie wiele i kontratakować potężnymi działami

Wojna totalna - Nowe jednostki

Każda strona konfliktu dostaje po jednej nowej jednostce, jednej nowej szansie na wygraną. Nasi starzy znajomi Kosmiczni Marines otrzymają nowego dowódcę Kapelana. Chaos Niepodzielny otrzyma wspaniałą, wszechstronną, boską, świetną, moją ulubioną, tanią jednostkę do walki wręcz o nazwie Berserker Khorna. Eldarowie dostaną Ogniste Smoki, ich jedyną przeciwpancerną jednostkę.

Zaś WAAAGH!! Orkowie zyskają Megapancernych Burszui, którzy są drużyną elitarnych orczych wojowników.



Redakcja "Czasu"
 W tym miejscu siedzi redakcja i skłania się do napisania. Możesz napisać swój komentarz, jeśli chcesz. W tym miejscu możesz również przeczytać archiwalne numery gazet.
 Moderatory: Druidkot, Tullusion

CO NAPISZ O NAJNOWSZYM "CZASIE IMPERIUM"?
NAPISZ NAM O TYM NA FORUM!

398 07.08.2009 13:39
 w LCI nr 34...

**IMPROWIZACJE**

Hellburn

Improwizacji część pierwsza

Gdybym tylko mógł...

Wzbić się tam gdzie nikt inny nie może.

Dałbym wszystko za kilka chwil,

By uwolnić się od wszystkiego - tam gdzie mi dobrze...

5 Gdybym tylko mógł...

Czuć, że na plecach mam skrzydła

Niosące mnie wysoko, coraz wyżej,

Tam gdzie nie ma całego ziemskiego bytła...

Gdybym tylko mógł...

10 Osiągnąć niezachwiany spokój.

Gniew, Ból i inne złe uczucia odsunąć.

Tam, gdzie niczego prócz szczęścia wokół.

Ale to wszystko jest marnością.

Mrzonką, marzeniem nie do spełnienia.

15 Oczy ukazują prawdę.

Nie dając memu życiu radości... ani chwili wytchnienia.



POEZJA
Hellburn

Autobus

Spojrzenie jedno, drugie
Dwadzieścia spojrzeń
Każde gdzie indziej
Każde w inną stronę
5 Uciekają wzajem przed sobą

Ze wstydu spalone

Jedno spojrzenie
Obserwuje
Patrzy, na wszystkie inne
10 Nie szuka kontaktu
Nie szuka ucieczki
Sensu w tym szuka
Dna tych spojrzeń becзки

Spojrzenia nerwowe
15 Wpadają na siebie
Zakłopotane
Natychmiast ruszają czym prędzej
Nie patrząc za siebie - broń Boże
Spojrzeń takich widzę coraz więcej

20 Spojrzenie jedno
Towarzyszy mu uśmiech
Napotyka je inne
Przystaje, obserwuje,
Ale nie zaryzykuje...

25 ...Rusza dalej

Spojrzenie jedno
Trafiło w samo sedno... ●

H MIGHT &
HERO

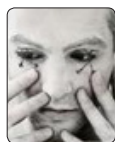
MAGIC
DES VI

...CO PRZYNIESIE PRZYSZŁOŚĆ



Heroes of Might and Magic VI

Pięć lat temu stało się jasne, że seria Heroes of Might and Magic będzie kontynuowana. Cztery lata temu dowiedzieliśmy się, że kontynuacja obejmie restart i zerwanie ze starym uniwersum na dobre. Również cztery lata temu przekonaliśmy się, co uczynił Ubisoft. Niektórzy przeklinali twórców HV za mierną fabułę, zerwanie z kanonem i za plastikowy świat, modląc się jednocześnie, by w kolejnej części, jeśli ta powstanie, wrócili oni do świata Johna van Caneghema.



TEMAT NUMERU

Field

Sierpień 2010 – ta data powinna zapaść na dobre w pamięci każdego fana serii. Potwierdziły się krążące od dawna plotki o wyprodukowaniu nowej części. Potwierdziły się też informacje o zmianie nazewnictwa serii – *Heroes of Might and Magic* stało się *Might and Magic: Heroes VI*. W terminologii marketingowej nazywa się to rebrandingiem (zmianą marki) i pociąga zwykle za sobą

odcięcie się po efektownej (i kosztownej) porażce po to, by stworzyć coś zupełnie nowego na bazie zgliszcz.

Ubisoft faktycznie nie poszedł na łatwiznę – zmieniono studio z Nival na Black Hole i... I właśnie: czemu ma służyć ten rebranding, skoro wiadomo, że nagle z Ashanu nie wrócimy na Axeoth albo na Antagarich? W zalewie informacji prasowych, plotek i – co ważniejsze – pierwszych

prezentacji gry na targach Gamescom trzeba się najpierw odnaleźć, by docenić starania twórców. Albo ich przekląć, jak pokazują reakcje graczy na różnych forach – wystarczy zerknąć na ostre dyskusje i krytykę w Jaskini Behemota, Kwasowej Grocie, czy – za granicą – na Celestial Heavens i Heroes Community. A plotki i domysły wciąż mieszają się z faktycznymi informacjami, które to mają wiele różnych źródeł.



O co zatem chodzi w zamieszaniu z Heroes VI? Na co możemy liczyć, a o czym możemy zapomnieć? Poniżej możecie zapoznać się z chyba najważniejszymi (bo wiele ich) informacjami potwierdzonymi pod koniec wakacji (na stan wieczornej kawy w dn. 5 IX 2010 r., przy której autor niniejszych kilku słów kończy korekty i dopisuje nowe newsy).

Kiedy Brooke poznała Ridge'a, czyli telenoweli ciąg... poprzedni

Fabula gry została ogłoszona na samym początku i, szczerze mówiąc, nie zachwyca. Przede wszystkim mamy do czynienia z prequelem – a co za tym idzie, lądujemy 400 lat wcześniej na Ashan (czyli mamy rok 570 RSS, może 564 kiedy to Kha-Beleth zostaje jedynym władcą demonów) i trafiamy w sam środek konfliktu między Imperium Gryfa... a, przepraszam, Imperium Gryfa jeszcze nie funkcjonuje. Imperium jest Święte i Sokole. Trafiamy zatem w środek konfliktu pięciorga rodzeństwa: rozjuszoną zabiciem jej wampiryzę-Anastazję, zdewociałym Antonem prowadzącego religijną wojnę, opętany przez mieszkającego w zbroi demona Kirilem i dwójką innych, jeszcze nam nieznanymi (nawiasem mówiąc, Anastazja ma być naprawdę złą postacią – miła odmiana od Cullenów czy Billa Comptona). Oprócz tego jest jeszcze jeden anioł, który, jak twierdzi, chce raz na zawsze się pozbyć wylewających się ze swego królestwa-więzienia demonów.

Na razie – dość ogólnikowo – tyle fabuły, bo i tyle frakcji na razie potwierdzono: Przyszań, Inferno i Nekropolia. Gwarantowane za to mamy 5 kampanii (na każde stronnictwo i na każde z rodzeństwa) po 4 mapy, opcjonalny tutorial i obowiązkowy, rzecz jasna, prolog. Bonusem będzie szósta kampania (być może w formie jednej

misji), gdzie w formie epilogu zostaną rozwiązane wszystkie niewyjaśnione w kampanii wątki.

Stop rasizmowi, czyli o redukcji stronnictw

W drugiej połowie sierpnia Ubisoft zaprezentował broszury dokładniej opisujące wyżej wymienione zamki, nadmienając przy okazji, że stronnictw, którymi będzie można grać w podstawce, ujrzymy pięć. Dla przypomnienia: HoMM: A Strategic Quest – cztery zamki; HoMM II: The Succession Wars – sześć zamków; HoMM III: The Restoration of Erathia i Armageddon's Blade – łącznie dziewięć; HoMM IV – sześć; HoMM V: Tribes of the East – osiem.

I nagle pięć. Abstrahuję w tym momencie od zdania, że „trójka” była idealna. Może i była – *de gustibus non est disputandum*. Chodzi raczej o fakt, że od drugiej części w żadnej odsłonie nie było mniej niż sześć frakcji. Jedynym rozsądnym wytłumaczeniem jest to, co prezentuje Ubisoft w materiałach prasowych, a co pozwala zrozumieć niektóre problemy.

I tak, Święte Imperium Sokola, zanim przekształciło się w Imperium Gryfa, było teokracją i, tak naprawdę nie zmienia kanonu Rycerz-Zamek-Przyszań od zarania historii Herosów. Jakkolwiek rządzi tam oficjalnie cesarz, to jednak władzę sprawują przede wszystkim aniołowie... przynajmniej w kwestii religii, która tu jest nadrzędna. Specjalizacja (w tym specjalna umiejętność dająca odporność – miejmy nadzieję tymczasową – na wszystkie czynniki szkodzące jednostce) nie jest czymś nadzwyczajnym – błogosławieństwa, wzmacnianie odporności jednostek na negatywne efekty... Praktycznie standard.

Inferno to kolejna ewolucja znanego z trzeciej odsłony serii zamczyska kosmitów. Mieliśmy już romans z Nekropolią (czwórka), potem odcięliśmy im

”

Mamy do czynienia z prequelem – a co za tym idzie, lądujemy 400 lat wcześniej na Ashan (około roku 564-570 RSS).

pochodzenie międzyplanetarne (piątka). Tribes of the East rzuciło trochę światła na związek demonów z orkami (te drugie mają w sobie demoniczną krew), co pozwoliło twórcom pójść w dość nieoczekiwanym, ale interesującym kierunku podczas opracowywania szóstej części serii. Otóż demony teraz są naprawdę ucieleśnieniem chaosu, mogą się wymykać swoim panom spod kontroli (gobliny z HoMM V), potrzebują silnego bicia nad sobą (HoMM V) i, co ciekawsze, manipulują czynnikami chaosu takimi jak szczęście czy czas (trochę mi to przypomina balansowanie z Entropią w Magu: Wstąpienie). A zatem: demonom tu bliżej do protoplastów orków niż kiedykolwiek, nawet jeśli wciąż opierają się na przyzywaniu pomocy przez bramę.

Największe zaskoczenie może dotyczyć nekromantów – poznamy ich jako świeżo wyewoluowaną separatystyczną sektę magów skupioną obsesyjnie na śmierci. Dodajmy – sektę, która swój początek wzięła w Srebrnych Miastach, o których mówiono wiele tak w poprzedniej części strategii, jak i w Mesjaszu.

Styl zamków (de)ewoluuje z ponurego neogotyku na coś pomiędzy Bauhausem, a Starożytnym Egipcem i Mezopotamią. Umiejętność rasowa – nekromancja – czerpie wzorce z HoMM IV i polega teraz na wskrzeszaniu jednostek w trakcie bitwy, nie zaś po niej. Jaki z tego wniosek? Necropolis, które i tak raczej celowało w walce pozycyjnej niż w zmasowanych atakach, musi teraz grać na zwłokę. Dosłownie i w przenośni.

Co z pozostałymi dwiema frakcjami? Wiedza o nich jest praktycznie niedostępna – tylko w Necropolis trafimy na wzmiankę o dzinnach, co daje nadzieję na powrót Akademii – jednego ze sztandarowych miast serii. Z drugiej jednak strony pojawiają się komentarze, że skoro nekromanci to sekta, to wystarczą jako reprezentant magów i prawdopodobnie pojawią się Sylvan i Loch. Bo jak to – Herosi bez

czarnych smoków?

Czarnych smoków nie było i w części pierwszej. Weźmy również pod uwagę dwa elementy – Ubisoft doskonale orientuje się (przynajmniej na razie) w historii Ashan i ładnie łączy wątki, zaś elfy dopiero niedawno (540 RSS) podzieliły się na leśne i mroczne, więc zwolennicy Malassy jeszcze nie zdążyli chyba zejść pod ziemię i wyhodować/udomowić/nawiązać współpracy z czerwonymi i czarnymi smokami.

Po drugie: Heroes II wprowadziło, a następca wyeksponowało odwieczny biegun Tytan-Czarny Smok. Jeśli nie będzie Akademii, po co czarne smoki? Jeśli będzie zaś Akademia, to pewnie trzeba będzie dać i Loch (choć historia w tym okresie zasługuje na oddzielny dodatek) i wtedy nici z leśnych elfów. Dopiero niedawno Ubisoft potwierdził obecność czarnych smoków, jednak bez precyzowania, czy będą to jednostki neutralne, czy nie.

Podsumowując – mamy trzy frakcje z możliwych dziesięciu (Przystań, Inferno, Sylvan, Loch, Necropolis, krasnoludy, orki, Akademia, Istoty bez Oblicza (Faceless) i Jeźdźcy Smoków – bo Srebrne Miasta wypełniają tu Nekropolia i Akademia) i wielką niewiadomą fabularną. Dodajmy – co wróci – fabularnie Akademia jest jakies 50 lat po stworzeniu wszelkich hybryd typu harpie, centaury czy minotaury, co jeszcze dodatkowo wywraca do góry nogami znany świat. Nawet jeśli tym światem jest Ashan i pozornie wszystko w nim wolno. Ciekawostką może być fakt, że jeden z hiszpańskich serwisów twierdzi, jakoby wraz z dodatkami w nowej odsłonie miało być

aż 10 frakcji. Natomiast Rob King i Paul Romero chwalą się chińskimi motywami w muzyce – jeśli ktoś pamięta, w takim stylu był budynek nag dostępny w edytorze map HV.

