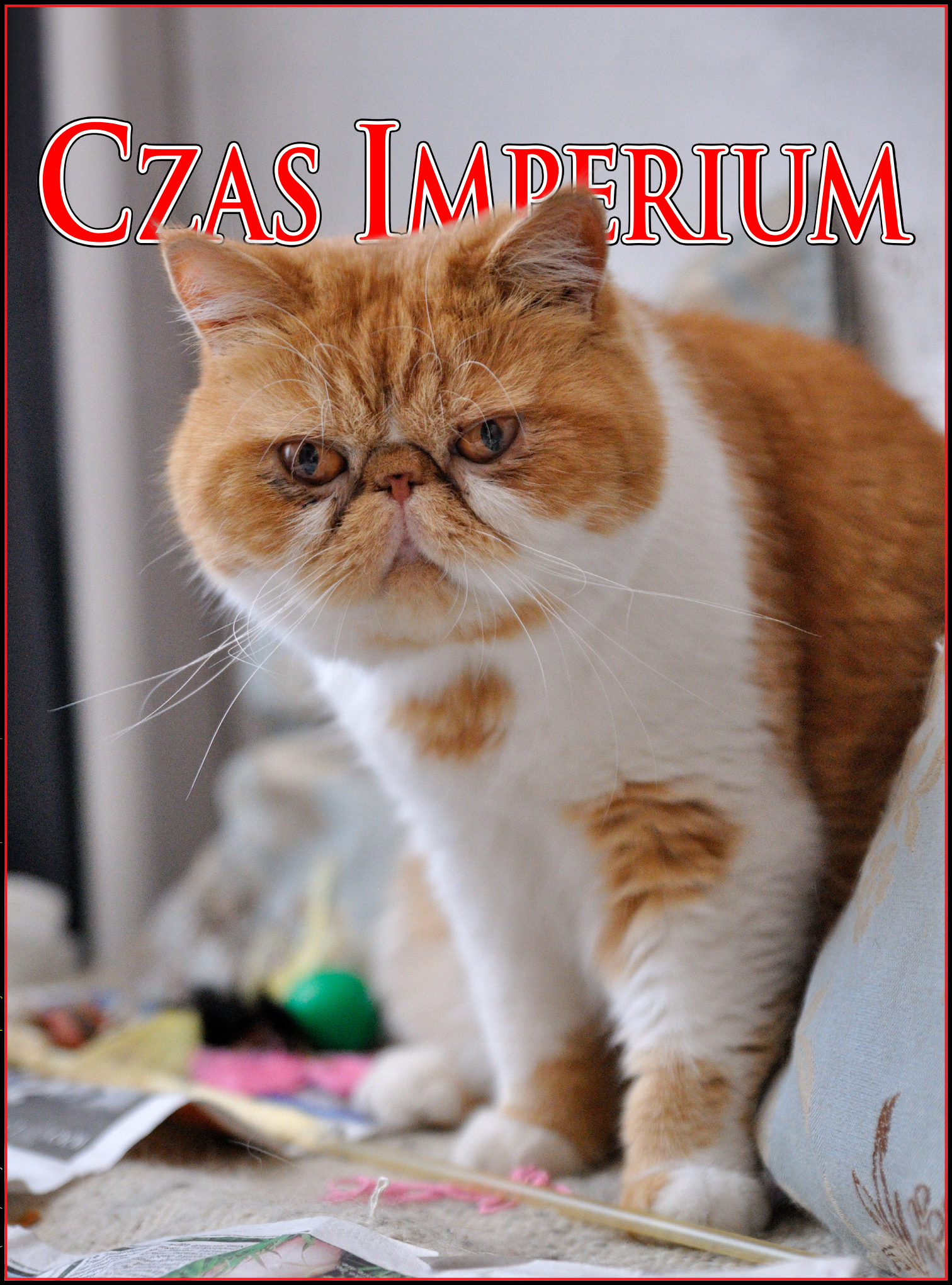
Czas Imperium



Nr 44 (1/2014) 24 stycznia 2014 Rok X Aperiodyk Jaskini Behemota http://www.heroes.net.pl


...JAK TO
NIE NAPISAŁEŚ?!
Twój artykuł nie dotarł jeszcze do
„Czasu Imperium”?
Napraw to zaniedbanie!
czasimperium@heroes.net.pl

Zarząd

REDAKTOR NACZELNY | Tullusion

kontakt: tullusion@o2.pl

STRAŻNIK SŁÓW | Moandor

GRODODZIERŻCA | Tarnoob

KASZTELAN | Crazy

Redakcja

JASKINIA | Architectus

JASKINIA | Crazy

JASKINIA | Hellburn

JASKINIA | Laysander

JASKINIA | MiB

OSADA | Grenadier

OSADA | Hellburn

OSADA | IHobbit

OSADA | Kameliasz

OSADA | Kordan

OSADA | Moandor

OSADA | Nami

OSADA | Sawyer

OSADA | Tarnoob

WYWIAD | Tullusion

PUBLICYSTYKA | Bychu

PUBLICYSTYKA | Dinah

PUBLICYSTYKA | Hubertus

PUBLICYSTYKA | Ignis

PUBLICYSTYKA | Kameliasz

PUBLISTYKA | Laysander

PUBLICYSTYKA | Mateusz

PUBLICYSTYKA | Moandor

OSADA | Nami

PUBLICYSTYKA | Tabris

PUBLICYSTYKA | Tullusion

PUBLICYSTYKA | Ymir

PUBLICYSTYKA | Yuber

Kontakt z zespołem

Lubisz pisać i piszesz poprawnie? Masz dużo pomysłów? Chcesz pomóc? Zgłoś się!

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

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

Napisz: tullusion@heroes.net.pl

Grafika z okładki: zbiór prywatny Pretorianina Tullusiona.



Redaktor naczelny: **Tullusion**

NASTĄPIŁ ZATEM ROK JUBILEUSZOWY „CZASU IMPERIUM" (A JEŚLI LICZYĆ NIEOFICJALNE „NUMERY ZEROWE" APERIODYKU, ROK ÓW Z POCZĄTKIEM STYCZNIA PRZESTĄPIŁ). A SKORO DO METY JUŻ NIEDALEKO, to szybki rzut oka za siebie pozwoli zmierzyć dystans przemierzony od punktu startu oraz odległość od konkurencji. „Czas Imperium" jest oczywiście bezkonkurencyjny (jedyny potencjalny rywal zwichnął nogę już po pierwszym numerze), jednak między innymi to odwołania do przeszłości czynią z niego tak wydolnego zawodnika, nieustającego w wysiłku przekraczania kolejnych kamieni milowych.

W niniejszym, 44. już wydaniu osadowego pisma, głowy publicystek i publicystów odwracają się bacznie na boki, a przede wszystkim do tyłu, nader często. Świadczy to dobrze o wciąż obecnym i nadal szczególnie wyostrzonym zmyśle analitycznym i krytycznym mieszkańców Jaskini Behemota. Upłynęła przecież pełna dekada, nastąpiła związana z nieuchronnością czasu zastępowalność pokoleń, a z pierwotnego składu redakcji do dzisiaj nie ostał się nikt. Trwamy niczym najdłuższe opery mydlane, takie jak „General Hospital", w zmiennej obsadzie, lecz utrzymując stały poziom oglądalności. To cieszy.

To, co zwraca uwagę w 44. CI to nowa szata graficzna, zapożyczona od „Syntez" – wkładki, którą mogła poszczycić się ubiegła edycja aperiodyku. To znak, że nie spoczywamy na laurach, nie zatrzymujemy się przy checkpoincie, uparcie przedzierają się dalej i dalej. Banałem jest stwierdzenie: „kto stoi w miejscu, ten się cofa", ale nie można odmówić mu prawdziwości – z tej przyczyny do obecnych w „Czasie..." niemal od jego narodzin rubryk dołączają kolejne, zaś na łamy powracają (po mniej lub bardziej intensywnych namowach) od dawna niewidziani dziennikarze. Ewolucja medium takiego jak nasze oznacza bowiem nieprzerwaną obecność w świadomości Jaskiniowców, a to z kolei nie pozwala wtrącić go w otchłań zapomnienia, będącą strefą śmierci.

Dlatego (prywatnie) nastrajają mnie optymistycznie powracające niczym bumerang pytania: „kiedy wyjdzie CI?" – to znak, że nieregularny rytuał wydawania, lektury i oceny kolejnych numerów wrył się głęboko w zbiorową pamięć Osadników. Zaburzenie tej arytmii (należałoby je nazwać nierytmem) wywołuje reakcję silną na tyle, aby zdać nam sprawę z niesłabnącej potrzebności całego przedsięwzięcia. Wówczas, niejako w reakcji, zapytuję (wszystkich, którzy przezornie nie ukryli się w Krzakach): „kiedy do CI napiszesz?". I tak koło wydawnicze się zamyka..

Czerpiąc tedy z bidonu nieopróżnialnego z chęci Jaskiniowców do dzielenia się swoją wiedzą i przemyśleniami nasz metaforyczny „Czasowy..." długodystansowiec czuje wstępujące w niego siły. To motywuje go do pokonywania przestrzeni dzielącej go od kolejnych kamieni milowych. ●

LAYSEM PO ŚLEPYCH OCZACH SPRAWIEDLIWOŚCI .06
Rzecz o poziomie wykrywalności multikont.
Tekst: **Laysander**
Obrazy: **różne źródła**

POSŁOWIE OD NOWEGO GRODODZIERŻCY .07
Tekst: **Tarnoob**

SPOTKANIE Z „CZASEM...” .08
Rozmówca: **Hellburn**
Dziennikarz: **Tullusion**

HOBBIT: PUSTKOWIE SMAUGA .12
Dwie recenzja filmu: przychylna oraz krytyczna
Tekst: **Mateusz** oraz **Grenadier**
Obrazy: **różne źródła**

TA MUZYKA NAS PRZENIKA... .16
Przedmiotem niniejszej recenzji jest krążek Nirvany - In Utero.
Tekst: **Hobbit**
Obrazy: **różne źródła**

RAYMAN: ORIGINS .18
Recenzja gry komputerowej.
Tekst: **Ymir**
Obrazy: **internet**

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION .20
Recenzja gry komputerowej.
Tekst: **Ymir**
Obrazy: **internet** oraz **źródła własne**

LABORATORIUM X .26
Radzieckie eksperymenty w czasie II wojny światowej.
Tekst: **Ignis**
Obrazy **internet**

DEMOKRATYZACJA POLSKI W LATACH 80. XX WIEKU .34
Spublicyzowane fragmenty artykułu naukowego.
Tekst: **Tullusion**
Obrazy: **internet**

PEOPLE JUST DON’T GET ALONG... .43
Poseł Pawłowicz w szerszym kontekście polityczno-obyczajowym.
Tekst: **Hellburn**

STACJA KOŃCOWA .44
Tekst dotykający zagadnień eschatologicznych.
Tekst: **Yuber**
Obrazy: **internet**

JEST SUPER, WIĘC O CO WAM CHODZI? .51
O szkodliwości kategoryzacji.
Tekst: **Laysander**

ROSYJSKIE GORĄCE POŚLADKI .52
Rosyjscy gracze zmorą DotA.
Tekst: **Yuber**
Obrazy: **internet**

MORE THAN MEETS THE EYE? .56
Garść rozważań na temat transformujących się robotów.
Tekst: **Hellburn**
Obrazy: **internet**

TO JEST ZA TRUDNE (?) .58
O poziomie trudności współczesnych gier komputerowych.
Tekst: **Ymir**
Obrazy: **internet**

TRADYCJA CZY NOWOCZESNOŚĆ? .62
Tablet przeciwko papierowi.
Tekst: **Moandor**
Obrazy: **różne źródła**

PŁATKI ŚNIADANIOWE .64
Charakterystyka rozkoszy śniadaniowej autora.
Tekst: **Bychu**
Fotografie: **różne źródła**

NIE TYLKO DLA GERONTÓW .66
Bursztyn bałtycki metaforą niepokoju egzystencjalnego.
Tekst: **Tabris**
Fotografia: **internet**

WIECZNE PIÓRO .68
O tym, jak rodziła się fascynacja tym środkiem piśmiennym.
Tekst: **Moandor**
Obrazy: **różne źródła**

HALLOWEEN, ZMARLI I OSTATNIA WOLA .70
Tekst: **Hellburn**

OGNISKOWE BAJDURZENIA .71

JASKINIA

Laysem po ślepych oczach sprawiedliwości

Nie tak dawno temu korpus bezpieczeństwa Jaskini przeszedł reorganizację: pod komendą Irydusa znalazła się grupa supermoderatorów o liczebności oscylującej wokół dziesięciorga dusz z uprawnieniami na całą ogólnodostępną część forum, Nuka zaś - w sumie dwuosobowa Pretoria dbająca o administracyjne aspekty jaskiniowego życia, takie jak przydzielanie awansów, akceptowanie nowych kont czy banowanie recydywistów wskazanych przez Gwardię.

Tekst: **Laysander**

BYŁ TO NIEWĄTPLIWIE KROK W DOBRYM KIERUNKU, bo oddzielono wreszcie służbę porządkową od merytorycznych opiekunów poszczególnych stolików.

Tak jak w rzeczywistości państwa tworzą scentralizowane organy do zwalczania przestępczości zorganizowanej, tak i aparat bezpieczeństwa naszego wortalu powinien się wzbogacić o instytucję imperialnego (kontr)wywiadu.

Niestety, w odnowionym aparacie ujawniła się stara, wieloletnia luka - niedopatrzenie aż do czasów Gothicdiega i Agona poniekąd usprawiedliwione, bo wcześniej Jaskinia szczęśliwie uchodziła uwadze poważniejszych trolli - brak scentralizowanego organu śledczego, w którego kompetencjach leżałoby wykrywanie multikont oraz zbieranie i analizowanie danych o jaskiniowych złoczyńcach znajdujących się w posiadaniu Gwardii, Pretorii, czy zwykłych Jaskiniowców, a także zdobywanie dowodów na ich przestępczą działalność w drodze, sięgając do szpiegowskiej nomenklatury, gry operacyjnej.

Sprawa rozlicznych multikont imć Cedrica ujawniła zupełną bezradność naszych, przy czym to sformułowanie jest sporym nadużyciem, ››

organów ścigania, wobec co bardziej skomplikowanych intryg. Obecny system świetnie się sprawdza przy jednostrzałowcach, którzy wpadną, narozrabiają, a potem zarobią blokadę konta i znikną na zawsze, ale nie potrafił sobie poradzić z ochoczo replikującym się osobnikiem, który za punkt honoru postawił sobie destabilizować pracę forum i uprzykrzać Jaskiniowcom życie. Powód jest prozaiczny – zabrakło w strukturach osoby, która połączyłaby kilka faktów i zdemaskowała filuta. Rozwiązanie byłoby zupełnie banalne.

Tak jak w rzeczywistości państwa tworzą scentralizowane organy do zwalczania przestępczości zorganizowanej (np. amerykańskie FBI, czy rodzime CBŚ), tak i aparat bezpieczeństwa naszego wortalu powinien się wzbogacić o nową instytucję albo przynajmniej dodatkowy departament którejś z istniejących, przy czym mogłaby ona w pewnym stopniu pełnić wręcz zadania imperialnego (kontr)wywiadu. ››

Mowa tu rzecz jasna o jednym wywiadowcy, czy maksymalnie trzyosobowym zespole kontrolującym co bardziej podejrzane persony łączącym przedstawicieli Gwardii i Pretorii. Nie mam wątpliwości, że łącząc siły w ten sposób można w przyszłość niemal całkowicie pozbyć się problemu trolli i innej uciążliwej fauny jaskiniowej, której projekcją zdaje się być osoba Gothicdiega.

Ponadto, dobierając kompetentnych i zgranych detektywów można pokusić się na przykład o próbę nawiązania kontaktu z dawno zaginionym Jaskiniowcami, jak choćby Konstruktorem, którego zniknięcie, pomimo upływu lat, nadal wzbudza emocje u paru ogniskowych wiarusów. Korzyści, przy odpowiedniej motywacji i docenieniu wytężonej pracy umysłowej śledczych, są istotnie całkiem szerokie. Ryzyko zaś praktycznie żadne, bo nie potrzeba właściwie nadawać nikomu nowych uprawnień – wystarczy dobra współpraca z pozostałymi organami i przychylność administracji.

Zapraszam do przemyślenia mojej propozycji i wejścia z nią w polemikę. A oto garść faktów, które być może pozwolą Wam spojrzeć na sprawę szerzej. •

1. Do tej pory udało się odkryć **pięć multikont** Cedrica, który zwodził nas przez **dwa lata**: Agona, Aerie, Celestię, Magmola i Noniecozalaskę.
2. Na przestrzeni **dwóch lat** Gothicdiego miał w przybliżeniu **dziesięć mulitkont**, których nicki długo by wymieniać. Kilku zwyczajnych jaskiniowców swego czasu miało po dwa konta.

A strach pomyśleć, ile trupów mieści jeszcze jaskiniowa szafa…

Posłowie od **nowego Grododzierżcy**

Tekst: **Tarnoob**

Witajcie,

Minęło wiele miesięcy od ostatniego wydania „Czasu Imperium". Niewiele mniej minęło od X Konwentu, na którym Wysoka Rada, geronci i inni zgromadzeni powołali Radę Trzech - Włodarza Hellburna, Ghulka i mnie - do prowadzenia Jaskini.

To wielki zaszczyt nosić tytuł, który wcześniej mieli tylko najwybitniejsi członkowie Jaskini - Bard WWalker, Aiwelosse, dwugłowa łasica Guinea, lisz Sandro, Strażnik słów Moandor i Field. Im wszystkim należą się podziękowania i pamięć.

Dawną Osadę z czasów jej złotego wieku - czyli mniej więcej lat 2001-2006 - znam tylko z opowieści i strzępków, które przetrwały Wielki Pad. Wiem, że przywrócenie tego klimatu jest niemożliwe, a może i niepotrzebne. Jaskinia jest teraz wspólnotą ludzi o wiele starszych i z innymi zainteresowaniami.

Stroną techniczną dalej będzie się opiekował znany Gnom Crazy, jaskiniowy Kasztelan - jeden z twórców nowej Jaskini odrodzonej w 2006 r. Dodatkowe wsparcie zapewnia główny admin techniczny, czyli Ghulk - to zdolny programista, interesuje się tym od małego, robi to zawodowo i pod jego skrzydłami Osada na pewno będzie bezpieczna. Oprócz tego Hellburn i ja jesteśmy w trakcie studiów i być może poznamy programowanie na tyle, żeby móc im pomagać.

Ognisko to od lat centralna część Osady i całej Jaskini - do tego stopnia, że kto nie wchodzi na Ognisko, bywa zapominany i lekceważony. Moderatorami pozostają Tullusion i Tabris, obecni tam prawie całodobowo pomimo studiów i innych obowiązków. Towarzystwa dotrzymają też niekończące się trójspacje i postacie ogniskowe, znane w skrócie jako ogniskówki.

Główne wyzwania, jakie stoją przed Osadą to podtrzymanie ruchu. Jako Grododzierżca staram się pisać posty, prowokować dyskusje, czasami nawet wygłupiać się, grać adwokata diabła, spamować i trollować kosztem własnej reputacji. Gorąco zachęcam wszystkich do pisania. Jeżeli masz pomysł na nowy stolik - chętnie go rozpatrzymy. Już dwa lata temu otworzyliśmy kącik filozoficzny, który był pomysłem samych osadników.

Istnieją pewne projekty odświeżenia Osady, jej wyglądu, nawigacji albo zamiany w coś w rodzaju gry, ale nie można nic obiecać. Na jeden zrealizowany projekt przypada wiele niezrealizowanych, a na jeden dobry pomysł - dziesiątki nietrafionych. Cierpliwości. Jeżeli jesteś uzdolniony graficznie lub informatycznie - koniecznie zgłoś się do pomocy, bo każda para rąk i półkul mózgowych przyda się Crazy'emu, Ghulkowi i reszcie.

Przesyłam gorące pozdrowienia i życzenia noworoczne.

Tarnoob, Wasz Grododzierżca •

„Przede wszystkim nie lubię niedokończonej roboty.”

1.

„Czas Imperium”: Dziekuję Hellburnie, że zgodziłeś się na rozmowę z „Czasem...”, mimo napiętego terminarza w związku z pełnieniem funkcji Włodarza Jaskini Behemota. Dlaczego zgodziłeś się przyjąć tę posadę?

Hellburn: Witam. :) Cała przyjemność po mojej stronie. W ciągu tych kilku lat w Jaskini, do głowy niezliczoną ilość razy wpadały mi myśli typu „co by było, gdyby” to do mnie należały decyzje o zawartości wortalu, kierunkach jego rozwoju. Gdy na X Konwencie postanowiłem przedstawić swoje propozycje obecnej Wysokiej Radzie, ta chyba stwierdziła, że moje pomysły są coś warte. Zaoferowano mi posadę Włodarza, czego szczerze mówiąc w życiu bym się nie spodziewał. Przez kilka krótkich chwil się wahałem (emocje i te sprawy), ale zgodziłem się, bo dotarło do mnie, że wraz z uzyskaniem kompetencji mógłbym nieco bardziej pomóc w dalszym rozwoju Jaskini Behemota.

Tak, to pewnie przez ten mój jaskiniowy patriotyzm. :)

Które lokacje Jaskini wymagają Twojej szczególnej uwagi?

Przede wszystkim - nie lubię niedokończonej roboty. Dlatego powziąłem postanowienie o dociągnięciu do samego końca wszelkich prac związanych z serwisami Heroes. Po mału, ale pewnymi krokami i z konsekwencją realizujemy ten plan - wyników nie trzeba szukać daleko: działy Heroes II i III są na wykończeniu, a nad kolejnymi serwisami pracują odpowiednie osoby.

Ostatnio zasiadłem również do małych porządków i usprawnień w Imperium. Sporządziłem całkiem obszerny spis wszelkich błędów, niedoróbek i propozycji. Ta lista jest na bieżąco modyfikowana, coś dodajemy, coś wykreślamy (bo to ukończyliśmy) - zapewniam więc, że na brak pracy nie możemy narzekać. :)

Wielu zapewne ucieszy informacja, iż pojawiło się światełko nadziei dla Krypty Map, która czekała na aktualizację zdaje się całe wieki. Mam szczerą nadzieję, że jej nowa wersja zostanie opublikowana w bardzo niedalekiej przyszłości.

Jaka byłaby Jaskinia marzeń w Twojej wizji?

Jaskinia zaludniona. Pełna fanów serii i entuzjastów, zarówno starego, jak i nowego uniwersum Might & Magic. Wychowująca i dająca dobry przykład młodszym internautom/użytkownikom. Szanująca swoje tradycje i korzenie. Zawierająca obszerną wiedzę na temat fantasy i gier spod znaku Might & Magic. Organizująca konkursy i turnieje. Jednym wyrażeniem - Jaskinia ŻYWA.

Chciałbym by stała się jednym z ośrodków rozwoju kulturalnego w internecie. Nie zapominajmy, że Jaskinia Behemota to również miejsce na szeroko pojętą twórczość artystyczną oraz dyskusje na tematy wszelakie. Nowe wiersze, opowiadania, fotografie czy muzyka - wszystko to cieszyłoby moje oko i ucho.

Jakie są w związku z tym dalekosiężne plany Włodarza?

Zrobienie wszystkiego co w mojej mocy, by urzeczywistnić Jaskinię moich marzeń. :)

Staram się nie wybiegać zbyt daleko w przyszłość.

Jak układa Ci się współpraca z pozostałą dwójką administratorów: Tarnoobem i Ghulkiem?

Ghulk to bardzo uzdolniony techniczny. Nie było rzeczy, w której by mi nie pomógł. Niestety, ostatnio sprawy „real life” pochłaniają lwią część jego wolnego czasu i głównie z tego powodu zmuszony został tymczasowo zawiesić swoją działalność administratora.

Tarnoob natomiast to bardzo pomysłowy gość. Nie przypominam sobie sytuacji, gdzie podczas dyskusji siedziałby cicho i nie zgłaszał żadnej sugestii, ani nie wykazywał inicjatywy. Niestety - po raz kolejny - jego wolny czas jest dość ograniczony (i chyba jest bardziej nocnym markiem). Nawet na Ognisku ludzie z tego powodu żartują, że „klątwa Grodo trwa”.

Czy konwentowicze powinni przedłużyć Twój mandat do zarządzania Jaskinią o kolejny rok?

Byłbym zaszczycony, ale proponowałbym wstrzymać się do końca mojej „kadencji” i wtedy dokonać oceny oraz porównania Jaskini - „przed i po”.

2.

Co dały Ci studia politologiczne?

Na początku studiów strasznie się emocjonowałem sprawami politycznymi. A teraz, jak już poznałem politykę od podszewki, trzymam dystans do wszystkiego co usłyszę. Nie ukrywam, że znacząco wpłynęły też na moje spojrzenie na świat, światopogląd. ››

Ale najbardziej chyba cieszę się z tego, jakie towarzystwo poznałem na studiach. Ludzie byli/są fantastyczni i bardzo w porządku. I nie mówię tu tylko o studentach ;). Znajomości na całe życie i jeden dzień dłużej.

Czy dzięki wiedzy wyniesionej z uczelni zmieniło się Twoje postrzeganie Jaskini i Jaskiniowców?

Myślę, że to oczywiste. Ta wiedza nawet miejscami się przydaje w zarządzaniu Jaskinią. :)

W jaki sposób?

Wybrałem specjalność Marketing i doradztwo polityczne. Kursy z tego kierunku przydają się przy organizacji pracy, prowadzeniu PR (np. działalność profilu Facebookowego, komunikacja w strukturach JB) lub przy negocjacjach „politycznych” z sojusznikiem. :P

Czy odpowiada Ci obecny poziom rozpolitykowania Jaskiniowców? A może powinniśmy powrócić do apolityczności?

Uważam, że politykowanie jest jak najbardziej OK, w końcu mamy nawet od tego stolik w Gorących Dysputach. Ale trzeba znać umiar, mieć otwarty umysł oraz trzymać wspomniany wcześniej dystans. Zamiast wykłócać się i obrzucać błotem, inwektywami (co jest popularne w świecie polityki i zdarza się od czasu do czasu i u nas) chciałbym, by rozmowy toczyły się spokojniej, z wzajemnym szacunkiem między stronami posiadającymi odmienne poglądy polityczne. I przede wszystkim - dyskusje powinny być ukierunkowane na dobro ogółu, a nie tylko części - elektoratu tej, czy innej partii. Miejscami mam wrażenie, że dyskutantów obchodzi wyłącznie ich otoczenie i ich światopogląd, a nie sytuacja i zdanie Kowalskiego z drugiego końca Polski.

Z perspektywy czasu patrząc, wybrałbyś raz jeszcze kierunek społeczny bądź humanistyczny?

Gdybym jeszcze raz stanął przed wyborem na jaki kierunek się udać - wziąłbym je pod uwagę, ale z całą pewnością rozpatrywałbym też jeszcze kierunki informatyczne, programowanie, takie rzeczy. Po pierwsze, łatwiej by było dostać pracę w zawodzie (chyba też lepiej płatną i przyjemniejszą), po drugie, mógłbym bardziej pomóc w Jaskini, a po trzecie mam ciągotki do bawienia się w modding gier.
Ale to tylko gdybanie. No i matematyka i fizyka nie są moimi mocnymi stronami. :)

3.

Układaną przez siebie poezję traktujesz poważnie?

To zależy od wiersza, ale myślę, że tak. Zdarzało mi się siedzieć wieczorami i nocami nad układaniem wersów, gdy wena dopisywała, a po skończeniu takiego wiersza aż czułem wypełniającą mnie satysfakcję twórczą. Niekiedy wracam do moich tekstów, przy odpowiednim nastroju albo po prostu by przypomnieć sobie co napisałem. Po dziś dzień nie mogę wyjść z zaskoczenia, że udało mi się napisać coś takiego jak „Autobus”, „Do Natalki” lub „The Risk”. I lubię wszystkie swoje wiersze, ale to chyba żadna niespodzianka.

Jaskinia moich marzeń to Jaskinia zaludniona. Pełna fanów serii i entuzjastów, zarówno starego, jak i nowego uniwersum Might & Magic. Wychowująca i dająca dobry przykład młodszym internautom/użytkownikom.

Jak rozpoczęła się Twoja przygoda z twórczością wierszowaną?

Przez całkowity przypadek. Nie pamiętam szczegółów, ale wiem, że miało to miejsce przy początkach Nimnaros. Pierwsi mieszkańcy pisali dużo i długo, któregoś wieczora postanowiłem spróbować i jakoś tak się potoczyło...

Tomiki których autorów zabrałbyś ze sobą na bezludną wyspę i dlaczego?

Wisława Szyborska i Tupac Shakur. Obie te postacie bardzo cenię i obie te postacie pisały tak jak lubię - prosto, zrozumiale, ale zarazem pomysłowo i genialnie. I myślę, że ich wiersze wspaniale by się wpasowały w klimaty bezludnej wyspy.

Warto podążać za autorytetami (na przykład tymi, które wymieniłeś) czy też najważniejszą cechą poety powinien być autentyzm?

Na pewno warto słuchać co ci ludzie mają do powiedzenia i brać to pod rozwagę. Ze swojej perspektywy widzę, że wielu mówi, że ich szanuje i uważa za autorytety... ale mało osób potwierdza te deklaracje czynami.
Co do autentyzmu, nie zgodziłbym się. Różnorodność tematów i stylu też jest ważna, bez tego poezja byłaby nudna. Można pisać wiersze o swoich przeżyciach, ale nie widzę przeciwwskazań by tematyka opierała się na fantazji poety. Najważniejsze moim zdaniem są pomysłowość w przedstawieniu wiersza oraz umiejętność zaskakiwania czytelnika.

Co jest lub mogłoby być impulsem wyzwalającym Twoje liryczne moce twórcze?

Gdybym posiadał taką wiedzę, to zapewne zalałbym JB swoją twórczością, a w każdej księgarni można by było nabyć moje tomiki. :)

Jakie niewyeksploatowane wątki chciałbyś poruszyć w swoich przyszłych utworach?

Nie mogę powiedzieć, bo ktoś mi może podkraść pomysł!

Musisz mieć doprawdy kiepskie zdanie o uczciwości jaskiniowych pisarzy... ;)

Raczej nie chciałbym czegokolwiek sugerować. Poezja powinna być pisana z głębi siebie. No i dzieląc się pomysłami zepsułbym wam ewentualną ››

niespodziewankę, a tego przecież nie chcemy. Prawda?

Zadedykowałbyś wiersz swojej żonie albo długoletniej partnerce?

Dedykowałem już swoje wiersze wybrankom serca, to czemu by nie żonie/partnerce? Tylko, że takim wierszem musiałbym przejść samego siebie. Dedykacja najbliższej osobie w życiu to przecież dość poważna sprawa.

4.

Kiedy odkryłeś w sobie pasję kulinarną?

Od małego pomagałem mamie w pieczeniu ciast. Pomagam do tej pory, ale co raz częściej przebywam w kuchni z własną inicjatywą. Na początku były tylko ciasta, desery i inne słodkości, a później doszły zupki (nie, nie vifonki), dania główne i podobne. Wciąż jednak wolę piec ciasta niż smażyć kotlety.

Jakie dania ze swej kuchni zaserwowałbyś premierowi, gdyby ów złożył Ci popołudniową wizytę?

Rosołek (bo prosty i smaczny), tortille kebab (bo mam dużą wprawę w przyrządzaniu), a na deser muffinki marchewkowe z orzechami (bo mają ciekawy smak i doskonale by pasowały do poprzednich dań).

Odwrócę pytanie. Czym byś mnie otruł, gdybym Ci podpadł? ;)

Zrobiłbym tak ostrą pizzę, że miałbyś problemy przez kilka następnych dni! :P

Jakimi atrybutami powinien Twoim zdaniem charakteryzować się pierwszorzędny kucharz?

Powinien:

- być wytrwały i nie zniechęcać się niepowodzeniami - „ćwiczenie czyni mistrza"
- nie obawiać się eksperymentowania - nowe potrawy, większy wachlarz możliwości
- działać w sposób zorganizowany - dotyczy nie tylko działania w kuchni, ale też kompletowania składników z listy, żeby w trakcie przyrządzania nie okazało się, że czegoś nam brakuje!
- starać się przy przyrządzaniu potraw i uczyć się na błędach - aby doprowadzić dane danie do perfekcji

Staram się być dokładnie takim „kucharzem", jak opisałem powyżej. Przyznam szczerze, że najmniej mi wychodzi z tą wytrwałością. Taki zakalec naprawdę potrafi zachwiać wiarą we własne umiejętności! Na szczęście rodzinka mnie często motywuje do kolejnych prób.

Czy zechciałbyś zdradzić kilka swoich sekretów na udane wypieki?

Każda potrawa (nawet ciasta i ciastka) musi mieć w sobie choć szczyptę soli. Jajka powinny mieć temperaturę pokojową. Przy ciastach dolewać odrobinę więcej wody niż w przepisie.

Po dziś dzień nie mogę wyjść z zaskoczenia, że udało mi się napisać coś takiego jak „Autobus", „Do Natalki" lub „The Risk". I lubię wszystkie swoje wiersze, ale to chyba żadna niespodzianka.

5.

Rower jest dla Ciebie tylko środkiem transportu czy czymś więcej?

Czymś pomiędzy transportem, a hobby. Szkoda, że rowery nie są tak popularne w Polsce jak na przykład w Holandii, gdzie istnieją nawet parkingi rowerowe (!). Mam nadzieję, że to powoli będzie się zmieniało, bo rower to super rzecz. Od zwykłych przejażdżek na maratonach kończąc.

Przyjedziesz kiedyś na dwóch kółkach na konwent?

