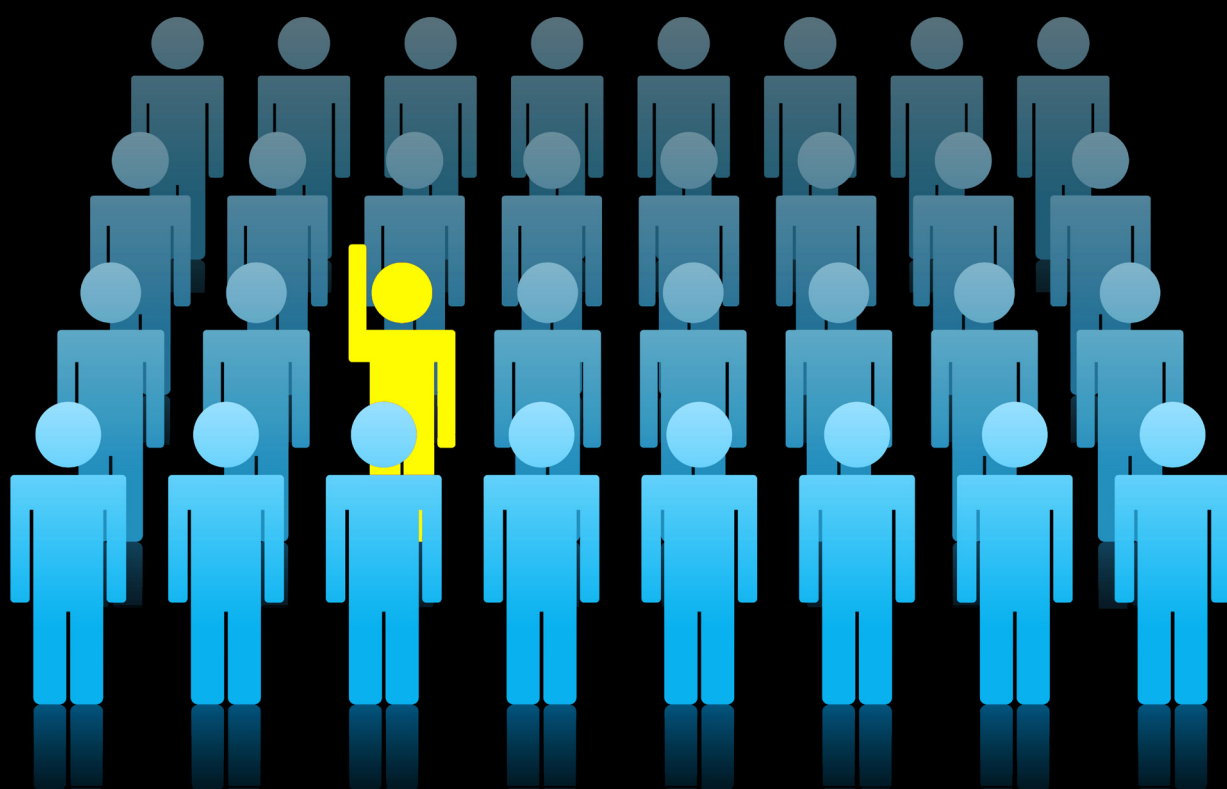


Czas Imperium

APERIODYK JASKINI BEHEMOTA



SCHWYTANI W SIĘĆ

...a może i ja
napisałabym
do „Czasu Imperium”?

Nie myśl dłużej.
Działaj.

czasimperium@heroes.net.pl

PODRÓŻOWANIE TO DROGA I ZASOBOŻERNA ROZRYWKA, PRAWDA? OTÓŻ - NIEPRAWDA. PRAWDZIWY RAJD PO DWÓCH KONTYNETACH, STARTUJĄC NA ŚLĄSKU I DOCIERAJĄC AŻ DO PODNÓŻY KARAKORUM, MOŻNA ODBYĆ ZA PRZYSŁOWIOWY „JEDEN UŚMIECH”.

Z pewnością czytaliście tę powieść Adama Bahdaja. Pamiętacie, jaki środek lokomocji wydatnie ułatwił Poldkowi i Dudusiowi dotarcie do Międzywodzia. A gdyby tak sięgnąć dalej i spróbować *via* autostop, z kilkunastoma pomiętymi dolarami w kieszeni, dotrzeć do środkowo-wschodniej Azji, do samego Dalajlamy XIV? Brzmi nieprawdopodobnie? To jak najbardziej możliwe, a co więcej - dokonał tego Polak, Mieczysław Bieniek.

Pewnego dnia górnik przodkowy z Katowic, któremu kilka lat wcześniej groziło inwalidztwo, wziął się i postanowił odmienić swoje życie. To wręcz banalnie hollywoodzki wstęp do zaiste niesamowitej historii, która mogłaby stanowić kanwę dla naprawdę niezłego filmu przygodowego. Bieniek udowadnia, że aby spełnić swoje marzenia, niepotrzebny jest spęczniały od banknotów portfel, i asysta renomowanych biur podróży, planujących każdy krok turysty. Wystarczy zaradność, odwaga i... odrobina szaleństwa.

Słuchając bogatej opowieści autora o przebytych przez niego krainach (był on gościem VI Warszawskiego Przeglądu Filmów Górskich, którą to imprezę, obecnie coroczną, gorąco polecam) i czytając jego książkę, zagłębiłem się w świat marzeń. Tak, w którym Jaskinia kwitnie niczym krokusowe dywany w tatrzańskich dolinach, do „Czasu...” pisze mnóstwo Jaskiniowców, zaś Tullusion nie jest zgnuśniałym zgredem. I że aby się to urzeczywistniło, starcza przysłowiowy „jeden uśmiech”. ●



Tullusion

REDAKTOR NACZELNY Tullusion

Jaskinia

MISTYCZNE SPOTKANIA Dirhavana

LITERATURA Moandor

LITERATURA Nami

GRY KOMPUTEROWE Nebirios

GRY KOMPUTEROWE Irhak

POEZJA Hellburn

Publicystyka

KOCIOŁEK Z FARBKAMI Dinah

CZAS DO NAMI-SŁU Nami

NIE TYLKO DLA GERONTÓW Tabris

MYŚLI W SZLAFROKU Tullusion

Na deser

NIEPOWAGA Kameliasz

Współpraca

Bruixa

Crux

DruidKot

Enleth

Field

Forum Książki

Ghulk

Hubertus

Karv

Kirin

Leryn

Mirabell

Samuel

Selina

...i wielu innych Jaskiniowców

Redakcja graficzna

Tullusion

Kontakt

Tullusion

tullusion@heroes.net.pl

Moandor

moandor@heroes.net.pl

MiB

mib@heroes.net.pl

03

SŁOWEM WSTĘPU...

Tullusion rozmarzył się o podróży za „jeden uśmiech”.

06

MISTYCZNE SPOTKANIA

Dirhavana rozmawia z Sercem Tygrysicy o innych wymiarach.

08

SPOTKANIE Z „CZASEM”...

Tym razem zgodziła się na nie Smoczyca Dinah.

11

TA MUZYKA NAS PRZENIKA

Kordan opisuje swoje wrażenia z podróży Jedwabnym Szlakiem.

12

TA MUZYKA NAS PRZENIKA

Hobbit bierze na warsztat sztandarową płytę grupy Melvins.