Cóż, pozostaje nam czekać do listopada, kiedy to Ubisoft zaprezentuje nam odświeżoną frakcję z poprzedniej części.

Stwórz własnego Sima!

Kreowanie bohatera w Heroes of Might and Magic było frajdą samą w sobie. Zwłaszcza w piątce, gdzie, co prawda zrezygnowano z kanonicznego już podziału na moc i magię, powracając do korzeni, ale za to wprowadzono tzw. *skillwheel* – czyli chyba najdoskonalszy system rozwoju. Logiczny, klarowny i wykazujący powiązania między umiejętnościami. Oraz spersonalizowany dla każdego zamku.

Co tutaj? Wracamy do dwóch klas – jest dobrze. Tworząc bohatera robimy to od podstaw – ustalamy jego płeć, imię, wygląd, portret... Trochę jak RPG, prawda? Bardziej jak RPG, gdy dostrzeżemy, że bohater osiągnie maksymalnie 30 poziom. Zanim jednak zaczniemy się krzywić, przypomnijmy sobie jeden fakt – trójka była maksymalnie zdynamizowana i bohaterowie co i rusz dostawali więcej doświadczenia. Czwórka pod tym względem (walczący bohaterowie) urosła prawie do poziomu absurdu, jednak w piątce ostateczną umiejętność rasową można było otrzymać na poziomie 24 (jeśli ktoś miał na tyle cierpliwości, by czytelować zgodnie z zaleceniami wykresu), dodatkowo dochodziło

” **Bohater osiągnie maksymalnie 30 poziom. (...) Wraca znany z Heroes IV system specjalizacji i dodatkowych klas.**

się do niego bardzo powoli... więc poziom trzydziesty powinien raczej nie być jednak takim sufitem. Oczywiście im dalej w las, tym więcej drzew – wraca znany z Heroes IV system specjalizacji i dodatkowych klas.

Gorzej ze wspomnianymi umiejętnościami – *skillwheel* zostaje zarzucony na rzecz jeszcze bardziej rozbudowanego drzewa umiejętności. Zobaczymy, jak to wyjdzie.

“Na brzegu, opodał krzaczka, mieszkała...”

Czyli dwa słowa o geografii i wyglądzie gry w ogóle. Trzeba przyznać, że jest on nie byle jaki – co prawda Ubisoft zaczął z przysłowiowej grubej rury, mówiąc, że jeśli anioł z poprzedniej części ze swoim wielkim mieczem i ślepiami był dla nas zbyt



mangowy, to jeszcze nie widzieli tego z szóstki... Kiedy zobaczyłem anielicę z nadchodzącej odsłony, miałem wrażenie raczej oglądania nie jakiegoś anime, a lekko zmodyfikowanej genetycznie Elspeth z Magic: the Gathering.

Na szczęście reszta grafik wypada o niebo lepiej – nie ma już nadmiaru cukru, lukru i kolorków (właściwie to biorąc pod uwagę rzeczno-trawiasty teren, to jest wręcz, o dziwo, ponuro i sino), jest za to bardzo... w stylu Disciples? Mniej więcej. Widać to zwłaszcza przy nieumarłych, którzy – wzorem konkurencji – stali się czarno-biało-fluorescencyjnie zieloni. Imperium za to jest wypadkową gotyku, steampunku oraz upodobań twórców do złota i bieli, lekko zakrapianych błękitem. Jednostki są wykonane z należytymi szczegółami, gryfy wyglądają jak wykute ze stali, nad trupami roztaczałyby się woń zgnilizny, gdyby komputer mógł emitować zapach inny jak spalonego wiatraka...

Inną ciekawostką może stanowić fakt, że pola bitwy będą teraz dynamiczne (co, jak na razie, może sugerować albo możliwość niszczenia przeszkód, albo takie cuda jak w Starcraft II, gdzie Raynor urządzając wykopki i pomagając Gabrielowi Toshowi uratować jego górników walczył z erupcjami wulkanu zalewającymi niższe poziomy terenu), a same bitwy nie będą tylko walką do ostatniego oddziału, ale wzbogacą się o różne zadania typu „prze-trwaj 10 tur”. Na polu zostaną też zaprezentowane miejsca specjalne – w game-playach można dojrzeć np. magiczny krąg.

Nie tylko jednak ekranem pola bitwy (podobno o różnych rozmiarach – od małych do gigantycznych) człowiek żyje. Zamki to to, co tygryski lubią najbardziej i fakt, że w oceanie sobie pływają delfiny, stada ptaków przelatują nam nad głowami, a trawa się zieleni (albo jesieni, bo te dwa warianty, obok dżungli, pustkowi, lawy i podziemi będą dopuszczone), jest li tylko miłym dodatkiem.

Na początku wszystkich fanów sparaliżowała informacja, że nie będzie ekranu zamku. Potem się okazało, że jest, ale dwuwymiarowy, co przyjęto z lekką ulgą. Z dostępem z mapy przygody, czyli gra nie przełącza się na inne okno. Może to dobrze, może to źle, ale to jednak dopiero wierzchołek góry lodowej.

„Wynocha z mojego bagna!”

Zamki w HVI wywracają właściwie całą serię do góry nogami, kojarząc się bardziej znów z Disciples czy Warlords niż z kanonem. Przede wszystkim zamek ma strefę wpływów, co powoduje, że jeśli zajmiemy przeciwnikowi jego siedzibę,



zajmiemy również i jego kopalnie, chyba że wstawi tam swoich bohaterów. Bohaterowie tutaj zatem mogą pełnić odpowiednik różdek z Disciples I i II. Co więcej – podbijając miasto zajmiemy też okoliczne siedliska stworów. Jeśli zaś zamek nam z jakichś przyczyn nie odpowiada (strategicznych, bądź estetycznych) za skromną opłatą możemy go przekonwertować na nasz własny. I stracić kilka dni.

Tak, czy inaczej, strefy wpływów wprowadzają nowy element rozgrywki, który raczej nie był eksponowany dotychczas. Mowa o królestwie. Tablica informacyjna o dochodach, zamkach i bohaterach w Heroes III informowała nas raczej ogólnie o tym, jak stoimy z pieniędzmi i z armią. Biorąc pod uwagę strefy wpływów gra zaczyna też orbitować w kierunku Ryzyka i może wymusić taktykę grupowania stref wpływów, a nie parcelowania ich. Choć – kto wie?

Jeśli ktoś jednak wciąż odczuwa niedosyt innowacjami, z radością przyjmie fakt, że na dostępne cztery budynki specjalne w mieście można wybrać teraz tylko dwa. Oczywiście wymusza to zmianę taktyki, a jeśli pamiętamy dychotomię, jaką nam zafundowały jeszcze 3DO i NWC przy Heroes IV, to zdajemy też sobie pewnie sprawę z ryzyka jakie to niesie. Ryzyko jest następujące: dwa budynki będą używane przez 90% graczy, 10% weźmie te inne z dobrodziejstwem inwentarza w ramach oportunisty.

„Diamonds are a girl's best friend”, czyli o pieniążkach

Screeny z wersji zaprezentowanej na Gamescom... na ekranie przygody miały jedną wspólną cechę – liczba surowców ograniczała się do złota, rudy, drewna i kryształów. Całą resztę zasobów diabli wzięli i nie wiadomo, gdzie się podziały.

Po interfejsie przejechano się przy okazji (że podobny do tego z piątki, czytaj: niezbyt funkcjonalny). ALE. Interfejs interfejsem (od czego, choćby, była paczka z modami Hazardousa w HoMM V?), a świecidełko kolejnym wyznacznikiem serii.

Oczywiście problem ten załatwiono natychmiast informując, że to wersja alfa gry i wszystko się może zmienić. Fandom z radością przyłączył się do tego, wygrzebując z odmętów internetu screeny prezentujące rzuty z alfy HoMM V. Z drobnym zaznaczeniem, że w tamtej alfie akurat klejnotów, rtęci i siarki nie brakowało. Mniej nadzieję jednak, że Black Hole nie zostawi tego jak jest i wróci do klasycznego zestawu siedmiu zasobów (choć z kolei Ubisoft tłumaczy wszem i wobec, że dotychczasowa ilość surowców zaciemniała obraz



rozgrywki). Na pewno go poszerzy o jeszcze jeden – bardzo rzadki, o nazwie „kryształy smoczjej krwi” (ang. Dragonblood Crystals).

Dodajmy do tego interesującą informację, że kopalnie dostarczają surowce do strefy wpływów, zatem utrata zamku spowoduje również utratę surowców, jakie otrzymaliśmy z kopalni na danym terenie.

Padawani, Jedi i ich mistrzowie

A co z jednostkami? No bo, powiedzmy sobie szczerze, skoro Ubi wywraca całą serię do góry nogami, to dlaczego nie

zrobić też remanentu w jednostkach? No i remanent zaprezentowano. Przyprawiający wręcz o ból głowy. Nie ma teraz podziału na poziomy (level, tier, zwał jak zwał), ale na grupy, wręcz kasty – jednostki trzonu, elitarne i tzw. czempionów. Oznacza to, że średnio po dwie-trzy jednostki będą przypasowywane i hierarchizowane w obrębie grupy (na podstawie swoich specjalnych umiejętności), a na czele będzie stał możliwie najbardziej wredny zakapior określony mianem czempiona. Dodam tylko, że teraz byle pierwszorzędowy łucznik ma aż 30 HP.

Znów Disciples, ktoś powie. Patrząc jednak na opisy frakcji, od których zaczęliśmy, Ubi wydaje się mieć pomysł na tę rozsadę i może to wykorzystać. W skrócie: taktyka jednostek opiera się właśnie na tym ścisłym podziale. Dodajmy, by uspokoić purystów, że jest to dookreślenie istniejącego już od dawna *status quo*. Choćby patrząc na piątą część serii – wiadomo było, że w takim Dungeon wiedźmy i strzelające odmiany elfów pełniły funkcję wspomagającą, do dręczenia wroga służyły dziewice, szturm przypuszczaliśmy głównie jaszczurkami i minotaurami, a hydry stały grzecznie w odwodzie i czekały, aż przeciwnik sam do nich przyjdzie. No i smok. Smok był wisienką na torcie.

Ta klasyfikacja raczej zatem nie zaskakuje, może co najwyżej wzbudzać pytania, jak rozwiązany zostanie problem wykupowania tych jednostek – i, co ważniejsze, co one same będą sobą prezentować, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że w podstawowej wersji gry nie uświadczymy alternatywnych ulepszeń. O kilkukrotnych ulepszeniach (rodem z HoMM 2 i WoGa) też możemy zapomnieć.

” **Kopalnie dostarczają surowce do strefy wpływów, zatem utrata zamku spowoduje również utratę surowców, jakie otrzymaliśmy z kopalni na danym terenie.**

” Zamki w HVI wywracają właściwie całą serię do góry nogami, kojarząc się bardziej znów z Disciples czy Warlords niż z kanonem.

Piątka – kontynuując tradycje z Czwórki - wprowadziła już do końca inny atut – każda jednostka była unikalna i miała unikatowe umiejętności. Tribes of the East dodatkowo jeszcze poszerzyło o 1/3 ich spektrum i pokazało nam, że, mówiąc językiem karciarzy, potrafią być one kombine. Oczywiście były to wówczas proste manewry, typu symbioza driad i drzewców, rzut goblinem, czy też przyciągnięcie harpunnikiem strzelca przeciwnika prosto w ścianę ognia rzuconą przez patriarchę, jednak comba się zdarzały i potrafiły naprawdę wzbudzić adrenalinę (jeśli ktoś był na tegorocznym konwencie, obserwował finał HV, to pewnie pamięta hat-trick z magmowymi smokami w wykonaniu Mosesa). Tutaj twórcy nam obiecują pójście jeszcze dalej. Daj Asho.

Tym bardziej, że jednostek neutralnych praktycznie w ogóle nie będzie, a zastąpią je bossowie. No dobrze, feniks zostanie jako neutralna jednostka, jednak tym razem Ubi dzielnie tworzy swój nowy świat. Wypadkową tych modyfikacji jest zmiana ubarwienia rzeczonoego feniksa na niebieski, co ma być efektem powiązania go z księżycem. Parę tysięcy kilometrów wyżej od stosów całopalnych – zobaczymy, czy będzie to fanaberia twórców, czy faktycznie będzie to sensowny zabieg.

A bossowie? Jednego już nam pokazano i, szczerze mówiąc, miał być to podobno niebieski smok. Mi osobiście wyglądał bardziej na żywą inspirację Lewiatanem z cyklu Final Fantasy i jako taki był po prostu ślicznym, przerośniętym niebieskim wężem, ale umówmy się, że są smoki i smoki. Zwłaszcza, jeśli te smoki mają się pojawiać na specjalnych arenach, specjalnie zaprojektowanych do walk z bossami. Tym razem więc twórcy inspirowali się nową odsłoną King's Bounty.