Taki pomysł pojawił się już kilkukrotnie, także przed X Konwentem, jednak nie został zrealizowany ze względów organizacyjno-logistycznych. Kto wie? Może w końcu się uda? Na pewno była by to niezła przygoda i frajda. :)

Dlaczego tak ciągnie Cię do Byczyny?

Bo to jedna z niewielu okazji jakie miewam, by zobaczyć Jaskiniowców na żywo. To przecież tacy ciepli ludzie - przebywać i bawić się z nimi to sama przyjemność. Planszówki, kocykowanie, turnieje, MAFIA i inne zabawy to niezastąpiona rozrywka. A Byczyna to piękne miasto, urzekające wręcz. I obsługa w karczmach też przemiła, zawsze z uśmiechem i żartem do klienta. Wakacje bez Konwentu były by wakacjami straconymi, nie wyobrażam sobie sytuacji, w której musiałbym z niego zrezygnować.

Poza tym teraz traktuję to trochę jako moją powinność. W końcu jestem Włodarzem, a na Konwencie odbywają się prawdopodobnie najważniejsze dyskusje dotyczące całej Jaskini - nie może mnie tam zabraknąć.

Czego życzyłbyś Jaskiniowcom w nowym roku kalendarzowym?

Wielu długich postów na forum, sukcesów w Heroes oraz Might & Magic i udanych eksperymentów kulinarnych (zakalcom mówimy zdecydowane NIE!). :)

Dziękuję Ci za poświęcenie czasu „Czasowi..." i życzę wielu sukcesów w życiu prywatnym i jaskiniowym.

Dziękuję również. Mam nadzieję, że te życzenia się spełnią. :)

dodaje szeptem A teraz porozmawiajmy o tych szmaragdach... ●



Mam przyjemność poinformować, że od niedawna trwają zapisy do kolejnego turnieju Heroes online organizowanego w progach Jaskini Behemota. Tym razem zmagania mają osiągnąć zasięg globalny. Między i (ponad) narodowe zawody sprawdzą umiejętności graczy na popularnej arenie Tourney III.

Jeśli chcesz wziąć w nich udział, wystarczy zgłosić się w odpowiednim temacie na imperialnym forum. Masz na to czas do 7 lutego, ale nie ma na co czekać. Zrób to już dziś. Zabawa gwarantowana!

Podpisano: As gier Mateusz



Hobbit 2: Pustkowie Smauga Recenzja przychylna

Tekst: **Mateusz** Obraz: **internet**

DŁUGO WYCZEKIWANA KONTYNUACJA „NIEZWYKŁEJ PODRÓŻY" zagościła w polskich kinach. 25 grudnia na wielkich ekranach pojawiło się Pustkowie Smauga...

Słowem przypomnienia. Hobbit: Pustkowie Smauga to druga z trzech części jakie zaplanował reżyser.

Historia opowiada o podróży dwunastu krasnoludów do Samotnej Góry, gdzie straszny smok strzeże ich dawnych rodowych skarbów. Za sprawą czarodzieja Gandalfa w wyprawę zostaje wplątany Bilbo Baggins, spokojny i stateczny hobbit z Shire.

Po niekończących się reklamach dane jest nam wreszcie zanurzyć się w fantastyczne uniwersum. Na początku filmu, w ramach prologu, wizytujemy dobrze nam znane miasteczko Bree. Pierwszą postacią, którą widzimy, jest sam Peter Jackson chrupiący marchew. To mrugnięcie okiem w stronę zagorzałych fanów, którzy z pewnością pamiętają podobną scenę z poprzedniej filmowej trylogii (czyli „Władcy Pierścieni"). ››

Według książkowego schematu bohaterowie rzuceni są w wir wydarzeń. Co i rusz muszą zmagać się z czyhającym na ich życie niebezpieczeństwem. W ten oto sposób docierają do chaty Beorna. W tym momencie poczułem się nieco rozczarowany. Z ciekawością wyczekiwałem na kreację człowieka-niedźwiedzia. Trailery i materiały z planu nie dawały odpowiedzi. O ile zwierzęca forma budzi respekt, o tyle ludzka już niekoniecznie. Uderzyła mnie wyjątkowa różnica między moimi wyobrażeniami o nim a tym co ujrzałem w kinie. Jednak nie jest to na tyle istotny element, by negatywnie rzutował na ocenę całego filmu.

Pobytem w gospodarstwie długo się nie nacieszymy. Aby nie nadkładać drogi do swego celu, bohaterowie muszą skorzystać z trasy wiodącej przez Zielony Las, od jakiegoś czasu zwany Mroczną Puszczą. Kompanię krasnoludów opuszcza Gandalf, który ma na głowie większe zmartwienia niż tony złota brodatych wojowników. Od tej chwili widać już całkiem wyraźnie, jaką rolę będzie pełnił książkowy oryginał. Proza Tolkiena stanowi tu jedynie podpórkę dla epickiej wizji reżysera. Książka dedykowana dzieciom nie była w stanie sprostać wymaganiom kinematografii XXI wieku. Wszystkie koncepcje, jedna po drugiej, są rozbudowywane. I tak na przykład potyczka Bilba z pająkami zamienia się w grupową batalię a owiany legendą spływ w beczkach staje się jedną wielką sceną akcji z udziałem elfów i orków. Wraca stary, dobry Legolas (stary a zarazem odmłodzony cyfrowo), pojawia się też urodziwa rudowłosa elfka (która poza niewątpliwą urodą wnosi ze sobą zbędny wątek romansu). Nierealne wyczyny bohaterów bombardują nas z ekranu. Animacja komputerowa stoi na najwyższym poziomie jednak jej ilość sprawia, że film miejscami przypomina doskonałą grę komputerową.

Kolejna postać – Bard i kolejny przystanek – Miasto na jeziorze. Duży plus filmu. Świetnie zbudowany klimat dawniej bogatej a dziś podupadającej, śmierdzącej rybami mieściny. Oczywiście i tutaj nie obyło się bez zarzynania dziesiątków orków i elfich akrobacji. Odcinane głowy fruwają przed oczami widza, także film może być nieodpowiedni dla najmłodszych. Dodatkowym smaczkiem jest wprowadzenie wątku walki politycznej o władzę.

Na koniec zostawiłem dwa najmocniejsze punkty spektaklu. Wizyta Gandalfa w ruinach Dol Guldur oraz sam (pod)tytułowy – smok Smaug. Czarodziej, rezygnując z towarzystwa krasnoludów, udał się do mrocznej twierdzy. Od dawna słychać było pogłoski o rezydującym tam Nekromancie, który z dnia na dzień staje się co raz potężniejszy. Choć od dawna mogliśmy domyślać się kim ów Nekromanta jest, dopiero teraz dostajemy oficjalne potwierdzenie. To Sauron odzyskuje moc i zbiera potężną armię orków by zetrzeć w proch swoich wrogów. Scena, w której Gandalf staje oko w oko z... Okiem dosłownie wgniotła mnie w fotel.

Widać, jaką rolę pełni książkowy oryginał. Proza Tolkiena stanowi tu jedynie podpórkę dla epickiej wizji reżysera. Książka dedykowana dzieciom nie była w stanie sprostać wymaganiom kinematografii XXI wieku. Wszystkie koncepcje są rozbudowywane.

W końcu kilka słów o smoku. Reżyser w poprzedniej części zastosował ciekawy zabieg: Pokazać go jak najmniej. Sytuacja wyglądała podobnie we wszystkich zwiastunach części drugiej. Wszystko to miało na celu wywołanie jak najlepszego efektu pojawieniem się Smauga w pełnej krasie. Nie oszukujmy się. Smok kradnie widowisko. Jest niesamowity, ogromny i jak żywy. Grzechem było by nie wspominanie o mistrzowskim dubbingu Benedicta Cumberbatcha. Człowiek odpowiadający za głos olbrzymiego gada wywiązał się z zadania celująco.

Godne podziwu jest wykonanie wnętrza Samotnej Góry, dawnego królestwa Erebor. Ciemne, wielkie i puste pomieszczenia połączone z kontrastującą kolorystyką: złoto i czerń, nadają tej lokacji wyjątkowego klimatu zapomnienia, separacji.

Tu także należy odnotować, że Richard Armitage ponownie świetnie wypada w roli Thorina, przywódcy krasnoludów. W pierwszej części w jego postaci dominowała duma i odwaga. Teraz pycha i żądza złota, którą słychać w każdym jego słowie.

Podsumowując. Hobbit: Pustkowie Smauga to historia mroczna i ociekająca akcją. Ork/trup sieje się gęsto. Niektórym może przeszkadzać bardzo duża ilość walk, w których to chociażby Legolas biegając po głowach krasnoludów celnie strzela z łuku (czy on w ogóle kiedyś chybił?). Graficy komputerowi spisali się świetnie. Świat tętni życiem. Muzyka wypada dobrze, choć nowe utwory nie są tak porywające jak kompozycje z innych filmów o Śródziemiu. Film ogląda się wyjątkowo przyjemnie. Mimo tego, że trwa 3 godziny to ani razu nie miałem pokusy spojrzenia na zegarek. To bardzo dobrze świadczy o filmie. Pozycja idealna dla fanów jak i dla zwykłych zjadaczy chleba, którzy mają ochotę spędzić ze znajomymi czas w kinie, dobrze się przy tym bawiąc.

Z czystym sumieniem mogę wystawić ocenę 9/10 .



Hobbit 2: Pustkowie Smauga Recenzja krytyczna

Tekst: **Grenadier** Obraz: **internet**

WIEM, ŻE WIELU SIĘ NARAŻĘ – ale ja się na drugiej części Hobbita zwyczajnie nudziłem. Bo wbrew pozorom dla mnie nie jest to film akcji ani drogi – efektowne aż do przerysowania sceny walki są tylko dodatkiem do gadaniny. Bo w tym filmie wszyscy gadają, gadają, nic tylko gadają. Oprócz najważniejszej postaci – Bilbo Bagginsa. Tego z kolei zamurowało z wrażenia, że można zepsuć taki samograj jak Hobbit.

Reżyser podszedł do tolkienowskiej materii jak to plasteliny i ulepił z niej co chciał – tego akurat nie mam mu za złe. W końcu takie ma prawo i sam się pod tym podpisuje biorąc na klatę ewentualne ciosy krytyków i widzów. Zresztą uważam, że taki zabieg był dobrym pomysłem – stworzenie kolejnej trylogii na miarę Władcy Pierścieni było logicznym rozwiązaniem, by całość była spójna i jedno wynikało z drugiego. Pochwalam ten pomysł, ale to co zobaczyłem na ekranie skręciło mnie z wrażenia. Ja też nie mogę się jeszcze otrząsnąć z tego, jak można tak zarżnąć taką opowieść i zrobić z niej nudny film w stylu chińskich filmów karate, gdzie wszyscy skaczą bez sensu po drzewach, chodzą owinięci mieczami niczym paskami do dżinsów, a z całości nic nie wynika, oprócz kilku efektownych kopnięć połączonych z idiotycznymi efektami dźwiękowymi. Wiem – jadę po bandzie, ale naprawdę jestem drugą częścią Hobbita rozczarowany i zdegustowany.

Co w pierwowzorze tej opowieści było najlepsze – reżyser spłycił. To co w pierwowzorze pobudzało wyobraźnię – jest płaskie jak stolnica. To co, w zamiarze reżysera miało być rodzynkami w cieście – wyszło jak zakalec. Więc po kolei.

Scena walki z pająkami – krótka, jakaś taka bez akcji. Ot Bilbo spada z drzewa, wyciąga Żądło i już. A same kuzynki Szeloby nie straszą. Przyznam się, że gdy we Władcy zobaczyłem pierwszy raz pajęczycę aż podskoczyłem na kinowym fotelu. Scena była świetnie nakręcona z wykorzystaniem najlepszych doświadczeń mocnego kina. Tutaj mamy po prostu duże pająki, które sobie coś tam robią na drutach, zamiast robić krzywdę innym. ››

Scena ucieczki w beczkach – najgorsza część filmu. Jak zobaczyłem Legolasa skaczącego po głowach krasnoludów – nie wiedziałem czy się śmiać czy płakać. Do tej pory myślałem, że tylko filmowe rewolwery mają magazynki na co najmniej 666 pocisków, a tu nie. Pudło. Elfickie – hm, niech będą kołczany – także są przepastne. Strzał ci w nich dostatek. Zresztą te całe elfy to jacyś panikarze i tchórze. Gadają o wojnie, o czającym się złu i tym podobne kawałki, a mają takiego superkilera – co strzał – trup, co machnięcie scyzorykiem – trup, kichnie – trup, spojrzy spod oka – trup… A nie, z jednym wyjątkiem. W jednej z kończących ten odcinek scen ork rozbił mu nosek i odjechał na Wardze (Wargu?) w siną dal po mostku. Więc Legolas na rączym rumaku - skąd go wziął – chyba także miał na wyposażeniu w jednej z kieszeni (szkoda, że nie balistę, chociaż bym się nie zdziwił, gdyby było inaczej), więc Legolas na rączym rumaku ruszył w pogoń, więc wiemy już co będzie w części trzeciej. Mrożący z nudów krew pojedynek…

Wracając do sceny ucieczki w beczkach. Jeśli myślicie, że Hobbit to film o wyprawie jednego konusa z bandą innych konusów – to po drugiej części nowej trylogii można mieć uzasadnione podejrzenia, że tak nie jest. Krasnoludy i sam Bilbo są tylko tłem dla innych postaci. Liczyłem na dowcipne dialogi, rubaszny humor – czego fajną próbką był poprzednia część. Liczyłem, że to malcy będą głównie walczyć, pokażą na co ich stać, a oni tylko się przyglądają, są wożeni, przepędzani, w ogóle zachowują się, jak amerykańska wycieczka pozbawiona przewodnika i dostępu do internetu. Liczyłem, że to interakcje między Bilbem, a resztą kompanii będą odkrywać zakamarki duszy Thorina Dębowej Tarczy – nic z tych rzeczy. O tym wszystkim gadają, tak, GADAJĄ, a nie opowiadają, inni. Zresztą mało przekonywująco i gdybym kilka razy nie czytał oryginału, to w sumie ciężko byłoby mi zrozumieć o co kaman. A co z tego zrozumieją ci, pod których jest ten film, a którzy nic nie czytają oprócz fejsa i sesemesów?

Podziemia Samotnej Góry – hm… powiem szczerze, że Moria była lepsza. Wnętrza były jakieś takie mało reprezentacyjne jak na legendarne królewskie pałace, jakieś takie płaskie, a nie przestrzenne. Ot, podziemia po porostu.

Do licznych rzeczy wkurzających dodam jeszcze dwie postacie: Gandalfa i elkę – niech jej imię pozostanie zapomniane. Gandalfa trochę ratuje fantastyczna scena walki z Nekromantą. To jest jeden z nielicznych momentów w filmie, który wbija w fotel. Szkoda tylko, że dla czarodzieja napisano tak płaską rolę, którą dodatkowo wypełnia tak marnym aktorstwem. Został po prostu zmuszony do wygłaszania kwestii mających w zamierzeniu wyjaśniać widzom – uwaga, w następnej scenie będzie groźnie.

A elfka – cóż. Sam pomysł i dobór aktorki jest ok. Pomijam, że szpiczastoucha jest oczywiście ą-ę-super-hiper--ekstra-łał wojowniczką załatwiającą wrogów pilnikiem do paznokci. Nie w tym rzecz. Autorzy scenariusza napisali jej rolę, która w polityczno-poprawnym zamierzeniu ma za zadanie przełamać odwieczne lody wrogości pomiędzy śmiertelnie zwaśnionymi rasami i pokazać, że miłość wszystko zwycięży i pokojowe współżycie… ble ble ble. Krótko mówiąc nawiązuje się romans między nią a krasnoludem. To też jeszcze można by – z trudem – przełknąć. Ale sposób, w jakim ona to gra, woła o pomstę do nieba. Kobita przed chwilą załatwiła hordy orków, a opatrując jednego z drużyny rumieni się jak pensjonarka, zerka nieśmiało spod oka i tak dalej. Zagrane jest to gorzej niż w szkolnym teatrze. Tego się tak nie grało nawet przed stu laty w filmach niemych! Zgroza.

I wreszcie maniera, która coraz bardziej przedostaje się do filmów robionych pod masowego, amerykańskiego – czytaj słabo rozgarniętego – widza. Nic tak nie irytuje, jak złowroga postać, która mówi coś w stylu – „zaraz zginiesz" albo „jesteś zgubiony" – chociaż wszyscy na widowni doskonale wiedzą, że wcale tak nie będzie i za chwilę rzeczywiście tak nie jest, a ten zły umyka, by kilka scen dalej powtarzać tę zgraną płytę z takim samym skutkiem… Niestety – producenci filmów coraz bardziej wymuszają na reżyserach, by widzowi wszystko wskazać palcem, wytłumaczyć łopatologicznie, pokazać jak krowie na rowie i okrasić opisanymi wyżej efektami „budującymi nastrój". Skutek jest taki, że postaci są płaskie i jednowymiarowe. I chociaż Tolkien rzeczywiście takimi generalnie je napisał, to przecież we współczesnej adaptacji wcale tak być nie musi.

Dojdźmy jeszcze do tego, czym się wszyscy zachwycają – do smoka. Fakt – zrobiony jest super i jego postać to najjaśniejsza – dosłownie i w przenośni – rzecz w filmie. Wykreowany jest wspaniale, rewelacyjnie podłożono mu głos (idźcie na oryginał, żaden dubbing!). Tylko co z tego, skoro scena rozmowy z Bilbem jest znowu przegadana. A raczej przemonologizowana. Tak wychwalany jako aktor Martin Freeman znowu jako Bilbo nie może się niczym szczególnym wykazać. Odpowiada smokowi jakimiś monosylabami i bąknięciami szukając arcyklejnotu. Do jasnej cholery – przecież to aż się prosiło o słowny pojedynek Goliata z Dawidem. Ta długa scena była wymarzona nie tylko do fajerwerków komputerowych. Niestety – nuda panie, aż się chce wyjść z kina.

O mieście na jeziorze nie napiszę. Będzie okazja popastwić się nad nim po następnej części Hobbita. W każdym bądź razie film się kończy „fade in" poniżej krytyki. Po takich sobie scenach walki wewnątrz góry smok odlatuje mówiąc… A nie, z sadystyczną rozkoszą nie napiszę co i jak. Zobaczcie sami. Na szczęcie po tym można już z ulgą wyjść z kina. •

OSADA

Nirvana - In Utero

Rok 1993. Dwa słowa: Kurt Cobain – i publika szaleje, zupełnie tak jakby przed ich oczami pojawili się Whitney Houston i Michael Jackson jednocześnie.

Tekst: **Hobbit** Obraz: **internet**

OTO BLONDYN Z PRZETŁUSZCZONYMI WŁOSAMI WRZESZCZĄCY DO MIKROFONU, niszczący w trakcie koncertów własne gitary i plujący na kamery (dosłownie) jest jedną z czołowych sylwetek muzycznego mainstreamu.

Po sukcesie singla Smells Like Teen Spirit oraz paru innych utworów z Nevermind oraz incydencie z występem na MTV Video Music Awards oczy wszystkich zwróciły się na nadchodzący album Nirvany. Nie do końca wiadomo było, czego się można po muzykach z Aberdeen spodziewać – na wychwalanym przez krytyków ostatnim studyjnym longplayu pojawiły się zarówno utwory do dziś słuchane niczym popowe, jak i punkowe, niemalże wręcz noise'owe łomoty. Sama grupa, choć popularna, była na tyle kontrowersyjna, że kolejny album mógł być dla wytwórni DGC albo sukcesem, albo porażką.

Mniej więcej 20 lat temu zakończyły się sesje nagraniowe. Płyta sprzedała się w nakładzie 180 000 egzemplarzy w pierwszym tygodniu od wydania. Dzisiaj In Utero jest uznawane za płytę legendarną, choć raczej przez wielbicieli mocnego rocka aniżeli przeciętnego słuchacza. Skąd taki spadek popularności? Na ile uczciwe były pozytywne recenzje sprzed dwóch dekad, a na ile były one związane z powszechnym uwielbieniem Nirvany? Po latach możemy z dystansem podejść do tego nagrania i ocenić je zdecydowanie obiektywniej niż w chwili jego oczekiwanego wyjścia.

Pierwsze na płycie *Serve the Servants* rozpoczyna się typowo Grohlową perkusją i przesterowanymi, nieco fałszującymi gitarami. Brzmi to raczej jak próby jakiegoś zespołu garażowego aniżeli dzieło gwiazd sceny alternatywnej. Po chwili dołącza się brudny wokal Cobaina, ledwo co wpasowujący się w wątpliwą tonację utworu. Na pewno nie mainstream, ale raczej też i nie podziemie rocka.

Sytuacja zmienia się drastycznie przy następnym kawałku – *Scentless Apprentice* to mocne, brudne uderzenia, godne prawdziwych reprezentantów grunge'u. Teraz już mamy czystą alternatywę – łomot, wrzaski i ciągłe zmiany tonacji. Resztki precyzji ustępują miejsca sile i darciu mordy. Przeciętny odbiorca nie ma tu czego szukać, za to wielbiciel brzmień rodem z pierwszego Bleach będzie wręcz wniebowzięty.

Niestety zespół, zamiast poddać się eksperymentom przy układaniu ścieżek na płycie, wykorzystał schemat z Nevermind – trochę mocy, potem niby-ballada i tak na przemian. Tak więc na trzecim miejscu mamy *Heart-Shaped Box* – kompozycję całkiem przyjemną i nadającą się na przebój radiowy... o ile pominiemy mocny refren przesiąknięty niechlujnymi podciągnięciami strun oraz drażniącą uszy solówką. Bez tych dwóch elementów utwór straciłby dużo uroku.

Doskonale słychać to na *Rape Me* - kawałek ten brzmi aż zbyt dokładnie i gładko na tym wydawnictwie, a rozwiązania na nim się znajdujące są żywcem zerżnięte z Smells Like Teen Spirit. Nawet wokal Cobaina, zwykle bardzo żywy, spuszcza mocno z tonu. Kawałek ratuje wrzeszczana końcówka, niestety brzmi to raczej tak, jakby zespół przypomniał sobie nagle, co właściwie ma grać. Następne *Frances Farmer Will Have Her Revenge on Seattle* – trzeba przyznać, że nazwa ta jest wyjątkowo chwytliwa – jest w brzmieniu dość podobne do pierwszej pozycji z płyty, choć posiada zdecydowanie więcej hałasu i ciekawych rozwiązań z grą stereo. Na pewno godne uwagi.

Następna ballada – *Dumb* – jest kwintesencją spokojniejszych kawałków grunge'owych zespołów. Jest wesoło, ale smutno, delikatnie, ale rytmicznie, powolnie, ale szybko, do tego zrezygnowany wokal i tekst pełen goryczy, choć i pogodzenia się z losem. Warto zwrócić uwagę na przenikająca przez gitary wiolonczelę, zdecydowanie wzbogacającą utwór. Niestety ››

Większość utworów zahacza o noise i brudne, punkowe brzmienia. Są jednak również i pozycje, które nie pasują do reszty, brzmią raczej jak coś utrzymującego zespół w głównym nurcie.

występuje tylko na dwóch pozycjach na płycie. Po bardzo klimatycznej końcówce przyszedł czas na *Very Ape* – a konkretnie to chwytliwy, typowo punkowy riff oraz melodyjny wokal. Nie jest to co prawda coś wyjątkowego i kreatywnego, prędzej nawiązanie do lat 80., ale kawałek ten wpada w ucho, więc można mu wszystko wybaczyć, łącznie z krótkim czasem jego trwania.

Milk It to kolejna porcja bębnów, fałszów i wrzasków. Utwór niekoniecznie chwytliwy, na pewno jednak wzbudzający chęć rozwalania wszystkiego wokół. Jest ponuro i smutno, ale przy tym niezwykle wręcz jak na Nirvanę (a nawet większość tamtejszych zespołów heavy metalowych) ciężko - blisko takim zespołom jak Soundgarden czy nawet Melvins. Tuż po hałasie następuje *Pennyroyal Tea* – utwór wyjątkowo nierówny, przy wersach nudny i smętny do bólu, przy refrenie zaś niezły, chwytliwy i typowo „nirvanowy". Ze względu na to zróżnicowanie jednak jest to kawałek za bardzo odstający od reszty płyty – bez problemu mógłby zostać pominięty.

Początek *Radio Friendly Unit Shifter* to znowu łomot, tym razem nieco szybszy I żywszy. Ot, po prostu punk. Trochę na myśl może przywodzić nieco przyśpieszonego Flippera. Stylistyka zmienia się na czas refrenu, niekoniecznie na lepsze, ale też nie razi to w uszy. Utwór można ocenić na ten z ciekawszej połowy. Tuż po tym po prostu



Cobain, czyli *Tourette's* – szybko, mocno i hałaśliwie. Raczej dla fanów Bleach, przeciętny odbiorca zaś raczej tak daleko na płycie już nie zagląda.

Tak jak i Nevermind album ten kończy się wolniejszym utworem, choć jest on zdecydowanie mocniejszy niż większość ballad Nirvany. *All Apologies* jest delikatne dzięki gitarze prowadzącej i wiolonczeli, jak i mocne dzięki połączeniu perkusji Grohla i basu Novoselika. Całość jest okraszona na wpół ostrym i zrezygnowanym wokalem Kurta, nieco przypominającym ten który mogliśmy usłyszeć na Come As You Are. Całość zmierza ku coraz brudniejszej kulminacji, by rozwiązać się poprzez szum wzmacniaczy i powtarzające się niczym mantra słowa: „All in all is all we are".

Cały album, jak każde dzieło Nirvany, trudno ocenić jednoznacznie. Na pewno jest to gratka dla miłośników hałaśliwego rocka – większość utworów z In Utero zahacza o noise i brudne, punkowe brzmienia, łącznie z balladami. Są jednak również i pozycje, które nie pasują do reszty, brzmią raczej jak coś utrzymującego zespół w głównym nurcie niż element całości i jak najbardziej mogłyby zostać z albumu wyrzucone na rzecz innych (jak np. ostatecznie odrzucone *I Hate Myself And I Want to Die*). Czy to zamysł Cobaina, czy też może przymus związany z kontraktami – pewnie nigdy się nie dowiemy.

Ostatecznie jednak warto przesłuchać ten album. Nie jest to pozycja obowiązkowa, te popularniejsze kawałki były również sprzedawane w formie singli, ale pewne patenty wykorzystywane na płycie są godne uwagi – zwłaszcza tych, którzy muzyką się interesują bardziej niż poprzez niedzielne słuchanie radia w samochodzie.

PS. Niektórzy może zauważą, że pominąłem jeden utwór ukryty na albumie – *Gallons Of Rubbing Alcohol Flow Through The Strip*. Jest to jednak improwizacja z sesji nagraniowej, która początkowo nie znalazła się na płycie, jest więc raczej bonusem aniżeli elementem albumu. •



Źródło: http://thegamershub.net/wp-content/uploads/2012/08/Rayman-LegendsGC.jpg

Rayman: **Origins**

Od czasu wydania przez Ubisoft Raymana 3: Hoodlum Havoc nie została wyprodukowana żadna zapadająca w pamięć gra z bohaterem tej serii, tytułowym Raymanem. Do rąk graczy trafił tylko przyzwoity, aczkolwiek zapomniany Rayman Hoodlum Revenge na Gameboy Advance oraz seria the Raving Rabbids, która była przeciętnym zestawem minigierek mającym z Raymanem wspólnego tylko głównego bohatera.

Tekst: **Ymir** Obrazy: **internet**

I TAK, W LISTOPADZIE 2011 ROKU, PO PRZESZŁO 8 LATACH OD PREMIERY R3: HH, światło dzienne ujrzała produkcja powracająca do korzeni serii. Momentalnie zyskała ona pozytywny rozgłos i uznanie, zarówno wśród fanów klasycznych platformówek 2D jak i pośród miłośników sympatycznej, pozbawionej stawów postaci. Nie ma w tym nic dziwnego – Raymana Origins po prostu nie można nie polubić.

RO rozpoczynamy w momencie, gdy nasi główni bohaterowie, tj. Polokus Rayman, jego żabi, niebieski przyjaciel Globox oraz kilka tensienów wypoczywają sobie pod drzewem. Sielankowy nastrój jednak się kończy, kiedy jednej z przebywających tam czarownic zaczyna przeszkadzać chrapanie grupy. Postanawia ona uwięzić elektruny wraz z wróżką Betillą i jej siostrami. Wszystko te rzeczy powodują u Polokusa koszmary, z których trzeba go wyleczyć. Od teraz do nas należy uwolnienie sióstr wraz z elektrunami. I... w zasadzie tyle. Jak widać, fabuła nie należy do najambitniejszych w gatunku, co nie powinno dziwić ››

ze względu na fakt, że tytuł jest skierowany w głównej mierze do młodszych graczy, poza tym scenariusz jest tylko tłem dla samej rozgrywki będącej głównym punktem całości. Autorzy zresztą musieli zdawać sobie z tego sprawę zważywszy na to, że praktycznie cała historia została nam ukazana w pierwszej cut-scence i poza nią nie zostaje ona poruszona aż do samego końca.

Gameplay najnowszej produkcji studia Ubisoft Montreal stanowi kwintesencję wszystkiego, co można znaleźć w starych dwuwymiarowych platformówkach z "zamierzchłych" czasów. Podzielony na 11 rozdziałów jest z zasady prosty, bowiem główny cel polega na dotarciu z punktu A do B po zwa-

Gameplay najnowszej produkcji studia Ubisoft Montreal stanowi kwintesencję wszystkiego, co można znaleźć w starych dwuwymiarowych platformówkach z "zamierzchłych" czasów.

riowanych planszach jednym z trzech bohaterów do wyboru: Raymanem, Globoxem, bądź Tensienem. Każdy z nich występuje w kilku strojach, które odblokowują się m.in. wraz z zebraniem odpowiedniej ilości elektrunów rozrzuconych po planszy. Żadna z postaci nie różni się jednak niczym poza wyglądem.

Wracając do prostoty założenia muszę stwierdzić, iż to właśnie w niej tkwi jeden z głównych plusów tytułu. Nie sztuką jest wszak zwyczajnie przebiec całą trasę nie ginąc, tym bardziej, że na naszej drodze rozsiane są, poruszone wyżej bonusy zliczane na koniec etapu. Są to klatki, ukryte na planszy za, wydawałoby się, statycznym elementem tła, oraz specjalne monety o wartości 25 elektrunów. Te mogą być nie tyle ukryte, co położone w trudno dostępnych miejscach. Zebranie wszystkiego co się da z planszy nie jest najprostsze. Niejednokrotnie skutkuje to częstym przechodzeniem jednego etapu. Szczęśliwie, checkpointy są rozsądnie rozmieszczone na mapie i gdy tylko zginiemy, nie cofniemy się zbyt daleko. O śmierć nietrudno tym bardziej, że uderzeni możemy zostać tylko raz (dwa, pod warunkiem że zebraliśmy serce zwiększające naszą wytrzymałość).

Same plansze skonstruowane są zresztą genialnie, posiadają całą masę platform, ścian od których musimy się odbijać, lian i przeszkód do pokonania, nie sprawiających jednak problemów naszym zręcznym bohaterom. Kiedy tylko złapiemy rytm, pokonywanie kolejnych poziomów to czysta przyjemność. Nie można też narzekać na monotonię, bo gdy znudzi nam się już otoczenie leśnej polany, gra rzuca nas w lodowe krainy, pod wodę, czy też w chmury. Teraz wystarczy tylko dodać do tego luźny klimat serii i lekki humor, który serwuje nam gra (absurd bowiem to rzecz, którą spotyka się tu na każdym kroku) w postaci groteskowych przeciwników, czy np. etapów, w których latamy na komarze, by wyszedł nam tytuł przy którym można kompletnie oderwać się od otaczającej nas rzeczywistości.

Warto też nadmienić, że sterowanie, jakże ważny element tego typu produkcji, jest intuicyjne i nie sprawia problemów nawet najmłodszym. Choć aby poczuć pełnię tego, co może nam ono zaoferować, powinniśmy podłączyć pada, bo np. w świecie, gdzie poruszamy się pod wodą jest wyjątkowo nieoceniony. Tytuł umożliwia też granie w więcej osób na jednym ekranie (do czterech), do czego również zachęcam.

Przejdę teraz do największej chyba, zaraz po samej rozgrywce, zalety tej gry, a mianowicie oprawy audiowizualnej. Ręcznie rysowana, dwuwymiarowa grafika jest PRZE-PIĘ-KNA.

Mógłbym się tu rozpisać na jej temat, jak idealnie wszystko w niej pasuje i jak perfekcyjnie dobrane zostały kolory do każdego świata oraz jaką szczegółowością się cechuje, ale zamiast tego proponuję spojrzeć na screeny wyjęte bezpośrednio z tytułu. Szczęśliwie, dzięki swojemu kreskówkowemu stylowi, gra nie zestarzeje się zbyt szybko, jeśli w ogóle.

Wszystko to, co już opisałem jest dopełnione ścieżką dźwiękową skomponowaną przez Christopha Hérala i Billy'ego Martina. Do Raymana pasuje ona wprost idealnie. Jest skoczna, wesoła i nadaje dynamiki akcji rozgrywającej się na ekranie. Znajdziemy tu jej szeroką gamę: od jazzowych kompozycji po takie, które jakby żywcem zostały wyciągnięte z westernu czy aborygeńskich melodii skomponowanych na didgeridoo. Istnieje nawet teoria mówiąca, że utwory są dopasowane rytmem do ułożenia platform na naszej trasie. Pomimo tego, iż nie jest to album, który zakupiłbym na osobnej płycie, uważam że do tego tytułu nadaje się wprost idealnie.