14

NA PAPIERZE...

Irhaka potoczysta narracja, Neda soczyste konstatacje.

16

RECENZJA GRY

Nebirios opisuje kolejny dodatek do gry Dawn of War.

20

RECENZJA GRY

Irhak snuje smocze bajki po to, by umilić nam letni wieczór.



NIE TYLKO DLA GERONTÓW

Tabris objaśnia podstawy piramidy Masłowa, sięgając szczytów kunsztu.

26

MYŚLIW SZLAFROKU

Tullusion ujawnia wstydlive grzechy polityków na blogach internetowych.

28

OGŁOSZENIA DROBNE

I Ty możesz współ- tworzyć CI!

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

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

Laysa konkurs

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

Informacje końcowe

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

Napisz: tullusion@o2.pl



Inny wymiar

„Trochę się z końmi utożsamiam”

- wywiad z *Sercem Tygrysicy*

„Czas Imperium”: Dzień dobry.

Serce Tygrysicy: Hej.

„Inny wymiar” jest Twoją najwyżej ocenianą przez jaskinową społeczność grafiką. Jak myślisz, dlaczego?

Myślę, że to może dlatego, iż sporo osób lubi prace w ołówku, można ładnie zaznaczyć nim cienie, albo czarno białe. Może też za klimat i temat?

Trzeba Ci przyznać, cieniowanie jest wyjątkowo udane. Skąd się wziął pomysł na tytuł pracy?

To akurat proste pytanie. Skoro nie istnieją jednorożce, musi być inny wymiar.

Albo wyobraźnia, choć to też osobliwy rodzaj innego wymiaru.

Tak, wyobraźnia w końcu też jest innym wymiarem. Ale bardziej pasowało mi określenie „wymiar”. Kojarzy się z teleportami, lub drzwiami do innego świata.

Praca jest doskonale dopieszczona, powiedz, długo pracowałaś na taki efekt?

Zazwyczaj mam tak, że nie mogę się doczekać końcowego efektu, więc przyspieszam ten proces. Ale później sobie pomyślę, że trzeba jednak popracować nad takim szybkim efektem i staram się wykonać ją jak najlepiej.

Jeśli mam czas to w jedno popołudnie mogę taką pracę skończyć. Chociaż czasami zostawiam ją w koncepcji, żeby następnego dnia nawet spojrzeć na nią i zastanowić się jakie błędy popełniłam, poprawiam i kończę.

Mimo to takie oddanie szczegółów wymaga warsz-

tatu, stąd moje pytanie - od jak dawna tworzysz w tej dziedzinie?

Jeśli pytasz o cieniowanie, to zawsze mi wszyscy mówili, że robi wrażenie. A jeśli o całość, to w sumie od podstawówki. Zawsze uwielbiałam rysować, odkąd pamiętam. Rodzice kupowali kredki i bloki to rysowałam.

„Zazwyczaj mam tak, że nie mogę się doczekać końcowego efektu, więc przyspieszam ten proces”

W Twoich pracach widać zainteresowanie parzystokopytnymi, skąd się ono wzięło?

Uważam, że ich budowa i ruch są tym, co może zainteresować, właściwie uwiecznić na obrazie lub zdjęciu. Podkreślić to, co mają najpiękniejsze, czyli maść, mięśnie, szyja, głowa, ogon.

W sumie, to można powiedzieć, że trochę się z nimi utożsamiam, jeśli chodzi o to, jak żyją. A żyją w stadzie, tak jak ja żyję z ludźmi.

Albo i nie-ludźmi. Tym miłym akcentem dziękuję Ci za rozmowę i poświęcony czas.

Ja również dziękuję i pozdrawiam wszystkich czytelników „Czasu Imperium” oraz mieszkańców Jaskini Behemota. ●

rozmawiała Dirhavana

Tabris: Kojarzy się z pamiętną sceną z „Wiedźmina”. Choć tytuł nie wydaje się oczywisty, a Jednorożec wygląda na konia (gdzie kozia bródka? ;)>). Twarz konia oddana dobrze, nieco, jakby monumentalnie...

Hubertus: Głowa jednorożca piękna, taka pomnikowa, wystudiowana, świetnie oddałaś oczy, mięśnie... bardzo ładnie.

Mirabell: Jak nie lubię takich obrazków, tak ten jest na tyle dopracowany i wypieszczony, że wyróżnię :)

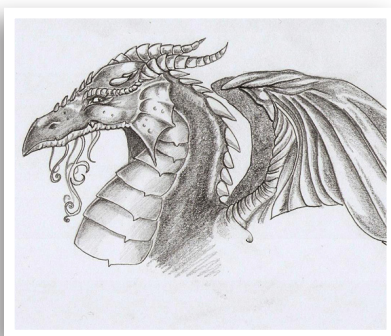
Dinah: Mnie też od razu w głowie zagościł Wiedźmin, gdy po raz pierwszy zobaczyłam ten rysunek. Jest naprawdę świetny! Nikt, tak jak Ty, nie przedstawia w Mistycznych Konii. *może jeszcze Joka, gdyby zechciała coś w końcu narysować ;)* Wyróżniam oczywiście. Naprawdę miło jest oglądać Twoje prace w Galerii. To jedno z tych, do których wracam często. Nie wystarcza mi jednorazowa z nimi znajomość. :)

Joka: Praca jest ładna, koń skupia na sobie całą uwagę. Jest prosty, ale efektowny. Gratuluję talentu :)

Infero: Umiesz cudownie rysować konie. Dłoń też dopracowana. Praca wykończona w najdrobniejszych szczegółach i widać że przemyślana. Wyróżniam!

Fergard: Nie jestem może jakimś niewiedząco jak wybrednym krytykiem, ale ta praca to istne ARCYDZIEŁO. Ta głowa jednorożca mnie po prostu powaliła na kolana. Cud, miód itp. itd.

„W ludziach fascynuje mnie wiele rzeczy”



Smoczyca Dinah - dobra dusza Jaskini. Szanowana Osdniczka, towarzysząca niezliczonej ilości rozmów przyogniskowych. Wzięta graficzka, której prace w Mistycznych Obrazach zdobywają pokaźną ilość wyróżnień i nagród. Mimo iż od kilku miesięcy zmagająca się z nieustępną drzemką, zgodziła się na spotkanie z „Czasem...”

1.

„Czas Imperium”: Dzień dobry Smoczyco. Dziękuję raz jeszcze za zgodę na udzielenie wywiadu, choć nie opuszcza mnie wrażenie, że wyrwałem Cię z drzemki...

Dinah: Trochę tak właśnie jest, z upływem czasu coraz mniejszą mam ochotę na rozmowy przy Ognisku a coraz większą na drzemkę. :)

Skąd wzięło się Twoje szczególne zainteresowanie obrazem? Co sprawia, że w tę stronę ukierunkowałaś znaczącą część swojej jaskiniowej działalności?

To nie do końca tak, nie interesuję się jakoś szczególnie malarstwem, czy rysunkiem. To, że Imperium znalazły się moje „prace” to właściwie przypadek. Maczał w tym również skrzydła Świerszcz...

To tak odległe czasy, że właściwie nie bardzo pamiętam. Z innymi Ogniskowiczami rozmawialiśmy o swoich zainteresowaniach, wymienialiśmy się swoimi pracami. Gońcy mieli wówczas sporo pracy :D.