Przy okazji warto napomknąć, że system inicjatywy z piątki zostanie

zlikwidowany na rzecz tego z trójki, przy jednoczesnym zachowaniu paska kolejności kreatur (no, ten akurat był konieczny właśnie ze względu na problematyczną inicjatywę, ale zobaczymy...), a bohaterowie i jednostki doczekali się nowych statystyk, takich jak np. ochrona magiczna.

Podobnie jak surowce, tak i zewnętrzne budynki dostarczające stwory do armii nie wymagają już ciągłego ich odwiedzania. Po zdobyciu będziemy mogli przyłączyć część stworów, jednak potem będą one do zrekrutowania w mieście. Oczywiście, pod warunkiem, że posiadamy miasto danego typu, bo w przeciwnym wypadku skończy się to pielgrzymkami – karawan nie będzie. Choć, z drugiej strony, twórcy obiecują solennie, że skończy się wreszcie łańcuch bohaterów dostarczający oddziały najsilniejszemu.

A propos budynków – jednostki będą mogły atakować fortyfikacje podczas oblężenia. Ten przywilej, dostępny dotychczas cyklopom, został na szczęście zdemokratyzowany i może wprowadzić całkiem ciekawe rozwiązania na polu bitwy. Oblężenia w ogóle zmodernizowano, wstawiając elementy z HoMM 3 (fosa) i z czwartej odsłony (na gwnej wieży można postawić teraz strzelców). Nawiasem mówiąc, jeśli ktoś pamięta irydującą możliwość chowania jednostek za przeszkodami tak, by były słabiej widoczne, to tutaj również będzie się z tym borykał. Nie ma lekko – jak realizm (w grze fantasy?) to realizm.

„Idź, żołnierzyku, pokaż, co masz...”

Podsumowując – zamki, zabawa terenem i jednostki niebezpiecznie orbitują w stronę swojego domniemanego kłona, czyli (a według niektórych wciąż jest) Disciples. Z lekką domieszką Age of Wonders, Warlordsów i War-/Starcrafta (strefy wpływów – pylony, creep, co

”
Jednostki będą
mogły atakować
fortyfikacje
podczas oblężenia.
Ten przywilej
był dostępny
dotychczas jedynie
cyklopom.

niebezpiecznie kojarzy się z bazą), jednak zapowiada się to w miarę akceptowalnie... pod warunkiem, że zostanie zastosowane jak należy. I bez DRM-u, które doprowadzało wszystkich do szewskiej pasji. Tej gwarancji, patrząc na planowany termin wydania – marzec 2011 (czyli na przyszłorocznym konwencie możemy już chyba liczyć na turniej znając marketingowców z Ubisoftu...) – mieć raczej nie można. Znając Ubisoft i jego tendencję do spieszenia się z wypuszczaniem poprawianych później w nieskończoność niedoróbek trzeba będzie uzbroić się w cierpliwość.

Są jednak dwa światełka w tym tunelu. Pierwszym jest zaproszenie niejakiego Marzhina (i kilkunastu innych fanów) do współpracy i konsultacji, co pozwala mieć nadzieję na czuwanie nad tak neuralgicznymi punktami gry, jak choćby surowce (efekt tego jest już o tyle dostrzegalny, że pierwsze plotki mówiły o rozbudowie zamku na mapie i braku ekranu miasta w ogóle, a tu – zaskoczenie. Będzie ekran miasta).

Drugim światełkiem zaś jest fakt, że Ubisoft z Nivalem do spółki mogli wyrzucić do góry nogami całą serię tworząc nowy świat z trochę mniej unikatową historią (pamiętne awantury o Forge), jednak tę historię znają i konsekwentnie realizują. Zanurzenie się w przeszłość Ashan może też być szansą na poznanie choćby frakcji nag, które nie dotrwały do czasów Imperium Gryfa. Wizja świata na pewno jest spójna (czego dowodzi – w wypadku wspomnianych nag – wstawienie rakszas na miejsce dotychczasowych węzóludzi), choć nie wolna od luk, i daje ciekawe możliwości. Jak choćby to, o czym już pisałem, że magowie stworzyli zwierzoludzi bezpośrednio przed wydarzeniami z szóstką, co może zaowocować zupełnie nowym obliczem Akademii (choć wątpię, czy twórcy pójdą aż tak daleko).

Ubisoft zatem kroczy zupełnie nową drogą, nokautując fanów klasycznej tetralogii prawie na każdym kroku. Trailer jednak i składane obietnice (albo groźby, zależy jak patrzeć – czy będzie to gwóźdź do trumny, czy też szansa na rewitalizację serii) mogą na początku budzić mieszane uczucia, pozwalają jednak na umiarkowany optymizm. Na nadzieję, że dostaniemy produkt może nie wolny od wad, ale respektujący obawy i nadzieje przynajmniej części fandomu. Zwłaszcza, że Ubi chce wypuścić edytor map jeszcze przed premierą i w ten sposób włączyć graczy w kreowanie nowego-starego Ashan. ●

Cytaty pochodzą, odpowiednio, z: Jan Brzechwa: „Kaczka Dziwaczka”, Futurama: „Gra Bendera”, M. Monroe: „Diamonds Are a Girl's Best Friend”, Czesław Moził: „Pożegnanie młodego wojownika”.



King's Bounty: Nowe Światy to nadchodząca odsłona serii dzielącej swój pierwowzór z Heroes of Might and Magic. Zawierać ma m.in. rozszerzoną kampanię z King's Bounty: Wojownicza Księżniczka, dwie nowe kampanie oraz edytor. Premiera już 24 września tego roku. Tyle wynika z zapowiedzi wydawcy, a co nowego naprawdę jest w Nowych Światach, jak przedstawiają się wrażenia z gry i czego można spodziewać się po kolejnym King's Bounty - na te pytania postaram się odpowiedzieć.



PRZEDPREMIEROWO...

Enleth

W tym miejscu uważny czytelnik zada sobie pytanie - jak można opisać wrażenia z gry na dwa tygodnie przed jej premierą? Otóż można, dysponując odpowiednim zaproszeniem. Dzięki uprzejmości Michała Gębskiego z Cenega Polska miałem możliwość zapoznania się z Nowymi Światami w siedzibie wydawcy, bezpośrednio i bez ograniczeń. Po załatwieniu niezbędnych formalności, krótkiej rozmowie z Konradem Rawińskim, PR Managerem Cenegi i omówieniu zasad obowiązujących w Czarnym Pokoju (patrz: ramka), uruchomiłem nowe King's Bounty.

Miałem sześć godzin - tylko sześć, a zarazem aż sześć - aby zapoznać się ze wszystkimi zmianami. Było to zadanie trudne, lecz wykonalne, a wysiłek się opłacił. Niniejszy tekst jest bowiem pierwszą w Polsce relacją z gry w finalną, w pełni zlokalizowaną wersję Nowych Światów, tę samą, do której w biurze obok właśnie wprowadzano ostatnie poprawki przed wysłaniem do tłoczni, której do zeszłego czwartku nie widział nikt poza pracownikami Cenegi i która została dotychczas udostępniona wyłącznie Jaskini Behemota.

Ale o co chodzi?

Gdyby chciał w jednym zdaniu opisać nowe części King's Bounty komuś, kto nigdy się z nimi nie spotkał, można by powiedzieć, że to coś pomiędzy Heroes of Might and Magic III i V a serią Final Fantasy (jakkolwiek zaskakująco by to nie brzmiało), z odrobiną klimatu Puzzle Quest: Challenge of the Warlords na dokładkę. Jednocześnie, zachowane zostały prawie wszystkie istotne elementy mechaniki oryginalnego King's Bounty z 1990 roku, wzbogacone przyzwoitą oprawą graficzną oraz rozbudowaną i w miarę niesztampową fabułą. Delikatnie przesłodzony, ale sympatyczny baśniowy klimat, syndrom „jeszcze jednego poziomu/zadania/potwora” i dość wysoki, ale nie wywołujący zniechęcenia poziom trudności dopełniają grę, której warto dać szansę - a nuż wciągnie. I już nie puści.

Teana wita, ponownie

Zmiany widać już po uruchomieniu gry, a pierwszą z nich jest nowe menu, pozwalające na wybór kampanii, głównej lub jednej z dwóch dodatkowych. Co ciekawe, twórcy

pozostawili też możliwość rozegrania kampanii Wojowniczej Księżniczki w oryginalnej postaci, bez nowych elementów wprowadzanych przez dodatek. Jak sądzę, ma to przede wszystkim pozwolić na dokończenie zapisanych stanów gry z podstawowej wersji, których nie da się wczytać w tej rozszerzonej, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby skorzystać z udostępnionej opcji wedle uznania.

Po wybraniu rozszerzonej kampanii graczka witają znajome sceny, sam jej początek się zupełnie nie zmienił: Grenwort płonie, król Mark prosi Amelię o pomoc w tej, wydawałoby się, beznadziejnej sytuacji, a niepokohamowany entuzjazm księżniczki powoduje, że sytuacja wymyka się spod kontroli. Teana wita, ponownie. Jednak zaraz po audiencji u króla Fredericka i zapoznaniu się z nowym towarzyszem podróży, Amelia ma szansę zetknąć się z pierwszymi oznakami zmian. Zostały one wprowadzone do świata gry w sposób poprawny, choć niekoniecznie subtelny. Nie będzie to przeszkadzać nowym graczom, którzy pewnie nie zauważą, co zostało dodane a co już było i ucieszą się, że gra na wstępie oferuje im kilka możliwości dalszej

wędrowki - ale może się nie spodobać tym, którzy do Wojowniczej Księżniczki podejczą po raz kolejny, spodziewając się płynnego i eleganckiego wprowadzenia w nowość. Zamiast tego, znajdują zleceńodawców oferujących nowe zadania oddalonych od siebie o przysłowiowe - a w tym przypadku niemal dosłowne - pięć kroków. Z drugiej strony, zrozumiałe jest, że twórcy chcą uniknąć zniechęcania tych, którzy wrócą do gry przede wszystkim dla nowinek i raczej nie zechcą na nie długo czekać.

Nowinki zaś są ciekawe, tak te oczywiste, jak i te mniej widoczne na pierwszy rzut oka. Nowe zadania zaczynają się niewinnie, ale ich dalsze etapy stanowią poważne wyzwanie, choć zgodnie z mechaniką całej gry są dynamicznie dostosowywane do aktualnego poziomu bohatera (a właściwie, do poziomu ciut wyższego, żeby nie było za łatwo). Znacznie bardziej istotne stało się taktyczne rozgrywanie bitew i szukanie sposobów na konkretnych przeciwników, aby zwyciężyć w sytuacjach pozornie beznadziejnych.

Na szczęście, wsparciem służą nowe jednostki, z których część dostępna jest od samego początku gry (oczywiście, ich koszt jest adekwatny do możliwości) oraz rozszerzone zdolności starych oddziałów. W niektórych przypadkach jednostki prawie nieprzydatne zostały takim zabiegami wzmocnione, w innych zaś te, które i bez tego były potężne zyskały dodatkowe umiejętności, oczywiście obwarowane odpowiednimi limitami i długimi czasami przeładowania.

Można więc, a czasami wręcz trzeba bić wroga ze znacznie większą finezją i na więcej sposobów, które w miarę łatwo odkrywa się w trakcie gry. Warto jednak pamiętać o przejrzaniu statystyk każdej jednostki po jej zdobyciu, mogą one bowiem kryć bardzo miłe i liczne niespodzianki. To samo tyczy się zbieranych zwójów i drzewek umiejętności bohatera, choć w tym przypadku postawiono przede wszystkim na jakość, nie ilość. Zmian jest kilka, ale wystarczają, by poważnie namieścić podczas bitwy.

W czasie gry odniosłem też wrażenie, że dotychczasowi, standardowi przeciwnicy stali się nieco silniejsi i liczniejsi, choć rozpoczynałem kampanię na niższym poziomie trudności niż jej wersję podstawową. Na szczęście, z pomocą przyszła Królewska Akademia Wojskowa, w której - po udowodnieniu, że zasługuje się na taki przywilej - można zwiększyć zdolności określonych rodzajów wojsk służących bohaterowi. Oprócz nowych możliwości rozwoju, Królewska Akademia Wojskowa daje też kolejny powód aby zdobywać trofea, nimi bowiem trzeba się wykazać by uzyskać dostęp do coraz bardziej zaawansowanego szkolenia.

Jakby tego wszystkiego było mało, jedna z wysp świata Teana powiększyła się o kilka nowych lokacji, kluczowych dla tytułowego wątku rozszerzonej kampanii, czyli Marszu Orków. Niestety, nie zdążyłem go ukończyć w przydzielonym czasie, więc szersze omówienie tej części gry poczeka na recenzję.