Chciałbym na koniec napisać coś o wadach tej gry. Jak na przykład o tym, że przy dłuższym posiedzeniu następuje zmęczenie materiału, bądź o niezbyt wysokim poziomie trudności, ale... nie potrafię. Są to wszak wady tak nieznaczne, nie rzucające się w oczy, że rozpisanie się o nich byłoby czepianiem się na siłę. Powiem więc tylko jedno: kupujcie w ciemno. I nie zapomnijcie o padzie. ●



Źródło: http://www.consolegames.ro/forum/attachments/f60-console-club/136665d1312538622-console-games-wallpapers-deus_ex_human_revolution_artwork.jpg

Po przeczytaniu recenzji DE, która jakiś czas temu pojawiła się na stronie głównej ARHN.EU, czułem niedosyt. Nim zdążyłem skupić się na jej czytaniu, artykuł się skończył. Recenzja była krótka, zwłaszcza względem takiej produkcji, dlatego też nie chciałem dłużej czekać aż pojawi się coś lepszego i postanowiłem przedstawić tu własną opinię.

Tekst: **Ymir** Obrazy: **internet oraz źródła własne**

JUŻ NA WSTĘPIE ZASTRZEGAM – ŻADEN ZE MNIE FAN SERII. W poprzednie części, nie licząc może godzinnego epizodu, nie grałem, toteż wszelkie zaplecze historyczno-fabularne jest mi obce. Pomimo tego, eksplorując świat nie czułem się w żadnym stopniu zagubiony. Zawdzięczam to głównie temu, że sam "Bunt Ludzkości" jest prequelem dla "jedynki" i nie jest bezpośrednio z nią powiązany.

Grę rozpoczynamy wcielając się w skórę Adama Jensena, byłego członka SWAT, aktualnego szefa ochrony w potężnej korporacji "Sarif Industries". Firma ta jest absolutnym liderem na rynku, a jej głównym działaniem jest dostarczanie ludziom augmentacji, czyli zaawansowanych technologicznie wszczepów i protez. Pozwalają one ludziom na usprawnienie swoich umiejętności, przykładowo poprzez przeszczep kończyn – pozbycie się oryginalnych nóg czy rąk kosztem ich metalowych, lepszych w każdym stopniu zamienników. Nic więc dziwnego, że ich zakup okazuje się być wielce kuszący. Niekiedy wręcz konieczny do normalnego funkcjonowania. Warto tu dodać, że w momencie trwania akcji gry nie jest to nic niespotykanego. Co rusz natykamy się na kogoś wyposażonego w augmentacje. Chociaż ingerencja w ludzkie ciało nie przez wszystkich jest akceptowana, SI nie przeszkadza to w usprawnianiu swoich modeli i w wypuszczaniu całkiem nowych. Taką nowinką jest urządzenie o nazwie Typhoon; małe, ale potężne działko stacjonarne. W przyszłości ma ono szansę być zintegrowane z człowiekiem, co ułatwiłoby wojsku i innym siłom specjalnym unieszkodliwianie wrogów. Gracz jednak nie może go jednak zbyt długo podziwiać, gdyż zmierza właśnie do gabinetu szefa placówki i korporacji, Davida Sarifa.

Cała gra podzielona jest na kilka aktów, z czego każdy nich to oddzielna, większa lokacja podzielona na jeszcze mniejsze dwie lub więcej części. odatkowo, tak jak w „Wiedźminie", niektóre budynki są interaktywne.

Po krótkiej podróży windą na najwyższe piętro, podczas której poznajemy dawną miłość Jensena, czołową konsultantkę i naukowca w jednym, Megan Reed, oraz głównodowodzącego bazą danych, hakera Franka Pritcharda, docieramy do celu. Przełożony chce omówić z nami plany dotyczące przyszłości firmy, jednak nie rozsiadajcie się zbyt wygodnie w fotelach: nagle bowiem rozlega się czerwony alarm oznaczający włamanie. Nasza w tym głowa by zidentyfikować sprawcę. Trzeba wyeliminować problem u źródła!

Z giwerą w dłoni zjeżdżamy z powrotem, gdzie najwyraźnie tylko parę minut j wystarczyło do rozpętania chaosu. Wszystko dookoła jest połamane, rozbite, bądź stoi w ogniu, a gdzieniegdzie w kałużach krwi leżą zabici i ranni. Z widokiem z pierwszej osoby przemierzamy korytarze by dotrzeć do centrum ataku. Co jakiś czas grę przerywają nam krótkie klipy omawiające elementy rozgrywki takie jak poruszanie się, skradanie i strzelanie. Jest to zrobione całkiem nieźle, choć osobiście wolę kiedy gra uczy nas subtelniej, w tle jak np. w serii GTA.

Po prześlizgnięciu się za plecami wrogów, bądź ich zlikwidowaniu ››

- w grze zawsze można decydować czy chcemy inicjować strzelaninę czy nadłożyć trochę czasu kosztem bezkrwawej metody przeciskania się szybami wentylacyjnymi - stajemy twarzą w twarz z dowódcą napadu, człowiekiem niemal w całości pokrytym protezami i augmentacjami – Jaronem Namirem. Pomimo doświadczenia i zaprawienia w boju jesteśmy bezsilni wobec jego fizycznych możliwości. Ostatecznie kończymy pobici i zastrzeleni na oczach Megan. Terroryści wygrywają... tym razem.

Jensena jednak nie tak łatwo zabić, poddany licznym operacjom i z przeszczepionym niemalże całym ciałem, po sześciu miesiącach wraca do gry i żąda wyjaśnień. Od tego momentu w obrębie miasta jesteśmy wolni, a styl rozgrywki przypomina tutaj pierwszego Wiedźmina. Cała gra podzielona jest na kilka aktów, z czego każdy nich to oddzielna, większa lokacja (m.in. Detroit czy Hengsha w Chinach) podzielona na jeszcze mniejsze dwie lub więcej części. Dodatkowo, tak jak w polskim dziele, niektóre budynki są interaktywne i bez problemów można je zwiedzać. Są to np. kliniki lecznicze, klub, czy niektóre apartamentowce. Przeszukiwanie ich jest oczywiście nie tylko dopuszczalne, ale wręcz wskazane, bo właśnie poprzez zwiedzanie i odkrywanie kolejnych miejsc zdobywamy punkty doświadczenia.

Warto dodać, że mapy w grze to korytarze, co prawda duże i z wieloma odnogami, ale dalej nie jest to otwarty świat. Gra hojnie nagradza tutaj eksplorowanie. Za każde przejście szybem wentylacyjnym dostajemy punkty, tak samo jak za każdą odnalezioną znajdźkę w postaci e-booków opisujących uniwersum. Jest ich tyle, że spokojnie można by je zebrać razem i przedstawić w formie książki. Poza tym można tu chociażby hackować komputery, a związana z tym minigra jest świetnie przemyślana, prosta i przyjemna.

Wykorzystane doświadczenie możemy z kolei przeznaczyć na usprawnienie Adama, a właściwie jego augmentacji. Warto nadmienić, że punkty rozwoju nie pochodzą wyłącznie z osiągania kolejnego poziomu. Przy odpowiednich poszukiwaniach można również znaleźć katridże, bądź kupić je w klinikach, co zapewnia nam kolejny punkt do przeznaczenia na jedną z 21 umiejętności i ich usprawnień (w sumie wszystkiego jest 69). Wybór, jak na grę action RPG, jest całkiem spory, możemy decydować czy wolimy grać po cichu i móc przez chwilę stać się niewidzialnym, czy też raczej wyposażyć się we wspomniany już Typhoon i siać spustoszenie, kładąc na glebę kilku wrogów za jednym zamachem. Możemy też poprawić szybkość naszego ruchu, wykrywanie wrogów, cichsze ich pacyfikowanie...

Opcji jest mnóstwo, a jeżeli postawimy na odkrywanie świata, nagrody będą tak ogromne, że bez problemu będziemy w stanie rozwinąć Adama w około osiemdziesięciu procentach. Warto tu nadmienić, że każdy z dodatków jest równie przydatny, a niektóre (jak np. daleki skok) są obowiązkowe by móc ukończyć niektóre misje poboczne. ››



Źródło: http://i5.minus.com/ib1siJ6k2pdpbS.png

Doświadczenie trzeba jednak jakoś zdobywać, a samym szwendaniem się i zaglądaniem we wszystkie kąty nie zdobędziemy go tak wiele, jak przy wykonywaniu misji. Te związane z głównym wątkiem fabularnym, choć dostarczają sporo „ixpeków" mogą przypadkiem pchnąć fabułę do przodu tak bardzo, że bezpowrotnie opuścimy daną lokację. Dlatego właśnie na początku powinniśmy zabrać się za te, które zlecają nam przechodnie lub starzy znajomi. Takich zadań jest niemało, a każde z nich jest przedstawione w ciekawy sposób. O jednej z misji dowiadujemy się przechodząc obok pokojów burdelu, podsłuchując kłótnię dwóch osób, innym razem zostaniemy po prostu zaczepieni po wyjściu z budynku. Niby niewiele, a sprawia, że świat jest bardziej ożywiony.

Jedno z ciekawszych zadań polega na pozbyciu się lokalnego gangstera. Mogliśmy to zrobić poprzez upozorowanie wypadku, zrzucając delikwenta z balkonu, bądź poprzez podłożenie mu narkotyków. W innym zbieramy dowody by udowodnić zbrodnię z przeszłości, w wyniku której zginęła koleżanka przyjaciółki z pracy. Jego zakończenie jest po prostu świetne.

Najbardziej z nich wszystkich zapadła mi w pamięć misja, w której musimy przekonać człowieka walczącego o życie, by wbrew swoim przekonaniom dał sobie wszczepić augmentacje. Z tego miejsca zachęcam do zapoznania się z paradoksem "Statku Tezeusza", wokół którego krąży część fabuły. Jeżeli zaś o nią chodzi - w większości zadań i przez ponad połowę samej rozgrywki będziemy mieli styczność z chyba jej najlepszą stroną. Jest nią sposób prowadzenia dialogów między postaciami na wzór tego znanego z serii Mass Effect. To znaczy, że podczas rozmowy wybieramy pomiędzy mniej więcej trzema kwestiami podsumowanymi jednym słowem i ich opisem, który jest skonstruowany inaczej niż to, co powie Adam. Sens wypowiedzi zostaje ten sam. Działa to świetnie,

Gra hojnie nagradza eksplorowanie. Za każde przejście szybem wentylacyjnym dostajemy punkty, tak samo jak za każdą odnalezioną znajdźkę w postaci e-booków opisujących uniwersum.

zwłaszcza przez to, że konwersacje zostały wzorowo oskryptowane i gesty, które wykonują postacie, pasują do tego co mówią i zmieniają się zależnie od emocji, które odczuwają rozmawiający. Również za sprawą niebanalnego i wzorowo napisanego scenariusza czuć, że wykreowane charaktery w tej grze żyją, a nie są tylko odegrane. Polecam obejrzeć filmik przedstawiający jedną z pierwszych rozmów Adama z Sarifem. Majstersztyk. Gratulacje należą się zwłaszcza tym dwóm wymienionym, a dokładniej Eliasowi Toufexisowi w roli Jensena i Stephenowi Shellenowi w roli Sarifa. Reszta jest oczywiście równie dobra, ale to ta dwójka zasługuje na szczególne wyróżnienie.

Różne wątki fabularne nie usprawiedliwiają niestety jednej z większych

Możemy decydować czy wolimy grać po cichu i móc przez chwilę stać się niewidzialnym, czy też raczej wyposażyć się w Typhoon i siać spustoszenie masowo.

bolączek tej, jak i większości ostatnio wydanych gier, a mianowicie powtarzalności. Misje można tu zasadniczo opisać w trzech punktach: zbieranie informacji, wybicie grupy wrogów, bądź przekradnięcie się do celu za ich plecami i zebranie danych, niekiedy poprzedzone rozmową z jakąś ważniejszą postacią. Dotyczy to zarówno zadań pobocznych, jak i głównych. Do tych ostatnich można jeszcze dodać walki z bossami, które przewijają się parę razy w grze.

Tutaj można wspomnieć o kolejnej cesze gry, która niekoniecznie musi się wszystkim spodobać. Mianowicie jeżeli przekradniemy się za plecami wszystkich wrogów w lokacji niewykryci i będziemy ich ogłuszać zamiast zabijać, na koniec, jeżeli wszystko poszło zgodnie z planem, możemy spodziewać się czterocyfrowej liczby punktów doświadczenia. Natomiast gdy zdecydujemy się wdrożyć trochę brutalności, dostaniemy zaledwie ułamek z poprzedniej sumy. Ponadto, po co dawać nam możliwość ulepszania i wykorzystywania tylu broni, skoro ich użycie jest jednoznaczne ze stratą co najmniej 500 PD? Fakt, to miło, że gra nagradza eksplorację i wysiłek, ale jak dla mnie, pomimo tego, że sam nigdy nie wszczynałem walki, różnica punktowa między jednym sposobem a drugim jest zbyt duża i to nie tylko moja opinia.

Co do samego wykonania obu tych mechanizmów nie mam żadnych zastrzeżeń. Skradanie się obserwujemy z widoku 3. osoby, możemy przylgnąć do ściany lub przeszkody i sprawnymi ruchami przemieszczać się między nimi. Jeżeli mamy odpowiednie umiejętności, możemy też jednym ciosem wykończyć wroga, bądź dwóch. Pochłania to oczywiście naszą energię, którą to uzupełniamy batonami energetycznymi albo innymi substytutami.

Jeżeli jednak ktoś mimo wszystko woli postrzelać, ma do dyspozycji kilka rodzajów broni, od strzelb, poprzez



Źródło: zbiór własny

karabiny czy nawet wyrzutnie granatów i miny. Podobnie jak wcześniej, i tutaj możemy stanąć za filarem prowadząc ogień zza osłony co jakiś czas wyrzucając w stronę wroga wybuchową niespodziankę. Wszystko to jak w każdej poprawnie wykonanej, pojawiającej się w dzisiejszych czasach grze akcji.

Skoro jesteśmy przy walce, warto wspomnieć o walkach z potężniejszymi przeciwnikami, odbywającymi się pomiędzy aktami. Tu pojawia się jeden z największych zgrzytów. Potyczki z bossami zrealizowano po prostu źle. Do przeżycia byłby jeszcze sam fakt zmuszania nas do strzelania i walki z nimi w bezpośrednich starciach, ale jeśli dodać do tego, że każdy pojedynek niczym się od siebie nie różni, pojawia się problem. Cała walka ogranicza się do wpakowania we wroga jak największej ilości ołowiu i choć na niższych poziomach trudności to żaden problem - sam grałem na najwyższym - to nie zmienia to faktu, że jest to niespójne z typem naszej postaci i sprawia wrażenie wciśniętego na siłę (szczęśliwie ma to zostać naprawione w wersji na Wii U). A szkoda, bo gdyby powiązać to w jakiś ciekawy sposób z fabułą, mógłby to być jeden z najlepszych punktów gry, a tak dostajemy tylko nudną eliminację osiłków.

Boli to tym bardziej, że sam główny wątek fabularny jest świetnie dopracowany. W miarę rozwoju akcji odkrywamy jak głęboko sięga ten z pozoru czysto rabunkowy atak na początku gry. Okaże się, że żadna z postaci nie jest do końca tym, kim jest naprawdę, poznamy szczegóły dotyczące pochodzenia Adama oraz osoby, które za tym wszystkim stoją. Innymi słowy, nie ma czasu na nudę. DE: HR oferuje cztery różne zakończenia (niestety wybór należy do nas w ostatnich minutach gry i nie mają na to wpływu nasze decyzje z wcześniejszych godzin grania) każde równie ciekawe, pozwalające spojrzeć na problem ludzkości w odmienny sposób, trochę filozoficznie, ale bez patosu i okraszone prawdziwymi zdjęciami. Naprawdę warto obejrzeć je wszystkie, a może i nawet pomyśleć przez chwilę nad rozwojem ludzkości.

Cała walka z bossami ogranicza się do wpakowania we wroga jak największej ilości ołowiu i choć na niższych poziomach trudności to żaden problem, to nie zmienia to faktu, że jest to niespójne z typem naszej postaci.

Na sam koniec zostawię coś ważnego, co nie jest może wyżyną możliwości dzisiejszych gier, ale co odgrywa ››



Jeżeli tylko nie zasugerujesz się mocno przekłamanym trailerem, chcesz usłyszeć świetną historię i nastawiasz się na eksplorację, kupuj śmiało! Pochłonie Cię klimat, poczujesz więź z Adamem Jensenem.

tu bardzo ważną rolę w tworzeniu genialnego klimatu. Oprawa. Grafika w grze na swoje czasy była porządna, lecz nie tylko z czysto technicznego punktu widzenia, ale również za sprawą nieocenionego wkładu projektantów. Tak jak w Mirror's Edge przeważał błękit i biel, tak tutaj wszystko co widzimy zostało utrzymane w tonacji dwóch kolorów; czerni i złota. Nie znaczy to, że nasze oczy nie ujrzą tu zieleni czy fioletu, ale jeśli tak, to nie rzuci nam się to bardzo w oczy. Najlepiej wygląda to w cutscenkach, gdzie wszystko jest przyciemnione, lekko rozmazane i połyskujące. Nie rozumiem czemu nie stworzono całej gry w ten sposób, tym bardziej że filmiki są niechybnie zrobiono przy pomocy tego samego silnika. Niesamowity klimat jednak utrzymuje się dzięki jeszcze jednemu czynnikowi.

Troszkę ponarzekałem, owszem, ale skończyć chciałbym w dobrym tonie, stąd na koniec pochwalę grę pod innym kątem. Mówiąc o oprawie audio wspomniałem co prawda o aktorach, ale pominąłem muzykę. A przecież ścieżka dźwiękowa Michaela McCanna stworzona dla tego tytułu jest jedną z najlepszych, jakie słyszałem ostatnimi czasy w grach. Zaczynając od „Icarusa" (wykorzystał go nawet "narvinek" w swoim klipie poświęconym serialowi Dr. House), kończąc na samym menu głównym. Połączenie muzyki elektronicznej z ambientem i wszystkim, co charakterystyczne dla muzyki filmowo-growej, okraszone nutką tajemniczości. Znakomite.

Jaka więc jest moja ostateczna ocena i czy polecam dzieło ze stajni Eidos i Square Enix? Polecam w ciemno, zarówno fanom skradanek i action RPG-ów, Zarówno tym, którzy nie grali w poprzednie części, jak i weteranom serii (słyszałem pozytywne opinie na temat tej części z ich strony). Jeżeli tylko nie zasugerujesz się mocno przekłamanym trailerem, chcesz usłyszeć świetną historię i nastawiasz się na eksplorację, kupuj śmiało! Pochłonie Cię klimat, poczujesz więź z Adamem Jensenem, gdyż jest to jeden z najlepszych przykładów odgórnie narzuconej postaci, a po skończeniu zapewne również nie będziesz mógł/mogła się doczekać czasów, w których augmentacje będą na wyciągnięcie ręki każdego. Ja już czekam! ●



Źródło: http://i.imgur.com/W2fmt93.jpg



Laboratorium X

Zaułek Warsonofiewski. Spokojna, cicha uliczka, zaledwie parenaście metrów od Łubianki, jedna z wielu w Moskwie, na którą mało kto by zwrócił uwagę. Niewielu wie, że i ona skrywa w sobie pewną historię… W szczególności budynek numer 11, za oknami którego snują się makabryczne wspomnienia z przeszłości.

Tekst: **Ignis** Obrazy: **internet**

OD TYLNEJ STRONY STOI ZNAK ZAKAZU POSTOJU z napisem „oprócz pojazdów służbowych MWD Rosji", widać także rozległą bramę z napisem „nie zastawiać", a na przechodniów srogo patrzy tablica z płaskorzeźbą Dzierżyńskiego – człowieka, bez którego ta historia by się nie rozpoczęła…

Laboratorium toksykologiczne powstało zaledwie trzy lata po rewolucji październikowej, w 1920 roku na polecenie Lenina. Początkowo znane było pod nazwą „specjalny gabinet" i mieściło się przy ul. Mieszniskiej 4 przy więzieniu Butyrki. Jego pierwszym kierownikiem był profesor Ignatij Nikołajewicz Kazakow. Do 1937 roku laboratorium formalnie istniało przy Wszechzwiązkowym Instytucie Biochemii. Niestety niewiele wiadomo na temat ówcześnie prowadzonych tam badań – informacje zostały udostępnione dopiero w 1990 roku, a i to zapewne nie wszystkie. Wiadomo jednak tyle, że dotyczyło to eksperymentów na zwierzętach.

Zainteresowanie działaniem laboratorium wykazywali Mienżyński, jak i jego zastępca, późniejszy narkom Jagoda. Jak sam Jagoda mawiał, „człowiek zapada na zdrowiu lub jest już chory od pewnego czasu z przyczyn naturalnych. Lekarz zajmujący się chorym może ułatwić mu wyzdrowienie lub śmierć… Reszta to już kwestia techniki". Był z wykształcenia farmaceutą, więc tym bardziej zdawał sobie sprawę z możliwości, jakie mogły się przed nim otworzyć, gdyby sam w przyszłości miał kontrolę nad takim laboratorium.

W 1926 roku z rozkazu ludowego komisarza Mienżyńskiego w OGPU zaczęło działać laboratorium tworzące trucizny i narkotyki. Zostało ono włączone w skład tajnej grupy Wydziału Zagranicznego OGPU Jakowa Sierebriańskiego, która zajmowała się przeprowadzaniem ataków terrorystycznych za granicą. Wówczas szefami pracowni byli S. Muromcew, prowadzący laboratorium bakteriologiczne, G. Majranowski przewodził natomiast laboratorium toksykologicznemu.

Korytarze pracowni rozbrzmiewały echem krzyków udręczonych ludzi, którzy konali godzinami, dniami… A wszystko to na oczach pracowników – wcześniej „troskliwych lekarzy, którzy mogli pomóc".

Przypomnijmy, laboratorium Kazakowa formalnie nadal istniało przy Instytucie Biochemii, lecz zasadniczo znajdowało się pod bezpośrednią kontrolą NKWD (w 1937 roku zostało oficjalnie przeniesione do NKWD).

Celów było kilka: środki, co prawda jeszcze nie wynalezione, mogły wymusić zeznania na aresztowanych, których jeszcze nie złamał brutalny system przesłuchań, stosowany przez śledczych. Jednak celem najważniejszym była konieczność utworzenia takiego specyfiku, który byłby zarówno bez smaku, bez woni, bez możliwości wykrycia w ciele ofiary, za to możliwy do zastosowania przez agentów, polujących na wrogów systemu za granicą.

Po procesach moskiewskich, aresztowaniu Sierebriańskiego i mianowaniu nowego ludowego komisarza spraw wewnętrznych pracownia została rozwiązana. Lub… blokowano jej działanie – źródła różnie podają tę informację. Przyjmuje się teorię, że Jeżow dobrze zapamiętał los swojego poprzednika, który został oskarżony o zabójstwa przy użyciu trucizn, a także próby jego podjęcia; prawdopodobnie sam chciał ustrzec się od podobnego błędu.

Laboratorium zostało ponownie utworzone – ewentualnie, jeśli brać pod uwagę tezę o ciągłym jej istnieniu – jej działanie rozwinęło się podczas kadencji Berii; Majranowski, szef poprzedniej pracowni, niemal od razu zwrócił się do niego z prośbą o zgodę na przeprowadzanie doświadczeń na ludziach – wcześniej eksperymentowano na zwierzętach, lecz wyniki badań nie były tak satysfakcjonujące, gdyż nie było wiadomo, jak zareagowałby organizm człowieka. Beria uśmiechnął się tylko i zapytał „kto powstrzymuje was od testów na ludziach?".

Później, podczas rozmowy z Błochinem, komendantem Kremla, nowo mianowany narkom pytał, czy możliwe byłoby wykorzystanie pomieszczeń w budynku głównym siedziby NKWD na Łubiance na rzecz laboratorium, ››



Majranowski



Muromcew



Filimonow

lecz nie było takiej możliwości, w związku z czym należało zaadaptować budynek w Zaułku Warsonofiewskim, łącząc pracownie chemiczne z celami więziennymi. Wszyscy trzej informowali o postępach swoich bezpośrednio tylko przed Berią lub jego zastępcą Mierkułowem. Podwykonawcami niektórych eksperymentów był Błochin i jego grupa. Od chwili zgody Berii, wydanej na eksperymenty na ludziach ruszyła makabryczna machina…

Co działo się z więźniami? Początkowo dokonywano selekcji ofiar przez specjalny oddział NKWD, tzw. I Oddział Specjalny, a od 1943 roku Oddziałowi „A". Następnie ludzie Błochina oraz członkowie Oddziału „A" sprawdzali tożsamość aresztowanych, a później eskortowali skazańców z Łubianki i Butyrek. Wmawiano im, że idą do szpitala, dzięki czemu mogliby uniknąć rozstrzelania. W gruncie rzeczy nie było to wielkim kłamstwem, gdyż tak czy inaczej zostali skazani na śmierć, lecz w inny, boleśniejszy, dłuższy i brutalniejszy sposób; wyrok nadal, mimo wszystko, obowiązywał. Nowe „obiekty badań" dostarczano prawie każdego dnia. Przy umieszczaniu ofiar w celach również musieli być obecni pracownicy Oddziału.

Gdy skazani znajdowali się już na miejscu, personel pozorował badania lekarskie, podając tak naprawdę różne rodzaje trucizn w wielu rodzajach: od zastrzyków dożylnych, domięśniowych, po zatruwanie żywności i napojów.

Z czasem zaczęto posuwać się coraz dalej. Środki nasenne „z niespodzianką", ubrania lub poduszki nasączone trucizną lub odpowiednio „przyprawione" naboje również nie należały do rzadkości.

Po wielu eksperymentach w 1945 roku udało się stworzyć truciznę odpowiadającą wymaganiom KGB. Po jej zażyciu człowiek „jakby stawał się mniejszy, słabszy, cichszy, Przez piętnaście minut trwało umieranie…".

Ofiary umierały w swoich celach, nieraz w wielkich męczarniach, a także po dłuższym czasie – błogosławieństwem był szybki, kilkudniowy zgon. Wówczas korytarze pracowni rozbrzmiewały echem krzyków udręczonych ludzi, którzy konali godzinami, dniami… A wszystko to na oczach pracowników – wcześniej „troskliwych lekarzy, którzy mogli pomóc". Stali za drzwiami, przyglądając się przez okno przebiegowi całego procesu i dokumentując przebieg agonii. Hałasy starano się zagłuszyć muzyką z płyt gramofonowych.

Dla wszystkich testów, mających ustalić okres obserwacji działania trucizny, ustanowiono określony próg trwania – wynosił on od dziesięciu do czternastu dni. Jeżeli w tym czasie nie doszło do śmierci skazanego, niefortunny „obiekt" zostawał bezpardonowo rozstrzelany. Ale, ale. m.in. dotyczyło to eksperymentu związanego z testowaniem naboi z akonityną. Wykonano zarówno wyrok, jak i testowano kolejną możliwość. Więźniowie nie umierali zbyt szybko; czas agonii był uzależniony od tego, gdzie trafił pocisk. Wówczas ofiara mogła konać zaledwie piętnaście minut lub nawet godzinę.

„Wydaje mi się, że wszystkie przypadki zastosowania zatrutych naboi zakończyły się śmiercią, chociaż pamiętam jednego, którego pracownicy grupy specjalnej dobijali", mówił Majranowski podczas przesłuchań. „Strzelał Filimonow lub ktoś z grupy specjalnej" – dodał. On sam natomiast nie wykonywał w ten sposób wyroków.

Po nastąpieniu zgonu ofiary, nieważne w jaki sposób, przedstawiciel ››

Oddziału „A” sporządzał na odwrocie rozkazu akt o wykonaniu wyroku, który następnie podpisywał zarówno on, jak i Błochin. W skład tej grupy wchodzili Podobiedow, Giercowski i Worobiow. Wszystkie akta tkwią w tamtejszych archiwach aż do dziś.

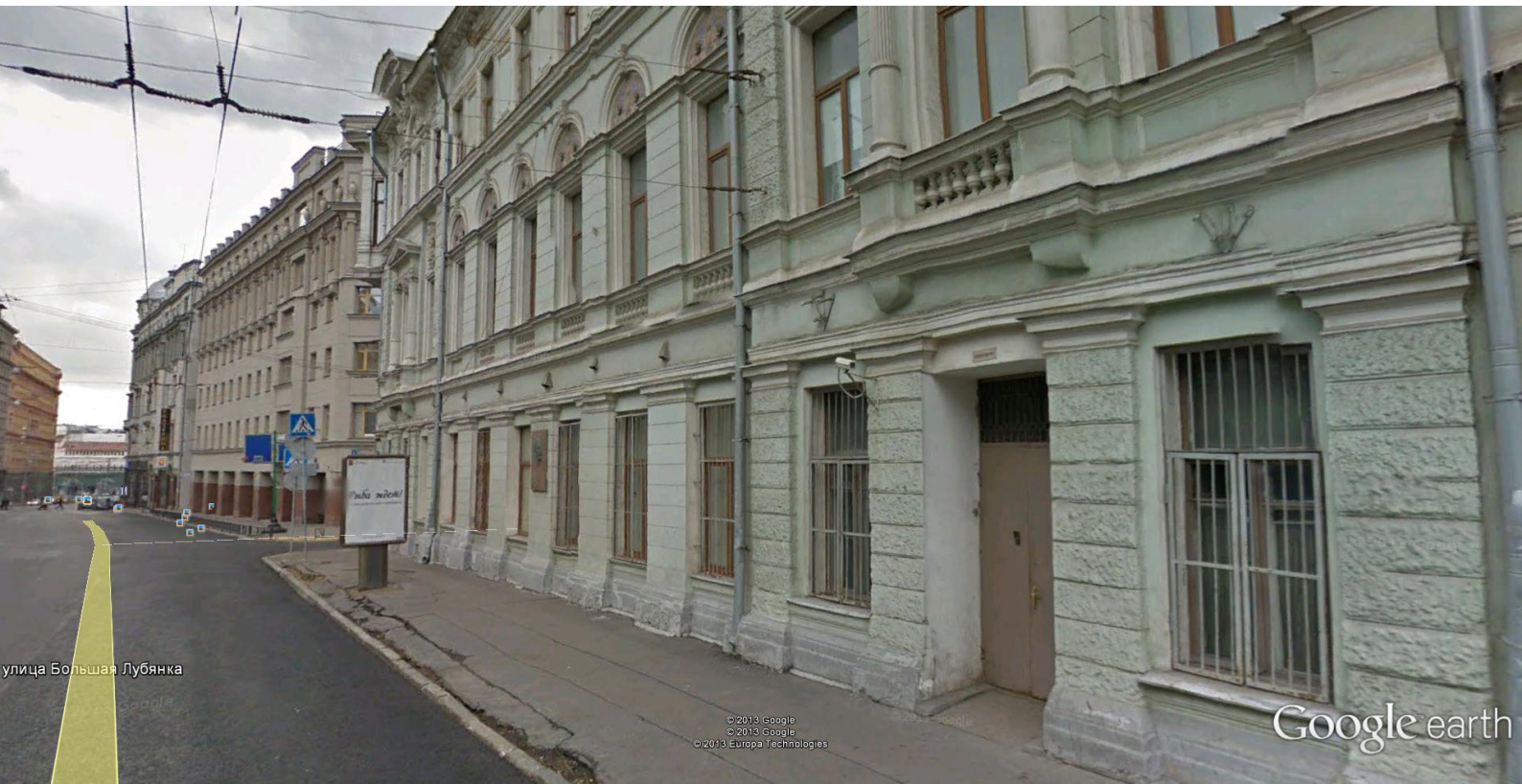
Eksperymentowano z wieloma rodzajami trucizn: od nieorganicznych związków arsenu i talu, cyjanku potasu i cyjanku sodu, po kolchicynę, digitoksynę, akonitynę, strychninę, rycynę oraz kurarę; Majranowski na początku swojej kariery interesował się szczególnie iperytem, co zwróciło uwagę kierownictwa pracowni i z czasem umożliwiło mu stanowisko kierownicze w laboratorium X.