Później znalazło się na te prace miejsce na Forum.

Jakich doznań, wartości, emocji poszukujesz w książkach, w grafice, w filmach?

To trudne pytanie i nie ma na nie jednej odpowiedzi. Myślę, że jak każdy szukam różnych emocji. Jak pewnie każdy wiem czasem, że coś mi się podoba, mnie porusza tylko zupełnie nie wiem, dlaczego właśnie tak jest?

W którym momencie dostrzeżesz, że książka, którą czytasz, przypadła Ci do gustu?

„Kreatywność i pomysłowość według mnie, nie jest przywilejem młodości. Dzieci po prostu nie mają jeszcze bagażu doświadczeń.”

W dużym uproszczeniu to wtedy, gdy mnie pochłonie, gdy całkowicie przenoszę się w świat w niej opisany.

Czy fantastyka zadośćuczynia w pełni Twoim wymaganiom stawianym literaturze?

Zdecydowanie tak, na tyle, że właściwie rozstałam się bez żalu z innymi gatunkami literackimi.

Jakie to były gatunki?

Gdy byłam bardzo młoda, czytałam bardzo dużo. Właściwie wszystko, co wpadło mi w łapy. :) Lubiłam książki przygodowe, historyczne. Czytałam kryminały i książki sensacyjne. Lubiłam klasykę, polykałam wszystko, co związane z biologią i przyrodą. W mojej rodzinnej Jaskini, ściany były z książek, miałam duży wybór. :)

2.

Do Jaskini przybyłaś w 2003 roku i nadal ją odwiedzasz, co stanowi rzadkość wśród Osadników z Twojego pokolenia. Co sprawia, że miejsce to jawi Ci się jako wciąż atrakcyjne na tyle, by spędzić w nim odrobinę czasu?

Spółeczności Internetowe to zagadka. :) Nigdy nie sądziłam, że jestem w stanie mieć Internetowych znajomych i przyjaciół. Przez zupełny przypadek (jak większość szukając informacji o H3) trafiłam na Ognisko. Zajrzałam i już >>

zostałam. Po takim przyjęciu nie mogło być inaczej *uśmiecha się do wspomnień*. To było właśnie to, czego potrzebowałam. Od razu poczułam, że to miejsce dla mnie. To pierwsze i jedyne Forum, na którym można mnie spotkać, jestem bardzo stała w uczuciach. Nigdy wcześniej nie sądziłam też, że będę grała w gry komputerowe i pojawiło się na mojej drodze H3.

W jaki sposób mogłabyś opisać obserwowane Twoimi oczami przemiany dokonujące się w JB na przestrzeni dziejów?

Nic odkrywczego nie opowiem. Jak to w życiu bywa nadeszło nowe pokolenie ze swoimi zainteresowaniami, marzeniami i historiami. Naturalną kolejną rzeczą, coraz mniej mnie łączy nici porozumienia z Mieszkańcami. Świat się zmienia, cały czas biegnie do przodu, mamy inne wspomnienia i przeżycia. Stąd coraz częściej i mocniejsze Drzemki. Nadal jednak czuję się w Jaskini, jak w domu.

Czy to znaczy, że starsi stażem Weterani mogą liczyć na w pełni obudzoną (i rozbudzoną!) Smoczycę konwersującą z nimi nieopodal skaczących iskiełek ogniska? :)

Ja zawsze raczej byłam słuchaczem, niż opowiadaczem. Z Iskierką oczywiście zawsze chętnie porozmawiam. ;)

Miałam raczej na myśli tematy rozmowy, nie konkretne Osoby. Rzeczywiście wielu, ze starszych stażem, jak to ładnie ująłeś, uważam za dobrych znajomych i przyjaciół. Jak już mówiłam, jestem dość stała w uczuciach.

„Rozmowa z innymi ludźmi i nie-ludźmi zawsze czegoś uczy i doświadcza. Niezależnie od wieku rozmówcy.”



Dinah - [PR] Darkena

Stałym punktem programu moich wywiadów jest pytanie o mityczny wręcz „klimat”. Jak Ty rozumiesz to słowo i czy rzeczywiście czasy jego panowania należą już do przeszłości?

Rozmowy o polityce były nie do pomyślenia *śmieje się głośno*. To było miejsce zupełnie w innej Przestrzeni, nie skażonej Światem realnym.

Czy w Twojej opinii Jaskinia byłaby zdolna wyposażać dzisiejszą młodzież w wartości i umiejętności pozwalające osiągnąć sukces w „prawdziwym”, dorosłym życiu tak, jak czyniła to dawniej?

Osiągnąć sukces? Co to właściwie oznacza? Zupełnie nie potrafię odpowiedzieć na to pytanie. Ja widzę Jaskinię trochę inaczej, być może dlatego, że trafiłam tu jako dorosły

już smok i w pełni ukształtowany. :)

Jaskinia to nie jakiś mityczny Twór, to przede wszystkim jej Mieszkańcy. To czy jesteśmy w stanie przekazać sobie wzajemnie wiedzę, czy umiejętności to zależy tylko od nas.

Rozmowa z innymi ludźmi i nie-ludźmi zawsze czegoś uczy i doświadcza. Niezależnie od wieku rozmówcy.

3.

Jaką rolę w Twoim życiu odgrywają dzieci?

Dużą, otaczają mnie i często też z nimi pracuję.

Co w ich naturze Cię zafascynowało?

Nie wydaje mi się, że dzieci to obcy gatunek, z odrębną naturą. >>

„Dziecięca plastyczność i chłonność sprawia, że staram się być lepsza. Boję się odpowiedzialności, martwię się, że dam zły przykład.”

W ludziach fascynuje mnie wiele rzeczy. To, że każdy jest inny, choć właściwie składamy się z tego samego. :). To jak działa ludzki organizm, w tym mózg to fascynujące i zagadkowe.

Trochę energii i tkanek a tyle marzeń, pragnień i myśli. To fantastyczne.

Dziecięca kreatywność, pomysłowość staje się dla Ciebie inspiracją?

Dziecięca plastyczność i chłonność sprawia, że staram się być lepsza. Boję się odpowiedzialności, martwię się, że dam zły przykład.

Kreatywność i pomysłowość według mnie, nie jest przywilejem młodości. Dzieci po prostu nie mają jeszcze bagażu doświadczeń, który powoduje, że dany problem rozwiązują właśnie w ten, nie inny sposób.

Próbują, uczą się, doświadczają. Oczywiście cieszę się, że mogę dzięki dzieciom spojrzeć na Świat w ten świeży, czysty sposób

Dwa lata temu, komentując rozmowę z DruidKotem napisałaś: „Jeśli mogę dołożyć cegiełkę do Kocih przemyśleń - czytając, zaskoczyło mnie jak się zmieniacie i dorastacie. To niesamowite być tego świadkiem”. Jak z Twojej perspektywy wygląda proces dojrzewania jaskiniowców?

Całkiem zwyczajnie niesamowicie :D. To naturalne, że Ktoś, kogo nie widzisz dłuższy czas, zmienia się.

Na początku drogi o wiele szybciej, to prawda.

W Jaskini to moment zaskakujący podwójnie, nie widać zmian zewnętrznych. Za to dostrzegam często zmiany w zachowaniu, w rozmowie. Myślę, że nie tylko ja.