CZARNY POKÓJ

Na pierwszy rzut oka siedziba Cenegi sprawia wrażenie zwyczajnego biura - na próżno szukać choćby loga firmy, a jedyną wskazówką byłyby rozwieszane tu i ówdzie plakaty przedstawiające bohaterów gier. Wszelkie wątpliwości rozwiewa jednak wizyta w Czarnym Pokoju. Wygłuszony czarną pianką dźwiękochłonną której zawdzięcza swoją nazwę, zdominowany przez ogromny ekran telewizora, zawiera imponujący zestaw konsol najnowszej generacji oraz komputerów wyposażonych w sprzęt, który na biurkach większości graczy zaczyna się pojawiać dopiero za parę miesięcy - tak, jak testowane na nim gry. Czarny Pokój służy pracownikom Cenegi w przerwach od pracy oraz gościom, między innymi podczas prezentacji najnowszych gier. Rzecz jasna, wszystko co wydarzy się w Czarnym Pokoju, zostaje w Czarnym Pokoju. Chyba, że uzyska zezwolenie na publikację...



Nowe zadania zaczynają się niewinnie, ale ich dalsze etapy stanowią poważne wyzwanie, choć zgodnie z mechaniką całej gry są dynamicznie dostosowywane do aktualnego poziomu bohatera.



UROKI EDYTORA

Jednej rzeczy twórcom edytora z pewnością nie brakowało - dobrej zabawy przy ukrywaniu w zakamarkach programu różnych ciekawostek. Nie wiem, ile z nich dotrwa do premiery, nie będę więc psuć niespodzianki tym, którzy zechcą ich szukać, ale pozwolę sobie wspomnieć o opcji znalezionej w pewnym menu. Zatytułowana była, cytuję, „Super Puper Hiper Mega Tool”. Co robiła? Cóż, chciałbym wiedzieć, jak się tam znalazła - bo włączyła systemowy Notatnik...

” **Osobną atrakcją ma być edytor map - i będzie, tego jestem pewien.**

W kupie siła? Nie, nie tutaj

Na znudzonych świecie Teany i oczekujących mocnych wrażeń czekają dwie nowe kampanie: „Czempion Areny” i „Strażniczka Korony.” Są znacznie mniej obszerne niż główny wątek gry, ale nie mniej wymagające. Otwarty świat i swobodną eksplorację zastąpiono w nich liniową fabułą, wymuszającą oszczędne korzystanie z zasobów. Jeśli zabraknie złota, nie znajdziemy go pod następnym drzewem, trzeba będzie poradzić sobie bez niego. W takiej perspektywie konfrontacje z przeciwnikami nabierają całkowicie innego charakteru.

Gladiator na Arenie Tysiąca Cesarzy, stawiany przeciwko najgorszym potworom jakie chodziły po świecie, jest zdany wyłącznie na siebie - oraz najemników, których musi opłacić wygranym złotem. Wsparcia szukać może też w jednej z wielu gildii zrzeszających gladiatorów, ale taka pomoc również ma swoją cenę, a każda gildia oprócz atutów ma słabe strony, o których nie można zapominać. Księżniczka Amelia, odpierająca samotnie oblężenia w odległych prowincjach Darionu by zasłużyć na tytuł Strażniczki Korony, musi wykorzystać to, co znajdzie w zniszczonych wojną krainach i poprowadzić armię niedobitków przeciwko potężnemu i doskonale ufortyfikowanemu wrogowi. Nie ma tu miejsca na walki z przypadkowymi oddziałami pałętającymi się bez celu po mapie, tudzież na uciekanie im. Każde starcie jest

” **Starcia wymagają odmiernej taktyki i odpowiedniego wykorzystania słabych stron danego rodzaju wroga oraz atutów własnych, bardzo ograniczonych sił.**

nieuniknione, pola bitwy bywają wrogiem jeszcze gorszym niż nieprzyjacielska armia, a szturm bez uprzedniego zaplanowania całej bitwy oznacza w najgorszym wypadku szybką i spektakularną porażkę, w najlepszym - straty zbyt duże, by mieć jakiegokolwiek szanse z następnym przeciwnikiem. Po prostu nie sposób zebrać kompletu jednostek przy tak ograniczonych zasobach, a nawet gdyby się to udało, trzeba jeszcze utrzymać je przy życiu odpowiednio długo.

Okazuje się też, że nawet przejście tych kampanii nie kończy zabawy - zostały one przygotowane tak, aby każde podejście oferowało inne wyzwania. Tego samego

przeciwnika na Arenie pokonywać trzeba całkowicie inną techniką, gdy prowadzi się do boju armię nieumarłych (wynajętą - a jakże - w Gildii Weteranów), inną zaś mając pod dowództwem elfy. Możliwość jest zaś wiele, włącznie z kombinacjami. Z kolei księżniczka Amelia może na swojej drodze napotkać armie trzech zróżnicowanych ras, a potencjalni sprzymierzeńcy są dobierani losowo, co - znów - daje wiele całkowicie różnych od siebie starć, wymagających odmiennej taktyki i odpowiedniego wykorzystania słabych stron danego rodzaju wroga oraz atutów własnych, bardzo ograniczonych sił.

Polonizacja

Gra którą mi udostępniono była oczywiście w wersji polskiej. Jakość tłumaczenia - wykonanego, na ile udało mi się stwierdzić, na podstawie wersji angielskiej - jest przyzwoita, podobnie jak w przypadku oryginalnej Wojowniczej Księżniczki - a nie można było powiedzieć tego o Legendzie. Co ciekawe, pewne elementy obecne już w podstawowej grze zostały przetłumaczone na nowo, nieco inaczej - wydaje mi się, że wszystkich przypadkach lepiej. Zauważyłem przynajmniej dwa poprawionych dialogi i trzy nazwy własne, a prawdopodobnie takich zmian jest więcej.

Mapy? Światy, raczej

Osobną atrakcją ma być edytor map - i będzie, tego jestem pewien. Na przetestowanie edytora poświęciłem prawie połowę dostępnego czasu, było warto. Jest to, zgodnie z zapowiedziami, to samo



narzędzie którego używali twórcy gry, kompletne i niezmienione. Możliwości są ogromne, od swobodnego tworzenia terenu (w sposób bardzo podobny jak w HoMM V), przez układanie dowolnie rozbudowanych dialogów i zadań, po szczegółową kontrolę zachowania, siły i rodzaju wrogich oddziałów, wartości znajdujących skarbów oraz zależności tych parametrów od poziomu gracza.

Jakby tego było mało, edytor w zasadzie nie tworzy „map”, rozumianych tak, jak w HoMM. Służy raczej do tworzenia całych światów gry, choć nic nie stoi

przeszkodzie, żeby ograniczały się do pojedynczego obszaru. W wersji którą miałem do dyspozycji było możliwe nawet swobodne wprowadzanie zmian w dołączonych do gry kampaniach, jednak nie udało mi się potwierdzić, czy taka opcja będzie obecna też w pudełkowym wydaniu.

Niestety, wszystko to ma swoją cenę. Widać, że udostępniony edytor to wewnętrzne narzędzie deweloperskie, stworzone dla ludzi którzy dobrze wiedzieli jak go używać i nie potrzebowali przyjaznego interfejsu, objaśnień czy ułatwień. Wygodna praca z edytorem wymagała około godziny na zapoznanie się z podstawową funkcjonalnością, z pewnością będzie to więcej, jeśli użytkownik nie ma doświadczenia z podobnymi programami. Potencjalni twórcy map powinni się spodziewać czegoś pomiędzy edytorem HoMM V a edytorami serii The Elder Scrolls, bardzo podobnymi jeśli chodzi o wyraźne eksponowanie mechaniki gry i konieczność jej zrozumienia dla osiągnięcia przyzwoitych efektów.

Zostałem też uprzedzony, że do gry prawdopodobnie dołączana będzie poprawiona w mniejszym lub większym stopniu wersja edytora, którą producent dopiero dostarczy wraz z brakującą dokumentacją, nie będę więc wymieniać innych potencjalnych problemów, jakie zauważyłem - opiszę je w recenzji, wraz z możliwymi rozwiązaniami, jeśli jednak edytor który widziałem okaże się być finalną wersją.

Amelia się nie zmieniła

Nie zauważyłem, aby zaszły jakieś zmiany w oprawie audiowizualnej. Jakość



grafiki pozostaje na takim samym, dobrym poziomie, nadal dostępny jest wprowadzony wraz z Wojowniczą Księżniczką tryb 3D (raczej ciekawostka, ale robi wrażenie), żadnej nowej muzyki nie było słycać. Nowe jednostki, obiekty i efekty czarów utrzymane są w tym samym stylu, nieco bajkowym, ale w miarę prostym i pozbawionym mnóstwa zupełnie niepotrzebnych dodatków, tak uwielbianych przez grafików tworzących **ahem, ahem** inną znaną nam grę.

Dla kogo Nowe Światy?

King's Bounty: Nowe Światy to ciekawy i solidnie przygotowany dodatek, który powinien zostać dobrze przyjęty przez graczy, choć należy się spodziewać różnych reakcji ze strony kilku ich grup. Z pewnością mogą polecić nadchodzące wydanie King's Bounty wszystkim, którzy nie mieli jeszcze kontaktu z serią (względnie, ich kontakt zakończył się na oryginalnym KB) lub grali tylko w Legendę - zapewni dobrą zabawę na długie jesienne i zimowe wieczory, skracając przy tym oczekiwanie na wciąż odległe Heroes VI. Zadowoleni powinni być też wszyscy ci, którzy przeszli już raz kampanię Wojowniczej Księżniczki i zastanawiają się nad podejściem do niej ponownie inną klasą postaci. Nowością jest wystarczająco dużo, żeby już teraz odkurzyć pudełko z grą w oczekiwaniu na premierę dodatku.

Wątpliwości mam jedynie w przypadku weteranów King's Bounty, którzy zdążyli przejść oryginalną kampanię wielokrotnie i poznać dokładnie wszystkie niuanse gry. Być może wyzwania taktyczne rzucone przez nowe kampanie będą dla tych graczy wystarczającym powodem by zamówić dodatek, może jednak będzie to za mało - i to już każdy, kto jest w tej grupie będzie musiał ocenić we własnym zakresie, według własnych upodobań, być może dopiero jakiś czas po premierze dodatku, gdy pojawi się więcej opinii na jego temat.

Ostatnimi, choć wcale nie najmniej ważnymi z zainteresowanych są potencjalni twórcy nowych map i kampanii, którzy otrzymają potężne, ale trudne w użyciu narzędzie. To chyba jasne, że ten dodatek przeznaczony jest właśnie dla nich, choć spodziewam się, że niektórych może zniechęcić stopień skomplikowania edytora, nieco toporny interfejs i kilka innych problemów które, mam nadzieję, zostaną skorygowane przed wydaniem.

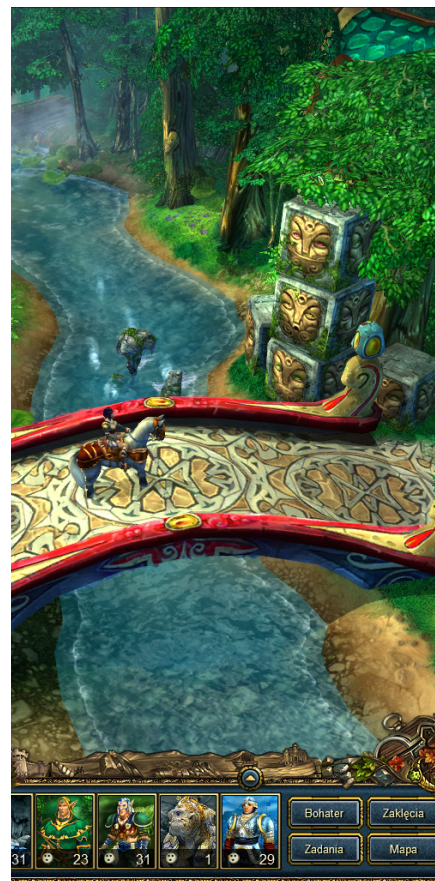
Na tym zakończę relację - a więcej, pełniej, po dłuższym i bardziej dogłębnym zapoznaniu się z grą, jeszcze w tym miesiącu, w pełnoprawnej recenzji. ●

Z podziękowaniami dla pracowników Cenega Polska: Michała Gębskiego, Pawła Wałasiewicza oraz Konrada Rawińskiego.

WERSJE GRY I ZNIŻKI

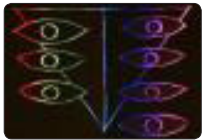
Nowe Światy zostaną wydane w dwóch wersjach - jako sam dodatek wymagający podstawowej wersji Wojowniczej Księżniczki, oraz w samodzielnym zestawie zawierającym oryginalną grę wraz z dodatkiem, oczywiście w różnych cenach. Dla wszystkich, którzy chcieliby zamówić swój egzemplarz we wciąż trwającej przedsprzedaży zostały przygotowane kody zniżkowe, opublikowane w odpowiednim temacie na forum: <http://imperium.heroes.net.pl/temat/2610>.

Wykorzystane materiały graficzne
© Cenega Polska



Felieton (do)słownie piętnasty

Nie ważne jaki zawód wykonujemy, ważne co w nim osiągniemy. Najlepszym osiągnięciem jest dokonanie odkrycia. Oprócz satysfakcji zapewnia ono wiele pożytków, w zależności od dyscypliny. I miejsce w historii.