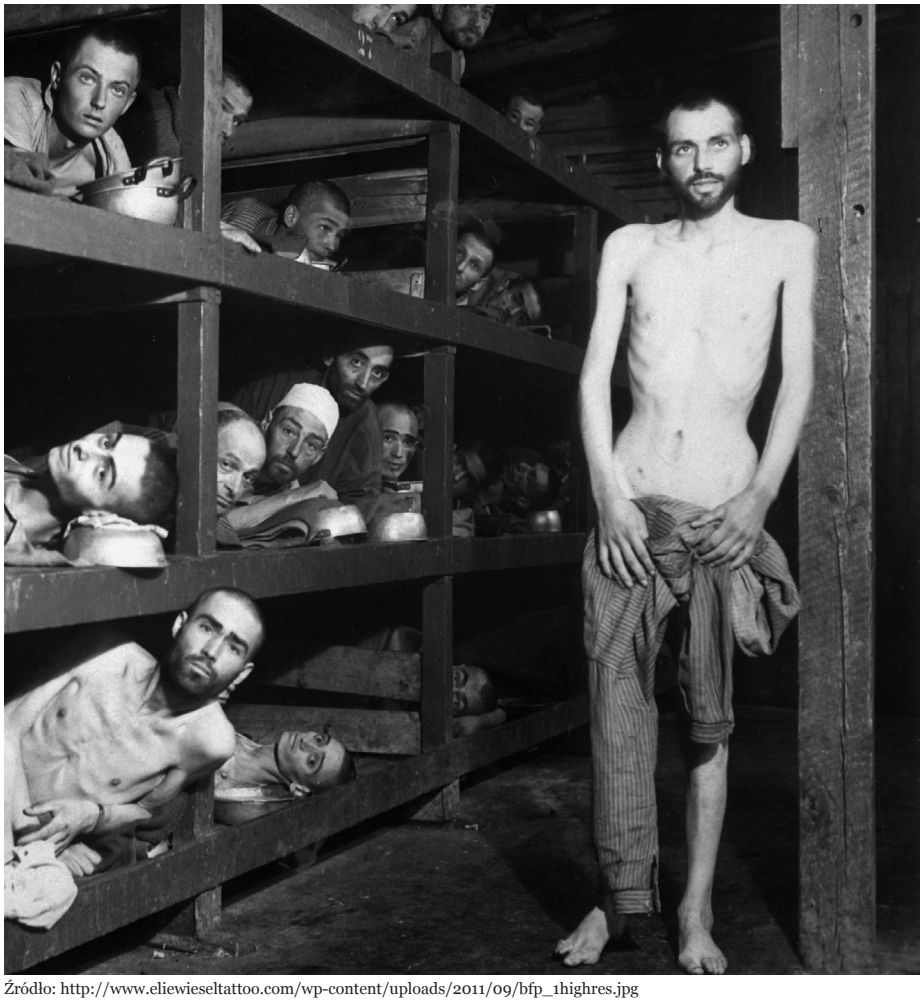
Według słów niego samego, wypowiedzianych kilka lat później podczas przesłuchania, najcięższą śmierć powodowała akonityna. On sam, jako zapalony badacz i znawca tematu, chętnie udzielał informacji. W niewielkich ilościach akonityna porażała ośrodek oddechowy oraz unerwienie serca, natomiast w większych dawkach powodowała śmierć. Jak wynikało z obserwacji, pierwsze oznaki zatrucia pojawiały się już po dwudziestu minutach – sygnalizowały je pobudzenie ruchów, zaburzenia czucia w postaci mrowienia, pieczenia, odnotowywano także uczucie zimna. Występowała również niewrażliwość skóry na ból i dotyk; do innych objawów dochodziły również szumy w uszach, bóle brzucha, a także ślinotok, który po upływie czterdziestu minut stawał się tak wielki, że ofiara nie nadążała z pozbyciem się tak wielkich ilości wydzieliny, co skutkowało wymiotami. Następnie pojawiały się jeszcze silniejsze drgawki i skurcze mięśniowe. Po dwóch godzinach pobudzenie ustawało, występowało natomiast porażenie ośrodka oddechowego, co sprawiało, że ofiary umierały – do końca przytomne, cały czas świadome tego, co się z nimi działo…

Co natomiast testował Muromcew? Tutaj mniej już wiadomo, być może dlatego, że cały zespół tkwił w cieniu Majranowskiego, który był gwiazdą, grał zawsze i wszędzie pierwsze skrzypce. A może lepiej ukrywał swoje tajemnice… M. in. wiadomo, że pospołu z Majranowskim przeprowadzał doświadczenia związane z jadem kiełbasianym. Jak sam wspomina, doszło do trzech takich prób, z których wszystkie zakończyły się powodzeniem. We wszystkich przypadkach obserwowano bóle żołądka, paraliż, nudności, zgon następował w ciągu czterdziestu ośmiu godzin. To wszystko, co wiadomo.

Lecz nie o to chodziło, nie tego poszukiwano podczas długich prac w laboratorium. Agenci KGB (poprzednio znanego pod nazwą NKWD) wciąż żądali znacznie więcej – nadal chcieli uzyskać środek niewykrywalny, tak, aby móc używać go podczas likwidacji wrogów za granicą. W końcu po długich staraniach i wielu eksperymentach w 1945 roku udało się stworzyć truciznę odpowiadającą ich wymaganiom. Po jej zażyciu człowiek „jakby stawał się mniejszy, słabszy, cichszy, Przez piętnaście minut trwało umieranie…”.

W celu udowodnienia skuteczności preparatu, który nazwano K – 2 (chlorek choliny – carbylamine) przewieziono do kostnicy Instytutu im. Sklifoskiego ciała jeńców niemieckich, zmarłych właśnie przy użyciu ››





Źródło: http://www.eliewieseltattoo.com/wp-content/uploads/2011/09/bfp_1highres.jpg

tego środka. Tam patolodzy dokonali autopsji. Niczego nie podejrzewający lekarze, nie będący wtajemniczeni w działalność Laboratorium X, uznali, iż przyczyną zgonu była ostra niewydolność serca. To w zupełności wystarczyło agentom służb – ich cel, który przyświecał od samego początku powstania pracowni, został osiągnięty.

A co z powszechnie poszukiwanym przez wszystkie służby całego świata „serum prawdy" mającym wyciągać zeznania z przesłuchiwanych? Cóż, można stwierdzić, iż i to przedsięwzięcie dr. Majranowskiemu się udało. W 1942 roku odkrył podczas testów na ofiarach narkotyk, pod wpływem którego skazaniec zaczynał otwarcie mówić. Mieszankę, której używał, nazwał „zastrzykiem C". Jednakże ta niezwykła rozmowność trwała zaledwie dwadzieścia cztery godziny, później kończyła się zgonem przesłuchiwanego. Eksperymenty w tej dziedzinie trwały jeszcze dwa lata.

Celem najważniejszym była konieczność utworzenia takiego specyfiku, który byłby zarówno bez smaku, bez woni, bez możliwości wykrycia w ciele ofiary, za to możliwy do zastosowania przez agentów, polujących na wrogów systemu za granicą.

Oczywiście dantejskie sceny, rozgrywające się w Laboratorium X nie mogło pozostać bez śladu na psychice samych pracowników. Stopniowo, wraz z upływem czasu, pogłębiał się rozkład moralny w tym niewielkim zespole. Dwóch członków personelu, Szczegolew i Szczegłow popełnili samobójstwo, ich dwaj koledzy popadli w chorobę psychiczną. Powszechny stał się alkoholizm zarówno wśród samych szefów pracowni, jak i ludzi z grupy Błochina. Mimo wszystko jedynie Majranowski nie ulegał presji psychicznej ani wyrzutom sumienia, chociaż libacje nie były mu również obce. Nie żałował popełnionych zbrodni, w odróżnieniu od swoich współpracowników.

Co działo się dalej? Jak długo danse macabre trwało? Tutaj zachodzą pewne rozbieżności. Zdaniem pawła Pawła Sudopłatowa (to on wydawał polecenia zespołom odnośnie ich badań) w 1946 roku następca Berii, Abakumow, zarządził likwidację laboratorium, natomiast dokumenty uwieczniające działalność zespołu nakazał przechować samemu Sudopłatowowi. Według innej wersji w 1946 roku miano tylko dokonać gruntownej reorganizacji. Wówczas Majranowski pozostał bez przydziału, gdyż stanowiska szefów pracowni otrzymali jego zastępcy.

Inny członek zespołu z Warsonofiewskiego Zaułka, S. Muromcew, wspominał: „Majranowski w latach 1949–1950 siedział w swoim gabinecie w laboratorium i w ogóle nie uczestniczył w pracy zespołu", co samo w sobie, według wersji Sudopłatowa, byłoby niemożliwe, biorąc pod uwagę fakt, iż pracownia miała zostać zamknięta.

Inna rzecz, że po II Wojnie Światowej tymczasowo zniesiono karę śmierci, co sprawiło, że zabrakło więźniów do testów. Wiadome jest, że Majranowski w tym czasie zajmował się ››

zleceniami od Sudopłatowa i Eitingona. Ale nic nie trwa wiecznie... Jak potoczyły się później losy najbardziej znanego doktora z Łubianki oraz jego współpracowników?

Niedługo, bo w styczniu 1951 roku Majranowski został zatrzymany nagle przez władze w ramach zdemaskowania „spisku syjonistycznego w MGB". Pretekstem były „zaniedbania obowiązków służbowych" oraz „nielegalne posiadanie silnych substancji", przy czym „zaniedbaniem" było to, że niektóre środki używane podczas akcji przez czekistów nie działały, przez co operacje za granicą kończyły się niepowodzeniem. Riumin, oficer śledczy w sprawie Majranowskiego, w trakcie śledztwa dodatkowo oskarżył go o przekraczanie uprawnień i nadużycia służbowe, zaś do kompletu dorzucono jeszcze ulubiony zarzut służb stalinowskich – szpiegostwo na rzecz Japonii.

Już w lutym 1953 roku doktor z Łubianki otrzymał wyrok dziesięciu lat więzienia. Cały czas próbował się zrehabilitować, lecz nigdy do tego nie doszło. Niejednokrotnie pisał do Berii, przypominając mu o swoich zasługach, otwarcie pisał również o swojej „szczególnej pracy", lecz nie przyniosło mu to żadnej nadziei na uwolnienie.

Można byłoby pomyśleć, że to koniec całej historii... Lecz nie; służby nadal korzystały z doświadczeń profesora, chociaż samo laboratorium X oficjalnie przestało istnieć. Odnotowano kilkukrotne wywózki z więzienia specjalnego nr 2 we Władimirze do Moskwy, która znajdowała się, jak na rosyjskie warunki, niedaleko.

Po odbyciu kary w 1962 roku Majranowski wyszedł na wolność. Jak się okazało, jako kryminalista nie mógł już powrócić do Moskwy do rodziny. Przyznano mu więc inne miejsce pracy, na północnym Kaukazie, w laboratorium biochemicznym w Machaczkale. Majranowski jednak niedługo nacieszył się jednak życiem, gdyż, według nieoficjalnych teorii, zbyt dużo wiedział, przez co postanowiono go zlikwidować. Zmarł w 1964 roku... na niewydolność serca. Jak mawiają, przypadki chodzą po ludziach... Jak widać nie ominęły one również dr. Majranowskiego. Podobna rzecz spotkała jego następcę Pawła Sudopłatowa (choć ten został zrehabilitowany po upadku imperium w 1991 r.) oraz samego Berię, którym zarzucono - o ironio! - eksterminację ludzi i na tej podstawie „wykonano wyrok".

Muromcew natomiast w 1951 roku został zwolniony z powodu choroby. Podjął się pracy na stanowisku dyrektora Instytutu Epidemiologii i Mikrobiologii im. N. Gamalei Akademii Nauk Medycznych ZSRS. Zmarł 14 grudnia 1960 roku.

Filimonow w 1945 roku został zwolniony ze służby „z powodu dyskredytacji". Od sierpnia 1947 do 1948 roku pozostawał w rezerwie, w 1953 przeniesiono go do Ukraińskiej Socjalistycznej Republiki Radzieckiej na stanowisko zastępcy tamtejszego szefa organów bezpieczeństwa wewnętrznego. Zmarł w 1958. •



Źródło: http://http://thefunambulistdotnet.files.wordpress.com/2013/06/a0fd75a255f8235127ecb0c708b3e01a.jpg



http://gallery.usgs.gov/photos/08_16_2010_dHXk0ONba7_08_16_2010_5

Demokratyzacja Polski w latach 80. XX wieku

Realia na początku dziewiątej dekady XX wieku odbiegły znacząco od przewidywań fundatorów ustroju socjalistycznego w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Państwo, zmagające się z narastającymi kłopotami ekonomicznymi, wstrząsane było protestami ludności robotniczej w latach 1956, 1970 czy 1976, a także inteligencji i studentów w 1968 r.

Tekst: **Tullusion** Obraz: **internet**

NAJPOWAŻNIEJSZE KONSEKWENCJE DLA WŁADZY miały jednak masowe strajki w roku 1980, które wydźwignęły opozycję do miana liczącego się ośrodka oporu i skutkowały przełamaniem monopolu związku zawodowego kontrolowanego przez PZPR oraz utworzeniem nowych i samorządnych związków, a także poszerzeniem swobód obywatelskich w wyniku podpisania tzw. porozumień sierpniowych. Powstały wówczas ruch społeczny NSZZ „Solidarność" skupiał w okresie swojej świetności około 10 milionów członków.

Tak zwany „karnawał Solidarności" został brutalnie przerwany wprowadzeniem stanu wojennego dekretem Rady Państwa dnia 13 grudnia 1981 r. Zawieszeniu uległy prawa i wolności obywatelskie, na ulicach pojawiły się wojskowe pojazdy opancerzone, wprowadzono godzinę milicyjną. Ów stan nadzwyczajny stanowić miał demonstrację siły reżimu i poskromić wzrastające tendencje antyestablishmentowe społeczeństwa. Był to także sygnał dla innych republik radzieckich, świadczący o panowaniu nad sytuacją przez Partię. Należy wspomnieć, iż wprowadzenie stanu wojennego odbyło się niezgodnie z Konstytucją PRL, ponieważ Rada Państwa w świetle jej przepisów mogła wydawać dekrety z mocą ustawy tylko pomiędzy sesjami Sejmu, zaś w grudniu 1981 roku Sejm był w toku obrad. Stan wojenny w Polsce został formalnie zniesiony dnia 22 lipca 1983 roku, jednak sprzeciw wobec chwytającej się wszelkich środków represji władzy nie osłabł. Biuro Polityczne PZPR było w tych okolicznościach w pełni świadome utraty resztek poparcia społecznego oraz konieczności dokonania ustępstw, tym razem drogą reform adjustowanych odgórnie przez decydentów, po to, by pozostać u steru rządów.

Naczelny Sąd Administracyjny

W latach 80. XX wieku doszło do znaczących przekształceń aparatu administracyjnego, których *magnum opus* stało się utworzenie Naczelnego Sądu Administracyjnego, a tym samym reaktywacja sądowej kontroli administracji. Rozpoczął on swoje prace dnia 1 września 1980 roku (a więc na finiszu lat 70.), a nadzór nad nim w zakresie orzekania objął Sąd Najwyższy, mogący dokonywać rewizji jego postanowień oraz podejmować uchwały zawierające odpowiedzi na pytania prawne kierowane przez NSA. Należy odnotować fakt braku stymulacji tej reformy przez wydarzenia z lat 1980-1981, gdyż rozegrały się one dopiero kilka miesięcy po introdukcji Sądu. Był to zatem samodzielny, przygotowany z wyprzedzeniem zamysł, który odczytywać można jako obecną wśród decydentów chęć złagodzenia reżimu.

Przede wszystkim jednak był to rezultat kompromisu między ówczesną władzą polityczną a doktryną prawa administracyjnego, zasadzający się na umożliwieniu badania legalności decyzji administracyjnych w enumeratywnie wymienionych w ustawie przypadkach oraz wniesienia skargi na bezczynność magistratury. Decyzja o obsadzie personalnej Sądu leżała ››

jednak w całości w gestii naczelnych organów państwa. W kontekście politycznym nowo powstały NSA miał być instrumentem łagodzącym spory na linii obywatel – organ administracyjny, dając ułudę równorzędności obu stron. Był to wyraźny wyłom w ustalonym dotąd dogmacie o ostatecznej (to znaczy po wyczerpaniu toku instancji) nieomylności administracji państwowej, który NSA sukcesywnie starał się poszerzać swoimi orzeczeniami w latach następnych.

Formowaniu się nowego sądu administracyjnego towarzyszyło duże zainteresowanie mediów. Prasa taka jak „Rzeczpospolita", „Polityka", „Prawo i Życie" czy „Gazeta Prawnicza" pomagała umacniać prestiż NSA, zajmując się upowszechnianiem jego dorobku. Systematycznie powiększała się liczba skarg wpływająca do Sądu (od 982 w roku 1980 do 13722 w roku 1989 r.), wśród których od 97,6% do 99,5% stanowiły skargi na akt administracyjny (co znamienne, coraz częściej chodziło o decyzje organów centralnych i naczelnych: od 4,7% w roku 1980 do 23% w roku 1986). Co roku udawało się załatwić około 60-75% spraw, zaś orzeczenia korzystne dla skarżących zapadały przeciętnie w 34% spraw.

Nie można jednak zapominać o ograniczeniach kognicji Naczelnego Sądu Administracyjnego. Przedmiotem rozpatrzeń mogły być pierwotnie jedynie decyzje administracyjne (bądź ich niewydanie), będące zaledwie jednym z wielu rodzajów aktów administracyjnych zewnętrznych. Ponadto, NSA posiadał uprawnienia *stricte* kasacyjne, nie mógł zatem zmieniać obowiązującego prawa, a tylko uchylić, unieważnić albo stwierdzić niezgodność z ustawami danego aktu będącego podstawą skargi. Jednoinstancyjność NSA oraz podległość judykacyjna Sądowi Najwyższemu istotnie zawężały jego zdolność do rozwijania teorii prawnoadministracyjnych jako dyscypliny naukowej. Rangę sądu administracyjnego obniżał dodatkowo brak jego ulokowania w Konstytucji, a jedynie w zajmującej podrzędną wobec niej pozycję w hierarchii norm prawnych ustawie zwykłej.

Powołanie Naczelnego Sądu Administracyjnego implikowało dalsze przekształcenia systemu prawnego w celu wprowadzenia lub poszerzenia ram zaskarżalności decyzji organów administracji przez osobę fizyczną albo osobę prawną. Uchwalona dnia 17 maja 1989 r. ustawa o gwarancji wolności sumienia i wyznania umożliwiała odwołanie się kościoła lub związku wyznaniowego do NSA od decyzji organu rejestrowego. Podobną możliwość przyznano również osobie zawieszonej w wykonywaniu zawodu radcy prawnego na mocy ustawy o radcach prawnych z dni 6 lipca 1982 r. W ten sposób udało się, jeszcze przed wejściem w czas transformacji ustrojowej, zrównoważyć zależności w relacjach obywateli z organami administracji. Nie zdecydowano się jednak poddać orzecznictwu NSA kwestii bezpieczeństwa, administracji wojskowej i obronności państwa, obawiając się destabilizacji wewnętrznej, a co za tym idzie – utraty władzy.

W latach osiemdziesiątych XX wieku doszło do znaczących przekształceń aparatu administracyjnego, których magnum opus stało się utworzenie Naczelnego Sądu Administracyjnego.

Trybunał Konstytucyjny

Zagadnienie sądowej kontroli konstytucyjności prawa istniało w Polsce już w okresie II Rzeczypospolitej, jednak nierzadko wizjonerskie i śmiałe idee nie doczekały się wtenczas wcielenia w życie. Organizujący się od drugiej połowy lat 40. ustrój nie sprzyjał tego typu rozwiązaniom, dlatego w Konstytucji z 1952 r. zabrakło przepisów dających odnoszących się do pozaparlamentarnej kontroli konstytucyjności prawa. Kwestia ta wyszła poza kręgi prawnicze dopiero na przełomie siódmej i ósmej dekady XX wieku. Polityczne konsultacje w tej sprawie rozpoczęły się latem 1981 r., wyjściowo w łonie zespołu eksperckiego, a następnie na forum PZPR. W okresie do 1983 roku powstało pięć projektów, po których nastąpiła kilkunastomiesięczna przerwa, spowodowana przewagą osiągniętą przez przeciwników głębszych reform systemowych.

Półtora roku później w Polsce panowała już inna sytuacja polityczna. Zniesiony został stan wojenny, gospodarka pogrążała się w zapaści, zaś sfery rządzące coraz rozpaczliwiej potrzebowały akceptacji swojego przywództwa przez społeczeństwo. W tej atmosferze wznowiono raz jeszcze obrać kurs demokratyzujący ustrój państwa. Drugi etap przygotowań do powołania Trybunału rozpoczął się w lutym 1984 roku. Ustawa w ostatecznym kształcie została uchwalona dnia 29 kwietnia 1985 r, zaś 31 lipca tego roku uzupełniono ją o uchwałę Sejmu normującą szczegółowy tryb postępowania przed TK.

Trybunał Konstytucyjny przyjął postać organu sądowego o kompetencjach ograniczanych przez odwoławcze możliwości parlamentu. Oznaczało to, że orzeczenia Trybunału w sprawach aktów ustawodawczych mogły zostać odrzucone przez Sejm większością 2/3 głosów. Wyroki dotyczące pozostałych aktów normatywnych, to jest wydawanych przez Radę Państwa, naczelne i centralne organy państwowe oraz administracji państwowej, miały charakter ostateczny. Tym samym organ, który wydał kwestionowane przepisy miał obowiązek ››



Źródło: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5b/Sejm_Plenary_Hall_viewed_from_the_rostrum.JPG

dokonania odpowiednich zmian w terminie trzech miesięcy; w przeciwnym wypadku traciły one moc obowiązującą. Jednakże Rada Ministrów oraz jej Prezes, a także Rada Państwa lub jej przewodniczący mogli wystąpić z wnioskiem o ponownie rozpatrzenie sprawy przez pełny skład Trybunału, o ile rozstrzygnięcie dotyczyło aktu prawnego wydanego przez nich lub podległe im jednostki administracji państwowej. Przewlekało to postępowanie, dając czas władzy na reakcję na orzeczenie.

Kontrola Trybunału Konstytucyjnego miała wyłącznie charakter następczy (dotyczyła już uchwalonych dokumentów prawnych, nie mogła zaś ingerować w proces stanowienia prawa) oraz legalny – tak więc badać mógł on jedynie zasadność usytuowania aktu w hierarchii norm prawnych, poprawność jego uchwalenia oraz posiadanie przez uprawniony organ kompetencji do jego wydania. Stwierdzanie zasadności, merytoryczności czy też celowości wprowadzania danych przepisów do systemu prawnego leżało już poza granicami ustawowego umocowania. Ściśle określony został zakres podmiotów mogących skorzystać z inicjatywy wszczęcia postępowania. Oprócz tego Trybunał mógł również odpowiadać na zadane mu przez sądy pytania prawne.

Pojawienie się w polskim systemie prawnym Trybunału Konstytucyjnego nie pozostało bez wpływu na system polityczny PRL, mimo wielu ograniczeń, jakie nałożono na ten sąd. Brak ostatecznego charakteru orzeczeń w sprawie ustaw i dekretów, mogących zostać odrzuconymi przez Sejm uzupełniała kierownicza funkcja parlamentu, który miał możliwość usunięcia sędziego „sprzeniewierzającego się ślubowaniu". Pozycja Sejmu jako nadzorcy personalnego sędziów TK z jednej, a podmiotu, którego akty podlegają badaniom tych samych sędziów z drugiej strony rodziła obawę o ich obiektywizm i nonkonformizm. Z kolei procedura odwoławcza od orzeczeń wydanych w sprawach aktów prawnych organów egzekutywy zakładająca rozstrzygnięcie sprawy przez Trybunał w pełnym składzie mogła stać się formą nacisku na sędziów obradujących w mniejszych składach. Istotne restrykcje tkwiły w zakresie kompetencji Trybunału, spod którego wyjęto kwestie kontroli umów międzynarodowych, aktów wydanych przed wejściem w życie noweli konstytucyjnej z 1982 r., a także przepisów związanych z obronnością i bezpieczeństwem państwa.

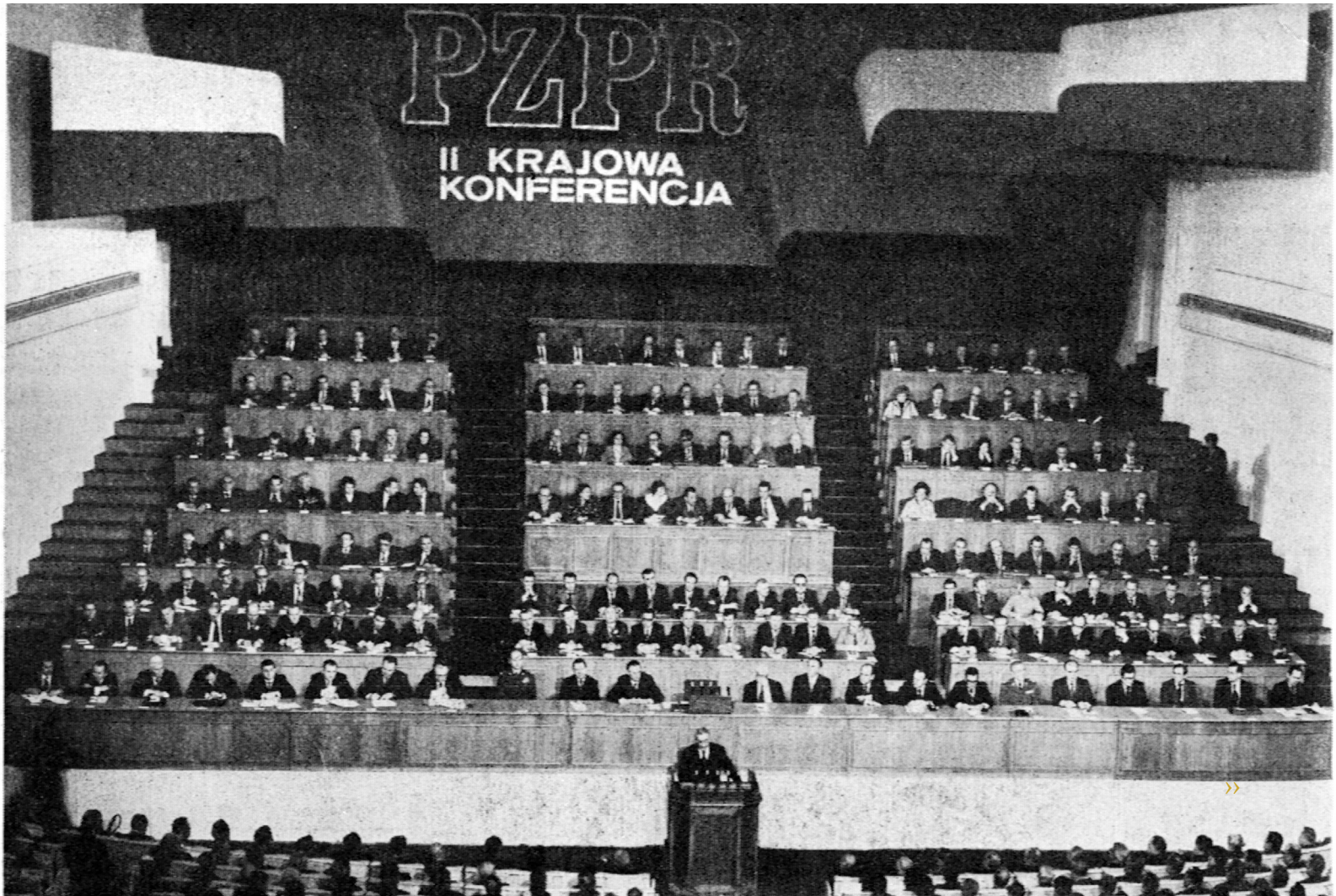
Nie można wszakże uznać Trybunału Konstytucyjnego za instytucję o iluzorycznym wpływie na państwo. Pierwszym i pomyślnie zdanym sprawdzianem intencji władzy wobec tego organu stał się wybór sędziów, dokonany przez Sejm IX kadencji. Postawiono wówczas na kryteria merytoryczne, dobierając osoby o znaczącym dorobku naukowym, uznając go za ważniejszy od dyspozycyjności wobec Partii. Od tego czasu sędziowie TK trwali na straży praw Konstytucji, wchodząc niejednokrotnie w spór z ustawodawcą, co nastąpiło już w przypadku pierwszej rozpatrywanej przez nich sprawy, dotyczącej rozporządzenia Rady Ministrów odnośnie oddawania w użytkowanie wieczyste gruntów i sprzedaży nieruchomości państwowych. ››

W latach 1986-1988 do Trybunału Konstytucyjnego wpłynęły łącznie 54 wnioski (z czego 32 zostały złożone przed podmioty uprawnione przez ustawę; najczęściej były to organizacje społeczne i zawodowe), zaś jedenastokrotnie TK skorzystał z przysługującej mu inicjatywy własnej. Trybunał skoncentrował się na kontroli prawodawstwa Rady Ministrów oraz jej członków z uwagi na jej realną pozycję w państwie, faktycznie dominującą nad parlamentem. Rząd, choć nie bez oporu, uznał uprawnienia TK i zaprzestał prób ich ograniczania. Nie przełamywano również orzeczeń sądu, gdyż wiązałoby się to ze zbyt dużymi kosztami politycznymi i nadszarpnięciem wiarygodności legislatora, na co włodarzy PZPR w ówczesnej sytuacji nie było stać. Tym samym otworzyło się pole do dyskusji nad postulowaną przez Trybunał generalną reformą procesu stanowienia prawa w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej oraz włączenia w tę procedurę podmiotów spoza naczelnych organów państwowych.

Trybunał Stanu

Trybunał Stanu, jako sąd, do którego kierowane miały być wnioski o poddanie odpowiedzialności konstytucyjnej prezydenta, Prezesa NIK, członków rządu oraz posłów i senatorów, istniał już w II Rzeczypospolitej. Był on jednak sparaliżowany przez obóz sanacyjny, który uniemożliwił mu prodedowanie nad sprawą m.in. ministra skarbu Gabriela Czechowicza, podejrzewanego o defraudację nadwyżki z budżetu państwa. Natomiast Konstytucja PRL, będąca produktem nowego ustroju, całkowicie pominęła wątek Trybunału Stanu. Od 1952 roku aż do lat 80. nie można więc mówić o jakiejkolwiek możliwości postawienia wysokich urzędników państwowych w stan oskarżenia w związku z naruszeniem przepisów ustawy zasadniczej lub innych aktów prawnych.

Rozważania dotyczące instytucji Trybunału Stanu zostały podjęte w czasie „karnawału Solidarności", wraz z natężonymi żądaniami ukarania osób odpowiedzialnych za wybuchły w połowie lat 70. kryzys gospodarczy (w tym byłego premiera Piotra Jaroszewicza). Mimo spacyfikowania NSZZ „S" w wyniku wprowadzenia stanu wojennego problem ten nie utracił aktualności, a opinia publiczna nieustannie naciskała na na rząd w tej sprawie. Niejednomyślność konstytucjonalistów, politologów i karnistów nie mogła zdjąć presji ciążącej na Partii, która potrzebowała wizerunkowego sukcesu. Projekt ustawy o Trybunale Stanu został opracowany przez międzypartyjny zespół ekspertów, zaś dnia 26 marca 1982 r. Sejm rozpatrzył go i przyjął, 6 kwietnia stosownie nowelizując Konstytucję PRL.



››



Obecny skład Trybunału Konstytucyjnego. Źródło: http://pzd.pl/uploads/images/fotografia.JPG

Podobnie jak Trybunał Konstytucyjny, Trybunał Stanu został zbliżony pod względem kognicji do sądów, a konkretnie – do sądów karnych. Miał on wyrokować w sprawach o naruszenie prawa konstytucyjnego, rozpatrując je przez pryzmat Kodeksu karnego oraz Kodeksu postępowania karnego i wymierzając przewidziane w nich kary. Konstytucja PRL potraktowała TS jako osobny i samodzielny organ, nad którym nie sprawował nadzoru orzeczniczego Sąd Najwyższy. Co więcej, nie został on powiązany z Radą Państwa, lecz z Sejmem. Parlament wybierał członków Trybunału Stanu na okres swojej kadencji, aż do czasu zebrania się następnego składu TS. Sędziowie mogli w tym czasie złożyć swój mandat tylko wskutek trwałej utraty zdolności do wykonywania czynności, z własnej woli lub w wyniku skazania prawomocnym wyrokiem sądu.

Uprzywilejowanie Sejmu wyrażało się m.in. w jego wyłącznej kompetencji do uruchomienia procedury realizacji odpowiedzialności konstytucyjnej. Ponosili ją dygnitarze zajmujący najwyższe stanowiska państwowe: osoby wchodzące w skład Rady Państwa i Rządu, prezesi NIK i NBP, prokurator generalny PRL oraz kierownicy urzędów centralnych. Niejako uzupełniło się to z kompetencjami przyznanymi NIK w zakresie ochrony obywateli przed niesprawiedliwością dotykającą ich ze strony decyzji administracyjnych. Ściganie przed Trybunał Stanu dopuszczalne było w okresie do 10 lat od momentu popełnienia czynu zabronionego (chyba, że przestępstwo przedawniało się po dłuższym okresie czasu), z tym, że opróżnienie urzędu przez sprawcę nie była okolicznością zamykającą postępowanie. Sankcje w przypadku udowodnionej winy dotyczyły m.in. utraty praw wyborczych, orderów i odznaczeń państwowych oraz zakazu zajmowania stanowisk państwowych; dodatkowo również Trybunał mógł wymierzyć karę określoną w ustawach karnych.

Prezes Sądu Najwyższego był z mocy ustawy przewodniczącym Trybunału Stanu, jednak jego zastępca oraz 22 członków, wybieranych spoza grona parlamentarzystów, nie musieli być rekrutowani spośród kadry prawniczej, chociaż ustawa wymagała kwalifikacji sędziowskich od co najmniej połowy członków TS. Obowiązywała niepołączalność stanowisk sędziego i w administracji państwowej. Sędziowie byli w wykonywaniu czynności związanych z działalnością w TS niezawiśli, podlegając tylko ustawom, i nie mogli być pociągnięci do odpowiedzialności karnej bez zgody Trybunału. Immunitet ten rozciągał się, w granicach czynów dokonanych w związku z pracą sędziowską, także na okres po upływie kadencji.

Reintrodukcja Trybunału Stanu była symptomem pozytywnych przemian polityczno-prawnych zachodzących w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Trafiono w gusta opinii publicznej, domagającej się wystawienia rachunku autorom błędnych decyzji normatywnych w latach 70. Pojawienie się nowego organu badającego zgodność postępowania decydentów z przepisami powszechnie obowiązującymi i zdolnego nałożyć na winnych naruszenia ustaw stosowne kary dawało nadzieję na demokratyzację systemu, oczekiwaną zwłaszcza w ››

dobie trwającego wówczas stanu wojennego. Rzeczywistość szybko ją zweryfikowała.