Co zaś Jaskinia dała Tobie samej? Czy wpłynęła w jakikolwiek sposób na Twoje rzeczywiste życie?

Dała mi bardzo dużo. Zapełniła pustkę, która zawsze we mnie była i uwierała trochę. To dla mnie miejsce dla fantazji i marzeń, dla wyobraźni.

Wielu Jaskiniowców wpłynęło na moje rzeczywiste życie. Na poglądy, czytane książki, na to jaka teraz jestem.

Staram się te dwie rzeczy oddzielić (życie realne i Osadowy byt), choć oczywiście nie jest to przecież możliwe. Każde zdarzenie w jakiś sposób na nas wpływa i nas kształtuje.

4.

Odnalazłaś już na Ziemi swój Eden, El Dorado, własną magiczną wyspę Nipu?

Nie, nadal szukam. Wyznaję zasadę, że przyjemność tkwi w poszukiwaniu i próbowaniu. Na tym w końcu polega życie. :)

A gdyby świat Twoich marzeń mógł się urzeczywistnić, to jak by wyglądał?

„Czytałam bardzo dużo. Właściwie wszystko, co wpadło mi w łapy. W mojej rodzinnej Jaskini, ściany były z książek, miałam duży wybór.”

„Staram się te dwie rzeczy oddzielić (życie realne i Osadowy byt), choć oczywiście nie jest to przecież możliwe. Każde zdarzenie w jakiś sposób na nas wpływa i nas kształtuje.”

Nigdy nie byłabym w stanie wziąć na siebie takiej odpowiedzialności. :)

Czym jest dla Ciebie piękno?

Na to pytanie już odpowiedziałam wcześniej- nie wiem, czasem po prostu coś mi się podoba.

Nie ma jednak jednego prostego klucza do „piękna”.

Na przykład, nie przepadam za muzyką „dyskotekową” ale uważam, że „king of my castle” jest genialna itd.

Jakie są Twoje plany na przyszłość? Czy znajdzie się w nich miejsce dla Jaskini?

Nie jestem dobra w planowaniu. Jestem jednak pewna, że nadal będę bywała w Jaskini.

Tak łatwo się mnie Ognisko nie pozbędzie.

I wcale nie zamierzamy - wręcz przeciwnie, bywaj jak najczęściej! Dziękuję Ci za ten wywiad i życzę, byś doszła do doskonałości w łączeniu światów dziecięcego, młodzieżowego i tego dorosłego, poważnego.

Ja również bardzo dziękuję, to nowe, ważne doświadczenie. Obiecuję, że będę się starała. •

rozmawiał Tullusion

Darkestrah

The Great Silk Road



Tracklist:

1. The Silk Road (13:07)
2. Inner Voice (12:13)
3. Cult Tengri (08:26)
4. Kara-Oy (18:48)
5. The Last Step (01:59)



przesłuchał Kordan

W zasadzie to tereny Azji są białą plamą na mapie metalu. Kto dociekliwie penetruje encyklopedię Metal Archives albo wpisuje w youtube hasła typu „arabic Black metal” raczej nie godnego uwagi nie znajdzie.

W zasadzie powód dlaczego tak jest każdy chyba zna. Większość krajów, w których islam jest religią dominującą, nie może się poszczycić jakąś wyrafinowaną sceną metalową. To nie oznacza, że i na tych ziemiach nie pojawiają się geniusze, którzy potrafią stworzyć muzykę zmiatającą z powierzchni ziemi większość europejskich pajaców powtarzających utarte schematy, imaginujących sobie paszcze na czarno-biało i rykną ze sceny „SZATAN!” to już są wybitni i dorównują największym klasykom gatunku.

Darkestrah pochodzące z Kirgistanu (a obecnie tworzące w Niemczech) pokazuje, że na świecie są jeszcze entuzjaści tej muzyki, którzy zaopatrzeni w odpowiedni sprzęt, potrafią nagrywać dzieła tak wybitne w tym gatunku, że nikt im nie fuknie. Bo właściwie to co my tu mamy? Świetną melodię, orientalne klimaty, instrumenty ludowe, wiolonczelę i to co jest najbardziej cha-

rakterystyczne dla tego zespołu – kobiecy śpiew a właściwie wrzask.

Wrzask tak potężny, że szyby z okien wylatują, lawiny spadają z gór a krzyki Nergala i Daniego Filtha spieprzają przed nim w podskokach.

Album zatytułowany „*The Great Silk Road*” to istny majstersztyk, który zabiera słuchacza w podróż po pustyniach, górach i innych niegościnnych zakątkach ojczyzny muzyków. Płytę otwiera z pozoru spokojna melodyjka na gitarze, którą po chwili zaczyna powtarzać perkusja. Spokój zdaje się nas wprowadzać w materiał zawierający muzykę ludową a nie świetnie nagrany metal, to też zaraz perkusja nabiera szybkości i zaczyna się akcja.

Siara jaka bije z tej muzyki jest wręcz niepowtarzalna a gdy zaczyna śpiewać Kriegtalith (bo taki też pseudonim posiada wokalistka) można poczuć, że ma się do czynienia z czymś naprawdę niepowtarzalnym i potężnym.

Następne dwa kawałki „*Inner Voice*” oraz „*Cult Tengri*” są utrzymane w podobnej stylistyce. Najpierw wyciszająca melodyjka na mandolinie, a potem mocne uderzenie i do przodu. To jest ciekawe, że nie ma tutaj miejsca na jakąkolwiek pomyłkę. Muzyka

jest idealnie dopasowana a instrumenty się nawzajem uzupełniają, przez co można się napawać świetną pracą gitar, piorunującymi klawiszami a w pewnych momentach nawet i nostalgicznym zawodzeniem wiolonczeli. Ta harmonia jest wręcz magiczna i urzekająca.

Kolejnym i zarazem chyba najlepszym utworem jest trwające niemal 20 minut „*Kara-Oy*”. Tutaj sposób w jaki ta młoda dama molestuje mikrofon jest wręcz niesamowity i dowodzi, że kobiety stać na wiele więcej w muzyce metalowej niż tylko wdzięczenie się w powłóczystych szatach i jęczenie w jakiś gotycko symfonicznych projektach.

Oczywiście przez tak długi okres czasu nie mamy do czynienia tylko z metalowym łomotem, lecz zostaniemy uraczeni wieloma niespodziankami, których nie sposób zliczyć.

Płytę zamyka „*The Last Step*” króciutki instrumentalny kawałek, doskonale wyciszający po ponad 10 minutowych kolosach, które grały wcześniej. „*The Great Silk Road*” kończą dźwięki wiolonczeli, ludowych instrumentów i karawany jadącej gdzieś na wschód, przemierzającej tajemnicze środkowozjatyckie pustynie, stepy i doliny... ●

Melvins Bullhead



Tracklist:

1. Boris (8:34)
2. Anaconda (2:23)
3. Ligation (3:49)
4. It's Shoved (2:35)
5. Zodiac (4:14)
6. If I Had An Exorcism (3:07)
7. Your Blessed (5:39)
8. Cow (4:31)



przesłuchał Hobbit

ILEŻ TO JUŻ PRZEMKNĘŁO OBOK NAS ZESPOŁÓW, KTÓRE POTRAFIŁY ZABŁYSNĄĆ RÓWNIE SZYBKO CO ZGASNĄĆ? TENDENCJA TA ZDAJE SIĘ SPRAWDZAĆ W HISTORII MUZYKI OD NIEZWYKLE DAWNA.