NIE TYLKO DLA GERONTÓW

Tabris

Jeśli o to chodzi to chyba najlepiej mają podróżnicy. Każdy, przeglądając mapę, ujrzy ich na ławiska, patrząc na Zatokę Hudsona, czy też na Morze Weddella. Jest to bodaj największa nagroda jaką może odebrać człowiek za swe osiągnięcie. Oczywiście odkrywca wcale nie musi nadawać swego miana, to jest nawet niewskazane. Może opisać ogólnie wyspę i oddać decyzję zwierzchności, albo też samemu się wysilić i spróbować podlizać. Dzięki temu mamy do czynienia z Wyspą Wiktorii chociażby. Ogólnie inwencja twórcza odkrywców zdaje się być wielka, nieskończona.

Niestety o powierzchni planety nie da się tego powiedzieć i liczba miejsc do nazwania spadła. Pozostał oczywiście ogrom kosmosu do opisanego, ale tam potwierdziła się mądrość ludowa, o tym, że co za dużo to niezdrowo. Trudno nadawać wymyślne nazwy miliardom planetoid czy poszczególnym gwiazdom w kolejnych galaktykach. Ponadto więc emocjonalna między człowiekiem a głazem będącym na drugim końcu Układu Słonecznego będzie, nie ludźmy się, minimalna. Nadanie mu nazwy typu M-200056970 jest chyba racjonalne...

Na szczęście skoro Ziemia okazała się za mała, a kosmos zbyt wielki, człowiek stworzył sobie coś na własną miarę. Świat wirtualny. Pusty i szybko zapełniony nazwami. Nie chcę tutaj czynić wywodów na temat różnorodnych nazw w innych stronach, a skoncentrować się na samej Jaskini. Skąd się wzięła nazwa Wortalu wiedzą chyba wszyscy zainteresowani. Jednak jeśli zajrzemy głębiej... Jakież przeciwieństwo – Imperium i Osada. Jakby wielki organizm i coś małego, drobnego. Pałace i zamki, a obok chaty kryte słomą. Nazwa ta, opisując czas obecny, zdaje się być dziwnie aktualna, jeśli porówna się stan Imperium

i Osady... Nie o to jednak szło, gdy nazwy te tworzone. Jak mi się wydaje Imperium było życzeniem, by forum było wielkie, obszerne, pełne różnych działów. W wypadku Osady - o niewielką społeczność, która się dobrze zna, gdzie istoty patrzą na siebie bardziej indywidualnie, bo też i ilość informacji jakie otrzymują o sobie jest więcej i są głębsze. Ognisko należy wszak do Osady choć niejako nieformalnie.

Nazwy innych lokacji, są dość dziwne. Krypta Kartografów. Skąd to się wzięło? Przecież kartografia nie ma nic wspólnego z nekromancją. Nekromanci gromadzą armie nieumarłych, czyżby to sugestia z przechowywaniem map? Rozumiem, że w kryptach składano ciała, ale przyrównywać je do map... Czyżby sensem tego rozwiązania było, że mapy są martwe i dopiero gracz je może ożywić grając? Heroesland stanowi wielką zagadkę. Nie ma tam ostatecznie nic tożsamego z serią. Owszem, kiedyś odbywały się tam pojedynki, ale te czasy minęły. Może nazwę warto by zmienić?

Jakież przeciwieństwo – Imperium i Osada. Jakby wielki organizm i coś małego, drobnego. Pałace i zamki, a obok chaty kryte słomą.

Więć emocjonalna między człowiekiem a głazem będącym na drugim końcu Układu Słonecznego będzie, nie ludźmy się, minimalna.

Na czele Jaskini stoi Wysoka Rada. Nazwa zdaje się stosowna, pasuje, wyraża szacunek. Co prawda mogą pojawić się zarzuty o to, że Jaskinia jest Krajem Rad, ale kto by się ekstremistami przejmował. Podlegają jej Pretoria i Gwardia Imperialna. Ktoś z inklinacją historyczną może zauważyć błąd, wszak Pretoria była gwardią imperatorów rzymskich. Jednak funkcja jaką spełniają zarówno Pretorianie jak i Gwardziści jest podobna; przesiew rzeczy złych. Dziwnych użytkowników, czy takich, których entuzjazm na rejestracji się wyczerpał, albo błędnych postów, zaskakujących argumentacji i innych kuriozów.

Już tylko tak krótki i pobieżny przegląd pokazuje jak ważną rolę spełniają nazwy w Jaskini, jak wielu rzeczom nadają bieg, jak, zdaje się, kierują nawet przeznaczeniem danych instytucji. Jeżeli zatem powstaną nowe lokacje, a wierzę, że Jaskinia będzie się rozwijać, ich nazwy będą trafne, lekkie i niosące szczęście. ●

Podstawy origami



ORIGAMI

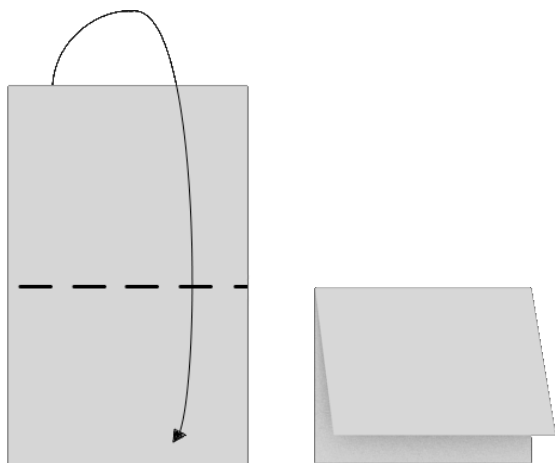
Kirin

Origami jest sztuką wykonywania papierowych modeli bez nacinania kartki i używania kleju, za pomocą samych zgięć. Pochodzi ze wschodu, narodziła się najprawdopodobniej wraz z wynalezieniem papieru.

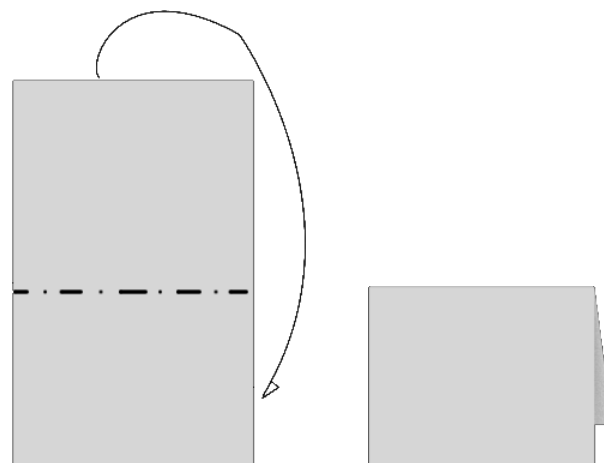
Wielu ludzi uważa, że jest to zajęcie trudne i wymagające wiele wysiłku. Chciałbym jednak pokazać, że składanie papieru może dostarczyć wiele przyjemności i być świetnym hobby.

Modele wykonuje się zazwyczaj postępując według specjalnych diagramów. Występują one w dwóch wersjach – siatki zgięć oraz opisującej poszczególne kroki. Na większości diagramów stosuje się ogólnie przyjęte oznaczenia, zazwyczaj w postaci strzałek:

1. Zgięcie do wewnątrz – oznaczane przez wypełnioną, czarną strzałkę, miejsce zgięcia jest natomiast zaznaczone przerywaną linią.



2. Zgięcie na zewnątrz – oznaczone przez pustą pół-strzałkę, miejsce zgięcia jest oznaczone przerywaną linią wg wzoru linia – kropka – linia.



3. Powtórzenie danego zgięcia – oznaczane strzałką z poprzecznymi kreskami które wyrażają ilość powtórzeń.



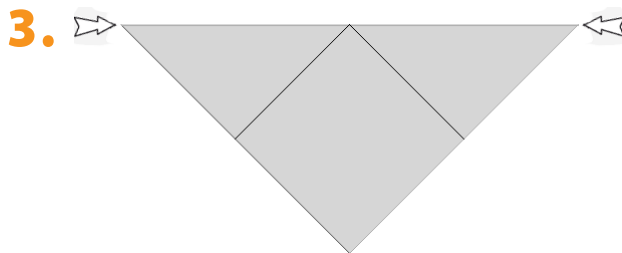
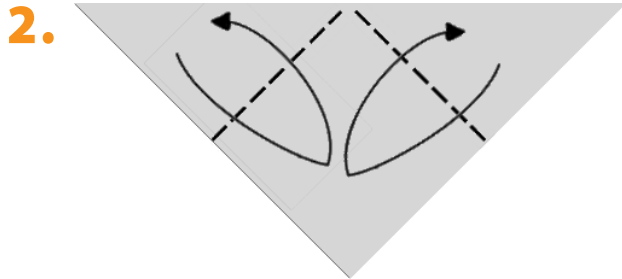
4. Obrócenie modelu – oznaczane za pomocą skręconej strzałki.



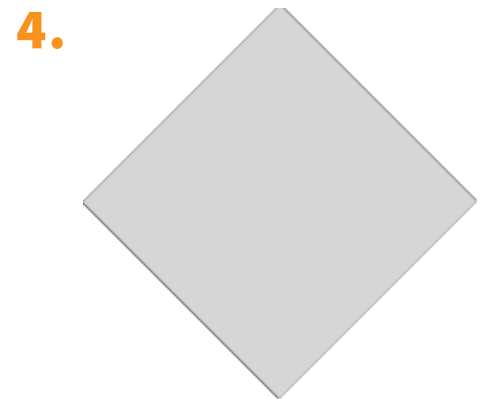
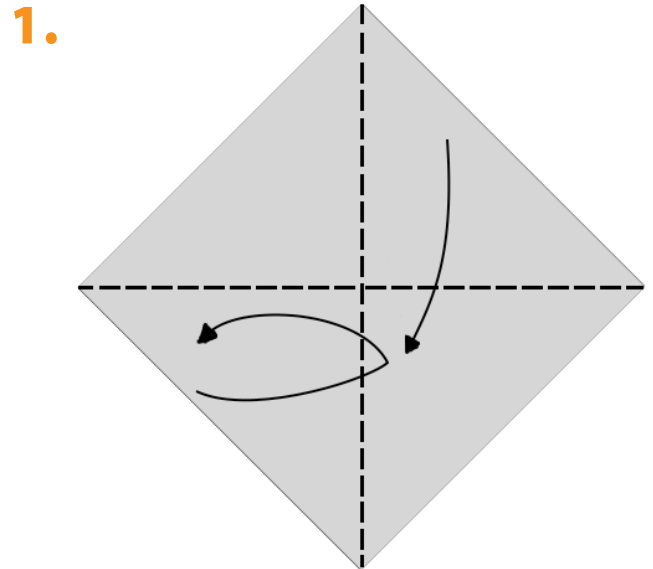
5. Wepchnięcie papieru do środka – oznaczane za pomocą strzałki która wygląda następująco:



W diagramach często używane są pojęcia takie jak baza kwadrat, baza trójkąt, zgięcie królicze ucho... Te określenia mogą być trochę dezorientujące dla osoby która ze składaniem papierowych modeli nie miała nigdy styczności, tak więc postaram się je choć trochę przybliżyć. Dziś „na celownik” wezmę bazę kwadrat, która jest wymagana przy większości modeli.



1. Wykonaj zgięcia wg zaznaczenia.
2. Wykonaj zgięcia wg zaznaczenia, górne krawędzie powinny pokrywać się ze środkiem.
3. Wepchnij papier do środka wg zgięć wykonanych w poprzednim kroku tak, aby model wyglądał jak na rys. 4.

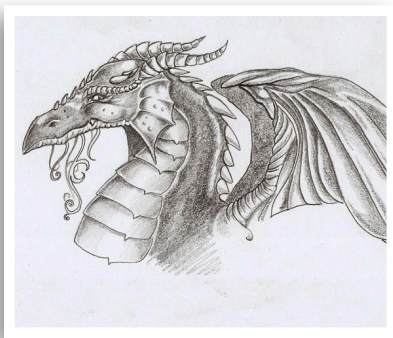


A oto żuraw, wykonany w całości z papieru.

Link: http://www.paperworks.biz/inspirations/pdf/origami_crane.pdf

Autor: Model tradycyjny

Powstało całe mnóstwo modeli będących papierowym odtworzeniem realnych przedmiotów. Część z nich jest prosta i zawiera mało detali, inne zaś są trudne i szczegółowe. Zazwyczaj origami wykonywane jest z kwadratowej kartki papieru, jednakże czasem można spotkać diagramy wrywające się z tej konwencji. Jednym z takich modeli jest wizytownik, model prosty i przydatny jako schowek na różnego rodzaju karty i wizytówki.
Link: http://dev.origami.art.pl/diagramy/85_diagram.PDF
Autor: Bolesław Gargol



KOCIOŁEK Z FARBKAMI

Dinah

Sny fantastyczne

Lubię swoje sny. Są jak dobre książki. Pamiętam moje pierwsze, dziecinne jeszcze sny, bywały trochę straszne, lecz i tak je lubiłam. Te obrazy, które często się powtarzały lub były dla mnie wyjątkowe, starałam się później narysować, by nie zgubić ich w zakamarkach pamięci.