Trybunał Stanu tylko raz uruchomił postępowanie w sprawie odpowiedzialności konstytucyjnej, jednak nie udało mu się rozpatrzyć sprawy Jaroszewicza i Wrzaszczyka z powodu uchwalonej przez Sejm dnia 21 lipca 1984 roku amnestii. Umorzyła ona kwalifikowalność przestępstw dokonanych przed wejściem w życie ustawy o Trybunale Stanu Oficjalnym *patio legis* ustawy była chęć pojednania rządzących z rządzonymi. Sejm z konieczności zmuszony był przeto wycofać swoje oskarżenie, pozbawiając Trybunał możliwości podjęcia czynności. Zadało to kłam utrwalającemu się w świadomości obywateli po 1982 roku wizerunkowi PZPR jako niebojącej się rozliczeń swoich członków za ich przewiny. Co więcej, odpowiedzialność za kryzys z drugiej połowy lat 70. złożono na barki byłych notabli partyjnych, którzy wypadli z elity władzy po zmianie przywództwa w latach 1980-1981, starając się jednocześnie odsunąć podejrzenia od ekipy Wojciecha Jaruzelskiego. Manewr ten nie zakończył się sukcesem, a decyzja Sejmu została przez Polaków przyjęta z rezerwą, Tym samym ufność, że winni poniosą sprawiedliwą karę raz jeszcze przegrała z polityczną rzeczywistością.

Najwyższa Izba Kontroli

Wyspecjalizowany organ kontrolujący dochody i wydatki państwa był obecny w polskim systemie prawnym pod różnymi nazwami już od początku XIX wieku. Nazwa „Najwyższa Izba Kontroli" pojawia się we właściwym znaczeniu w dekrecie wydanym przez Józefa Piłsudskiego dnia 7 lutego 1919 r., a następnie w Konstytucji marcowej z 1921 r. Odnosiła się ona do instytucji badającej stan finansów administracji państwowej, stan zamknięcia jego rachunków oraz sporządzającej coroczny wniosek do parlamentu o udzielenie albo odmówienie rządowi absolutorium. Prezes NIK był pierwotnie odpowiedzialny jedynie przed Sejmem, a następnie, w wyniku unormowań Konstytucji kwietniowej z 1935 r. zwierzchność nad nim przejął Prezydent Rzeczypospolitej.

W okresie Polski Ludowej NIK przeszła znamienną ewolucję. Ingerowano zarówno w sferę kompetencji, jak i podporządkowując ją coraz to innym organom naczelnym. Zarysowała się wówczas tendencja do jak najściślejszego uzależniania Izby od władzy wykonawczej (na początku Rady Państwa, a od 1976 roku – Rady Ministrów), co w praktyce wykluczało rzetelność kontroli bilansu płatniczego państwa. Niepewność co do losów tej instytucji, umocowanej w Konstytucji PRL od czasu nowelizacji z 1957 roku, została usunięta dopiero na mocy ustawy o Najwyższej Izbie Kontroli, uchwalonej dnia 28 października 1980 roku, i wspartej przez nowelizację Konstytucji oraz statut NIK, uchwalony przez Radę Państwa 17 grudnia tamtego roku.

Sędziowie TK trwali na straży praw Konstytucji, wchodząc niejednokrotnie w spór z ustawodawcą, co nastąpiło już w przypadku pierwszej rozpatrywanej przez nich sprawy.

Izba stała się ciałem kolegialnym na powrót podległym wyłącznie Sejmowi, który powoływał i odwoływał jej Prezesa. Integracja z parlamentem odbyła się na poziomie komisji oraz plenum, w posiedzeniach których brać mógł udział Prezes NIK, osobiście odpowiadający przed Sejmem za sprawowanie swojego urzędu oraz podległych sobie pracowników. Zakres kontroli oparto na czterech podstawowych regułach: legalności, gospodarności, celowości oraz rzetelności działalności gospodarczej, finansowej i organizacyjno-administracyjnej jednostek organizacyjnych, wykonujących zadania wynikające z planów społeczno-gospodarczych, budżetu państwa, aktów prawnych i uchwał Sejmu.

Organami uprawnionymi do zlecenia Izbie kontroli były Sejm i Rada Państwa, wnioski składać mógł Prezes Rady Ministrów. Sama NIK również posiadała inicjatywę własną, nie mogła jej jednak przejawić w przypadku kontroli wstępnej, polegającej na badaniu dokumentów stanowiących podstawę decyzji podejmowanych przez najwyższe organy państwowe. W razie stwierdzenia nieprawidłowości w trakcie przeprowadzania kontroli, pracownicy NIK mogli wydać zarządzenia doraźne zapobiegające szkodom lub niebezpieczeństwu. Mieli oni także prawo wystąpienia do organu wyższego rzędu nad kontrolowanym o podjęcie odpowiednich decyzji. W procesie weryfikacji uczestniczyć mogli, prócz samych pracowników NIK, także rzeczoznawcy i specjaliści w danej dziedzinie, jednak nie brali oni udziału w głosowaniach wewnętrznych organów Izby.

Odnowa ustrojowa Naczelnej Izby Kontroli była ukłonem w stronę oddziałującej na decydentów „Solidarności". Jej rezultatem stało się, prócz umożliwienia tej instytucji wglądu w dyscyplinę budżetową państwa, pośrednio wzmocnienie funkcji kontrolnej Sejmu, sprawującego nadzór ››

osobowy nad Prezesem Izby. Dla władzy z kolei działalność NIK mogła stanowić swego rodzaju parasol ochronny przed pretensjami finansowymi obywateli. Pomoc specjalistów z kolei mogła stanowić wkład w rozsądniejsze gospodarowanie uszczuplonymi zasobami finansowymi państwa.

Rzecznik Praw Obywatelskich

Urząd Rzecznika Praw Obywatelskich w Polsce powstał z inspiracji instytucją ombudsmana, występującą w systemach ochrony praw i wolności państw skandynawskich już od XIX wieku. Propozycje jej przeszczepienia na grunt polski wysuwało od lat 60. i 70. XX wieku grono prawników i publicystów, chociaż nie brakowało również głosów nastawionych sceptycznie do tej inicjatywy. Ustawa z dnia 15 lipca 1987 r. o Rzeczniku Praw Obywatelskich otworzyła obywatelom nową drogę dochodzenia sprawiedliwości, ale skorzystało z niej również kierownictwo polityczne państwa. Był to kolejny krok w procesie „uzdrawiania" socjalizmu, zapoczątkowanym przez wprowadzenie niezawisłego sądownictwa administracyjnego.

Podstawowym zadaniem Rzecznika Praw Obywatelskich było badanie (na wniosek lub z własnej inicjatywy), czy wskutek działania lub zaniechania organów państwa nie doszło do naruszenia praw i wolności obywateli lub zasad współżycia i sprawiedliwości społecznej, oraz przedstawianie wniosków i ocen stanowiących zabezpieczenie przed uchybianiem prawom jednostek w przyszłości. Osoba ta, wybrana na czteroletnią kadencję z możliwością jednokrotnego przedłużenia, powinna była cechować się wiedzą prawniczą, autorytetem i nieposzlakowaną opinią. Rzecznikowi przysługiwał immunitet formalny. Obowiązany był do składania corocznych sprawozdań ze swojej działalności na plenum Sejmu, lecz mógł przy okazji nakreślać ogólny stan przestrzegania praw i wolności obywateli.

Pierwszym Rzecznikiem Praw Obywatelskich została prof. Ewa Łętowska, powołana uchwałą Sejmu dnia 19 listopada 1987 r. Do nowego zadania przystąpiła ona z ochotą, chociaż od początku zarówno ona, jak i pozostali komentatorzy przemian zachodzących w Polsce nie mieli złudzeń co do fasadowego charakteru tego stanowiska. Brakowało unormowań odwołujących się do praw jednostki na poziomie konstytucyjnym, a procedura zmiany ustaw zwykłych oraz długoletnie doświadczenie rozmijania się przepisów prawnych i praktyki politycznej nakazywały raczej cieszyć się ze skali ustępstw poczynionych przez władzę i nie rościć sobie pretensji do rygorystycznego przestrzegania litery prawa. Taki układ odpowiadał również elitom rządzącym, liczącym głównie na poprawę swojego wizerunku w kraju i za granicą.

Urząd Rzecznika Praw Obywatelskich w Polsce powstał z inspiracji instytucją ombudsmana, występującą w systemach ochrony praw i wolności państw skandynawskich już od XIX wieku.

Sejm PRL

Sejm Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej, najwyższy organ przedstawicielski państwa i jedyny wybierany przez ogół obywateli, był faktycznie zmarginalizowany przez egzekutywę i zredukowany do roli maszyny uchwalającej przedkładane jej przez egzekutywę projekty ustaw. Znacznym osłabieniem jego pozycji był obowiązujący system wyborczy. Mimo powszechnego charakteru wyborów, posłowie wyposażeni byli w mandat imperatywny. Oznaczało to związanie ich z wyborcami, którzy mogli odwołać ich w razie niewywiązania się z danych im obietnic. Faktycznie zaś – uzależniało ich nominację od woli aparatu partyjnego (PZPR, przypomnijmy, była wyrazicielem woli ludu). Kolejne ordynacje ograniczały pluralizm polityczny, sprowadzając czynność głosowania do wskazania kandydata spośród ludzi o tym samym rodowodzie politycznym i programie. Wprowadzono możliwość głosowania bez skreśleń, a następnie różnymi drogami narzucano społeczeństwu tę właśnie formę decyzji wyborczej. Wszystko to sprawiło, że kolejne głosowania w PRL jawiły się jako farsa, a w obywatelach wykorzeniono świadomość wagi wyborów dla systemu politycznego, co odbija się echem po dziś dzień.

Pozycja Sejmu w latach 80. uległa jednak wzmocnieniu, w dużej mierze dzięki wykorzystaniu przez niego swojej pozycji legislacyjnej. Uznano go za organ nieuwikłany we wprowadzenie stanu wojennego, dlatego jego poważanie nie zmalało tak bardzo, jak innych instytucji władzy. Reformy, o których była mowa wcześniej, musiały przejść pełną ścieżkę ustawodawczą i były rozpatrywane przez sejmowe komisje oraz biura legislacyjne. Parlamentarzyści wykorzystali swoją szansę, oddziałując w umożliwionym im zakresie na kształt i redakcję przepisów prawnych w sposób podnoszący prestiż ciała przedstawicielskiego, ale także przyczyniając się do liberalizacji prawa (wystarczy wspomnieć wręcz ultraliberalną tzw. ustawę Wilczka). Sejm uzyskał również większy wpływ w aspektach takich jak stanowienie o budżecie państwa i planowanie społeczno-gospodarcze czy też w przedmiocie określania polityki rządu za pośrednictwem uchwał programujących i akceptacji rządowych programów. Sejm VIII kadencji, wybrany ››

w 1980 roku, został rekordzistą pod względem liczby posiedzeń plenarnych, uchwalonych ustaw oraz ilości powołanych komisji stałych (7 powołanych w roku 1952 a 25 w 1982 r.) i nadzwyczajnych.

Zwrócono również Sejmowi - i oddano nowe - narzędzia kontroli organów wykonawczych i administracji państwowej. Rewitalizacja Najwyższej Izby Kontroli, ustanowienie Rzecznika Praw Obywatelskich oraz uzyskanie przez parlament możliwości wyboru sędziów oraz inicjatywy wnioskodawczej w Trybunale Konstytucyjnym i Trybunale Stanu znacząco podbudowało jego rangę ustrojową. Zintensyfikowano również bieżącą kontrolę rządu poprzez częstsze zadawanie pytań poselskich i interpelacji. Zaczęto przesłuchiwać kandydatów na ministrów, doszło nawet do odrzucenia wniosku o odwołanie Prezesa NIK (był to jawny sprzeciw wobec władzy, która mogła jeszcze niedawno bez wysiłku pozbawić mienia i życia każdego człowieka, nie wyłączając posłów).

Trzeba jednak pamiętać o nieprzerwanej dominacji Partii nad Sejmem. Mimo powiększenia jego pola manewru w latach 80. parlament był wciąż zbyt słaby, by urealnić wpływ na sytuacją w państwie. Wydaje się, że posłowie, niesieni przez falę koncesjonowanej demokratyzacji ustroju, rozumieli dobrze swoje położenie, co nie oznacza wszak, że nie korzystali z narzędzi, jakie otrzymali do swojej dyspozycji. Na prawdziwy przełom trzeba było jednak poczekać do kwietnia roku 1989, kiedy to uchwalono nowelę kwietniową, zawierającą przepisy będące efektem porozumienia przy Okrągłym Stole.

Zakończenie

W roku 1989 kierownictwo PZPR podjęło kontrowersyjną dla członków Partii i ryzykowną decyzję o dopuszczeniu opozycji do współkształtowania rządów. Ustalenia dokonane przy



Ewa Łętowska, pierwszy Rzecznik Praw Obywatelskich.

Okrągłym Stole odniosły skutek w postaci dwóch poważnych nowelizacji Konstytucji – 7 kwietnia oraz 29 grudnia tego roku, a także pierwszych po II wojnie światowej połowicznie wolnych wyborów do parlamentu. Wydarzenia te należą już jednak do innego, dużo szerszego nurtu zmian rozumianych jako transformacja ustrojowa krajów postsocjalistycznych.

Charakterystyki przemian ustrojowych, jakie dokonały się w latach 80. XX wieku w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej, nie można dokonywać w oderwaniu od uwarunkowań politycznych. Był to moment, w którym socjalizm ostatecznie wyczerpywał swoją formułę ideologiczną i praktyczną, ale nie był on w stanie zaproponować żadnej realnej alternatywy zdolnej poprawić status obywateli. W wyścigu cywilizacyjnym kraje Zachodu osiągnęły ogromną przewagę, z istnienia której elity rządzące państwami za żelazną kurtyną zdawały sobie doskonale sprawę. Jednak w ZSRR nie było, aż do czasu objęcia steru rządów w KPZR przez Michaiła Gorbaczowa, przyzwolenia na zdecydowaną korektę podstaw doktrynalnych i praktyki rządzenia w żadnej z podporządkowanych mu republik bloku sowieckiego. Kierownictwo PZPR musiało zatem jednać ze sobą potrzebę reform z jednej strony i nacisk społeczeczny na demokratyzację ustroju z drugiej.

Wydarzenia sierpniowe i utworzenie konkurencyjnego wobec władzy źródła poparcia społecznego, jakim bez wątpienia była „Solidarność", umocniły pozycję opinii publicznej. Decyzje kręgów rządowych i notabli partyjnych nie były już przyjmowane milcząco, z rezygnacją; obywatele nie życzyli sobie pozbawiania ich prawa do głosu, które zostało im nieformalnie przyznane w sierpniu 1980 r., a którego nie zdołał odebrać im nawet stan wojenny. Świadoma tego Partia, szukając legitymacji społecznej ››

dla swoich poczynań, będących właściwie rzecz biorąc przeciwdziałaniem przedłużającemu się kryzysowi ekonomicznemu, ale również kryzysowi zaufania do socjalizmu, była skłonna iść na coraz poważniejsze ustępstwa. Oprócz zmian w systemie prawnym, będących przedmiotem niniejszego artykułu, próbowano również demokratyzować inne dziedziny życia społecznego, luźniej związane z ustrojem państwowym. Wśród nich wymienić można dwa etapy reformy rolnej, ustawy umożliwiające działalność przedsiębiorcom prywatnym na równych prawach (ustawa Wilczka), nową ustawę o prokuraturze, pakiet tzw. ustaw wyznaniowych oraz prawo prasowe.

W swoich działaniach wizerunkowych władza posługiwała się szczodrze literą prawa, ufając w zakodowany w społeczeństwie szacunek dla systemu normatywnego jako zbioru obowiązków, ale także gwarancji praw człowieka. W Polakach silnie utkwiła, obecna co najmniej od czasów konstytucji nihil novi z 1505 r., percepcja prawa jako pewnego rodzaju umowy społecznej, w której władca obiecuje nie mieszać się w sprawy poddanych w zamian za powszechne przyzwolenie na zasiadanie przez niego na tronie. W tym kontekście należy rozpatrywać intencję oraz szerokość zakresu zmian, jakie dotknęły system konstytucyjny. Organy takie jak Trybunał Konstytucyjny i Trybunał Stanu, Naczelny Sąd Administracyjny czy Rzecznik Praw Obywatelskich miały przywrócić nadwątlone zaufanie do Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej nie tylko wśród państw udzielających Polsce przed rokiem 1981 pomocy finansowej czy sprzedających licencje na produkcję urządzeń mechanicznych, ale przede wszystkim – dając społeczeństwu instrumenty kontroli władzy.

Odniesienie teorii (reform w systemie prawa) do praktyki ustrojowej, a przede wszystkim do faktycznych przeobrażeń systemu politycznego w szerokim rozumieniu tego terminu nasuwa zgoła inne i mniej zadowalające wnioski. Przede wszystkim, mimo istotnych dla ustroju konstytucyjnego modyfikacji, zasadniczy rdzeń władzy – a więc przewodnia rola PZPR, jej jedynowładztwo pod przykryciem Frontu Jedności Narodowej i jej przemożny wpływ na administrację, na sprawy z zakresu bezpieczeństwa i obronności państwa – pozostawał niewzruszony. Kompetencje nowo utworzonych sądów zostały ustalone tak, by nie dosięgały wymienionych, kluczowych aspektów funkcjonowania państwa. Spory i kontrowersje, jakie ujawniły się przy okazji uzupełniania sfery uprawnień obu trybunałów oraz NSA

W swoich działaniach wizerunkowych władza posługiwała się szczodrze literą prawa, ufając w zakodowany w społeczeństwie szacunek dla systemu normatywnego jako zbioru obowiązków, ale także gwarancji praw człowieka.

dowodziły tego w dobitny sposób – zdjęto z rąk ekspertów prace nad projektami ustaw i powierzono je silniej związanym z kręgami władzy komisjom sejmowym i biurom partyjnym.

Strach przed odpowiedzialnością za błędy poprzednich ekip rządzących stał u podstaw wydanej w 1984 roku amnestii, która uniemożliwiła Trybunałowi Stanu wskazanie winnych zapaści gospodarczej z czasów E. Gierka. Możność odrzucenia orzeczenia Trybunału Konstytucyjnego przez Sejm większością 2/3 głosów była instrumentem obrony przed niekorzystną dla Partii, chociaż właściwą z punktu widzenia konstytucji i ustaw, interpretacją aktów prawnych. Rzecznik Praw Obywatelskich w ogóle nie posiadał zdolności do natychmiastowej korekcji przepisów zagrażających swobodom jednostek. Naczelny Sąd Administracyjny był ograniczany z judykacyjnego punktu widzenia przez nadzorczą rolę Sądu Najwyższego, a od strony kompetencji przez swój kasacyjny charakter, który pozwalał mu wpływać jedynie na ważność konkretnych decyzji administracyjnych, bez możliwości zmiany istoty wadliwego prawa.

Demokratyzacji ustroju Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej w latach 80. nie należy zatem mierzyć akcesorium analizującym rozdzielnie i niezależnie od siebie sfery takie jak polityka, prawo, gospodarka czy społeczeństwo. Dopiero łącząc je wszystkie można dostrzec właściwy motyw postępowania władz polskich w tym okresie, którym była chęć pójścia na kompromis w systemie prawnym przy jednoczesnym zachowaniu *imperium* w sferze realnej polityki państwa. Zyskiem z takiego postępowania miała stać się przede wszystkim poprawa wizerunku kraju na Zachodzie, ale także neutralizacja krytyków reżimu i przekonanie obywateli do tego, że sytuacja w państwie będzie się poprawiać. Jednak poszerzająca się skala ustępstw, na jakie się godziła, było świadectwem jej słabnięcia, w wyniku czego w łonie aparatu partyjnego coraz silniej akcentowano konieczność przerzucenia przynajmniej części odpowiedzialności za podejmowane decyzje na barki opozycji solidarnościowej. Moment, w którym ostatecznie zdano sobie sprawę z nieuchronności rozmontowania socjalizmu w jego dotychczasowym kształcie jest jednocześnie początkiem procesu transformacji ustrojowej. Dekada ta była zatem swoistym przygotowaniem - także psychicznym - gruntu pod okrągłostołowy kontrakt dla działaczy PZPR oraz tej części ich krytyków ze strony opozycyjnej, którzy widzieli możliwość dojścia z nimi do porozumienia. ●

People just don't get along... ...and it bothers me

Tekst: **Hellburn**

LUDZIE KŁÓCĄ SIĘ ZE SOBĄ CAŁY CZAS, PRAWDA? Mógłbym to zignorować jak zawsze. Rozłożyć ręce, lekko skrzywić głowę i powiedzieć na głos: "whatever". Wszystko jednak ma swoje granice, a ja nie mam nieograniczonych pokładów cierpliwości. Zawsze istnieje ta kropla, która przeleje czarę, a ta czarna substancja, która gromadziła się tam od dłuższego czasu, gdzieś się rozleje i narobi bałaganu.

Krystyna Pawłowicz oraz związki partnerskie. Nie będę tu omawiał całej sprawy, bo każdy, kto choć trochę interesuje się polityką na pewno wie o co biega. Pomijam już całą merytoryczną stronę sporu. Chcę jednak napisać co nieco o kwestii, która przy okazji tego incydentu po raz kolejny pojawia się w mojej głowie.Po prostu nie potrafię zrozumieć, dlaczego ludzie wciąż walczą ze sobą? Dlaczego jesteśmy zawistni, nietolerancyjni i egoistyczni? Dlaczego nie możemy wreszcie żyć ze sobą w zgodzie i działać dla dobra wszystkich i każdego z osobna?

Pawłowicz, Gowin i wielu innych posłów zablokowało ustawę o związkach partnerskich. Dlaczego? Czy naprawdę tak ich to boli, że ktoś jest w związku homoseksualnym (co ma chyba jakiś promilowy wpływ na ich życie osobiste)? Czy przez to cała ustawa, która mogła pomóc nie tylko gejom i lesbijkom, ale i innym, żyjącym "na kocią łapę", musiała iść się... ekhm...?

Wiem. W grę wchodzi nie tylko światopogląd, ideały, moralność polityków, ale też zwyczajna, prosta do bólu, walka o elektorat. Ponoć społeczeństwo polskie to ponad 90% katolików (ta... jasne), więc trzeba się podlizać i udać, że stoi się na straży panujących w społeczeństwie reguł, zasad, ale w to można także włączyć szkodliwe stereotypy i przyzwyczajenia. Ale wielu ludzi przed telewizorami i radioodbiornikami nie zdaje sobie z tego sprawy. Emocjonują się, przesiąkają tą walką, którą prowadzi się agresywnym tonem i w efekcie dają się w nią wciągnąć...

Z jakiej racji jedna grupa, która dodatkowo nie ma prawie nic wspólnego z omawianą kwestią, ma dyktować reguły według których powinna żyć druga grupa? Czy ludzie naprawdę upadli aż tak nisko?

Zupełnie niedawno, może ze dwa dni temu, byłem świadkiem małej sprzeczki na Facebooku, na stronie "Nie dla poseł Krystyny Pawłowicz". Zaczęło się zupełnie niewinnie – myślałem, że rozwinie się z tego jakaś merytoryczna dyskusja. Nic z tych rzeczy. Niebawem w ruch poszły "lemingi", "konserwy" oraz... liberalizm jako inwektywa, aż w momencie kulminacyjnym dyskusja najzwyczajniej urwała się (mam wrażenie, że gdyby to nie nastąpiło, następnymi w kolejce byłyby niezbyt przyjemne w odbiorze epitety). Doskonały przykład na to, że politycy poprzez swoje agresywne i przeciwstawne względem siebie postawy w rzeczywistości działają destruktywnie na społeczeństwo jako całość... Już nie pamiętam dyskusji czy rozmowy o poglądach politycznych, która nie kończyła by się kłótnią.

Z jakiej racji jedna grupa, która dodatkowo nie ma prawie nic wspólnego z omawianą kwestią, ma dyktować reguły według których powinna żyć druga grupa? Czy ludzie (w Polsce) naprawdę upadli aż tak nisko, żeby odmawiać innym... bo taki jest ich kaprys?

Czuję zażenowanie zachowaniem wielu osób, także moich znajomych i rodziny... Polaków. Na początku studiów podzielałem poglądy Rousseau i Locke'a. Wierzyłem (naprawdę wierzyłem), że wzajemne zrozumienie i wspólne działanie ku większemu dobru jest jak najbardziej możliwe.

Cóż. "Im dalej w las, tym więcej drzew", a im dłużej się żyje tym bardziej widoczne staje się to, że to jednak Hobbesowi bliżej do prawdy – "człowiek człowiekowi wilkiem"...



Źródło: http://farm8.staticflickr.com/7079/7266341036_f20d3f9470_o.jpg



Stacja końcowa

Jak bardzo ludzie by nie chcieli unikać mówienia o tym, ich życiowa podróż - jak wszystkie - zmierzy kiedyś ku końcowi. Z każdą sekundą, z każdą literą którą rejestrują tutaj wasze oczy koniec ten jest coraz bliższy. Nikt jednak nie zdobył takiej informacji turystycznej, która opisywałaby co czeka nas dalej. Możemy co najwyżej wiedzieć, jak wyglądać będzie ostatnia stacja. A to i tak tylko w części przypadków.

Tekst: **Yuber** Obraz: **internet**

KAŻDY MA JAKĄŚ PODSTAWOWĄ WIZJĘ ŻYCIA POŚMIERTNEGO, wyniesioną z otoczenia i kultywowaną w rozmaitych dziełach fikcji. Nie chodzi mi tu o „wiarę" w to, co nas czeka - bo sam piszę ten tekst jako osoba niewierząca - ale o pierwsze skojarzenia ze słowem „druga strona" w kontekście twórczym.

Judeochrześcijański standard jest prosty: piekło, niebo i czyściec. Rogate istoty kontra istoty o pierzastych skrzydłach. W fikcji schemat ten pojawia się w mniej lub bardziej zmienionych formach, lub przynajmniej w odniesieniach. Same anioły i demony to często występujący goście w wielu uniwersach fantastycznych (zwłaszcza w Might & Magic) - nawet jeśli są zredukowane do rangi kosmitów czy maszyn. Zamierzam przedstawić, czy raczej: krążyć wokół swojej koncepcji tego, co czeka ludzi po śmierci. Powstała ona jako baza dla czegoś, co zaczynało jako ciężkie, psychologiczne opowiadanie, a obecnie kiełkuje jako lżejszy, bardziej „casualny" webcomic.

Rzecz opisywała ostatnie chwile przyszłej samobójczyni. Ukazywała jej procesy myślowe, stopniowe zakrzywianie postrzegania świata i - przede wszystkim - ludzi. Pozbawiona ich, dziczeje, najpierw spłoszona łania - by później udawać przed samą sobą wilka. Człowiek w tym stadium

Planeta czyśćcowa, jak każda planeta, posiada swój północny i południowy biegun. W zależności od tego, jak byliśmy „namagnesowani" przez swoje życie, nasza dusza wypłynie na powierzchnię wody bliższą lub dalszą od któregoś z biegunów planety.

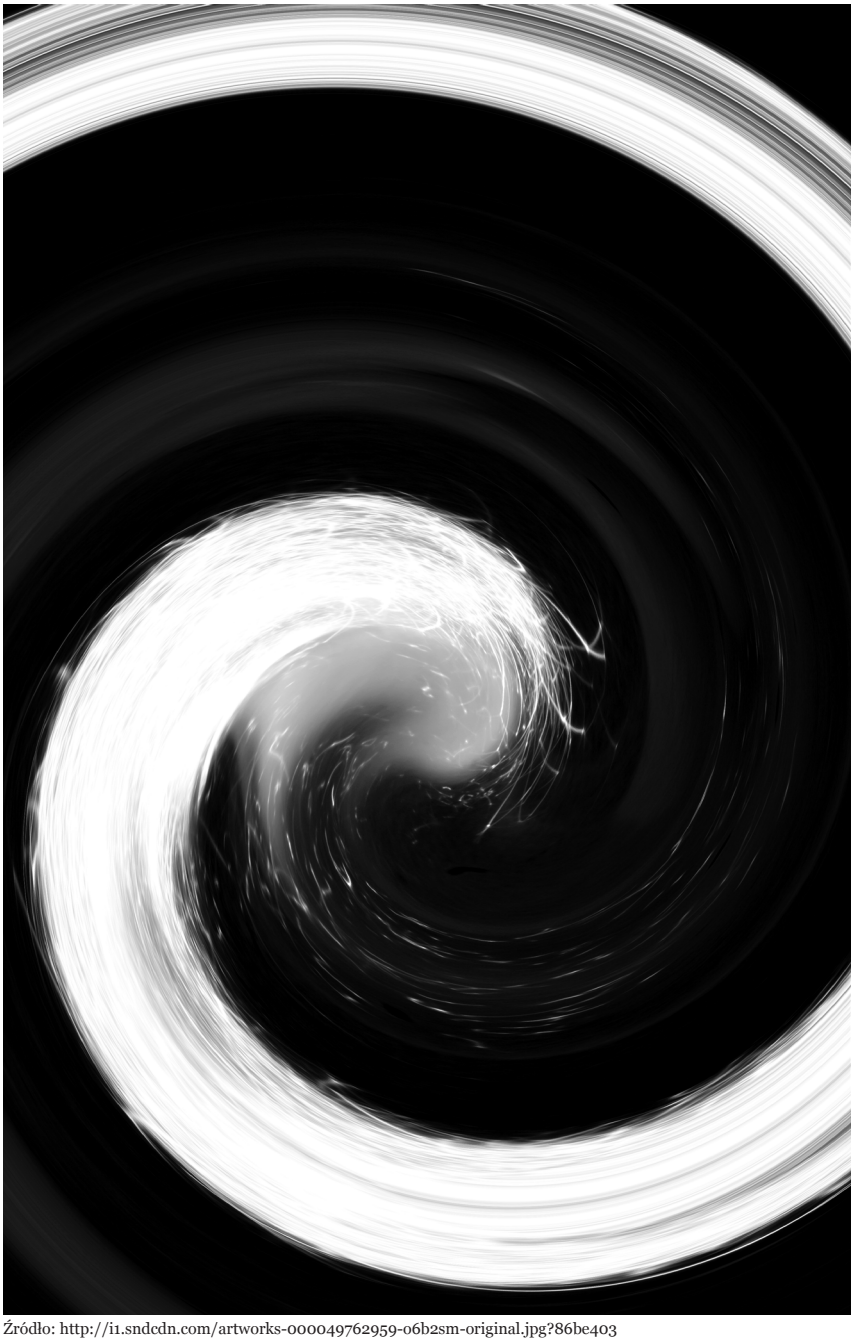
szczerzy zmyślone kły w zmyślonych rozmowach, których nigdy nie odbędzie; kłów tych nigdy naprawdę nie miał. Łatwiej jest jednak jej poruszać chwiejnymi nogami, gdy wyobraża sobie, że tym razem jest drapieżnikiem, nie ofiarą. Jednocześnie do końca łudzi się, że ktoś ją w końcu zatrzyma.

Ostatnie kilometry jej spaceru po zagładę są burzą wszystkich stanów, przez które przechodziła do tej pory. Nie jest to istotą tego tekstu, ale - jak miało się okazać fabularnie - ta jej samotna wędrówka w kręgu rozpaczy miała swoje małe korzonki po drugiej stronie właśnie.

Myślą kończącą opowiadania było bowiem: nic nie dzieje się bez przyczyny. Żadne dobro niewinnej, rzec można - świętej istoty nie zostaje zmarnowane samo z siebie. To zbyt tragiczna i bezsensowna ironia losu, by była czystym przypadkiem. Ktoś po drugiej stronie popycha ją chudym patyczkiem ku krawędzi mostu, by zagarnąć trochę materiału. Najczystszy materiał będzie płonąć najmocniej.

„Niebo to jest żart, obgryziona kość"

Najbardziej podstawowe z założeń tego uniwersum (zaznaczam, że to tylko koncepty z fikcji, a ja nie jestem żadnym ezoterykiem): tak, istnieje życie po śmierci. ››



Źródło: http://i1.sndcdn.com/artworks-000049762959-o6b2sm-original.jpg?86be403

Co daje bycie dobrym? Nie są to magiczne punkty u Boga, które zadecydują, czy pod człowiekiem otworzy się zapadnia do kotłowni. W tym uniwersum podczas swej ziemskiej wędrówki zdobywa on coś na wzór pola magnetycznego.

Tak, jest niebo. Jest piekło i są one koncepcyjnie judeochrześcijańskie; pojawiają się postaci o imionach Biblii lub inspirowane Sztuką Goecji. Struktury niebiańskie i piekielne nie są niezwykle oryginalne i na pewno pojawiało się już takich setki. Najważniejszy jednak jest czyściec.

Co daje bycie dobrym? Nie są to magiczne punkty u Boga, które zadecydują, czy pod człowiekiem otworzy się zapadnia do kotłowni. W tym uniwersum podczas swej ziemskiej wędrówki zdobywa on coś na wzór pola magnetycznego. „Pole" dobre lub złe - niczym północ i południe. Każde dobro i każde zło zmienia nasze uwarunkowanie; nie ma przy tym znaczenia to, jakiej wiary lub niewiary jest człowiek. Wystarczy być dobrym człowiekiem lub złym, by opuścić ziemię z taką lub taką własnością. Wiele razy jednak jest tak, że ktoś do końca nie zdefiniował swym życiem swojego pola. Nie chcę używać tu słowa „neutralność", bo nie jest ono odpowiednie. Ludzie zagubieni z czymś na sumieniu, ludzie czyniący niemałe zło będąc w głębi duszy dobrymi i żałujący swych czynów, ludzie nijacy, zatwardziali hedoniści...

Ciężko jest tutaj jakoś określić wszystkie typy ludzi, którzy nie kończą ani z dobrym, ani złym polem. Mogą ich być setki i każdy może sobie dopowiedzieć jakiś przykład, który przyjdzie mu na myśl. Lepiej więc powiedzieć: ludzie, którzy kończą żywot z niedostatecznie silnym polem. Złym lub dobrym, ale za słabym. Ich czeka „namagnesowanie" w czyśćcu.