Bardzo wielu artystów może i potrafi stworzyć wyśmienity materiał, lecz zwykle kończy się albo na paru płytach i zakończeniu działalności, albo też rozpoczęciu swojego kultu przy kopiowaniu poprzednich utworów bez wprowadzania niczego nowego. Takie zespoły były, są i zapewne będą jeszcze długo.

Melvins są pod tym względem wyjątkiem. Prawdopodobnie stanowią jedyną formację działającą bez przerwy od prawie 30 lat i nadal nie ma dość! Oto przed wami grupa grająca po prostu muzykę; grupa, która wciąż skrajnie eksperymentuje z brzmieniem, która nie wstydzi się grać pod szyldem zarówno metalu, grunge'u czy też punku jak i spokojnego rocka, popu czy nawet ambientu. Zespół ten od lat kręci się wokół znanych muzyków – współpracowali z Jello Biafrą z Dead Ken-

neds czy też Lustmordem oraz są powiązani z takimi gwiazdami jak Tool, Nirvana czy też Fantômas z Mike'm Pattonem na czele.

Sam Buzz przyznawał w wywiadach, że nie tyle od melodii ile od rytmu zależy chwytliwość danego utworu.

Lider zespołu Buzz Osborne i perkusista Dale Crover są jednak przede wszystkim znani z tego, że nie są znani. Ich muzyka jest na świecie traktowana po macoszemu, w Pol-

sce praktycznie się jej nie uświadczy. Planowany koncert w Warszawie 2004 roku będący jedyną okazją na spotkanie ich na żywo u nas został odwołany w ostatniej chwili. Jest to o tyle niesprawiedliwe, że wiele zespołów opierających się na brzmieniu Melvinsów i czerpiących od nich wiele stylistyki jest u nas szanowanych, lubianych i słuchanych. Między innymi z tego powodu warto przybliżyć sobie jeden z najważniejszych albumów w historii ciężkiego i wolnego, ale przy tym i poniekąd progresywnego brzmienia – Bullhead z 1991 roku, którym to zajmę się w tejże recenzji.

Płyta nie cacka się ze słuchaczem – rozpoczynający całość 8-minutowy „Boris” już pierwszymi swoimi sekundami wgniata głęboko w ziemię. Specyficzne brzmienie nastrojonej niezwykle nisko gitary w połączeniu z zawodzącym i krzykliwym wokalem oraz – co bardzo ważne – moc-



nym uderzeniem bębnow bez trudu zapisało się w historii jako kamień milowy w historii doom metalu i zwiastun epoki sludge'u. Niezwykle ciężki klimat tegoż kawałka mógłby być tematem całej tej recenzji – począwszy na posępnym gitarowym intro i na niby spokojnym, lecz zarazem i niepokojącym outro skończywszy. Nic dziwnego, że utwór ten jest jednym z tych najbardziej lubianych z całej dyskografii zespołu; i to nie tylko przez zagorzałych fanów Melvinsów.

Druga w kolejce „Anaconda” opiera się przede wszystkim na ciężarze perkusji. Mocne i zdecydowane uderzenia biorą górę nad jakkolwiek przyjemnymi riffami. Jest to jeden ze znaków rozpoznawczych zespołu – sam Buzz przyznawał w wywiadach, że nie tyle od melodii ile od rytmu zależy chwytliwość danego utworu. Słychać to również w trzecim na płycie „Ligature” – gitara i wokół wydają się brzmieć dość niechlujnie (co zresztą nie dziwi znając stylistykę grania Osbourne'a), lecz tomy Crovera są tym, czym dla telewizora cała obudowa z ekranem i głośnikami włącznie.

Po tym mocnym wstępie (choć słowo „wstęp” jest nadużyciem, w końcu minął już ponad kwadrans) płyta spuszcza nieco z tonu – energiczne „It's Shoved” mogłoby się znaleźć równie dobrze w lżejszym repertuarze Kurta Cobaina tuż obok takiego np. „Mr Moustache” i niewiele ma wspólnego z ciężkością. Nawet wokół zdaje się być nieco mniej krzykliwy, choć Buzz i jego ryczenie to elementy nierozłączne, szczególnie na początku działalności – niestety jest to jedna z tych rzeczy, do których przy słuchaniu Melvinsów trzeba się po prostu przyzwyczaić.

Dwie i pół minuty względnego spokoju są rekompensowane szybkim,

niedo punkowym niczym zespół na samym początku swej działalności „Zodiac”. W połowie utworu jesteśmy jednak upominani, iż mamy do czynienia z albumem bardziej metalowym niż jakimkolwiek innym – nagle spowolnienie tempa i potężne uderzenia Dave'a znowu nas wciągają w świat najcięższego doomu, wokół jakiego obraca się cała płyta.

Brzmienie Melvinsów jest specyficzne i wielu słuchaczy może najzwyczajniej w świecie się do niego zrazić już przy pierwszym słuchaniu.

„If I Had An Exorcism” rozpoczynający się rozpoznawalnym, lecz i z trudem rozumianym mamrotaniem wokalisty przez pierwszą minutę zdaje się być dopełnieniem materiału z poprzednich utworów. Tuż po ciężkich brzmieniach zespół jednak znowu zmienia zupełnie stylistykę na rzecz prostego, ale przy tym niezwykle wręcz chwytliwego połączenia basu i perkusji.

Zaraz po tym mamy do czynienia z „Your Blessed” rozpoczynającym się małą solówką Crovera. Tuż po niej dopada nas krótki, rytmiczny wstęp do znanego już schematu w postaci mocnych bębnow i prostych riffów. Sporą część utworu stanowi

chaotyczna „solówka” na dwie gitary (efekt stereo), po której następuje złagodzenie brzmienia i przejście palcówki przez bas. Całość kończy się zdecydowanym uderzeniem.

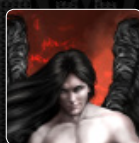
Ostatnie na płycie „Cow” mimo swojego z początku harmonicznego brzmienia znowu odsuwa melodię na dalszy plan i opiera się o znakomitą perkusję, która przez ponad 2 minuty wyprowadza nas samotnie z albumu. Końcówka ta zdaje się być podsumowaniem całości – bębny, bębny i jeszcze raz bębny. Nie można odmówić Osbourne'owi umiejętności pisania wpadających w ucho kawałków oraz niezwyklej wręcz kreatywności, lecz to rytmika stanowi trzon całego albumu. Podobne wrażenie można, a nawet trzeba odnieść, słuchając większości utworów tegoż zespołu.

Brzmienie Melvinsów jest specyficzne i wielu słuchaczy może najzwyczajniej w świecie się do niego zrazić już przy pierwszym słuchaniu. Z jednej strony fani dokładnego i technicznego metalu mogą się nie odnaleźć w hałaśliwych, niechlujnych i niemelodyjnych odgłosach, z drugiej bardziej tolerancyjni wobec brudu punkowcy i grunge'owcy szybko się zniechęcą wolnymi rytmami oraz zbyt mocnymi uderzeniami. Wielu też może się nie przekonać do swoistej awangardy zawierającej się we wszystkich nagraniach, braku określonego jasno i klarownie stylu czy też dziwacznej progresji.