Z biegiem lat niestety coraz mniej śnię, a Wy? Zachęcam do podzielenia się swoimi marzeniami w nowym konkursie plastycznym: „**Sny fantastyczne**”. Obrazy, rysunki i zdjęcia można powiesić w naszej Osadowej Galerii z dopiskiem „Sny”. Termin nadsyłania prac - **do końca roku**. Tych z Was, którzy nie posiadają klucza do Mistycznych, proszę o przesłanie Gońca do mnie, lub do Opiekunki Galerii, Aerilien.

Od naszego ostatniego spotkania na łamach Czasu w Galerii przybyło wiele nowych prac. W długie, jesienne wieczory zachęcam do wędrówek jej korytarzami. W tym roku Grzyby wyjątkowo bogato obrodziły :) O obrazach nie należy opowiadać, trzeba je oglądać, dlatego serdecznie zapraszamy! Tylko jesienią Wasze komentarze nagradzamy ciepłą szarlotką i plackiem ze śliwkami!

ROZWIĄZANIE KONKURSU „MOJE WIDOKI”

Czas! już najwyższy ogłosić Zwycięzcę konkursu z poprzednich numerów. Nadesłane zdjęcia można obejrzeć w Mistycznych Obrazach (<http://osada.heroes.net.pl/galeria/1027>). Po podliczeniu Waszych głosów okazało się, że nie wybraliście jednego zdjęcia a dwa. Zwycięzcami konkursu zostają Samuel i Mirabell. Gratuluję!

Do zobaczenia przy Ognisku! ●



Zdjęcia: Grenadier - z serii Święto Grzyba



”
Zachęcam do podzielenia się swoimi marzeniami w nowym konkursie plastycznym: „**Sny fantastyczne**”. Obrazy, rysunki i zdjęcia można powiesić do końca roku w naszej Osadowej Galerii z dopiskiem „Sny”.



A JAK
TY

POMAGASZ

JASKINI?

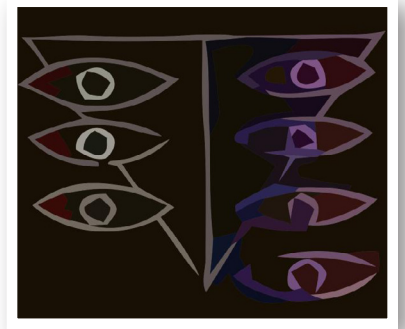
ZREHABILITUJ
SIĘ!

TY TEŻ
MOŻESZ

SIĘ
PRZYDAĆ!

NIE TYLKO DLA GERONTÓW

Tabris



Felieton (do)słownie piętnasty [- i pół...]

Proste powiedzonko, szczególnie popularne wśród uczniów i studentów mówi „Co masz zrobić dziś, zrób pojutrze, a zyskasz dwa dni wolnego”. Dzięki niemu można beztrudno odłożyć zaplanowane zadania na dwa dni. Ma to swoje negatywne strony, choćby gdy klasówka jest jutro, ale wszak my żyjemy w wiecznym dzisiaj, a jutro, jak mówi mądrość ludowa, będzie futuro.

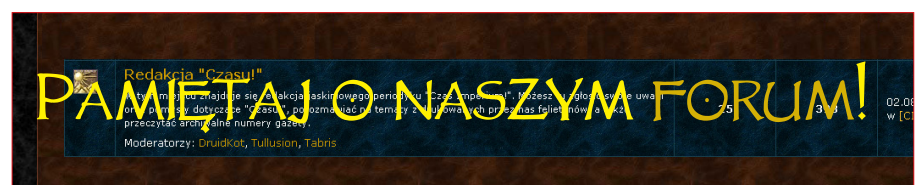
Odkładanie rzeczy na później ma jednak bardziej doniosłe aspekty. Na ten przykład obecny kryzys wziął się z tego, że ludkowie zamiast oszczędzać brali kredyty jak te głupie. Tak jak bowiem reklama jest dźwignią handlu tak w dawnych czasach oszczędzanie było dźwignią kapitalizmu. Chodziło w nim, o niezwykle prostą rzecz – dzięki oszczędzaniu człowiek mógł kupić droższy produkt, a i miał bodziec do wydajniejszej pracy.

W dzisiejszych czasach wszystko jest proste – podoba Ci się – to kupujesz, zadłużasz się, sprawa i płynność finansowa skończona.

Odkładanie zdaje się być czynnością wysoce pasywną, nic się nie robi. Jednak niekiedy opóźniamy termin bynajmniej nie z powodu lenistwa. Znane jest wszak powiedzenie, że zemsta najlepiej smakuje na zimno.

Nie tylko jednak w tak złowrogich kwestiach warto trochę poczekać z aktywnością. Ostatecznie co zyskujemy dzięki wstrzymaniu? Chwilę cennej refleksji, możemy zauważyć nowe możliwości. Jak do celu dojść prościej, albo dojść do wniosku, że cel jest zły i warto by go zmienić. Nie zawsze takie coś jest możliwe – czasem jest już za późno na dokonanie jakiegokolwiek korekty.

Rozsądek powinien rozsądzić kiedy istnieje konkretna potrzeba odłożenia sprawy na później. •



Ogniskowe bajdurzenia

Na Ognisku pojawia się szczególnie często wiewiórka Esmeralda, zajmująca się zbieraniem orzeszków na zimę, bardzo przewidująca.

Zaskoczył wszystkich Crazy iście szalonym stwierdzeniem, że dzień i noc nie zależy od Słońca ale od tego, czy gnom śpi. Czyżby w Jaskini szykowała się reforma kalendarza?

Trzask... Kociołek zszokowała wszystkich, linczując goblina, wywołując w aniele Tabrisie chętkę do oczyszczenia Utensylium. Kociołek chytrze się skrywała, ale Anioł nie ustąpił i następnego dnia wyskoczył z krzykiem i wyszorował ją kompletnie. W rezultacie niektórzy Ogniskowicze dostali zawału, a kociołek błyszczy...

Ostatnio wiele osób dawno niespotykanych odwiedziło mnie, trzask, trzask. Pojawił się Guinea, jak zawsze z mnóstwem celnych uwag w zanadru, magiczny kot Mefistofeliks, białobrody Bubeusz, Ifryt Hellburn. Ten ostatni wielkie awanse do Sulii wyczynia, trzask, trzask. A elfka tylko się śmieje...

Kronika towarzyska

Pokonwentowe ożywienie!

Zaroilo się w moich gąszczach od Jaskiniowców, którzy powrócili z Konwentu. Widziany był nawet sam Imperator, pojawili się Ymir, Bubeusz i Hellburn, niektórzy obserwowali nawet przemknięcie Aerilien? Oj, żeby na dużej zabawili...

Harce postaci ogniskowych

Mnóstwo nowych, nieznanych dotąd postaci ogniskowych zauważyliśmy. Pojawił się znikąd Skrag, zaskoczyła nas obecność Pana Hemota, szalał również awatar Kasztelana, Gnom.

Ostatnimi czasy dużo mówi się o sojuszu z Nimnaros, trzask, trzask. Prawdziwa nazwa tego miasta to Twierdza Białego Płomienia... Jeśli to prawda to trochę tu przynieście, zobaczę jakież to płomień, czy dobrze grzeje, jakie gałązki lubi, bo ja to jałowcowe, mniam.

Młodszy stażem jaskiniowcy żalili się na koniec wakacji, że mniej czasu będą przy mnie spędzać, rozumiem. ich... ●

Rejwach przy Ognisku

Dni coraz krótsze, ale przy Ognisku wiele osób i po ciemku siedzi... Hellburn Sulię adoruje, ta nie odmawia mu, przy najmniej na razie... Jednak musi się zastanowić, bo podobno ifryt banitą został, na krótko ale jednak...

Podejrzane konszachty!

Niektórzy szepczą, że przyczyną są zniknięcia znacznych ilości czekolady, która znalazła się w brzuszku Mefistofeliksa...

Ten to jest chytry, sprzymierzył się z jakimś goblinem Skragiem. Ów typ twierdzi, że nie jest goblinem tylko shargą, żywi się mięsem i korzeniami... Nikt nie wie kto za nim stoi... Musimy też dodać, że gdy stwór zechce dobrać się do naszych korzonków zniknie równie szybko jak się pojawił.

Wiewiórczyna zapobiegliwość

Krąży wśród naszych gałązek wiewiórka Esmeralda, co nabiera szyszek, to zapomni. Krąży plotki, że przegrała zakład i będzie musiała zatańczyć flamenco...

Anioł w Holyódzie!

Tabris ma podobno wystąpić w filmie z robotami, szykuje się wielka kariera aktorska... ●

Krzaki przy Ognisku

Ognisko

Blask Promienia



Gazeta Ninnarejska
www.nmn.na16.pl

~Witajcie~

Aloha!

To piękne, móc stwierdzić, że się rozwijamy. A rozwijamy się na pewno, sądząc po ostatnich przedsięwzięciach, jakie przetoczyły się istną burzą (mózgów?) przez Nimnaros. Jedno z owych przedsięwzięć zostało nawet sfinalizowane xP i efekt końcowy macie mniejszą lub większą przyjemność teraz muskać swym jakże krytycznym wzrokiem. Oto przed Państwem pierwsze, debiutanckie i oby nie ostatnie wydanie „Blasku Płomienia”!

Inicjatywa spontaniczna, tak jak i my jesteśmy spontaniczni. Czasopismo niecodzienne, tak, jak i my jesteśmy niecodzienni. Właściwie, miałbym nawet wątpliwość, co do tego, czy z czystym sercem można to nazwać czasopismem. Może, dla bezpieczeństwa (ach te normy unijne), zostanmy przy nazwie: produkt czasopismopodobny. Wysoce zimnarowany i nie zawiera sztucznych dodatków. Zdatny do spożycia po uprzednim przygotowaniu psychicznym użytkownika. Niewskazany dla dzieci poniżej 12 roku życia, może zawierać śladowe ilości przemocy i/lub wulgaryzmów. Możliwe działania niepożądane po zażyciu to przede wszystkim różnorakie urazy na psychice, za które podmiot odpowiedzialny nie ponosi żadnej odpowiedzialności. Po odejściu od kasy reklamacji nie uwzględnia się.

Użytkownikom życzymy przyjemnej podróży – przez magiczne krainy siłą wyobraźni nimnarejskiej rodzone (nawet, jeśli czasem trzeba było posłużyć się cesarskim cięciem).

A poczytać będzie można dosłownie o wszystkim. Na rozgrzewkę coś ze świata sportu: analiza mundialu i jego przebieg opisany przez Borysa. Następnie płynnie przechodzimy w Tęgie Rozkminy, w których Thurvandel zauroczy nas rozprawą o pisaniu, czyli o tym, co ma największy wpływ na kształt Nimnaros. Prawą półkulę mózgową rozbudzi zaś Sztuka przez duże eSz, czyli wybrane wiersze i opowiadania, jakie wyszły spod naszych rąk. W tym wydaniu będziecie mieli do czynienia jedynie z jednym okazem tego gatunku...

Tak, czy owak, zapraszam serdecznie w sam środek szalonego świata Nimnarejczyków!

Niech Was oświeci „Blask Płomienia”!

~Bubeusz

Tęgie Rozkminy: Spod pióra Thura: ~Pisanie o pisaniu~4

Luźne Teksty: Ksir Rozmyśla~Losowość~5

Luźne Teksty: Coś dla fanów piłki ~Borys mówi o mundialu~6

Luźne Teksty: Rudo przedstawia ~O polityce~7

Kącik Twórczości: Tajisza ~Ulicznice na Plantach~8

Do zobaczenia!.....9



Pismo, a uogólniając - pismo i język, to kod, którym się porozumiewamy. Jeden pisze, drugi czyta i obaj wiedzą, o co chodzi. Ażeby tak to pięknie działało - zarówno nadawca musi sformułować informację tak, by odbiorca mógł ją zrozumieć, jak i od odbiorcy wymaga się pewnej bystrości umysłu ażeby zrozumiał. Bez tego prostego stwierdzenia o pisaniu nadal możemy mówić na poziomie ptaszków i motylków. Teraz mamy cztery sytuacje:

- nadawca to erudyta, szermierz słowa pisanego, odbiorca to idiota - nie zrozumiawszy przeczytanego tekstu odbiorca, albo ciśnie książkę w diabły i stwierdzi, że jest fe i nieciekawa, albo też, nie chcąc wyjść na ignoranta i tumana - zwłaszcza przed samym sobą, będzie się nią zachwycał.
- nadawca to idiota, odbiorca to człowiek myślący, o rozległej wiedzy - odbiorca nie przeczyta książki, a tym bardziej jej nie kupi, lub kupi przez przypadek i wyrzuci.
- zarówno nadawca jak i odbiorca to idioci - tutaj zależy dużo od aktualnych trendów, najczęściej kończy się ogólnym zachwytem i wesołym oberkiem, bo jeden nie musi rozumieć, drugi natomiast nie musi się starać by tamten zrozumiał
- nadawca to erudyta, szermierz słowa pisanego, odbiorca to wymagający konsument, który potrafi odróżnić ziarna od plew - i tu zaczyna się literatura, więc i jakaś myślowa polemika. Tok rozumowania i walory literackie mogą zachwycić odbiorcę - to jest bezpośrednią przyczyną dla punktu no.1, z tym, że dureń zachwyca się tym czego nie rozumie, a co za tym idzie przyjmuje wszystko dogmatycznie, jak pies suchą karmę.