Nawiązanie do fizyki jest nieprzypadkowe, ale odstawmy na chwilę magnetyczność. Człowiek składa się z ciała i duszy. W momencie śmierci dusza uwalnia się od tego ciała i zaczyna się unosić. Oczywiście, poza tą koncepcją, słyszeliśmy o takich wizjach czy „relacjach" z doświadczeń śmierci klinicznej. Tutaj „wytłumaczone" to jest w sposób następujący: gdy umieramy, na naszą duszę zaczyna działać swego rodzaju siła wyporu. Im bliżej zgonu jesteśmy, tym jest silniejsza. Czasami jest nam dane wrócić do żywych - pozostajemy wtedy ze wspomnieniem właśnie unoszenia się nad łóżkiem szpitalnym. Gdy zgon następuje nieodwołalnie, dusza przekracza ››

próg wyporności i… wypływa ze świata niczym nadmuchany balon na powierzchnię wody.

Oto, czym jest śmiertelny wszechświat: wodą. Z perspektywy drugiej, pośmiertnej strony. Wszystko nie składa się bowiem z czterech elementów - piekła, nieba, czyśćca i ziemi - a trzech. Czyściec i Wszechświat są jednym elementem. Czyściec jest monstrualnym lądem, a nasz wszechświat - oceanicznymi wodami. Razem tworzą jedność o nazwie „planeta czyśćcowa". Jej wody, widziane z brzegu, połyskują galaktykami i gromadami gwiazd. Jej lądy ciągną się przez lata świetlne. Gdy umrzemy, woda wyrzuci nas na brzeg czyśćca. Już nigdy nie będziemy mogli się zanurzyć w głąb tego oceanu, bo będziemy duszami - balonami z powietrzem.

Tu wracamy do „magnetyczności". Planeta czyśćcowa, jak każda planeta, posiada swój północny i południowy biegun. W zależności od tego, jak byliśmy „namagnesowani" przez swoje życie, nasza dusza wypłynie na powierzchnię wody bliższą lub dalszą od któregoś z biegunów planety. Ponieważ jest to fikcja fantastyczna, można pójść na łatwiznę i pominąć faktyczną zgodność tego zjawiska z prawami fizyki naszego świata. Przecież nasze jej rozumienie nie musi być poprawne, prawda? A po drugiej stronie mogą obowiązywać zupełnie inne zasady. Tamtejsza materia może być czymś innym, czymś niepojętym dla śmiertelnego umysłu.

Jeśli byliśmy więc „namagnesowani" z dostateczną skrajnością, wypłyniemy w pobliżu któregoś z biegunów i zostaniemy stamtąd wyłowieni. Pominę na razie to, przez kogo i zostawię to na część dotyczącą aniołów i demonów. Upraszczając, w takim wypadku po wyłowieniu zostajemy wysyłani do „nieba" bądź „piekła". A jeśli namagnesowani nie byliśmy dostatecznie mocno - woda wyrzuca nas na brzeg gdzieś bliżej „równika". Po to, abyśmy określili się podczas wędrówki po czyśćcowym lądzie.

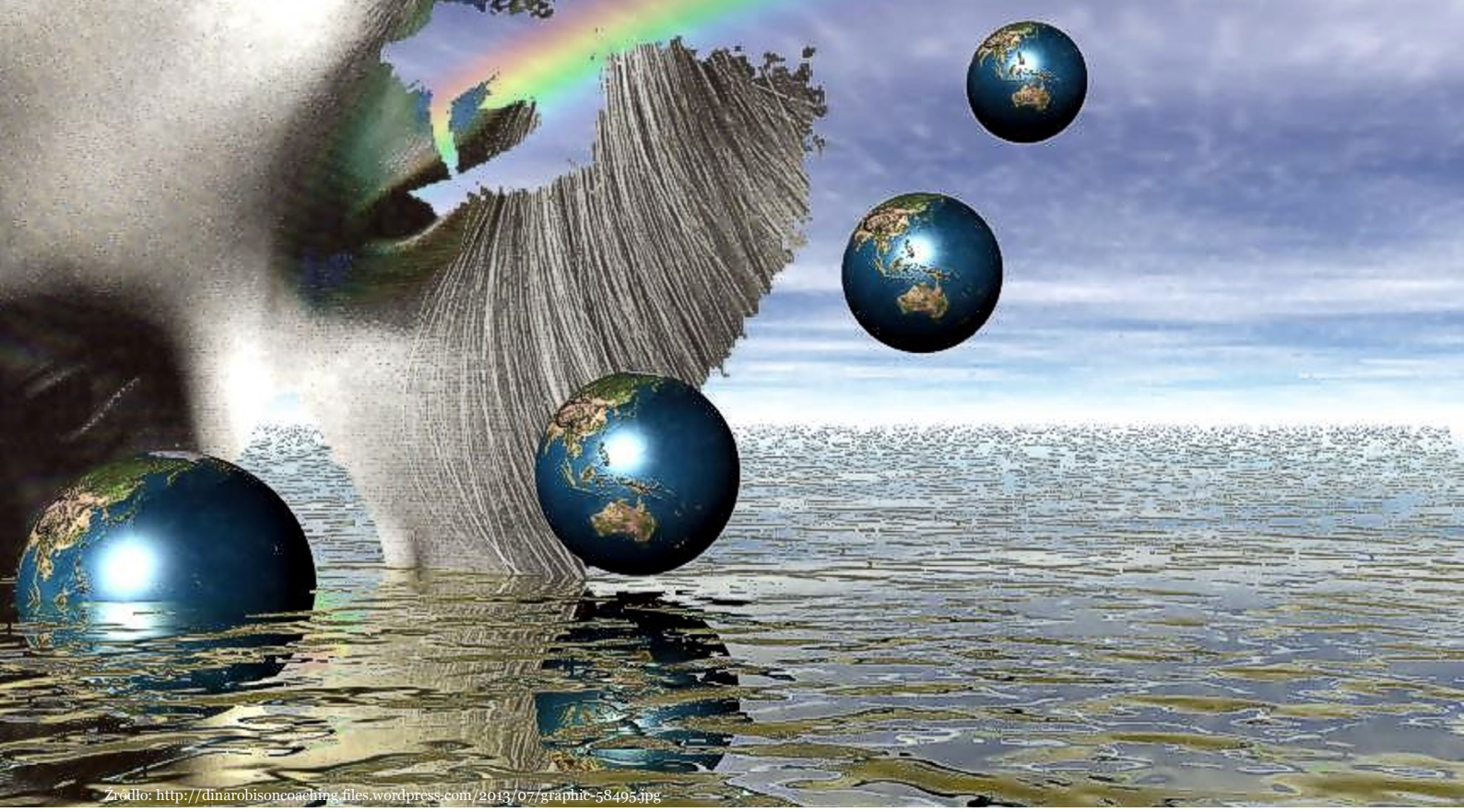
Nie jest to ląd urodzajny. Krajobraz tej „planety" może różnić się do pewnego stopnia między różnymi miejscami - ale przeważnie jest skalisty i suchy. Przeplatają się góry, pustynie, niby--tundry, niby-kaniony… gdzieś znaleźć można pewnie niby-wszystko, co jest na Ziemi. Poza klimatem - tam jest zawsze nijak. Ani zimno, ani ciepło; nie ma deszczów ni słońca. Tylko suchy wiatr i blade światło. Nie ma dnia ani nocy, jest tylko rozmyty zmierzch i świt - wokół wielkiej „planety" nie krążą żadne gwiazdy. Wszystkie są w wodzie. Nad głowami unoszą się kłęby pyłu imitujące chmury, ale słońca czy księżyca brak - tylko czerwona bądź bladożółta poświata. Ale o niej potem.

Monotonną, gargantualną przestrzeń wypełnia coś istotnego: budowle i ruiny. Należy bowiem pamiętać, że człowiek nie był tu od zawsze. Ruiny i arcystare, kamienne konstrukcje są pozostałościami po czasach gdy ludzkość nie istniała, a niebo i piekło bez pohamowania ścierało się na tym właśnie padole. Zamki, fortece, miasta, pobojowiska - wszystko wyprane dawno temu świętą krwią, teraz oblepione przez tłumy ludzkich dusz. Zagubionych, „nijakich" dusz, których ani niebo, ani piekło nie może tak po prostu wziąć do siebie - same muszą ustalić, jakie są i po czyjej stronie mogą być. Panuje nad nimi immunitet; ani „anioły", ani „demony" nie mogą bezpośrednio ich „zabrać". Ale mogą eksploatować „pośredniość", a na dusze czyhają też inne zagrożenia - planeta czyśćcowa pełna jest niebezpieczeństw. Powiedzieć chciałoby się: innych form życia. Ale przecież ciągle mówimy o nieżyciu.

Powiedzmy więc: potwory, mary zrodzone albo z sił emocji i niedoli przewijających się przez ten bądź co bądź katorżniczy wymiar. Albo z rzeczy całkowicie obcych, spoza piekła, nieba, człowieka i rzeczywistości. Ludzkość w świecie naszym, prawdziwym, zawsze z mieszanką lęku, niepewności i ciekawości zastanawiała się nad istotami pozaziemskimi, nieznanymi formami życia z głębin kosmosu. A co powie na nieznane, pozaziemskie, poza-czyśćcowe i poza-pozagrobowe istnienia, które nie są ani aniołami, ani demonami? Większość „potworów" spotykanych w planecie czyśćcowej w istocie jest jednak pochodzenia „naszego", a powyższy koncept „życia spoza piekła, nieba i ziemi" pozostaje tylko tajemniczym smaczkiem.

Zimna wojną można nazwać obecny status quo między niebem i piekłem w tym uniwersum. Planeta czyśćcowa jest pełna pozostałości po wojnach prawdziwych i otwartych; teraz jednak nie ma na nie miejsca. Bardziej opłacalny jest cichy, zakulisowy konflikt o dusze ludzkie.

Dlaczego jednak coś miałoby rodzić się z „sił emocji"? Człowiek, umierając, nie „zmienia się" w duszę, a jedynie uwalnia z ciała. Zawsze byliśmy duszami. Można więc całkowicie pominąć mówienie o czymkolwiek jako o robionym przez duszę w planecie czyśćcowej, a mówić o konkretnym człowieku. To nie nasze dusze wędrują po tamtych lądach, tylko my. My jesteśmy duszami. Ludzkość została „wygnana z raju" poprzez „zakucie" w śmiertelnych ciałach i ››



Źródło: http://dinarobisoncoaching.files.wordpress.com/2013/07/graphic-58495.jpg

ograniczenie przez nie. Dusza - czyli człowiek - w swej pełnej, wolnej formie, która wypływa na brzeg czyśćca po śmierci, to przede wszystkim właśnie siły emocji, myśli, woli.

Rzecz jasna, w pośmiertnym lądzie istnieje cielesność. Nikt nie przenika przez siebie i nie lata w obłoczkach - to po prostu inna wersja tego samego, co mamy tutaj, na ziemi. To, że człowiek jest duszą, objawia się głównie przez siłę jego emocji bądź myśli i rozumu. Wszystko to pochodzi z „głębi duszy", ma więc to jej namacalność, moc. Może być to źródłem potęgi, paliwem dla piekieł lub nawozem dla powstawania wykrzywionych mar - jeśli zgnije w szaleństwie. Może być materiałem dla piekła lub dla nieba. Mają więc o co walczyć w swojej zimnej wojnie.

„Piekło to jest żart, niechaj dzieci chrzczą"

Zimna wojną można nazwać obecny status quo między niebem i piekłem w tym uniwersum. Planeta czyśćcowa jest pełna pozostałości po wojnach prawdziwych i otwartych; teraz jednak nie ma na nie miejsca. Bardziej opłacalny jest cichy, zakulisowy konflikt o dusze ludzkie. Nikomu nie spieszy się do otwartych, dużych akcji - bo powodowałyby większą reakcję drugiej strony. Aniołowie i demony podchodzą do tego niemal jak przywódcy amerykańscy i radzieccy. Jak wspomniano wcześniej, stylizacja tych dwóch „frakcji" jest dość typowa. Siedem książąt piekła takich jak Azmodan czy Lucyfer, archaniołowie Michał czy Rafał, chóry serafinów...

Są oni wszyscy jednak jakby oddzieleni od nas, ludzi. Podczas gdy planeta czyśćcowa jest bardzo namacalna, fizyczna i określona, „niebo" i „piekło" to abstrakcyjne „domeny", nie miejsca. Krążą nieustannie wokół tej planety, przynosząc na jej nieboskłon na przemian czerwone bądź żółtawe, słabe światło. Niebo i piekło nie są określonymi miejscami. Porównać je można raczej do zakrzywionych pasów czasoprzestrzeni; plamy „królestw", rejonów zawieszone są w czarnej nicości, tworząc coś na wzór pola wokół planety czyśćcowej. Co jest poza nimi - nie wiadomo. Przypominają pasy pola magnetycznego Ziemi - ale zamiast pasów pola mamy pasy materii, zamieszkałe tak jak zamieszkane mogą być lądy i planety. Niebo i piekło to więc luźno dryfujące w ramach czasu i przestrzeni, dziurawe zlepki wymiarów, unoszące się w orbicie planety czyśćcowej.

Człowiek jest im przydatny. Człowiek jest też najwyraźniej potrzebny, skoro po cichu o niego się biją. Wspominana była wartość sił woli, emocji i świadomości ludzkiej. Jak można przenieść tutaj przysłowiowe, zatarte już diabelskie kotły, w których gotują się grzesznicy? Siły piekieł „wytapiają" nienawiść, żal i inne nieprzyjemności z dusz utraconych, by pozyskać z nich materiał. Gdy stygnie, przekuwają go w płonącą stal. Oczywiście przed powstaniem człowieka mieli i nadal mają stal swoją, ale można patetycznie rzec - ze zła człowieka diabeł kuje miecze. A z tych, którzy mają przeżyć, zrobi niewolników.

Niestety wciąż nie określiłem, na co niebiosom „materiał ludzki". Założyć może jednak, że nie chodzi w niebie wyłącznie o nasze dobro. Dobro jest względne. Wszystko jest tutaj ››

względne, a niebo nie jest wszechmocne. Dlatego świat istnieje taki jaki jest, jest w nim zło, a poza nim czyha zło jeszcze większe. Taki koncept jest pozytywniejszy od Boga, który jest wszechmocny, ale pozwala na zło. Bardziej... ludzki. Przy okazji - nie wiadomo, czy Bóg istnieje jako faktyczny „szef" nieba, czy jest tylko konceptem, ideą niebios, którą człowiek zrozumiał opacznie. To samo tyczy się szatana. Nie Szatana z dużej litery - bo ten jest jednym z siedmiu książąt - tylko szatana „przysłowiowego".

Wracając na chwilę do tego, kto odbiera człowieka, gdy ten już wypłynie na powierzchnię czyśćcowej wody: robi to, oczywiście, Śmierć. Tutaj przyjmuje też imię Samael, i w milczeniu pomaga duszom wygramolić się bez szwanku z wody. Ale na tym kończy się jego pomoc, bo on - i tylko on - pozostaje całkowicie neutralny. Demony i anioły, jak ludzie, targane są niedoskonałościami i wahaniami i potrafią zboczyć ze swoich ścieżek. Śmierć jest jednak nieubłagana i tylko ona trzyma równowagę w ryzach.

Dlaczego anioły i demony miałyby budować podobne do ludzkich miasta, zamki i forty? Dlaczego miałyby zbaczać ze swoich boskich bądź piekielnych ścieżek, tak jak ludzie zbaczają ze swoich? Czy ich społeczności, ich myśli i samo ich istnienie jest „ludzkie"? Tak.

„Stwórzmy człowieka na wzór i podobieństwo nasze..."

Oto wielka tajemnica zaświatów. Człowiek jest bękarcim bratem aniołów i demonów, dzieckiem specjalnej troski z trójki rodzeństwa. Człowiek ma w sobie ukryte te same siły co anioły i demony (które de facto są z pochodzenia aniołami). Jego emocje, wola i myśl może mieć taką samą potęgę. To fundament tego uniwersum, który ma być motorem napędowym wydarzeń fabularnych twórczości w nim osadzonej. Skrzętnie ukrywana przed śmiertelnikami prawda o tym, że nie są wcale śmiertelnikami. Są trzecią ze stron, która ma potencjał, by stać na równi z pozostałymi. Człowiek - anioł zrodzony z gliny. Szatan rzekł, że syn ognia nie będzie kłaniał się synowi gliny. Ale syn gliny wcale nie musi też się kłaniać synom ognia.

Fikcja zaczynała jako psychologiczna wędrówka po szaleństwie, a ewoluowała do pośmiertnej przygody „płaszcza i wielkiego miecza". Wszystko okraszone krzyżami i krwią - trochę jak życie.

Wcześniej wspomniane było, że dusze ludzkie na lądzie planety czyśćcowej

Ruiny i arcystare, kamienne konstrukcje są pozostałościami po czasach gdy ludzkość nie istniała, a niebo i piekło bez pohamowania ścierało się na tym właśnie padole. Zamki, fortece, miasta, pobojowiska - wszystko wyprane dawno temu świętą krwią, teraz oblepione przez tłumy ludzkich dusz.

są objęte „immunitetem" chroniącym je przed bezpośrednim naruszeniem przez anioły czy demony. Na życzenie mogą jednak znieść z siebie ten immunitet. Może o to poprosić nawet ten, którego zaraz po śmierci mają zabrać do „nieba".

Stają wtedy w obliczu większych zagrożeń i ich względny pośmiertny spokój zostaje zachwiany, ale mają szansę poznać prawdę o swojej wartości. Wartości jako istoty mogącej dorównać „nieśmiertelnym". Przestają zależeć od jednej czy drugiej strony, ale muszą walczyć o przetrwanie. Muszą zacząć wykuwać własną stal z własnej woli. Inaczej zginą po raz drugi - zginą naprawdę. A wtedy czeka nicość, nieistotność i nieistnienie. Los, którego boją się nawet anioły i demony.

Tak więc to życie po życiu nie jest zbyt uczciwe, ale z drugiej strony... pozostawia otwartą na oścież bramkę ryzyka. Ludzka duma może powieźć nas przez tą bramkę do chwały lub ewaporacji. Czy ponowna śmierć w imię własnej wartości jest lepsza niż bycie zawleczonym do nieba, o którym nic nie wiemy?

Oczywiście wszystko to jest koncepcją stworzoną na rzecz fikcji. Fikcja ta zaczynała jako psychologiczna wędrówka po szaleństwie, a ewoluowała do pośmiertnej przygody „płaszcza i wielkiego miecza". Wszystko okraszone krzyżami i krwią - trochę jak życie. Ostatecznie, według tego uniwersum, wszystko w naszym świecie jest tylko wykrzywioną kalką światów nieśmiertelnych. Nie mamy nic, czego oni nam nie dali.

Wszak i zło wydaje się czasami zbyt wielkie, by było tylko ludzkie. Tyle udręki nie może być przypadkiem. Tyle niesprawiedliwości nie może przydarzyć się tak po prostu, tyle cierpienia nie może pójść na marne.

Miliony wisielców nie mogą przecież się mylić. •

Jest super, więc o co Wam chodzi?

Tekst: **Laysander**

KIEDYŚ PRZECZYTAŁEM, ŻE CIEPŁYMI WIECZORAMI WRZEŚNIA 1939 ROKU mieszkańcy Wołomina tłumnie wylegali na dachy swoich kamienic i nasłuchując odgłosów kanonady wpatrywali się z niepokojem w ognistą łunę nad płonącą Warszawą.

Zawsze, kiedy sobie o tym przypominam, wpadam w refleksyjny nastrój. Dzisiaj z wyższych pięter wołomińskich bloków widać nad stolicą pomarańczową poświatę uśpionego miasta, zmąconą tylko pstrokatymi neonami na brutalnie wdzierających się w nocne niebo śródmiejskich drapaczach chmur. Spójrzcie tylko, gdzie dziś jesteśmy, co osiągnęliśmy przez prawie dwadzieścia pięć lat wolnej Polski. Grząskie piaski historii pochłaniały pokolenia, które mogły o tym tylko pomarzyć. Zbyt wielkie ofiary złożono w imię tego miejsca na Ziemi, by nie doceniać czasu pokoju, Jaskini Behemota, wieżowców i powolnych, bo powolnych, zmian na lepsze. Czemu nie potrafimy cieszyć się tym, co mamy?

Informacja o oddaniu do użytku nowego odcinka autostrady nie jest tu bowiem, broń Boże, powodem do dumy, o nie. To tylko pretekst by ponarzekać: na tempo budowy; na polskie drogi (sic!); na skorumpowanych i zdradzieckich polityków; na Niemców i Rosjan; na marnowanie pieniędzy; na biedę; na rząd; na opozycję; na Kościół; na lewaków…

Dobre wiadomości nie są w cenie, bo ludzie wolą szczytować z oburzenia słuchając o aferach, niekompetencji i niedopatrzeniach sądów i policji oraz dzieciobójczyniach-celebrytkach; pytać z emfazą: „Gdzie były służby?!”, negując jednocześnie wszystkie ich sukcesy jako tematy zastępcze.

Nie wiem, z czego to wynika, ale lubimy być nieszczęśliwi, czuć się skrzywdzeni, oszukani. Może daje to poczucie wspólnoty, jednoczy, ekscytuje, a przez to… w pewien pokrętny sposób – satysfakcjonuje? Czasem, kiedy poczytam o tym wszechobecnym złu i beznadziei mam wrażenie, że mieszkam w zupełnie innym kraju. Owszem, nie zawsze bywa tu kolorowo, ale to

Lubimy być nieszczęśliwi, czuć się skrzywdzeni, oszukani. Może daje to poczucie wspólnoty, jednoczy, ekscytuje, a przez to… w pewien pokrętny sposób – satysfakcjonuje?

żaden znów trzeci świat, ludzie nie umierają na ulicach. A skoro już o ulicach mowa, to jeżdżą nimi wcale ładne samochody.

Szczerze drażnią mnie skrajne głosy, wysoko cenię cnotę umiarkowania, dlatego wolę trzymać na dystans ludzi, którym roi się zbawianie rodaków przemocą, obalanie rządów. Co ciekawe, choć sami są w liczbie marginalnej wobec grupy akceptującej obecny porządek, to znajdą się wśród nich i tacy, którzy odmawiają praw rozmaitym mniejszościom, wymawiając się przewagą większości.

Przykłady hipokryzji można mnożyć w nieskończoność i do niczego szczególnie mądrego to nie prowadzi, acz nawet ja muszę dać niekiedy upust swoim malkontenckim skłonnościom, wypominając na przykład gorącą walkę ze światowym antypolonizmem przy jednoczesnym dzieleniu rodaków podług różnych śmiesznych kategorii. Wszyscy czasem szufladkujemy i spłycamy rozmaite kwestie, bo w ten sposób życie robi się zdecydowanie prostsze, ale utożsamianie podziału lewica-prawica z podziałem na dobro i zło świadczy o zaniku zdolności do samodzielnego myślenia.

Nigdy nie można zapomnieć, że świat nie jest czarno-biały, a granice są płynne. Warto czasem spojrzeć na naszą rzeczywistość z innej perspektywy. A nuż w lustrze obojętnego świata zobaczysz się bezbronnym, nagim, istotą w istot rojowisku, a Polskę znajdziesz nieco przyjemniejszą? Spróbuj wziąć z tego coś, to przecież Twoje życie jest…

Złośliwość losu, że punktując narzekaczy, sam, chcąc nie chcąc, stałem się jednym z nich. Kto wie, może w tym tkwi potęga zjawiska? Zachęcam do komentowania i polemiki. Kto pierwszy znajdzie wszystkie nawiązania do piosenek bez korzystania z wyszukiwarki? •

Może i leming ze mnie,
ale nie daj mi Boże,
broń Boże skosztować,
tak zwanej życiowej mądrości…



Rosyjskie gorące pośladki

Źródło: http://img6.gram.pl/120110814181858.jpg

Słowo „multiplayer" w społeczności gier spod znaku Heroes of Might and Magic zwykle kojarzy się miło. Zwłaszcza tryb hot seat był - w moim mniemaniu - zwiastunem przyjaźnie spędzonego czasu, podczas którego rywalizację spychało się gdzieś na drugi plan.

Tekst: **Yuber** Obraz: **internet**

NA PEWNO BARDZIEJ PROFESJONALNE ROZGRYWKI I TURNIEJE mają bardziej formalną atmosferę i potrafią powodować emocje. Podczas takich turniejowych rozgrywek każdy gracz jest jednak zdany tylko na siebie, ale nie musi pokutować za czyjeś błędy - poza swoimi.

Są jednak gry stricte drużynowe, w których właściwie wszystko zależy od tak zwanego teamplayu. Na celownik biorę Dotę 2, nad którą spędziłem już ponad tysiąc godzin... chciałbym powiedzieć, że zabawy, ale byłoby to wielce naciągane.

By nie za długo rozwodzić się nad strukturą samej rozgrywki: Dota to gra sieciowa, stworzona wyłącznie jako multiplayer. Dwie drużyny po pięciu graczy mierzą się w wykrzywionej wersji RTS-a, kontrolując tylko pojedynczych bohaterów. Na pewno słyszeliście o League of Legends, które to wyrosło z pierwszej Doty - koncepcja jest niemal taka sama.

Rozegrałem około 1200 rozgrywek w Dotę 2. Na palcach obu rąk mogę policzyć niestety takie mecze, w których grałem w kompletnym, pięcioosobowym składzie. Zazwyczaj gram albo sam, albo z jednym czy dwoma towarzyszami. Co za tym idzie - system szukania rozgrywek, zwany matchmakingiem, zawsze dorzuca kilku innych, losowych graczy, których nie znamy.

Przed rozpoczęciem wyszukiwania meczu wybieramy także serwer, zwany częściej rejonem. W teorii właśnie z zaznaczonych rejonów powinno szukać nam rozgrywek i graczy. Nie ma ich do wyboru dużo - dwa wybrzeża Ameryki Północnej, Ameryka Południowa, Europa Zachodnia, Wschodnia, Rosja i tak dalej.

Przez tysiąc gier właściwie w każdej ktoś się rozłączał, ktoś nie dołączał na czas, ktoś był AFK. I zawsze, ale to zawsze, był to Rosjanin.

Od dłuższego czasu poza wyborem serwerów wybieramy też „kategorię" językową. W teorii można zaznaczyć angielski i oczekiwać, że w tym języku będą komunikować się inni gracze - którzy przecież też musieli go zaznaczyć. Ale właśnie tutaj zaczynają się nieprzyjemności.

Jestem w stanie zrozumieć to, że ze względu na wciąż względnie niewielką ilość graczy system matchmakingu może dorzucać nam tych spoza zaznaczonej puli rejonów. Jednak po roku nadal nie rozumiem sytuacji, w której przez ponad tysiąc gier z zaznaczonym wyłącznie serwerem Europy Zachodniej (czasami Wschodniej) byłem mecz w mecz umieszczany wśród graczy... z Rosji. Czasami byli to Ukraińcy, Serbowie i obywatele innych państw posługujących się cyrylicą, ale w przeważającej większości byli to Rosjanie. Którzy przecież mają własny serwer.

Aby zobrazować to prościej: mamy tysiąc meczy rozegranych na serwerach Europy. Około 6 na 10 statystycznych graczy w każdym (daję głowę, że każdym) meczu to Rosjanie. Pozostały 1 z 10 graczy to jakiś Ukrainiec bądź Serb, zaś ostatnich trzech to ja i moich dwóch kompanów.

I gdzie tu Europa? Gdzie Francuzi, Anglicy czy Niemcy, którzy według mapy aktywności graczy grają w nią nie mniej niż Polacy? Otóż oni ››

również trafiają do drużyn w 60% rosyjskich. Na forach Doty od roku rosną jak grzyby tematy z narzekaniami na naszych wschodnich sąsiadów. Ich założyciele to nie tylko Europejczycy. Także Amerykanie, Brazylijczycy, obywatele Republiki Południowej Afryki czy Australii narzekają na „inwazję" Rosjan na ich serwerach. Co w takich tematach najczęściej odpowiadają sami Rosjanie: że „chcą szybciej szukać meczu, więc nie odznaczą". I że to „ich problem, nie nasz".

Oczywiście narzekanie nie bierze się znikąd - gdyby rosyjscy gracze komunikowali się w wybranym przez siebie - czyli angielskim - języku i zachowywali jak wszyscy inni, nikt poza rasistami by na ich obecność nie narzekał. Niestety po takiej ilości rozegranych gier muszę, niczym ignorant i rasista właśnie, oświadczyć: rosyjscy gracze w Docie 2 to rozkrzyczane małpy, całkowicie psujące tę notabene świetną grę.

Nie starczyłoby tu miejsca, by opisać w pełni wszystkie zachowania z jakimi zawsze, ale to zawsze spotykałem się w ich przypadku. Za najgorsze postrzegam fakt, iż z góry zakładają oni, że wszyscy inni gracze to także Rosjanie i rozumieją ich język. Zazwyczaj na początku meczu czat zalewa fala cyrylicy. Na swoje nieszczęście znam rosyjski i widzę co piszą Rosjanie. Z góry informują w rodzimym języku co będą robić, zadają pytania i deklarują akcje - a gdy jakiś Europejczyk ośmieli się nie zrozumieć obcego dla siebie alfabetu, natychmiast go opluwają. Jeśli kulturalnie poprosi o używanie języka angielskiego, zostanie zbesztany jeszcze obelżywej - i nie przesadzam tu ani trochę.

Czasami zaczynają obrażać takiego delikwenta w łamanej angielszczyźnie, nazywając go najczęściej „fucking gamburger" lub „fat american boy". Najwyraźniej w ich ograniczonej wizji świata wszyscy, którzy piszą po angielsku, to grubi Amerykanie. Nie muszę chyba dodawać, jak bardzo taka bariera komunikacyjna niweczy najważniejszy element Doty, którym jest współpraca i rozmowa.

Najgorsze jest chyba to, że sami ją stawiają, a gdy ktoś - uprzejmie i ze względu na dobro drużyny - próbuje tą barierę rozbić, rzucają w niego słownymi ekskrementami. Bez powodu, bez prowokacji. Tak po prostu. Wiem, że społeczność multiplayerowa rządzi się swoimi prawami, ale wszystko ma swoje granice.

Aby było zabawniej, Dota 2 posiada także voice chat. Rosjanie nadużywają go przy każdej okazji, gdy tylko co bogatszy posiada mikrofon. Całość rozgrywki wygląda wtedy tak, jakby Rosjanin rozmawiał sam do siebie: krzyczą, bluzgają, żądają czegoś i pytają o coś, jakby sami sobie wmawiali, że wszyscy inni rozumieją. Co z tego, że jest to serwer Europy Zachodniej z zaznaczonym językiem angielskim. Gdy już jakimś cudem dotrą do nich prośby innych graczy, by mówili po angielsku - zgodnie z przeznaczeniem serwera - bądź wcale, zaczynają przeplatać potok rosyjskich obelg łamaną angielszczyzną. Najczęściej jest to coś w rodzaju „fuck your fucking mom bitch". Zgodnie z kanwą świata multiplayerowego.

Granie w Dotę 2 to wspaniały sposób na szybki kurs rosyjskiej „łaciny". Zauważyłem że najczęściej pojawiającym się przekleństwem jest „idi nahui", które to z kolei jest używane - uwaga - jako odpowiedź na cokolwiek po angielsku. Naprawdę, cokolwiek. Prosisz współgracza o coś - idi nahui. Życzysz przeciwnikowi powodzenia - idi nahui. Pytasz go, dlaczego sam zaszarżował na hordę wrogów i zginął bezsensownie - idi nahui, noob. Cyka. Gamburger, pidaras, loch, pidor, mamku ebal! Pizdjec wrot ebanyj, jak śmiesz do mnie, pana Cara Wszechrusi, mówić coś po hamburgersku?

Dla kogoś, kto nigdy nie spędził nad taką grą większej ilości czasu może to się wydawać trochę wymyślonym problemem, ale Dota naprawdę opiera się na współpracy i komunikacji. Jeden błąd jednego, złego gracza jest w stanie popsuć świetną grę kogoś innego, który stara się i w pojedynkę radzi sobie z całą przeciwną drużyną. Można zagrać wspaniały mecz i przegrać go przez jedną, głupią osobę, bluzgającą na wszystkich innych i w pojedynkę ginącą respawn po respawnie.

Dota naprawdę opiera się na współpracy i komunikacji. Jeden błąd jednego, złego gracza jest w stanie popsuć świetną grę kogoś innego, który stara się i w pojedynkę radzi sobie z całą przeciwną drużyną.

Oto druga strona medalu: Rosjanie grają słabo. Nawet, gdyby komunikowali się w sposób cywilizowany lub chociaż nie pisali ani nie mówili nic, byliby uciążliwi. Bohaterzy, którymi gra się w Docie dzielą się głównie na bohaterów wsparcia i bohaterów prowadzących, „carry", którzy potrzebują czasu by rozwinąć skrzydła. Rosjanie właściwie nigdy nie biorą wsparcia. Zawsze wydaje im się, że są w stanie wygrać grę samemu. Każdy rodzaj bohatera ma swoją określoną rolę, ale Rosjanin nigdy się tego nie trzyma. Robi co chce, a jeśli śmiesz mu zwrócić uwagę - lepiej zakryj uszy. Nic ››



Źródło: http://files-cdn.formspring.me/photos/20130225/n512c324f6b8f9.jpg

nigdy nie jest jego winą, a na koniec gry zawsze prosi o zraportowanie całej jego drużyny. Mimo, że sam wbiegał dwadzieścia razy w pojedynkę na pięciu wrogów. Cyka, jak on nienawidzi tych gamburgerów!