Jeżeli jednak jesteś fanem dość wolnych i ciężkich brzmień, lubisz eksperymenty oraz zwracasz większą uwagę na rytm niż rozbudowane melodie gitarowe – to jest płyta stworzona właśnie dla ciebie. Ten zespół bowiem wręcz domaga się jakiegoś uznania ze strony zwykłych słuchaczy, a nie tylko muzyków. ●

In gloriam immortalis

CZOŁEM! IRHAK DZIŚ NIE MÓGŁ PRZYBYĆ NA CZAS, WIĘC POPROSIŁ MNIE BYM OPOWIEDZIAŁ WAM O SOBIE. NAZYWAM SIĘ NED I JESTEM NIEŚMIERTELNY. A PRZYNAJMNIEJ TAK SIĘ MI WYDAJE.



Irhak

Chłopak usiadł na przygotowanym wcześniej krześle i zamyślił się na chwilę.

- Od czego by tu zacząć – zastanawiał się.

- Może od początku? Od dzieciństwa? – podsunęła zakapturzona postać skryta w cieniu pod ścianą.

- Możliwe... Jestem, a właściwie trzeba by było powiedzieć, że byłem, Katolikiem. Posłuszny, mały, spokojny Ned. Jednak już wtedy czułem i wiedziałem kim jestem. A jestem... no cóż... pedałem. Kiedyś przekonałem mojego dobrego znajomego, Sandy Dolana, by się ze mną przespał. Kochany Sandy, nie protestowałeś wcale tak bardzo, gdy zajmowałem się Tobą – rozmarzył się. Wyglądał jak święty z tą szopą złotobrazowych włosów, unoszących się niczym halo wokół jego głowy, wraz z wysokim czołem. Jedni mówili, że świetnie by wyglądał jako ksiądz, a inni twierdzili, że wyglądał jak postać Fra Angelico. – Dziewczyny zawsze za mną przepadały. Może instynktownie wiedziały?

- Może przejdziesz teraz do historii Juliana i Oliviera? Tej historii, której opowiadałeś na spowiedzi – poleciła zakapturzona postać.

- Skoro nalegasz. Nie miałem wtedy nawet 18 lat. Zamieszka-

łem z dwoma wiernymi sobie homosiami. Poznaliśmy się w jednym z naszych specjalnych barów. Jednak moja obecność im chyba nie służyła, zwłaszcza, że chodziłem nago, flirtowałem z obojgiem, a nawet stosowałem niby to nieumyślne pieszczoty.

Pewnego dnia chyba się pokłócili i ten bardziej kobiecy przyszedł do mnie po pocieszenie. Oczywiście znalazł je w moich seksualnych czynnościach. Zacząłem z nim sy-

„Wziąłem sobie najgorszą z możliwych kobiet. Już nawet nie pamiętam jej imienia.”

piąć regularnie. Podobnie z tym wyjątkowo męskim alpinistą. Rozkochałem ich w sobie. Doprowadziło to do sytuacji, która nadal bardzo mnie podnieca – sięgnął ręką do swojego krocza. – Oboje zagrozili własną śmiercią, jeśli nie będę

z nimi. Wyruszyłem w alpinistę w góry, gdzie ten skoczył w przepaść, a drugi w międzyczasie podciął sobie żyły. Popelnili samobójstwo, bo myśleli, że nie chce z nimi być. Popelnili je dla mnie.

Kilka lat później poznałem kolejnego pięknego chłopaka. Istny byczek i Apollo z niego był. Należał do naszej paczki – ja, on, Żydek i jeszcze jeden byczek, ale jakiś taki mało interesujący. Oczywiście żaden z nich nie przyznawał się do tego, że jest homo. W końcu dwóch na pewno było hetero. Ale jednego to chciałem przelecieć i to bardzo. Złazł manuskrypt Księgi Czaszek i wszyscy chcieliśmy uzyskać to, co nam on oferował. W końcu musieliśmy wypełnić Dziewiąte Misterium – jeden musiał się zabić, a drugiego sami musielibyśmy zabić.

Jak wtedy myślałem: „Oddam ci moje życie, jeśli ty na jeden wieczór oddasz mi swój tyłek. Pójdź, Oliverze. Jesteś człowiekiem praktycznym, zawsze pierwszym do zysku. Dostrzeżesz korzyści, jakie przyniesie ci ta uległość. Tak, będzie lepiej dla ciebie. Dogódź małemu pedalikowi, Olivierze... albo nic z tego” – urwał na chwilę, spoglądając na zakapturzoną postać pod ścianą. – Irhak? To ty? I byłeś tu od samego początku? >>

Postać wyłoniła się z cienia i odchyliła kaptur. Tak, to był on – Irhak.

- Długo to zajęło. A teraz kontynuuj i trzymaj się swojej części umowy – opowiadasz o sobie i twoim zapatrywaniu na całą tę historię tej waszej podróży do Arizony. Dobrze?

- Znam zasady, nie musisz mi o nich przypominać! Na czym to ja skończyłem? A tak, już wiem. We czwórkę wyruszyliśmy w podróż. Pierwszy przystanek – Nowy Jork. Mieliliśmy się zabawić po drodze do Arizony tak, jakby to był nasz ostatni tydzień życia. Więc czemu ten cholerny Timothy nie mógł mi pozwolić się zabawić z tą kopią mojego ukochanego Oliviera?! Ale nie! Koniecznie musiały być to dla wszystkich dziewczyny. Pieprzony Timothy odmówił mi radości! A więc dobrze! Wziąłem sobie najgorszą z możliwych kobiet. Już nawet nie pamiętam jej imienia. Jeśli nie mogę mieć tego, kogo chcę, to on będzie musiał patrzeć jak ja pieprzę tą hipopotamicę! A niech ma! Nie tylko on nie pozwolił mi się zabawić po drodze. Był autostopowicz, który był także homo. Ale jego nie

„Popełnili samobójstwo, bo myśleli, że nie chce z nimi być. Popełnili je dla mnie.”

pozwoił mi wziąć Olivier. Czyżby był zazdrosny? Może. Pewnie nawet przed sobą się do siebie nie przyznał, mimo, że... - zamilkł pod groźnym spojrzeniem Irhaka. – Tak, wiem. Mam się trzymać się swojej historii. O nich będę mogli czytać.

- Dokładnie! Ale może trochę to uкрóćimy i nie będziesz musiał omawiać szczegółów wielu. Może przejdź do spowiedzi i tego, co się dowiedziałeś? Ale proszę, w miarę rozsądnie!

- Ech, no dobrze – westchnął Ned zysygnowany. – A tyle rzeczy jest do powiedzenia.

- Przecież mogą sobie doczytać wszystko! Opowiadaj to, na co się umawialiśmy!