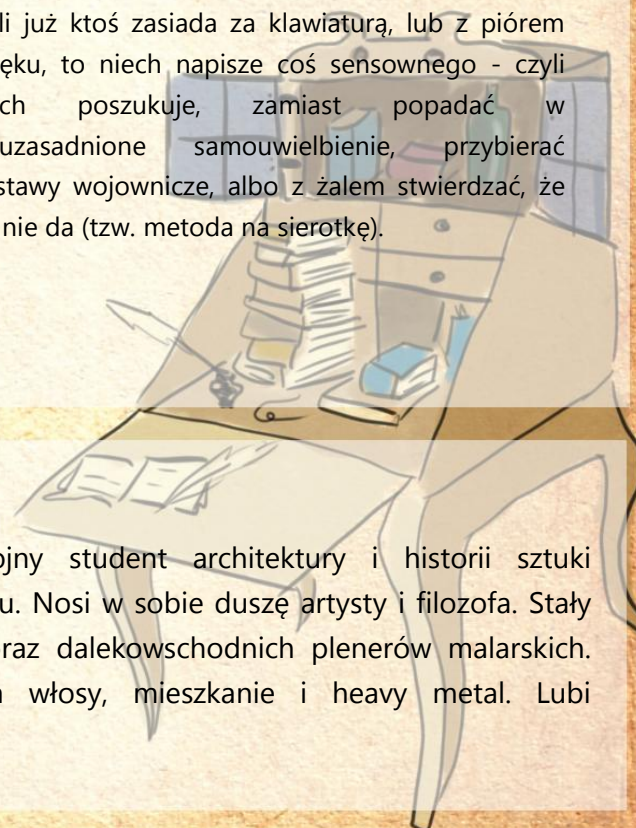
Odbiorca może też czuć się niezachwycony, jeśli dochodzi do innych wniosków niż nadawca. Wtedy rozpoczyna się spór, ale spór wykwinny - argument za argument, umysł kontra umysł - stąd rodziły się polemiki pomiędzy wielkimi myślicielami czasów minionych, co owocowało setkami tysięcy listów i publikacji (np. Leibniza z Newtonem czy Wolterem). I tak ma się to do wszelkich form pisanych - czy są to wiersze, które mają wzruszać, czy powieść, która stara się odwzorować życie i mentalność ludzką, czy też naukowa rozprawa, która ma wytłumaczyć czytelnikowi to, co wymyślił ten naukowiec. Naturalnie w zakresie wypowiedzi pisanej - post na forum to nie żadne dzieło sztuki, ale też wypadałoby, żeby miał sens.

Zatem dobra książka musi być zrozumiała (tzn. wymagać zrozumienia od czytelnika, nie równać do jego poziomu), mieć treść (tzn. być o czymś, poruszać konkretny problem), forma zaś powinna być ozdobą, tak by akt czytania był intelektualnym przeżyciem z meandrami błyskotliwych pułapek, genialnych uproszczeń i trafnych spostrzeżeń, aby sprawić czytelnikowi radość z obcowania z książką. Takie pisanie o bułkach z masłem, dla samego pisania jest bez sensu - owszem można, tylko po co?

Jeśli już ktoś zasiada za klawiaturą, lub z piórem w rękę, to niech napisze coś sensownego - czyli niech poszukuje, zamiast popadać w nieuzasadnione samouwielenie, przybierać postawy wojownicze, albo z zalem stwierdzać, że się nie da (tzw. metoda na sierotkę).

Thurvandel

Marudny, acz całkiem przystojny student architektury i historii sztuki (naprzemian). Człowiek renesansu. Nosi w sobie duszę artysty i filozofa. Stały bywalec wrocławskich pubów oraz dalekowschodnich plenerów malarskich. W wolnych chwilach zapuszcza włosy, mieszkanie i heavy metal. Lubi paprykarz.



Czy nie jest tak, że kiedy ktoś wygra jakąś grę, mówi mu się z przekory, że zwycięstwo odniósł, bo „miał farta”? Często sarkamy mocno na swoje niepowodzenie na jakimś etapie rozgrywki, czy to słabego rzutu kośćmi, czy złej wyciągniętej karty. Element losowości ciągle nam towarzyszy, a my jesteśmy wobec niego bezsilni. Ale czy to psuje nam zabawę?

Znam ludzi, którzy dążą za wszelką cenę do wyeliminowania losowości we wszelkiego typu grach. Robią z nich batalie intelektualne, by nikt im nie mówił potem, że wygrywają dzięki szczęściu. Ale nie wszystkim chce się modyfikować zasady. A maoł jest gier, w których nie byłoby choćby odrobiny losowości, która jest w stanie zmienić całkowicie oblicze gry.

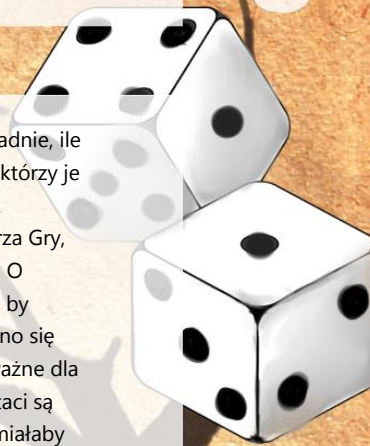
Poczynając od gier planszowych, gdzie przesuwamy pionki o tyle pól, ile oczek wyrzucimy na kostkach, przez gry karciane, gdzie liczymy na dobrze (dla nas) rozdane karty, aż po gry komputerowe, gdzie modlimy się, by wszedł nam w kluczowym momencie krytyk – wszędzie tu widzimy siłę losu. A grając dużo, widzimy jeszcze bardzo dokładnie jego przewrotność.

Zdarzyło mi się ostatnio całkiem często grywać w bardzo przyjemną „Grę o Tron”. Mamy tam ogromną mapę, na niej pięć siedzib rodów, których siłami kierują gracze i walczą między sobą o jak największe na tym obszarze wpływy. Choć słyszałem opinie, że w tej grze losowość jest mała, to poznawszy tę grę dokładnie, muszę dodać, że bez tej losowości, gra nie sprawiałaby takiej frajdy. Co turę odkrywa się bowiem trzy karty, z losowymi zdarzeniami, dotyczącymi wszystkich graczy. Dzięki temu, osoba która z początku, mogłoby się wydawać, miała najłatwiej, w jednej turze musi zacząć mocno kombinować, żeby nie zostać wyeliminowaną, bądź ustawioną chociaż w bardzo niekorzystnej sytuacji względem przyszłości. Osoby, które w tą grę grały z pewnością same dobrze znają te niesamowite burze mózgow, paktowanie i układanie się przeciwko innym, wynikające stąd, że sytuacja wynikająca z kart jest taka, a nie inna. Usłyszałem niedawno, że przeciwnicy losowości, postanowili odkrywać wszystkie karty już na początku gry, z góry, na wszystkie dziesięć tur. Zastanowiło mnie to – gdzie w takim razie miejsce na szybkie porozumienia zawierane z dotychczasowym przeciwnikiem, gdzie się podzieją te szybkie (wymuszone) zmiany planów? Gdyby znać z góry nadchodzące wydarzenia, gra traci swój smak, brak w niej akcji, jedynie żmudne planowanie kolejnych ruchów przez graczy. Czy to jest fajne?

Każdy gracz jakiegokolwiek systemu RPG wie dokładnie, ile jest warte szczęście w rzutach kostkami. Są ludzie, którzy je zaklinają, są i tacy, którzy się o dobry wynik modlą. Najważniejsze jest to, żeby nie rzucać kośćmi Mistrza Gry, gdyż robiąc to, sami prosimy się o niepowodzenie. O rytuałach przy rzutach w grach fabularnych można by napisać oddzielny artykuł (Słyszałem, że nie powinno się zdradzać, co będzie w kolejnym numerze.. Ups.), ważne dla nas jest teraz to, że powodzenie akcji naszych postaci są uzależnione od wyniku rzutu. Dlaczego losowość miałaby być tutaj zła? Bo jeden nieudany rzut sprawi, że zawali nam się historia? A czy historia nie będzie ciekawsza, kiedy bohater, mimo niepowodzeń, będzie walczył dalej o swoje?

Moim zdaniem, losowość w grach sprawia, że są one znacznie bardziej emocjonujące. Sceptycy mówią, że wprowadza ona chaos, ale mnie właśnie to w niej pociąga. Trzeba kombinować, myśleć, planować tak, żeby ten losowy element, nie ważne jaki by on był, działał na naszą korzyść. Musimy wykazywać się elastycznością działań, a przede wszystkim – wyobraźnią. Tym ludziom, którzy dążą do jego wyeliminowania, polecam szachy, albo komputerowe wyścigi samochodowe. I oni nie będą narzekali na niepowodzenie, i innym nie będą przeszkadzali. Zastanowić się można jedynie, czemu są temu tak przeciwni? Może to ambicja, która każe być zawsze najlepszym. Może chęć zawdzięczenia wygranej jedynie sobie, a nie losowi. Może ma to coś wspólnego z nieumiejętnością zaakceptowania swojej porażki, nawet jeśli wszystko się robiło, w gruncie rzeczy, dobrze (wydaje się, że niektórzy znają to nie tylko z gier).

Nie wiem, czy tylko ja tak myślę, ale również w naszym życiu pojawiają się takie „elementy losowe”, które mocno na nas wpływają. Oczywiście zbyt daleko idącym stwierdzeniem byłoby, że życie podobne jest do planszówki, czy będzie zależało od jednego udanego rzutu kością, ale biorąc pod uwagę nieprzewidywalność przyrody, której w pełni nikt nie okiełznał, zawodności naszych wytworów i innych temu podobnych spraw, sami mierzymy się w gruncie rzeczy z tym samym losem, co we wszelkiego typu grach. Z tą różnicą, że w nich możemy to zrobić na wesoło, w gronie przyjaciół, dla przyjemności.



Ksirgos

to spokojny chłopak, który niegdyś miał słabość do papierowych RPGów. Teraz jednak, prowadzi jedynie internetowe sesje i od czasu do czasu czyta książki. W szczególności lubuje się w fantastyce i choć to może się wydawać dziwne (jak sam zauważył), odnajduje się w muzyce tworzonej przez murzynów. Zwłaszcza w Hip Hopie. Nie był on nam jednak w stanie powiedzieć więcej na swój temat. Dlaczego? Tego nie wie nikt....





Analiza porównawcza ubiegłego mundialu z kondycją sportową tej dziedziny w naszym kraju

Mundial, mundial i po mundialu... dla niektórych jest on jeszcze żywy, niektórzy już skupiają się na wynikach w aktualnym sezonie. Mimo, że to wielkie piłkarskie święto odbyło się parę miesięcy temu postaram się je zrelacjonować.

Zacznijmy od samej góry. Hiszpanie przełamali mą odwieczną opinię, że mistrzostwa zawsze wygrywają najlepsi. Grali po prostu kiepsciutko i powinni polec już w ¼ z Paragwajem, żeby nie wspomnieć o tym, iż wygrali z Niemcami tylko dlatego, że ci postawili na jakiś dziwaczny, bojaźliwy styl gry.

Drugim finalistą była Holandia, która też miała sporo szczęścia. Któż więc miałby grać w finale? Odpowiedź jest prosta, Urugwaj z Niemcami. Mecze między nimi był pasjonujący, ciekawy, emocjonujący i chyba nikt by się nie obraził (poza wieloma naszymi rodakami, mającymi jeszcze w pamięci przegrane wojny z Niemcami i trzynastoletnimi fanami Hiszpanii ;)).

Trzeba jednak przyznać, że Urugwaj w starciu z rewelacyjną Ghaną też miał sporo farta, z racji z takiej, że Ghańcy sami się wyeliminowali nie strzelając karnego w ostatniej sekundzie dogrywki...

Po cichutko liczyłem na finał wspomnianych Afrykanów z inną rewelacją – Japonią... która podobnie jak Niemcy dała ciała grając z Paragwajem nazbyt bojaźliwie ;) W ogóle nieźle zagrały drużyny z Azji, Korea Płd. dotarła do 1/8, z kolei zawodnicy tej z północy po ciekawej grze z Brazylią zostali pokonani przez dzieciinną Portugalię 7:0, tym samym podpajając Wielkiemu Wodzowi i otrzymując od niego „naganę”. A cóż może znaczyć nagana w takim chorym kraju? Może tortury? Z kolei ich trenera już na próżno szukać na wolności, gdyż „arbeit macht frei” w jakimś tamtejszym obozie pracy...

Argentyna odpadła, po raz kolejny udowadniając prawdziwość tezy, że jeden zawodnik (Messi) meczu nie wygra. Przez takie założenie Barcelona, czy Manchester (z Rooneyem) odpadły wcześniej z Ligi Mistrzów. Ciała dali Włosi, jak zwykle grający głównie na krawędzi faulu, symulacji i brzydkiej gry,

zawiedli Francuzi, bardziej niż w bramkę rywali celując w swych drużynowych kolegów. Ich grę i żałosne kłótnie podsumowują łyżki Cisse w ostatnim meczu z RPA.