Na samym ich obyciu i graniu się nie kończy. Przez tysiąc gier właściwie w każdej ktoś się rozłączał, ktoś nie dołączał na czas, ktoś był AFK. I zawsze, ale to zawsze, był to Rosjanin. Ja wiem, że może nie mają najlepszych łącz, ale nikt ich przecież nie zapraszał na angielskojęzyczny serwer. Od samej odległości rejonów ich ping rośnie co najmniej o 30 ms. No, ale z jakiegoś tajemniczego powodu pchają się ze swoimi drewnianymi komputerami na Europę, by rzucać w nas obelgami i rujnować starania drużyny. Jak tu nie kochać Matuszki Rosji? A spróbuj tylko napisać, że źle ci się gra z kimś kto pisze ciągle po rosyjsku i notorycznie psuje grę, a dostaniesz „report" za rasizm.

Oczywiście, że jest to tylko gra. Być może jest to mikroskopijny problem, ale przecież nie jest to też problem dla mnie osobiście. Wyłączając Dotę przestajemy postrzegać to jako problem. Niemniej gdy jest włączona, chcemy, by rozgrywka była już nie nawet „na poziomie", lecz na „minimum" tego, co wybieramy w matchmakingu.

To gra, w którą odbywają się mistrzostwa z nagrodami o pulach milionów dolarów, a sama rozgrywka wymaga mnóstwa skupienia i jeszcze większej ilości nauki. Z jednej strony gracze „ze stażem" starają się być profesjonalistami, ale z drugiej chcą ludzkiej, rzetelnej komunikacji i współpracy. Pragną też wyszukiwania meczy i graczy z wybranego rejonu i puli języków, ale widać to jest ponad siły Valve. Firma ma związane ręce, bo przecież nie odetnie społeczności Rosjan od gry „tylko" dlatego, że prezentują sobą kulturalne i rozgrywkowe szambo.

Z drugiej strony ten hipotetyczny problem rozwiązano w Borderlandsach, w których dla graczy z Ukrainy i Rosji powstało „borderlands.ru", zupełnie oddzielny serwer - choć może powinno się to nazwać zupełnie oddzielną grą. I oni nie muszą tam dukać na siłę po angielsku i my nie musimy ich znosić. Obie strony są zadowolone. Chciałbym, by takie rozwiązanie pojawiło się w Docie, bo frustracja graczy na całym globie (nawet Chińczyków!) względem Rosjan sięga powoli zenitu. Ale wygląda na to, że Valve czegoś takiego nie będzie w stanie zrobić. A szkoda. To tylko gra, a w jej community jest już tyle agresji, że można by założyć z niej dwa zwalczające się gangi huliganów. Вот, беда.



Źródło: http://clarkkent81.files.wordpress.com/2011/09/transformers-horizontal.jpg

More than **meets the eye?**

Tekst: **Hellburn** Obrazy: **internet**

NOSIŁEM SIĘ Z ZAMIAREM NAPISANIA TEGO ARTYKUŁU już od kilku tygodni – w zamierzeniu miał pojawić się na krótko po zakończeniu serii, ale, jak zwykle, wyszło jak wyszło.

Mowa o Transformers: Prime, kolejnej odsłonie przygód wielkich robotów – pozaziemskiej formy "życia" – zdolnych do przyjmowania alternatywnych form, a tym samym maskowania się przed ludźmi. Poprzednia seria, opatrzona podtytułem Animated, postawiła poprzeczkę dość wysoko. Czy "Prime" podołało? Cóż, przyjrzyjmy się...

Na początku może nieco fabuły: Cybertron, rodzima planeta dla każdego transformera, nękany od stuleci wyniszczającą wojną domową zamiera. Garstka Autobotów (frakcja tych dobrych) zmuszona zostaje opuścić swój dom i szukać schronienia gdzie indziej. W ślad za nimi podążają Dezorientanci (Decepticons – frakcja tych złych), którzy zrobią wszystko by doprowadzić do zagłady Autobotów. Dziwnym trafem (...or is it...?) obie grupy trafiają na ziemię, przenosząc swoją wojenkę na nasz świat... Zdesperowane, zdziesiątkowane i odcięte od swej nadzwyczajnej technologii Autoboty natychmiast zawierają sojusz z ludźmi (chwytając się ostatniej deski ratunku), podczas gdy Decepticony unoszą się gdzieś w chmurach w zakamuflowanym statku kosmicznym...

Serial zaczyna się pięcioodcinkowym prequelem, którego fabuła skupia się na popularnym ostatnio motywie zombie – robo-zombie, pisząc ściślej... I w sumie nie byłoby to nic specjalnego, gdyby nie to, że już na samym początku *ginie* (tak, *ginie*) jeden z Autobotów, Cliffjumper (można stwierdzić, że w sposób całkiem brutalny). Po tym nieoczekiwanie dobrym i ciekawym starcie, akcja nabiera tempa – Cliffjumper zostaje ożywiony jako oszalałe zombie, ku przerażeniu swoich dawnych towarzyszy.

Takich mocnych momentów było niemało, jednakże, mam silne wrażenie, że twórcy nie wykorzystali potencjału tej serii. Postaram się więc po kolei wymienić wszystkie – moim zdaniem – największe tryumfy oraz grzechy autorów TF: Prime.

1. Bumblebee – Szeroko uznany za najbardziej denną i irytującą postać w całym TF: Prime skaut okazał się... jednym z najlepiej przemyślanych i najciekawszych transformerów tej ››

serii. Niepozorny Autobot kupił mnie nie tylko całokształtem swoich zachowań i genialnymi scenami akcji z jego udziałem, ale też interesującą historią.

Mimo iż przez cały serial BBB nie mówił, tylko posługiwał się charakterystycznym "brzęczeniem", bardzo spodobało mi się to, że autorzy postarali się o to by można było go zrozumieć i bez słów (np. w "Operation Bumblebee": Part 1 & 2). Autobot za każdym razem pokazywał też swój potencjał bojowy, gdy tylko miał ku temu okazję (pozbycie się ogromnego Skyquake'a, przechytrzenie Shockwave'a...).

I koniec serii. Bumblebee skradł koniec serialu. Scena, w której "ginie", a następnie przebija mieczem lidera Decepticonów była wprost kapitalna.

„You took my voice. You will never rob anyone from antyhing ever again..."

Ta kwestia dopełniła całości i wbiła mnie w fotel do tego stopnia, że stałem się nowym obiciem. Z początku myślałem, że jeszcze lepsze by było *"You took my voice. I will take your life!"*, ale w końcu, to Autobot – taka kwestia byłaby zbyt "zła" :).

2. Knockout – Medyk Decepticonów, który zaczarował widzów swoim charakterem. Każdy fan tylko czekał na sceny z jego udziałem. Jestem zadowolony z tego, jak twórcy serii poprowadzili tą postać. Knockout kilka razy udowodnił, iż w przeciwieństwie do niektórych, może sobie świetnie poradzić w trudnych warunkach ("Plus one"). Ostateczne dołączenie tej postaci do frakcji Autobotów trochę mnie zdziwiło. Liczyłem na coś więcej...

3. M.E.C.H. i Silas – Najlepszy human villian w historii Transformerów, hands down. Organizacja terrorystyczna, która może realnie zagrozić potężnym robotom. Niestety, od momentu, gdy ich przywódca w ciele martwego Breakdowna postanawia zdradzić swoich towarzyszy i wybija wszystkich, jest już coraz gorzej :(. Próbuje dołączyć do Decepticonów – ci jednak nie widzą w nim przydatnego sojusznika.

Wątek Silasa zostaje szybko ucięty i powraca dosłownie na chwilę, by poinformować widza – to tak na pocieszenie, bo to całkiem ciekawe rozwiązanie – że Dezorientanci prowadzili na nim nieludzkie oraz okrutne eksperymenty. Wkrótce potem, Silas ginie.

Niedosyt. Uważam, że jego wątek można by jeszcze poprowadzić przynajmniej przez kilka odcinków...

Gdyby autorzy choć trochę przyłożyli się do rozwinięcia wątków z potencjałem, a nie patrzyli wyłącznie na budżet... Prawdopodobnie zdecydował bym się na szóstkę.

4. Breakdown – Wielki przegrany :(. Autorzy urządzili sobie z niego kozła ofiarnego Dezorientantów. najpierw pada ofiarą M.E.C.H. i traci oko, a z opresji ratują go Autoboty oraz Starscream (potencjalna zmiana frakcji?), a potem w głupi i niespodziewany sposób ginie z rąk Airachnid. Również – niedosyt i brakło kilku/nastu odcinków więcej. To była ciekawa postać, archenemy Bulkheada, której twórcy nie dali rozwinąć skrzydeł. A mogło być ciekawie...

5. Starscream – Bardzo ciekawa inkarnacja. Wciąż zdradliwy, wciąż niebezpieczny, ale... głupi. Elimunuje Cliffjumpera i sukcesywnie spiskuje przeciwko Megatronowi, co na początku buduje nadzieje, ale później staje się nikim, i każdy zdaje się nim pomiatać.

Jest to bardzo ciekawa postać, której – ponownie – potencjał został zmarnowany. W środku serii odłącza się od Decepticonów, próbuje romansować z Autobotami, by wreszcie stać się wolnym strzelcem – trzecią frakcją. To jednak szybko się kończy, bo gdy już wydaje się, że trzyma wszystkich w szachu... decyduje się przyłączyć z powrotem do Megatrona deklarując lojalność aż do swej śmierci (co jak się później okazuje, mówił szczerze). Takie rozwiązanie jest dla mnie niezrozumiałe i uważam, że autorzy dali tu ciała. Kolejne kilka/naście odcinków ciekawego wątku – Gwiazdowrzaska, jako trzeciej siły zostało pogrzebane.

6. Unicron – Wątek Unicrona, transformera-planety, bez jego transformacji? Słabo. Aktor podkładający mu głos? Jeszcze słabiej. Unicron został potraktowany po macoszemu, nawet jego powrót w filmie „Predacons rising" wcale nie poprawił sytuacji. Unicron miał być tym wielkim, potężnym. Bogiem. A okazał się ledwie kolejnym transformerem, którego w bardzo łatwy, przewidywalny, głupi sposób można pokonać...

7. Soundwave – Prawdziwy badass. Bardzo klimatyczna postać. Emanuje spokojem, jest niepokonany. Nie mówi *nic* przez całą serię... a gdy wreszcie się odzywa – czar pryska :(. Na pocieszenie – źle kończy, tutaj twórcy postarali się o oryginalność. Bardzo ciekawa inkarnacja.

Trochę chaotycznie to wyszło, ale chyba zawarłem tu wszystko, co chciałem. Oczywiście trzeba tu też wymienić inne interesujące postacie serialu, jak Megatron, Shockwave lub Ratchet. Cała reszta była dla mnie... meh.

Serial zasługuje na mocne 5/6, ale gdyby autorzy choć trochę przyłożyli się do rozwinięcia wątków z potencjałem, a nie patrzyli wyłącznie na budżet... Prawdopodobnie zdecydował bym się na ocenę celującą. Tak czy inaczej, polecam. Seria warta obejrzenia. ●



To jest za trudne (?)

Z roku na rok, z miesiąca na miesiąc, przy niemal każdej ostatnio wydanej grze można usłyszeć narzekania graczy na poziom trudności. Według powszechnej opinii schodzi on na psy i jest nieporównywalny do tego, jak wszelkiego rodzaju gameplay był przemyślany kiedyś.

Tekst: **Ymir** Obrazy: **internet**

Fani za przykłady wzorów tworzenia gier przywołują różne tytuły; zarówno nowe, jak i zupełnie stare, poprzedzające okres nowej generacji konsol (a czasem wręcz sprzed ery samych komputerów osobistych, czyli okresu świetności gier na NES-a, Amigę, czy Commodore'a 64). Wysnute ww. wnioski często różnią się od siebie tylko w małym stopniu, bądź wcale. Pomimo wszechobecnego hejtu na korporacje, producentów, designerów, wydawców i bóg wie kogo jeszcze, rynek gier działa dalej i, w mojej opinii, niewiele gorzej niż kiedyś. Co dokładnie jednak denerwuje graczy hardocore'owych? Przykładowo sposób stworzenia produkcji w taki sposób, że ta przechodzi się sama.

Spore, lecz nie nagłe oburzenie połączone z narzekaniem na poziom trudności zaczęło się w okresie wypuszczenia pierwszego Xboksa i później jego kolejnej wersji wydanej w podobnym czasie, co Playstation 3. Tytuły powstające na te konsole bardzo często powstawały na równi z wersjami PC-towymi. Warto tu nadmienić, że zwykle nie zmieniano mechaniki, która faktycznie świetnie sprawdzała się na konsolach, ale już niekoniecznie na komputerach osobistych.

W ten sposób siłą rzeczy porty danych produkcji dostosowane były w głównej mierze pod pady posiadające znacznie mniejszą liczbę przycisków względem klawiatury i myszki. Przypasowywanie shooterów i RPG-ów do specyfiki padów automatycznie wymuszało uproszczenie rozgrywki. Auto-lock na przeciwnikach ››



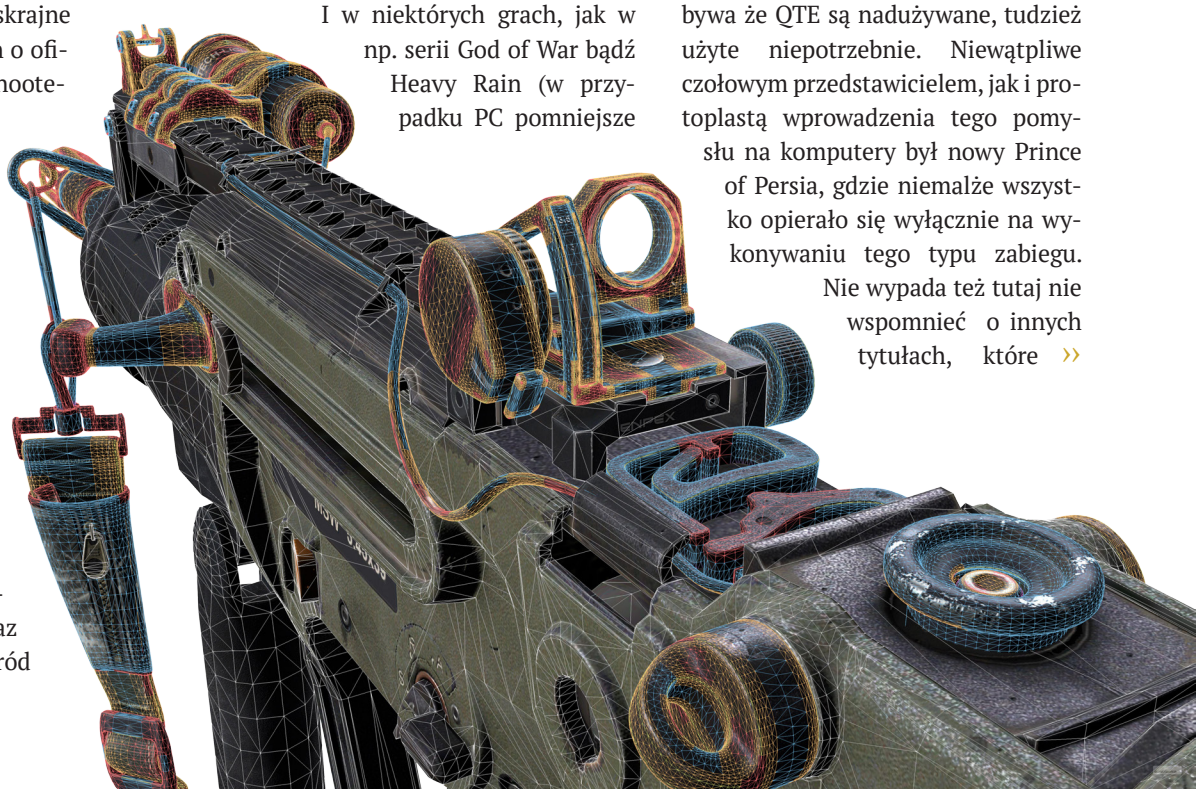
Źródło: http://www.next-gamer.de/wp-content/uploads/2013/06/PoPSnF_Keyart_Landscape.jpg

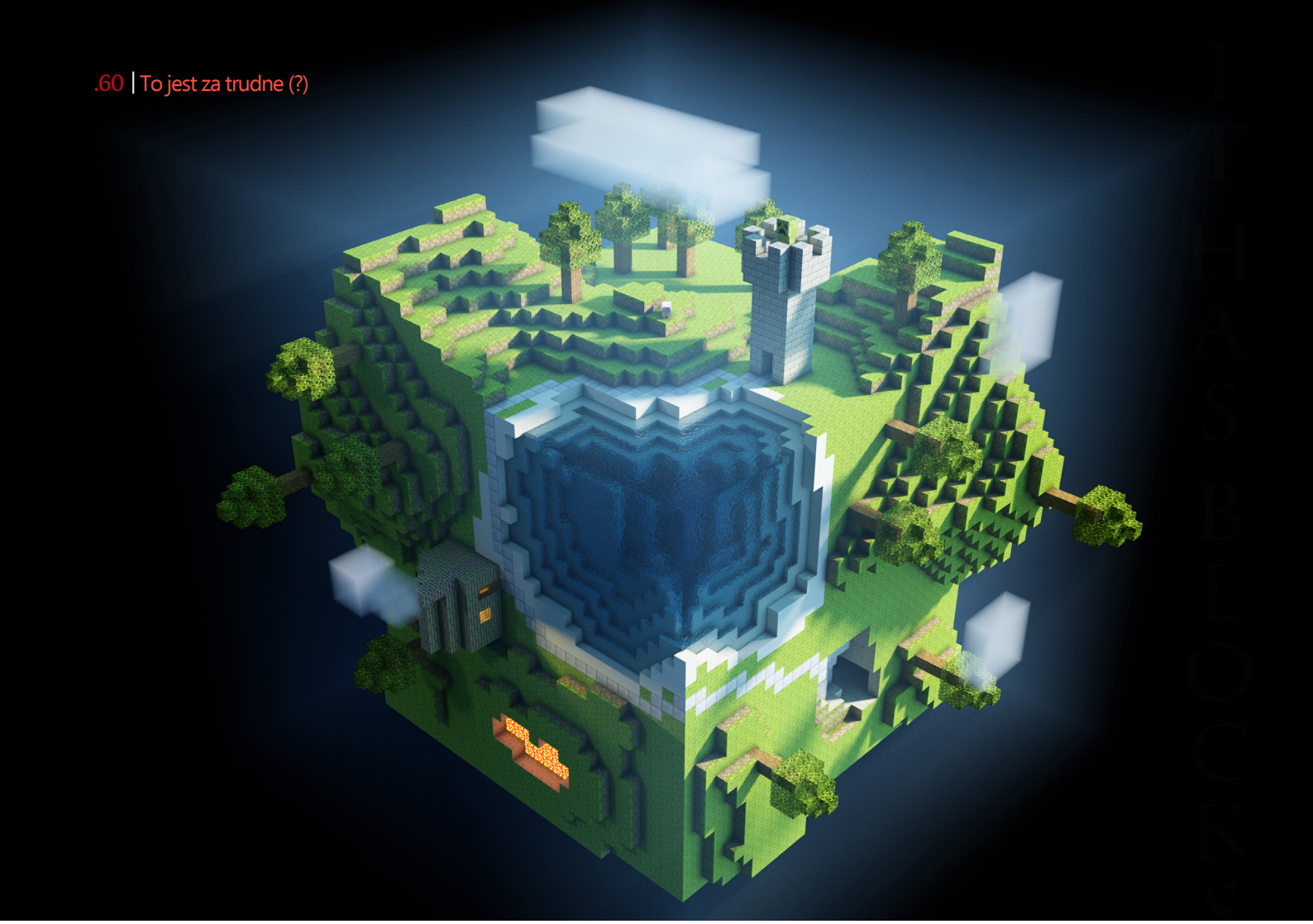
podczas celowania, znaczna przewaga gryzonia nad padem w wypadku namierzania wrogów i zminimalizowany interfejs najbardziej wskazywały na wykorzystywanie tego rodzaju udogodnień. Konsolowcy znali to od lat, fani myszki i klawiatury otrzymali natomiast policzek w twarz.

Tego typu FPS-y zbierały skrajne opinie, od tych mówiących o oficjalnym upadku gatunku shooterów na komputery, po takie, które wychwalały rewolucję wśród gatunku. Przykładów jest sporo, bo od Microsoftowych Gearsów i HALO po nowsze części Call of Duty czy Battlefielda. Dostało się również m.in. Bioshockowi i Resident Evilowi.

Kolejnym w znaczącym stopniu ułatwiającym rozgrywkę ficzerem zapożyczonym z konsol, a teraz równie popularnym wśród gier na piecyki, są tzw. sekwencje Quick Time Events, czyli naciskanie odpowiednich przycisków, których ikony w danym momencie pojawiają nam się na ekranie. Za jednym razem wystarczy pojedyncze użycie losowego klawisza, za innym rytmiczne wciskanie aż do końca wyznaczonego czasu, lub wypełnienia odpowiedniego paska. I w niektórych grach, jak w np. serii God of War bądź Heavy Rain (w przypadku PC pomniejsze wstawki w Wiedźminie), rzeczywiście sprawdza się to świetnie. W wypadku tego pierwszego potrafi stanowić ciekawe urozmaicenie. Produkcja Quantic Dream z kolei pozwala na łatwiejsze skupienie się na innych cechach utworu.

Niestety, co jest znacznie częstsze, bywa że QTE są nadużywane, tudzież użyte niepotrzebnie. Niewątpliwe czołowym przedstawicielem, jak i protoplastą wprowadzenia tego pomysłu na komputery był nowy Prince of Persia, gdzie niemalże wszystko opierało się wyłącznie na wykonywaniu tego typu zabiegu. Nie wypada też tutaj nie wspomnieć o innych tytułach, które ››





Źródło: http://thinkingon.files.wordpress.com/2011/02/minecraft_by_djohaal-d36k7ef.jpg

próbowały owych sekwencji używać częściej, tak jak wspomniany wcześniej Heavy Rain. To właśnie w jego przypadku możemy mówić o produkcie, który niemalże w całości przechodzi się sam.

Wspominając o tym tytule nie można powiedzieć, że wyszło mu to na złe. Bynajmniej, dzięki temu na pierwszy plan wysuwa się fabuła, a gracz może poczuć się jakby brał czynny udział w filmie. Tym bardziej nie można podawać 'filmowości' jako minus, zważywszy na fakt, że twórcy osiągnęli to, co planowali i obiecywali, a nabywcy otrzymali to, czego oczekiwali. Tego samego pomysłu podjęli się twórcy The Walking Dead i sądząc po tym jak dzieło Telltale Games zostało przyjęte przez opinię publiczną wyszło to równie dobrze, jeśli nie lepiej. Nic dziwnego, nawet ci najbardziej hardocore'owi gracze potrzebują odskoczni od dziesiątej z kolei nieudanej potyczki z bossem, czy też po parogodzinnej sesji Starcrafta.

Gry dostarczające takiej samej ilości rozrywki przy mniejszym wysiłku są potrzebne. Istotą jest jednak, by przesiedzenie przed komputerem niemalże bezczynnie miało sens i było wynagrodzone czymś więcej niż tylko kolejnymi punktami i achievementami. Dlatego tak ważne jest czasem postawienie na scenariusz i klimat, nawet kosztem mechaniki (oczywiście wszystko w granicach zdrowego rozsądku). Można tylko żałować, że tego typu pomysły niekoniecznie się sprzedają i przeznaczone są dla dużo węższego grona odbiorców. Przez to właśnie na zyski sprzedaży skarżyła się m.in. grupa Thatgamecompany, twórcy Journey, wychwalanej i wychwytywanej niemalże w każdej możliwej do napotkania recenzji za klimat, pomysł i możliwość przeżycia niesamowitej tytułowej przygody.

Brak celu jest też równoznaczny z brakiem możliwości przegrania. Czy to automatycznie jednak oznacza, że gra jest prosta? Oczywiście nie, gdyż poziom trudności ustalamy sobie wówczas sami.

A co z produkcjami, które celu w gruncie rzeczy nie mają, lub nie jest on ››

priorytetowy? Skąd bierze się popularność MMO, Minecrafta bądź innych gier sandboxowych (w tym serii GTA, The Elder Scrolls)? Przyczyn jest bezsprzecznie kilka. Jedną z głównych na pewno jest to, że tego typu produkcje nie narzucając nam zadania pozwalają na nieograniczoną wręcz swobodę. Nie prowadzą one za rączkę, pozwalając nam samym zaadoptować się w wymyślonym świecie i dzięki temu lepiej go poznać i się w niego wczuć. Za "nie-poruszanie się przed siebie" nie jesteśmy karani uwięzieniem w korytarzu bez wyjścia. Brak celu jest też równoznaczny z brakiem możliwości przegrania. Czy to automatycznie jednak oznacza, że gra jest prosta? Oczywiście nie, gdyż poziom trudności ustalamy sobie wówczas sami, znając warunki świata i wiedząc na co możemy sobie pozwolić. Otwieranie światów to genialne rozwiązanie i nic dziwnego, że coraz więcej gier idzie w tym kierunku.

No dobra, dobra, są jeszcze przecież ci najbardziej fanatyczni i zatwardziali, którym nie przeszkadza brak możliwości zapisywania stanu gry co parę minut i jeszcze częstsze umieranie. Co z tymi, którzy lubią pokląć, napocić się i spędzić na graniu w jeden poziom parę godzin? Cóż... rynek rozrósł się na tyle, że i dla takich osobników znajdzie się coś odpowiedniego. Mamy więc np. osławionego Dark Soulsa, który nie wybacza najmniejszych błędów, a najprostszy boss wymaga paru, bądź parunastu podejść. Mamy tryby hardcore'owe, jak w drugim Wiedźminie, bądź w Diablo 3, w których po śmierci bezwzględnie zaczynasz od początku, niezależnie jak daleko zaszedłeś, czego nie zebrałeś i ile razy nie zapisałeś gry. To wszystko przepadq, prawdopodobnie razem z kontrolerem, którego co słabsi wyrzucą przez okno.

Zwolennicy trudniejszych doświadczeń często powołują się chociażby na Contrę; grę długą, trudną i pozbawioną możliwości zapisu. „Przecież jakoś wtedy nikomu to nie przeszkadzało, tak miało być i się przechodziło, a jaka satysfakcja była..." Taaaak... Tak właśnie, drodzy państwo działa nostalgia.

Gwarantuję, że gdyby większość nie miała z tym tytułem wspomnień z lat młodości, podchodziłaby do niego teraz niechętnie. Problem nie leżałby jednak w grafice czy mechanice, bo to faktycznie pozostało wciąż całkiem świeże i grywalne nawet dziś (choć na poziomie równym aktualnych flashówek), a właśnie w możliwości zapisania i powrotu do niej na chwilę po pracy zaczynając od miejsca, w którym się ją ostatnio zakończyło. Nawet Starcraft, który wymaga naprawdę sporej dawki umiejętności, pozwala oderwać się od niego nawet po godzinie bez żadnej straty po powrocie.

Spore, lecz nie nagłe oburzenie połączone z narzekaniem na poziom trudności zaczęło się w okresie wypuszczenia pierwszego Xboksa i później jego kolejnej wersji wydanej w podobnym czasie, co Playstation 3.

Wszak targetem na aktualne gry AAA są nie tylko młodzieńcy w okresie dojrzewania, (choć to niewątpliwie spora część) ale również wyjadacze z lat 80 i 90, którzy teraz mają nawet pod 40 lat (a i więcej się zdarza), rodzinę, pracę i niedobór wolnego czasu. Nie jest im więc na rękę siedzenie po nocach i branie urlopu tylko dla wbicia wyższego poziomu,bądź przejścia całości na z góry ustalonym, absurdalnym poziomie trudności. Wcale to nie oznacza, że są casualami. Oni też przecież byli kiedyś młodzi i grali tak, jak teraz grają Ci najwięksi pieniacze. To co mówię jest dla sporego odsetka osób oczywiste, a jednak zdarza się, że ludzie o tym zapominają.

I tak na zakończenie potrzymam jeszcze chwilkę stronę hejterów. Trzeba im wszak przyznać, że niektóre gry i serie są ułatwione i zmienione w stosunku do poprzedniczek by zyskać większą liczbę odbiorców, jak np. dopiero co wydane, ale już pojechane od każdej strony Sim City, czy wyśmiane i rozczarowujące dla fanów serii Final Fantasy XIII (Angry Joe umieścił je nawet w top 10 najgorszych gier 2010 roku). Wystarczy wpisać frazę składającą się z tytułu dodając "za łatwa?" w dowolnym języku by otrzymać całą listę przesiąkniętą narzekaniem na to w jaki sposób zmieniono system walki i tym samym zniszczono serię.

Zanotowane przypadki niszczenia serii można znaleźć wpisując również tytuły takie jak Dead Space 3 (który z niesamowicie klimatycznego survival horroru przemienił się w kolejną strzelankę jakich na rynku pełno), Heroes of Might & Magic VI (mocne odejście od pierwotnej idei kosztem poprawienia grafiki i uproszczenia rozgrywki), czy też Fable 3 i Kane & Lynch 2 (zwyczajne średniaki z napompowaną kampanią marketingową). I choć takich przypadków jest sporo, to są to tylko krople w morzu jakim jest branża growa. Co roku wychodzą wszak setki nowych gier, a przecież zawsze można po raz pierwszy zapoznać się ze starszym przedstawicielem gatunku.

Narzekanie jest jednak naturalną koleją rzeczy, a ty, graczu, zawsze masz możliwość wyboru, podpartą wiedzą czerpaną z rozmaitych źródeł, czy kupić dany produkt czy oszczędzić pieniądze na inny. Korzystaj z tego i wybieraj mądrze, a na koniec nie narzekaj za bardzo bez potrzeby, bądź tylko z uwagi na to, że kiedyś "było lepiej" – wszystkim to wyjdzie na dobre. ●

Tradycja czy nowoczesność?

Ostatnimi czasy spostrzegłem, że coraz większa liczba moich znajomych, kolejno, jedno po drugim, zaopatrzyło się w czytniki e-booków. I nie mam na myśli tylko miłośników gadżetów i nowinek technicznych, ale pasjonatów literatury zdecydowanie większych ode mnie, mających w domach całkiem pokaźne księgozbiory.

Tekst: **Moandor** Obraz: **internet**

CZY JEŚLI ELEKTRONICZNY KLON PODBIŁ SERCA TAK ODDANYCH NABYWCÓW tradycyjnej książki można stwierdzić, że rynek księgarski w najbliższych latach czeka coś na kształt rewolucji?

Książki w wersji elektronicznej istniały już od dość dawna, ale długi czas nie mogły się przebić do szerszej rzeszy odbiorców, głównie za sprawą niewygodnej i męczącej oczy lektury na ekranie monitora. Opracowanie tzw. e-papieru sprawiło, że czytanie cyfrowych książek stało się niemal tak samo wygodne jak tych tradycyjnych. Wielu twierdzi, że nawet wygodniejsze. Bo przecież czytnik jest niewielki, niewiele waży, można go schować w przegródce plecaka czy kieszeni kurtki. Przewrócenie stron odbywa się za pomocą jednego kliknięcia a na jednym czytniku można zmieścić zawartość niejednej osiedlowej biblioteki. Urządzenie nie wymaga stałego podłączenia do zasilania ani częstego ładowania baterii. Jeśli wczytać się w większość komentarzy i artykułów na temat Kindle'a i konkurencyjnych czytników innych firm, ukazuje się obraz wynalazku idealnego, z którym tradycyjna książka nie jest w stanie się równać.

Mnie bliżej jest do traktowania książek w sposób „dworski" (termin A. Fadiman), co sprowadza się po prostu do elementarnego poszanowania, tak, żeby nie wyglądały jakby je podeptało stado słoni.

Czy tak jest w istocie? Czy już tak cenimy sobie dążenie do wygody, że trzymanie w rękach tradycyjnego woluminu i przewracanie stron zaczyna być wpisywane po stronie wad?

Spotkałem się z takimi opiniami, ale na szczęście stanowią one zdecydowaną mniejszość. Większość moich przyjaciół, która zaopatrzyła się w e-czytniki, traktuje je nie jako następcę tradycyjnej biblioteczki, ale raczej jej dopełnienie, głównie do umilania sobie czasu w podróży bądź do lektury książek, których raczej by w tradycyjnej formie nie kupili, takich na jeden raz. To ostatnie można określić nowoczesnym „pójściem do biblioteki" – przeczytać, oddać i zapomnieć nie wychodząc z domu.

Zapewne nie miałbym problemu z obsługą e-czytnika, z przyzwyczajeniem się do lektury książek w takim formacie. Ale ani przez chwilę nie pomyślałem, że e-biblioteka schowana w czytniku niczym dżin w lampie, mogłaby mi zastąpić tradycyjną, piętrzącą się na półkach - a w ostatnim czasie również nie mieszczącą się na półkach. Jednym okiem czytam argumenty e-czytelników o oszczędności miejsca na półkach, drugim przyglądam się na stosy książek, które piętrzą się na moim biurku z chwilowego braku ››

miejsca na regałach. Z ciekawości policzyłem sobie tych moich bezdomnych i wyszła mi okrągła liczba 125. Na szczęście biurko jest dość duże i mam gdzie jeszcze postawić komputer czy rozłożyć kartkę papieru, gdy chcę napisać list.

W ciekawej internetowej dyskusji na temat „e-książki czy tradycja" na głos zwolennika tej drugiej, że jednak bardziej preferuje trzymanie w ręku książki, przewracanie stron i zapach papieru padła odpowiedź: „Tak mówi każdy, dopóki nie chwyci do ręki czytnika z e-ink. Ile to ja już czytałem recenzji, w których autor nie wyobrażał sobie czytania książek innych niż papierowe, dopóki nie dostał do ręki Kindle... i nagle mu się odmieniało."