- Ale to było... skoro nalegasz. No więc już na miejscu, w chacie stojącej w sereu pustyni arizonskiej, dowiedziałem się w czasie spowiedzi, że mojemu penitentowi

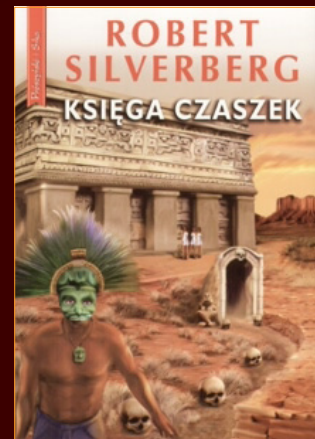
„Nie musicie się wstydzć tego, kim jesteście. Nigdy się tego nie wstydzćcie!”

wyspowiadał się gostek, któremu nasz dobry znajomy zdradził tajemnicę życia. Uprawiał seks ze swym przyjacielem Karlem i to mu się nawet podobało. Wykorzystałem tę informację. Przekazałem mu najpierw to, co chcę i wam przekazać. Nie musicie się wstydzć tego, kim jesteście. Nigdy się tego nie wstydzćcie! Czy nie wiecie jak ważne jest poznanie samego siebie? Zbadanie tego, co siedzi wam w głowie i działanie na podstawie tego co dostrzeżecie tam? Nie odrzucajcie tego. Nie zaprzeczajcie temu, bo zaprzeczycie sobie i prawdziemu istnieniu. A potem, uch, to było świetne! To była nasz upojna noc – rozejrzał się ponownie rozmarzonym wzrokiem, jakby szukał Oliviera wśród zebranych. – Niestety nazajutrz znaleziono go martwego. Popelniał samobójstwo. I niech mi Czaszka świadkiem – znowu mnie to podnieciło!

- No dobra. Tyle chyba wystarczy. Teraz możesz znowu szukać kolejnego, który dla Ciebie się zabije w Twoim świecie. Wracaj tu – rozkazał Irhak trzymając jakąś książkę. Ned niechętnie powrócił do niej. Po chwili Irhak zniknął wraz z książką, zostawiając za sobą fragmenty Księgi Czaszek i artykuł prasowy...

Po chwili ponownie się pojawił. Bez żadnej książki. Usiadł na krześle, które zajmował Ned.

- Zapewne macie jakieś pytania. Słucham.



ISBN: 83-7469-063-1

Data wydania: 10-08-2005

Wymiary: 145x200 mm

oprawa: Miękka

Liczba stron: 220

Wydawnictwo: Prószyński i S-ka,

Wydawnictwo

Gatunek: Fantasy & SF, Powieści i opowiadania

- Co się stało z pozostałą trójką? Czy rzeczywiście można osiągnąć nieśmiertelność? Ktoś jeszcze z nich miał jakieś homo przygody? – sypały się pytania.

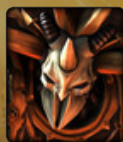
- Po kolei. Jeden został zabity, jeden popełnił samobójstwo i jeden również jest nieśmiertelny. Można. Z tego co się orientuję, to jeszcze tylko jeden miał przygodę. Ten, który był wspominany – zachichotał. – Ale zdradzę, że Ned uwielbiał strój, który musiał nosić na tamtej pustyni. Szorty na goły tyłek. A jeszcze bardziej się cieszył, gdy Olivier musiał je wysuszyć i nago pracował tuż przed twarzą naszego pedalka. Dodatkowo dostał on jeszcze bonera! Dla Neda to był raj. Istny raj!

- Mówiłeś, że możemy resztę doczytać, ale gdzie?

- Robert Silverberg „Księga Czaszek”. Polecam. Zwłaszcza przez szczegóły związane z Nedom. Piękna rzecz – teraz to Irhak się rozmarzył na temat Neda. Z odrętwienia wyrwało go pytanie o ocenę tej historii. – Ocena? Fabularnie jakas 3+, ale niektóre szczegóły doprowadziły do podwyższenia ogólnej oceny do 5. Skala oczywiście zwykła 1-6. •

DAWN OF WAR. SOULSTORM

W KONCU SKOŃCZĘ PISAĆ O DOWIE! WITAM WAS W OSTATNIEJ RECENZJI DOW-A 1. TRZECI DODATEK DAJE NAM DWE NOWE RASY, ORAZ JEDNOSTKI LATAJĄCE.



Nebirios

Wstęp

W tym miesiącu będzie krótki z powodu iż w Soulstorma mało grałem. Więc tak - jak wspomniałem są nowe rasy, Sisters of Battle i Dark Eldars. Obydwie mi zbyt nie przypadły, ale też za nimi nie przepadam. Plusem są jednostki latające które jak sama nazwa wskazuje - szybują w powietrzu. Rozgrywka jest taka sama, jeśli nie liczyć balansu i kilku zmian (ikonki itd.).

Tym razem podbijemy cały układ planetarny - jeśli zdecydujemy się na grę w kampanii. Gra jest idealnym wyborem dla psycholi pragnących podbić świat.

Oczywiście wybierzemy rasę którą podbijemy „Kurrve” (Orkowe tłumaczenie układu planetar-

W tym dodatku pojawiły się dwie nowe strony konfliktu: Dark Eldars i Sisters of Battle.

nego Kaurava). Ja wybrałem Chaos Space Marines jako iż to moja ulubiona rasa.

Historia gry nie jest taka skomplikowana, opowiada o tym jak na Kaurave pojawiło się 9 dowódców z chęcią podbicia układu, lecz >>

Dawn of War Soulstorm

Producent: Iron Lore

Entertainment, Relic

Entertainment

Wydawca: THQ

Data wydania: 4 marca

2008

Gatunek: RTS

zastał ich Warp Storm, z którym oprócz swych rywali przyjdzie im się zmierzyć.

Muzyka się nie zmieniła, grafika też nie. Tylko gościu w tutorialu się zmienił. Cóż na tym skończyć bardzo krótki wstęp i pora na dość długi wykład o rasach.

Jak zmieniały się rasy przez dodatki?

Każda rasa w każdym dodatku dostawała coś nowego. Postaram się przeto opisać Ci, drogi czytelniku, nowe jednostki każdej rasy jak najdłużej.

Space Marines

Rasa ta teoretycznie nie otrzymała wielu istotnych zmian, ale i tak jest często spotykana. W sumie nędzni lojaliści posiadają wiele ciekawych jednostek, jak choćby walczące wręcz Drednoty i desantujące oddziały Termosów, oraz Land Raidery które jako jedyne w grze mogą przewozić terminatorów.

Nowością jest Land Speeder Tempest, którym możemy łatwiej rozprawiać się z Xenos.



Orcs

Orkowie nie ucierpieli w dodatku, odwrotnie wręcz - zyskali. A co zyskali? Bumbowca - miły samolocik do WAAAGHÓW!! Orkowi Rębacze są godną polecenia tanią siłą orkboczą. Oczywiście z Elit polecam Noobzów - elitarna piechota do walki wręcz, czy Looted Tanka który jest ciekawym orkowym czoł-

giem. Prawdziwym destruktywnym narzędziem jest Rozgniatacz - czyli wielki nosorożcopodobny stwór.

Eldar

Eldar to według mnie jedna z najcięższych ras do grania. Kosmiczne Elfy nie mają wszechwstronnych oddziałów, u nich >>



Orkowie nie ucierpieli w dodatku, odwrotnie wręcz - zyskali. A co zyskali? Bumbowca - miły samolocik do WAAAGHÓW!!

każdy ma jakieś specyficzne znaczenie na polu bitwy. Choćby Falcony to lekkie transportowce o celu transportu z wsparciem ogniowym, czy Warp Spidery służące do fast attacków.

Nowym unitem jest Night Wing, tani bądziwny samolocik z plusem za szybkość, a nadal rządzi Avatar Khaina - wielki awatar boga Eldarów.