Mundial był pełen niespodzianek. Któż spodziewał się, że jedyną drużyną bez porażki zostanie... teoretycznie najsłabsza Nowa Zelandia?

Z drugiej strony przebieg mistrzostw został przewidziany przez ośmiornicę, także...

A jak na tym tle znajduje się nasza piłka? Niestety, niziutko. Co prawda w nienajgorszym (wbrew krzykom w TV) stylu przegraliśmy 0:3 z Kamerunem, ale w zespole nie było widać perspektyw. Poskutkowało to tym, że nawet Smuda został zmuszony szukać piłkarzy nie pochodzących z naszego kraju. I tak poza Francuzem Obraniakiem mamy już w kadrze Niemca Boenisha, który dodatkowo stawia warunki, że sobie będzie przyjeżdżał na zgrupowania kiedy to zechce, a selekcjoner rusza niebawem do Włoch, próbując przekabacić na naszą stronę jakiegoś Włocha z nazwiskiem podobnym do nazwy pasty do zębów.

Ale to nie wina Smudy, tylko klubów, które zamiast szkolić młodzież (podstawa w Europie – przykłady, Hiszpania, Niemcy, Holandia) kupują 30letnich Serbów czy innych Rumunów za marne grosze. Daje to już efekty: Polonia – Legia 3:0, Legia – Bełchatów 0:2, Karabach Agdam – Wisła 3:2 (3:0). Jedno szczęście, że nie napiszę o tym, że już na koniec wakacji nie mamy klubów w pucharach, gdyż pozostał Lech, który uporał się z mocnym Dniepro z Ukrainy. Obydwie drużyny zagrały słabo, więc nie wróżę Poznaniakom sukcesów w starciach z Juventusem i Man. City... za to spore zyski z biletów – owszem. Jednak zapewne klasycznie zostaną zaprzepaszczone, machina się powtarza i zamiast Ligi Mistrzów będziemy mieć dramatyczne boje z FC Baku, czy Levadią Tallin.

Ten obraz mówi już sam za siebie, dlatego zapadnę w milczenie, licząc, że jednak kluby pójdą w końcu po rozum do głowy...

Borys

Aktywny działacz w dziedzinach różnych, od mangi, po filozofię, historię, na pokemonach kończąc. Wśród jego rozlicznych pasji znaleźć także można piłkę nożną oraz hodowanie chomików. Często, niesiony skrzydłami weny, daje upust swej radosnej twórczości, biorąc udział w literackich konkurach, czy zwyczajnie pisząc do szuflady. Choć charakteryzuje się raczej topornym myśleniem, z pewnością ma w sobie coś z artysty, a jego dość nietypowe poczucie humoru słynne jest jak Nimnaros długie i szerokie.



Osoby które jako tako interesują się polityką, wiedzą, że niedawno w Gdyni odbywał się zjazd Solidarności. Obecni na nim byli między innymi Donald Tusk, Bronisław Komorowski i... Jarosław Kaczyński. Niestety, to, co miało być wyniosłym upamiętnieniem strajków stało się ordynarną agitacją wyborczą pewnych środowisk. Premier został beczelnie wygwizdany, ciężko mu było dojść do słowa. A wszystko to pod spokojną kuratelą prezesa pewnego klubu, który podobno hołduje prawu i sprawiedliwości. Nie ma się więc co dziwić, że legendarna działaczka Solidarności która rozpoczęła strajki motorniczych, pani Henryka Krzywonos zabrała głos w tej sprawie, na chwilę zakłócając grafik spotkania. Powiedziała twardo, że nie da sobie zabrać mikrofonu i wygarnęła pewnym osobom na Sali, że zapomnieli w wirze politycznego szaleństwa o tym, co było w Solidarności najważniejsze. Zganiła również Jarosława Kaczyńskiego za podsycanie „wojny polsko-polskiej”. Cóż, wiadomo jak zareagowano. Skoro potrafili wygwizdać nawet premiera własnego kraju, to co dopiero jakąś grubą babę która wepchała się na mównicę?

Ale ta gruba baba miała więcej jaj od wszystkich chojractków, którzy gwizdali. Czekala trzydzieści lat na to by móc wyrazić swoje zdanie, a teraz się odważyła, mimo wrogiej publiki. Pani Henryka nigdy nie pchała się do koryta, jak Solidarnościowcy, którzy teraz robią w polityce.

Lecz jeszcze bardziej zastraszająca wydaje się reakcja niektórych. W komentarzach do artykułu o Pani Krzywonos wyczytałem, że to „tłusty, wtaczający się na mównicę babsztyl”. Nikt jej przeciwny nie wytknął słabej przemowy, tylko jej wygląd i słowa, w których zganiła „jedyne, prawdziwego Polaka”.

PiS strasznie sobie strzela w stopę ostatnio. Gwizdy, komentarze na takim poziomie... W interesie partii chyba nie jest by elektorat składał się z rozwrzeszczanych pawianów? Pokazują poziom reszty osób popierających Jarosława Kaczyńskiego.

PiS w tym roku miał genialną, niepowtarzalną szansę. Pan Poncyllusz i Pani Kluzik-Roztkowska podczas prowadzenia kampanii wyrobili tysiąc procent normy. Zrobili z prezesa pokojowego człowieka w żalobie i ludzie się na to wzięli. 48% w drugiej turze to genialny wynik, biorąc pod uwagę że przed rozpoczęciem kampanii, Jarosław oscylował w pierwszej turze przy 23% (Ankiety). A co zrobiła partia? Olała ten świetny wynik i odesłała Kluzik-Roztkowską i Poncyllusza na urlop. Wszystkie starania szefów kampanii spełzły na niczym, bo oto wizerunek prezesa jako rozsądnego, spokojnego

męża stanu został zniszczony. Znowu rozpoczęła się agresywna, bezmyślna kampania przeciw rządowi Donalda Tuska. Zamiast celnie punktować błędy rządu, wskazywać gafy Komorowskiego, napiętnować podwyżkę podatków, pisać nad dziurą budżetową... To oni bawią się w gwizdy na wiecu Solidarności, ryczą niczym rosomaki pod krzyżem w Warszawie i wyciągają z trumien ofiary katastrofy w Smoleńsku.

To może nieuprzejme, ale osoby popierające taką politykę partii muszą być debilami. Ta taktyka jest bezmyślna, szarlataniśka i na dłuższą metę przegrana. Może posłużyć umacnianiu elektoratu, ale to przecież nie ma sensu. PiS ma już stały, dobry elektorat, który od niego nie odejdzie. Ci ludzie są po ich stronie, nie ważne, co się stanie. Trzeba zbierać nowy. Ale nie, po co. Elektorat zebrany podczas kampanii prezydenckiej, niesiony na barkach katastrofy w Smoleńsku i posunięć taktycznych Poncyllusza, właśnie trafił, za przeproszeniem, szlag. Ludzie głosowali na Jarosława Króla, a nie na Jarosława Pieniacza. Zadzajcie sobie pytanie: na kogo prędzej byście głosowali? Na osoby celnie punktujące błędy przeciwników i godne zaufania? A może na bandę krzykaczy krążących wokół trumny niczym sępy?

Odpowiedź jest oczywista! Polityka to nie warcholstwo. W PiSie tworzy się rozłam wśród osób, którym nie podoba się strategia Jarosława. Migalski, Poncyllusz, Kluzik-Roztkowska... Będą teraz wbijać noże w plecy Kaczyńskiego, a on nie ma sensownego wyjścia. Wywali ich – to część partii odejdzie. Zostawi – to będą drażyli, jaka to polityka partii jest zła. Sam doprowadził do takiej sytuacji. Nasz kraj potrzebuje mocnej opozycji, a jak na razie mamy bandę śmiesznych ludzi, którym nijak do wyrachowania, cynizmu i geniuszu taktycznego rządu.

Artykuł nie jest obiektywny. Potępiam PiS za to, czym się stał. Wolę PO, bo... Nie mam wyboru. Jak nie PO, to PiS. Któraś z tych partii musi się złamać by powstała inna, silna, dzięki której przełamiemy brzydką passę Tusk-Kaczyński. Najwyraźniej to partia Jarosława upadnie jako pierwsza. Jeszcze trochę awantur, skłócania Polaków, żerowania na trupach, krzyków „Na Białoruś” albo „Hańba!” i wszystko się rozwiąże. Pozostaje tylko pytanie: kto przejmie tron po PiS? Jeżeli dojdzie do sytuacji, w której nie pojawi się żaden przeciwnik dla PO to... Możemy być bardzo niepokieszeni. Bo jedyną, słuszną partię już raz w tym kraju mieliśmy.

Rudo

Obok niego trudno przejść obojętnie. Nie tylko przez odór wydzielany przez tego krasnoluda, ale także za sprawą jego charakteru. Należy do tej grupy ludzi, których można albo kochać, albo nienawidzić. Z mocnym charakterem, lubujący się w zachodzeniu ludziom za skórę. Ponadto politolog i człowiek ze sporymi pokładami poczucia humoru. Prawdopodobnie największy na Nimmarnos fan Pokemonów.





Tajisza

Od autorki:

Wiersz zainspirowany moimi niemal codziennymi wędrówkami na uczelnię, na którą fragmentek drogi wiedzie przez krakowskie planty. Reszta w wierszu. Dlaczego taki temat? Nie wiem... Widok tych kobiet ma coś w sobie, co mnie przepelnia ogromnym smutkiem. A wiersze się rodzą z emocji.

*Nocne planty jesienią w pomarańczach latarní
Z nas królowych ulicy drwi zamkowa komnata
Zaproszenie w karnawał z kropel ostinata
W suchych wargach papieros jak patyczek lizaka*

*Parasolki skrywają drżące ciała przed deszczem
Gorzko słodkie czekanie z miną pusto-hardą
Włóżmy klosze na dusze, zgaszą twarzą promienie
Nam szyderstwo spojrzeń zagęszczone pogardą*

*Jesteśmy tu tylko od trzymania parasolek proszę pana
To jest nasza tożsamość kurczowo trzymana
Parasolki niech nas stąd uniosą
Tę opowieść deszcz płakał
Pastelową rosą*

*Wdepnąć z głośnym pluskiem w mętną wodę kałuży
I już zawsze móc cieszyć się kaloszem i deszczem
Ale parki królewien bezpowrotnie przekwitły
Więc czekamy na plantach przesywane dreszczem*

*Schowałyśmy marzenia głęboko pod skórą
O damach w krynolinach, niewinnie dziecięce
Nam upadłym Aniołom w ciemno-szarych strugach
Ciemno-szary parasol we związane ręce*

*Jesteśmy tu tylko od trzymania parasolek proszę pana
To jest nasza tożsamość kurczowo trzymana
Parasolki niech nas stąd uniosą
-Przepraszam, że w tę bajkę
Wdeplam myślą bosą*

Tak, to już koniec, Drodzy Czytelnicy. Nasze pierwsze wydanie zamyka obraz umęczonego Bubeusza(poniżej).

Niezmiernie miło jest nam wszystkim(a redakcji szczególnie), że zdecydowaliście się sięgnąć po ten niebezpieczny magazyn(ik?), nie zważając na wszelkie urazy psychiczne, o których mowa była w powitaniu.

Ponieważ jest już późno i na pewno wszyscy chcą iść już spać, przejdę do bardzo ważnej rzeczy, którymi są podziękowania.

Przede wszystkim, dziękuję Bii(proszę nie mylić fonetyki tego imienia, czyta się Bia, nie Bija, jak to niektórzy potrafią), autorce przepięknej okładki, za to, że zdecydowała się powyższe dzieło wykonać i pchała mnie do przodu na półmetku tej cudnej, aczkolwiek czasochłonnej i męczącej pracy rysowniczej.

Dziękuję również Rufusowi, Ymirowi, Karwowi i Bubeuszowi za zebranie informacji o autorach i złożenie ich w jedną całość.

Oczywiście dziękczynne cukierki słane też będą do samych autorów, bo przecież bez nich by się nie obeszło.



Cała redakcja i zespół graficzny kłania się w stronę „Czasu Imperium”, w podzięce za dotrwanie z nami do końca prac nad „Blaskiem Płomienia”.

Obyśmy rozwijali się równie pięknie co Wy.

Z pozdrowieniami,


Laire

(Cudowna, Naczelną Kwiatosypaczka)

A w następnym numerze będziecie mogli przeczytać już nieco więcej:

- Recenzje
- Wywiad
- A także kilka dorodnych okazji twórczości Nimnarejczyków

Oczekujcie ze zniecierpliwieniem



**Szaleństwo
słowa!
Orgia barw i
światłocieni!**

Będzie się czytało!

*Wieści ze świata
literatury*

*Tęgie Rozkiminy i Luźne
Rozmówki*

Opowieści z Karczmy

Nimnarejski Klimat

Niech oświeci Was...



Blask Płomienia

***Już w krótkce wkracza na łamy
"Czasu Imperium"!***