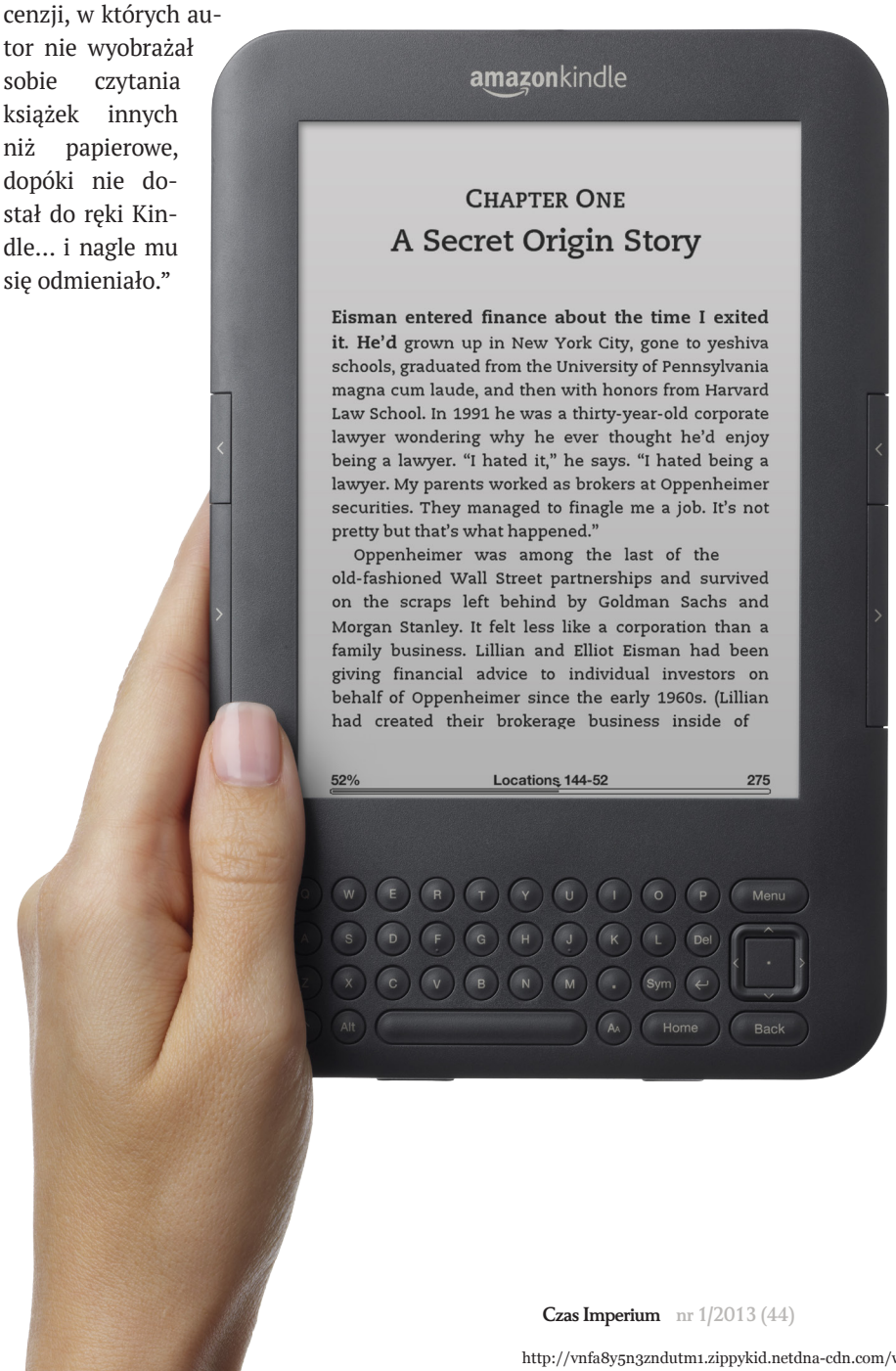
I dalej w tonie, który mnie zastanowił: „Przewracanie kartek książki jest przereklamowane, a z tym zapachem papieru to chyba jakiś fetysz. Jak ktoś to lubi to może w jednej ręce trzymać czytnik, a w drugiej rolkę szarego papieru toaletowego – pachnie podobnie."

Smutne jest, kiedy ludzie zachwycając się kolejnym nowoczesnym gadżetem bez zastanowienia kładą zasłonę i z lekką drwiną spychają na zakurzony strych kilkaset lat tradycji. Mimo postępu technicznego, który dokonał się ostatnimi laty, powstaniu e- i audio-książek, moim marzeniem nadal pozostało posiadanie dużej tradycyjnej, staroświeckiej biblioteki.

Staram się konsekwentnie ten plan realizować. W wielu aspektach życia jestem tradycjonalistą i prócz samej treści książki istotnym elementem jest dla mnie wygląd okładki, czasem obwoluta, format książki, twarda oprawa. Gdy poszukuję powieści Faulknera czy Tołstoja z całą pewnością prędzej upoluję na allegro egzemplarz w skóropodobnej oprawie z Wydawnictwa Dolnośląskiego aniżeli tanie wydanie lekturowe. Lubię ustawiać na półce kolejne tytuły wydane w tej samej serii (jeśli to możliwe). Cenię sobie wielce te kilka wyjątkowych książek, opatrzonych piękną dedykacją, które otrzymałem od przyjaciół. Na innych widnieją autografy autorów, skromne pamiątki po świetnych, pozostających długo w pamięci, spotkaniach autorskich czy konwentach.

Takich uczuć na Kindle'u nie da się zakodować. Ale też i nie każdy zwraca na takie szczegóły uwagę. Jak to ładnie ujęła Anne Fadiman w swoim eseju: „istnieje więcej niż jeden sposób kochania książek". Rodzina pisarki preferowała lekturę tak namiętną, że książki niejednokrotnie tego nie wytrzymywały. Zagięte rogi, pogniecione strony, plamy na kartach były codziennością.

Mnie bliżej jest do traktowania książek w sposób „dworski" (termin A. Fadiman), co sprowadza się po prostu do elementarnego poszanowania, tak, żeby nie wyglądały jakby je podeptało stado słoni. Taki podział nie ma zastosowania do e-lektury, bo stron takiej powieści, zbioru opowiadań w ogóle nie można dotknąć. Tej namacalności na dłuższą metę z pewnością by mi brakowało. Okładki, kilkaset stron pomiędzy nimi to dla mnie najbliższa postać książki. Inne stanowią alternatywę, w pewnych przypadkach może bardziej wygodną, ale zawsze alternatywę, dodatek, uzupełnienie. ●



http://vnfa8y5n3zndutm1.zippykid.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2010/12/Kindle-DX-graphite-2-Hands.jpg



Źródło: http://aroundtheplate.org/wp-content/uploads/2012/11/cereal.jpg

Płatki śniadaniowe

Płatki śniadaniowe… Znane chyba każdemu. Smaczne, szybkie w przygotowaniu. Chyba każdy z nas jadł je przynajmniej raz i wątpię, aby ktoś ich nie lubił.

Tekst: **Bychu** Obrazy: **internet**

WIADOMO, ŻE SĄ RÓŻNE RODZAJE, SMAKI, FIRMY. Niektórzy oponują za płatkami czekoladowymi, inni za cynaomowymi, jeszcze inni lubują się w łatkach zbożowych a kolejni za musli czy też płatkami miodowymi. Postaram się wyrazić w kilku słowach moje zdanie na temat poszczególnych smaków i firm, wiele tego nie będzie, ale zawsze coś.

Zacznę od moich ulubionych, Mlekołaków. Są one produkowane przez Lubellę i muszę przyznać, że wychodzi im to dosyć smacznie za stosunkowo niewysoką cenę, bo „tylko" ~6zł za 0,5kg. Na rynku możemy zakupić płatki tej firmy o smaku czekoladowym (muszelki i kulki), cynaomonowym (gwiazdki), miodowe(kółka) ostatnio zauważyłem, że pojawiły się nowe o smaku ciasteczek, ale tych raczej nie lubię, dziwnie smakują, choć kto wie, może komuś posmakują.

Drugą znaną wszystkim firmą jest Nestle. Gama smakowa wygląda bardzo podobnie, z tym, że tutaj ››

zamiast cynaomonowych gwiazdek możemy posmakować kwadracików i prostokącików. Dużym plusem w tych płatkach jest możliwość spotkania unikalnych płatków o smaku batona, osobiście spotkałem się z Lionem, choć niestety nie było mi dane skosztować tych jakże burżujskich i drogich płatków (u mnie w sklepie 9,89zł za paczkę 0,5kg). Ponoć są dobre, ale nie aż tak jak się zapowiadają.



Na pierwszy ogień pójdą płatki czekoladowe, a dokładniej kształt: muszelki czy kulki?

Osobiście preferują muszelki, są jak dla mnie wygodniejsze w jedzeniu, choć zajmują w misce więcej miejsca, co oznacza więcej mycia (tak, jestem bardzo leniwy). Kulki natomiast są klasycznym kształtem, który przyjemnie chrupie i dobrze układa się w misce, co dla mnie jest ich dużą zaletą.

Ale przejdźmy do smaków. Nesquiki są dosyć drogie, a ich smak jak dla mnie nie jest wystarczająco wyrazisty, choć to co trzeba im przyznać to świetny smak mleka po wyjedzeniu płatków. Mlekołaki natomiast mają wyrazisty smak, a mleko po nich jest zjadliwe, nie jest jak dla mnie ani złe, ani dobre, po prostu zjadliwe. Biedronkowe płatki są tanie, bo niecałe 4zł za 0,5kg to dosyć niska cena, w tym przypadku smak jest raczej mało odczuwalny, a mleko po nich ma fajny smak, przypominający kakałko.

Muszelki, Chocapicki są również drogie, lecz ich smak jest wyśmienity, a smak mleka po nich jest świetny, niewątpliwie są one na pierwszym miejscu. Mlekołakowe muszelki są jak dla mnie odpowiednie jakościowo do ceny, fajnie się je zajada, szybko rozmiękają, co jak dla mnie jest zaletą. Biedronkowe płatki mają według mnie ciut zbyt gorzkawy smak, choć da się je jeść, cena jest dosyć przystępna, co ich dużą zaletą, choć na dłuższą metę wolę odżałować dodatkowe 3zł i kupić sobie lepsze jakościowo płatki.

Kolejne na liście są płatki cynamonowe, tych w Biedronce niestety nie spotkałem, więc ich w tym wypadku niestety nie będzie.

Cini Minis, idealne w smaku, nie za bardzo i nie za mało cynamonowe, jak dla mnie idealne, choć cena ponownie może odstraszać.

Gwiazdki od Lubelli są smaczne i miło się je chrupie, choć czasem zdarzają się nieco zbyt cynamonowe.

Kółka miodowe są jak dla mnie w sumie takie same, choć te od Mlekołaków są zbyt mało wyraziste, ale za to świetnie komponują się z gwiazdkami.

Ze zwykłymi, zbożowymi płatkami oraz musli sytuacja wygląda bardzo podobnie, różnica w musli polega na odpowiednim dobraniu składników dodatkowych w zależności od gustów konsumenta.

Ze zwykłymi, zbożowymi płatkami oraz musli sytuacja wygląda bardzo podobnie, różnica w musli polega na odpowiednim dobraniu składników dodatkowych w zależności od gustów konsumenta, dla mnie najlepsze są z rodzynkami. Z orzechami są całkiem zjadliwe, ale to już zależy od upodobań.

Jest jeszcze jedna bardzo ważna kwestia. Mleko. Ciepłe czy zimne, oto jest pytanie. Pozwolę sobie przedstawić zalety obu w formie króciutkiej tabelki na dole strony. Smacznego! •

Mleko ciepłe	Mleko zimne
• rozmiękcza płatki	• płatki są dłużej chrupiące
• wydobywa z nich głębię smaku	• szybsze przygotowanie posłku
• nadaje mleku więcej płatkowego smaku	• można na bieżąco dosypywać płatków i dolewać mleka

Źródło fotografii na stronie: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fc/Froot-Loops-Cereal-Bowl.jpg

Felieton dosłownie **dwudziesty**

Wraz z nadejściem sztormów wiosennych na plażach Bałtyku w niemałych ilościach zaczną ukazywać się bursztyny. Cenne grudki skamieniałej żywicy, zawierające w sobie wspomnienie po pradawnych lasach.

Tekst: **Tabris** Obraz: **internet**

I CHOĆ JANTAR Z POBRZEŻA NASZEGO MORZA JEST NAJBARDZIEJ ZNANY i jest niewątpliwie *pierwszego sortu*, to wiele rejonów świata może pochwalić się jego występowaniem. Szczególnie znane są bursztyny z karaibskiej Dominikany, które choć nie zawierają tyle kwasu bursztynowego co swoi nadbałtyccy kuzyni, to o wiele częściej można w nich znaleźć pasażera - muchę, owada, karakana tylko igiełkę, aż jaszczurkę.

Zwierzęta jak wiadomo pochodzą od jednej jedynej komórki, co to się miliardy lat temu stworzyła. Jako, że coraz bardziej złożone, są coraz to sprytniejsze, inteligentniejsze i ogólnie lepsze. Zatem te, które podziwiać możemy w bursztynie są całkiem durne. Raz, że z gatunków zamierzchłych, a dwa, że skoro drzewu udało się je zalać płynną żywicą musiały być gatunkowo gorsze od towarzyszy.

Jednak, skoro człowiek ma się różnić tym od zwierząt, że postrzega świat symbolicznie, pozwolę sobie wysunąć tezę, że te okazy, które trafiły do jantaru nie były wcale takie głupie, jak by się mogło wydawać. Ostatecznie - je możemy podziwiać, a ich tak mądrych koleżków bynajmniej nie. Nie twierdzę, że świadomie, ale powierzając swe ciało bursztynowi zrobiły dobrze, nie tylko handlarzom i jubilerom.

Może jednak zamiast nagle odkryć z przestrachem ile nas ogranicza, jak bardzo jesteśmy w codzienność zatopieni, należy świadomie i bez złudzeń samemu przemyśleć ile my tej wolności właściwie chcemy i jak zamierzamy ją pomniejszyć.

W teorii bardzo dbamy o swoją wolność. Nie damy jej odebrać tyranom i innym ciemnym mocom, które czyhają na jej zabór. Będziemy protestować, gdy ktoś inny postara się ją nam zmniejszyć bez wyraźnej i ››

BURSZTYN BAŁTYCKI

Odmiana bursztynu, substancja organiczna, żywica kopalna, która powstała w warunkach naturalnych co najmniej przed 40 milionami lat.

Mówi się o dwóch przyczynach tego zjawiska. Po pierwsze, drzewa broniły się osłaniając zranienia, blokując dostęp wirusom i pasożytniczym grzybom. Po drugie, mogła być to reakcja drzew na zachodzące zmiany klimatu i wyjątkową aktywność wulkaniczną.

Występuje głównie wzdłuż południowych wybrzeży Morza Bałtyckiego.

zaakceptowanej przez nas przyczyny. W praktyce jednak bardzo łatwo ją tracimy i ograniczamy, jak jubiler, który po oszlifowaniu diamentu wyrzuca go przez okno. Na ogół dokonujemy redukcji swobody na rzecz bezpieczeństwa i konsumpcji, czasem, a właściwie często na rzecz tych dwóch od razu. Sami nakładamy sobie kajdany kolejnymi obowiązkami, gwarancjami i potrzebami. Oczywiście, nie jest to żadna nadzwyczajna obserwacja, wielu się wypowiadało na ten temat. Często radzą „zerwać z tym wszystkim" i udać się w daleką podróż na Wyspy Bałamutne, czy też przewrócić życie o 180°, a może wręcz 360°...

Może jednak zamiast nagle odkryć z przestrachem ile nas ogranicza, jak bardzo jesteśmy w codzienność zatopieni, należy świadomie i bez złudzeń samemu przemyśleć ile my tej wolności właściwie chcemy i jak zamierzamy ją pomniejszyć. Pozwoliłoby to na rozsądniejsze ułożenie życia, bez pogoni za dążeniem do sytuacji w której mamy satysfakcjonującą pracę, ale też stać nas na najdziksze zachcianki, lub posiadać mnóstwo czasu dla siebie i mieć gromadkę dzieci. Przekonanie, że skoro jesteśmy wolni, to możemy osiągnąć wszystko jest błędne, ignoruje bowiem fakt, że inni też mają swobodę działań i niekoniecznie wykorzystają ją na służenie naszym celom.

Dlatego, może nie tak dosłownie jak owad w bursztynie, dajmy się zatopić w kręgu swych ambicji, ale świadomie, bez utopijnej wiary, że uda nam się rozwiązać nierozwiązywalne paradoksy. Ostatecznie, to w drodze do absolutnej wolności ustanawiano szczyty zniewolenia, a skoro obecnie nieustannie komplementuje się nas zapewnieniami o wyzwoleniu z dawnych piętn to jak silnie daliśmy się omotać uzależnieniu od używek, przedmiotów, bezpieczeństwa, przewidywalności, egocentryzmowi?

Owad uwięziony w grudce bursztynu nie potrzebuje uwagi innych. Ma ją zapewnioną dzięki swej niewoli w bryłce żywicy, a więc znakomitemu więzieniu, które przetrwało wieki i zniesie jeszcze wiele następnych. Wzbudzać uwagę i podziw u innych osób, nie czując takiej potrzeby, po prostu będąc sobą, czyż nie jest to w życiu człowieka wielkie osiągnięcie? •



Źródło: http://fabrykabizuterii.com.pl/wp-content/uploads/2012/10/bursztyn.jpg

Wieczne pióro



Pierwsze echa mojej przygody z piórem wiecznym sięgają lat szkolnych, kiedy zachodząc czasami do sklepów papierniczych podziwiałem prezentowane w gablotkach, za szybą egzemplarze piór Parkera. Parker w owych latach kojarzył się z luksusowym przyrządem do pisania.

Tekst: **Moandor** Obraz: **internet**

WTEDY, JAK I DZISIAJ ISTNIAŁO OCZYWIŚCIE WIELE FIRM produkujących świetne przyrządy piśmienne, jak choćby Pelikan, Waterman, Montblanc czy Graf von Faber Castell, ale ich wyroby raczej nie pojawiały się w małomiasteczkowych sklepach papierniczych. Od czasu do kusiłem rodziców na ewentualny zakup pióra wiecznego, ale w owych latach dziewięćdziesiątych zabrakło mi argumentów, które przekonałyby ich, że wyłożenie kilkudziesięciu złotych na pióro wieczne ma jakikolwiek sens. Faktem jest, że nie udaje mi się przekonać rodziców również dziś, ale na szczęście ich zdanie nie jest już decydujące.

Pokonany siłą argumentów ekonomicznych przez długi czas musiałem zadowolić się długopisami, wśród których prym zawsze wiodły moje ulubione Zenithy. Lata leciały, aż wreszcie, przed prawie trzema laty powróciłem do tematu wiecznych piór. Odkąd pierwsze z nich trafiło w moje ręce, zdałem sobie sprawę, że ominęły mnie lata przyjemności płynącej z pisania stalówką. Zainteresowałem się rynkiem piór na poważnie, przerzuciłem wiele wątków w Internecie, zawartość for internetowych poświęconych piórom i odkryłem, że tak ››

gloryfikowany w dzieciństwie Parker jest tylko wierzchołkiem góry lodowej. Niemal każdy długopis pisze tak samo, a pióra przeciwnie, niemal każde jest nieco inne, wyjątkowe, czasem nawet pośród identycznych modeli. Różnią się wielkością, kształtem, wykończeniem, rodzajem i grubością stalówki. Rynek daje ogromne możliwości, tak, że każdy możne znaleźć coś odpowiedniego dla siebie. Od pierwszego pociągnięcia stalówki wiedziałem, że większość moich długopisów uda się na zasłużony odpoczynek. Czasami jeszcze używam ich do adresowania kopert listowych, w obawie przed potencjalnych rozmazaniem danych adresowych, gdyby nieszczęśliwie list uległ zamoczeniu.

We wszelkich tekstach o piórach autorzy przekonują, że to przedmioty eleganckie, dodające klasy, pełniące funkcję reprezentacyjną. Wszystko to oczywiście prawda. Trudno zauważyć, żeby ważne kontrakty czy umowy międzynarodowe były podpisywane czym innym niż wiecznym piórem. Jeden z moich znajomych miał na studiach pecha do jednego z wykładowców, oblał u niego kilkakrotnie, ale zawsze z błyskiem w oczach spoglądał na smutną dwóję wpisywaną legendarnym Montblanc'iem Meisterstuck 149. Żartowaliśmy sobie, że dwója wpisana takim piórem jakoś mniej boli. Nie trzeba być jednak prezydentem, prezesem czy lekarzem aby pisać piórem wiecznym. Mimo, że dziś pióro nie jest już podstawowym narzędziem piśmienniczym, choć oddało pola „szybkim głupiopisom" – cytując Zbigniewa Herberta, nadal jest świetnym przyrządem do codziennego użytku.

Utarły się przez lata krzywdzące stereotypy, że pióra drapią, brudzą ręce atramentem, że potrzeba specjalnych umiejętności do prowadzenia stalówki, podczas gdy długopisem pisze się bez problemów. Najczęściej są to pozostałości po użytkowaniu kiepskich jakościowo piór rosyjskich lub chińskich z poprzedniej epoki (choć i pośród nich zdarzały się perełki) lub dzisiejszych pióropodobnych wyrobów, oferowanych w każdym większym supermarkecie w cenie kilku złotych – najczęściej z oznaczeniem na stalówce „Iridium Point Germany".

Pióro Parkera czy Watermana (lub innych markowych producentów), dostępne już od kilkudziesięciu złotych nie brudzi rąk, nie zasycha, nie sprawia problemów. A gdyby się tak zdarzyło, zawsze można liczyć na minimum dwuletnią gwarancję. Większość współczesnych modeli przystosowana jest do współpracy z nabojami, które bardzo łatwo wymienić w razie wyczerpania atramentu.

Gdy rozpakowywałem swoje pierwsze pióro (był to Waterman Perspective) zastanawiałem się czy trudno będzie przestawić się na stalówkę po ponad 20 latach używania długopisu. I wiecie co? Żadnego problemu.

Gdy styczniowego wieczoru rozpakowywałem swoje pierwsze pióro (był to Waterman Perspective) zastanawiałem się czy trudno będzie przestawić się na stalówkę po ponad 20 latach używania długopisu. I wiecie co? Żadnego problemu. Nie trzeba trzymać pod specjalnym kątem, nie trzeba mocno dociskać bo atrament płynie już przy lekkim zetknięciu stalówki z papierem. A wrażenia z trzymania w ręku eleganckiego pióra są nieporównywalne z posługiwaniem się długopisem. Czasami chce mi się wziąć kartkę papieru i napisać parę słów, cokolwiek mi przyjdzie do głowy, byle tylko pouzywać sobie pióra wiecznego. W erze klawiatur każda możliwość ręcznego pisania jest cenna.

Pióro jest przedmiotem bardzo osobistym, do którego można się z biegiem lat bardzo przywiązać. Kipling, jak wspomina w jednym ze swoich tekstów Anne Fadiman, nie mógł odżałować, że jego ulubione pióro ze stalówką Waverley się złamało. Miało potem wielu następców, ale autor „Księgi dżungli" uważał ich za jedynie „bezdusznych najemników". Sama Anne Fadiman, przez ponad 20 lat pisała starym Parkerem 51, otrzymanym w latach szkolnych od dawnego chłopaka. Gdy pewnego dnia niefortunnie się zagubiło, odwiedzała sklepy ze starociami, żeby znaleźć identyczny egzemplarz. Udało się, ale jak pisze dalej w eseju „Wieczny atrament", nowy nabytek, choć identyczny, *„nie potrafił osiągnąć tej jedwabistej perfekcji, która jego poprzednikowi przychodziła bez najmniejszego trudu"*.

Jeszcze nie dotarłem do takiego etapu jak Richard Selzer, chirurg eseista, który, jak pisze AF „napełnia swe wieczne pióro z chińskiego kałamarza z laki, zdobionego na wieczku brązowym smokiem. Aby nakarmić dżina, który – jak twierdzi – tam mieszka, przyrządza, na podstawie starego przepisu, własną wersję Wiecznego Atramentu Higginsa, marki, której używał, gdy 60 lat temu uczył się pisać.". Na razie ograniczam się jedynie do flaszeczek, w których sprzedają atrament producenci. Niemniej taki rytuał ze smokiem musi być magiczny. Pióro, chiński kałamarz, wszystko do zwykłego pisania a potrafi dawać ludziom tyle radości. Niegdyś udało mi się namówić na zakup pióra wiecznego jednego z moich kolegów. Kilka tygodni wcześniej pożyczyłem mu swój egzemplarz do podpisania jego pierwszej umowy o pracę. Choć nigdy wcześniej nie pisał piórem, to najwidoczniej uznał, że tak ważną rzecz warto sygnować czymś będącym ponad zwyczajny długopis. Dziś w zasadzie używa pióra codziennie, do wszystkiego. ●

Halloween, zmarli i ostatnia wola

Tekst: **Hellburn**

Odkąd pamiętam, 1 listopad był najbardziej nielubianym przez mnie świętem. Z początku przeszkadzało mi to, że byłem zmuszony wyjeżdżać z domu na pół dnia, najczęściej w deszczową pogodę, i stać bezczynnie na szarym, przygnębiającym cmentarzu, marznąc wraz z tłumem innych ludzi. Z czasem jednak zacząłem zauważać inną rzecz.

Ogromne wieńce, fikuśne znicze w coraz to nowszym stylu i o różnistych kształtach, drogie i piękne kwiaty, stroiki... Ludzie gdzieś zgubili sens tego święta – gdzie się podziała ta chwila ciszy i zadumy nad zmarłymi bliskimi?

Teraz dla większości liczą się drogie, tworzone na zamówienie groby o wyszukanym kształcie, które można wystroić tak, by wyglądały jeszcze ładniej. By pokazać się przed innymi ludźmi. A spotkania w miejscu pochówku?... Just don't even ask about that.

Widzę to wszystko jako nieoficjalny, ukryty pod zasłoną "święta" wyścig szczurów, jeden przed drugim – kto będzie miał ładniejsze i więcej kwiatów, kto będzie mieć ładniejsze i więcej zniczy... Skoro doszło do tego, że rozpatruję tę kwestię w kontekście materialnym, stwierdzę, że kupowanie stroików i gadżetów na grób jest po prostu wyrzucaniem pieniędzy w błoto, a przynajmniej niepotrzebnym wydatkiem. Bo przecież chodzi o wspomnienie zmarłego. Tutaj wystarczyłaby nawet jedna, mała lampka i pojedynczy kwiatek – symbol tego, że wciąż się pamięta.

Jednym zdaniem: Obecnie panuje przerost formy nad treścią, a tak być nie powinno.

Bo tak po prawdzie to nie potrzeba nawet tej lampki czy kwiatka – jeżeli naprawdę chcielibyśmy wspomnieć i oddać cześć bliskiej zmarłej osobie, możemy to zrobić w każdym momencie, każdego dnia, każdego tygodnia, każdego miesiąca, każdego roku. I nie musimy być w pobliżu grobu... Bo zmarłych nie ma już przy nas, nie ma ich także na cmentarzach. Mówiąc poetycko, mamy ich w naszych sercach i umysłach, i to właśnie one powinny być głównym miejscem czci i wspominek.

Myśląc o swoim końcu – chciałbym zostać spalony, a moje prochy powinny zostać rozsypane do Bałtyku, bez zbędnych ceremonii. Dziwnym trafem podobny przypadek był omawiany 31.10.2013 roku w programie "Czarno na białym" na TVNie.

W dodatku jeszcze bashuje się halloween, które wcale nie jest jakimś atakiem na polską tradycję, jak niektórzy mogą sądzić, a jedynie ciekawostką, także alternatywą i interesującym motywem dla imprez. A jeżeli ktoś chce się bawić w te dni – nikt mu tego nie może zabronić, a negatywne ocenianie takiego kogoś jest, co najmniej, nie na miejscu. Co z tego, że przyszło z zachodu? I co w tym "ogłupiającego", jak tu niektórzy próbują przemycić? Jeżeli chcesz zamulać, to zamulaj, ale nie zmuszaj do tego innych.

I jeszcze wrócę na chwilę do kwestii pochówku. Biorąc pod uwagę wszystko co napisałem powyżej, myśląc o swoim końcu – chciałbym zostać spalony, a moje prochy powinny zostać rozsypane do Bałtyku, bez zbędnych ceremonii. Dziwnym trafem podobny przypadek był omawiany 31 października 2013 roku w programie "Czarno na białym" na TVNie. Wiedziałem, że problem rozsypywania prochów jest kontrowersyjny, ale nie myślałem, że państwo będzie karało ludzi za uszanowanie woli zmarłego. Pewien gość, za wsypanie ojca do morza dostał karę 1000 zł. Lektor poinformował, że w tym momencie, za taki czyn można nawet trafić na 30dni do aresztu (!!!).

"Polska to dziki kraj"...

Ogniskowe bajdurzenia

Trzask, trzask, Ifryt Hellburn ostatnio karmi mnie kropkami, wcale apetyczne mniam, trzask, niestety często przechwytuje je Tabris i żuje, a to kocur. Jeśli mowa o kocich przysmakach, trzask, to nie należą do nich pomarańcze – Mefistofeliks po długich wahaniach spróbował jednej i potem szalał wokół mnie, turlając się, podskakując i goniąc ogon.

Pewnego dnia pojawiło się wiele nieznanych mi twarzy, które mówiły w nieznanym mi narzeczu, nie wiem, czy tatalijskim. Podobno o kartach rozmawiali, ach hazardziści.

Inną dyskusją wywołały żelki, z wielkimi emocjami jaskiniowcy podzielili się na obóz zwolenników tych słodkości i żelkoinnowierców. Jak każdy podobny spór pozostał bez jasno wskazanego zwycięzcy, ja zaś nie wiem, do którego przystąpić – nie jadam żelek, nie to co jałowcowe gałązki, trzask, trzask.

Laysander mianował się komisarzem, a jego przełożonym okazał się Hobbit. Razem zajmują się sprawami tak tajnymi, że nikt włącznie z nimi o nich nie wie. Tym niemniej jakaś straż się przyda – co i rusz giną kartofle.

Ostatnio pokazało się wiele nowych postaci ogniskowych, jak choćby Seymour, czy Bastet. Liczebność postaci wzbudza kontrowersje,, niektórzy mówią o wprowadzeniu limitu, a niektórzy głoszą wręcz wykasowanie wszystkich

Trzask… Ostatnimi czasy Ognisko przeżywa prawdziwe oblężenie, gdyż wraz z nadejściem srogiej zimy wielu Jaskiniowców postanowiło skupić się przy moim ciepełku, przynosząc kolejne nowinki… Trzask…

Pojawiła się nowa, tajemnicza osóbka, którą pamiętali tylko starsi Jaskiniowcy. Natychmiast podbiła serce Tabrisa, głównego ocieplacza kolan kilku wybranych Ogniskowiczów. Powróciła również na krótką chwilę Joka, przyłapując go na gorącym uczynku. Oj, co się działo…! Z Osady pozostały zgliszcza… Trzask… Niektórzy Jaskiniowcy odkryli, że posiadają dodatkowe części ciała, o których istnienie wcześniej by się nie posądzali… Trzask trzask…

Osadowi mężczyźni są w zagrożeniu… Dlaczego? Trzask… Pojawił się ostatnimi czasy groźny Pimpczyciel, poszukiwany listem gończym przez władze. Nie wiadomo, czy Bambuchman jest jego wspólnikiem, czy może raczej naśladowcą. Powodują oni, że Ognisko gwałtownie pustoszeje, nikt nie dorzuca do mojego ognia… W wyniku ich działań odnotowano również gwałtowny wzrost Jaskiniowych ciąż – Bychu, Irhak i Hobbit mogą niebawem zgłosić się do Pretorii po becikowe… Trzask…

Trzask… W okolicy myszkuje również inspektor Laystrade, zawzięcie tropiący wszelakie nieprawidłowości i pilnującego zbrodniczej, trzask, bandyckiej działalności Krzaków. Wszyscy życzymy mu sukcesów w ściganiu groźnego przestępcy Syriusza, który ostatnio pogryzł opony policyjno–ogniskowego Dziabągmobilu, a także torturował inspektora oraz jego pomocnika okrutnymi, krwiożerczymi zagadkami, trzask, których kunsztu mógłby pozazdrościć nawet Sfinks.

Trzask… Zaś Tullusion zaszywa się w Krzakach pod nieczynnym gmachem ambasady, stanowiący miejsce romantycznych schadzek wielu Ogniskowiczów. Z kim tak romansuje? Jest to słodka tajemnica, będąca zadrą w sercach co bardziej ciekawskich. Nieoficjalnie mówi się, że wybranką jego serca jest historia Związku Radzieckiego… Trzask…

Na koniec szepnę wam, że głośnym echem odbiła się sprawa Bycha; został oskarżony o morderstwo niejakiej obywatelki Rozmowy, czemu nawet nie próbował zaprzeczać, zapewne nie zdając sobie sprawy z powagi zarzutów. Inną, równie prawdopodobną opcją jest to, iż właśnie ćwiczył rolę Franza Kafki, trzask, trzask, starając się na własnej skórze znaleźć w jego położeniu. Totalitarny sąd dopomógł mu w uzupełnieniu doświadczeń aktorsko – życiowych… Trzask…

Zaszokowane czynem Bycha tłumy Ogniskowiczów w milczeniu przysłuchiwały się mowie sędziego Tullusiona, który surowo napiętnował czyn oskarżonego, po czym skazał go na dwa tygodnie nieustannego pimpczenia i dziabążenia… Trzask… Wyrok został niezwłocznie wykonany przez prokuratora Laysandera.

To by było na tyle z plotek, moi drodzy… Niewątpliwie wydarzy się jeszcze więcej. Trzask, trzask…