Chaos Space Marines

Rasa ta dostała cudownego Hell Tallona (Ja chcę model!), bardzo ładny samolocik do zadań specjalnych (czyli szybkich ataków na relikty). Po za tym mamy ładnych Raptorów, czy Defilery do walki wręcz.

Z demonów wystąpili: Horror, Krwiopijca (Wielkie bydle o celach destruktywnych), czy Demon Prince, który z Krwiopijcą robią za duet destrukcji, służący do niszczenia wszystkiego. W sumie Chaos jest najsilniejszy.

Imperial Guard

Gwardia to dalej masa żołnierzy i dalej ich siłą są pojazdy. Maruder ich bombowiec, to nic innego jak kolejny pojazd w ich dużym arsenale. Jednakże zdolność bombardowania daje mu wyróżnienie wśród wszystkich tych potrzebnych lub mniej pojazdów. Gwardia może także ciekawie atakować duetem Lemman Russy z Banebladem. W sumie jak się potrafi grać tą rasą, można szbko zgnieść przeciwników.



Necron

Cóż nekroni w dodatku dostali to iż ich Skarabeusza nauczyły się latać, a oni sami mogą przemienić swojego Lorda w Oszusta. Oszust jest kolejnym (po Zwiastunie Nocy) C'Tanem. Dla niewtajemniczonych C'Tan to bogowie Nekronów, ich władcy.

Skoro mowa o Oszuście, powiem krótko, potrafi przyzwać iluzję Monolitu (najpotężniejszego pojazdu Nekronów), może także przejąć kontrolę nad oddziałem

wroga. Więc jak widzimy Nekroni ze swoim Oszustem karcianym mają większe szanse na wygraną.

Tau Empire

Tau, cóż... Pierwsza rasa którą grałem wzbudza sentyment. W DC byli dość popularni i bardzo silni. Tu stali się jeszcze bardziej wszechstronni za pomocą Barakudy - nowego samolotu Tau. Barakudy są takie sobie. Jak dla mnie to lepsza jednostka od samolotów Space Marines. Czyli Tau zbyt nie się zmienili, nadal nie mają wieży.

Nowiutkie Rasy

Takoz w tym dodatku pojawiły się dwie nowe strony konfliktu. Poznajmy Dark Eldarów i Sisters of Battle. Kto ma iść pierwszy na ruszt? Niech będą Dark Eldarzy...

Dark Eldar

Mhrocze i zueee emo Elfy poszły na pierwszy ogień. Więc za tą rasą nie przepadam, możecie sobie darować przekonywanie mnie do tych Elfów, ale ja wolę choćby Tau od nich. Rasa ta jest udawanie mroczna i wykorzystuje duszę, które zbierają z pola walki. Brzmi słaśnie? >>

Gwardia może także atakować duetem Lemman Russy z Banebladem. W sumie jak się potrafi grać tą rasą, to można szybko zgnieść przeciwników.



Wojownicy - tak wspaniale zwie się ich podstawowa jednostka od walki. Potem ci elficy młocznicy goście mają ciekawych Gnębicieli - powolnych i ciężkich żołnierzy z plecakami odrzutowymi (czy jak tam to ustrojstwo się zwie). Mają także superszyby pojazd zwaną Platformą Obywatelską, Platformą Destrakcji - taki bądziej potrafiący nieźle przywalić. To na tyle o emo elfach.

Sisters of Battle

Feministyczna armia Space Marines - czyli Sisters of Battle. Taa, nie przepadam za tą armią jak

Tym razem podbijemy cały układ planetarny - jeśli zdecydujemy się na grę w kampanii. Gra jest idealnym wyborem dla psycholi pragnących podbić świat.

za pomidorami. Nie grałem nią zbyt wiele, ale doświadczenie mówi, że jest cziterska. Punkty Wiary które wydają z tego co pamiętam na jakieś ability.

Podstawową jednostką są Siostry Bitwy, superszyby oddział bab-skich Marines. Potem potężne Rhino zarabane Marinsą tylko lepsze bo „szczelają” i głoszą wiarę. Taa, ostateczną jednostką jest palerful Żyjąca Świeta, taka anielica. No to tyle o tej rasie dla prosów.

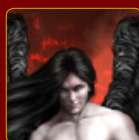
Zakończenie

Krótko bo i to koniec opisałem rasy Soulstorma. Muzyczne zmiany

są małe, sporo nowych mapek, wesołe nowe jednostki. Dwie nowe rasy, kilka nowych grafik i co najważniejsze próbowanie na siłę zrobić bilans. Jak dla mnie dodatek prezentuje się dość słabo, mimo to godny polecenia dla fanów RTS, dla graczy którzy grali w poprzednie dodatki nie... Oceniam go dość słabo, ale zawsze można spróbować. Żegnam i do następnego, mam nadzieję też fajnego numerzyska. •

Ocena: 6/10





Irhak



A hero is bored...

... czyli jak to się zaczęło. Cofnijmy się w czasie o te 5 lat. Mamy 26 lipca 2005. Rodzi się Dragon Fable. Jeszcze nie ma takiej funkcjonalności jak obecnie, ale to nie przeszkadza, bo już wkrótce gracze otrzymują pierwsze miasto do swojej dyspozycji – Testopię (później przemianowano ją na Falconreach, które stało się głównym miastem w

świecie Lore). Od tego czasu regularnie pojawiają się nowe zadania, potwory, NPC czy lokacje.

Zabójczy humor

Jak widać na rysunku obok, gra posiada swój specyficzny humor. Czasem uwidacznia się on w pojedynczych kwestiach bohaterów, czasem w ukrytych animacjach w

grze, a czasem, jak na przykład seria 'Bacon Origins', cały fragment fabuły jest parodią pewnych tekstów kultury. Pierwszy kuest jest nimi wprost naszpikowany. Postać, jaką sobie stworzymy, w pewnym momencie zastanawia się czy otrzyma punkty doświadczenia za samo sterczenie przed smokiem, co oczywiście się dzieje. Kiedy indziej... może nie zdradzajmy wszystkiego, by nie psuć zabawy i się przedwcześnie nie rechotać? ;)

W każdym bądź razie, w niemalże każdym kueście można się nieźle ubawić...

Genus - male?

Teraz słówko o samych bohaterach. Możesz posiadać 1, gdy grasz na nie uaktywnionym koncie, 3 (po aktywacji) albo w przypadku zakupu Smoczego Amuletu – aż 6! Każda postać może być kobietą lub mężczyzną. Dodatkowo wybierasz jedną z 3 klas postaci – wojownik, mag albo złodziejczek. Każda z >>

postaci ma swoje zalety i wady np. wojownik korzysta efektywnie z toporów, mieczy i maczug, ale to mag na poziomie 6 dostaje aż 5 zdolności! Teraz pozostają szczegóły typu fryzura, kolor zbroi i wykończeń oraz imię i możemy ruszać na spotkanie przygodzie!

Oprawa audiowizualna

Przez lata praktycznie nic się nie zmieniło w wyglądzie gry. No może z wyjątkiem 3-krotnie zniszczonego Falconreach i świeżo odnowionego Oaklore. Będąc z grą przez 4 lata prawie już, mogę stwierdzić, że zmiany, które nastąpiły w niej jednak, poprawiają ogólny wygląd i wrażenia estetyczne. Porównajmy może tzw. paski stanu jakie się do tej pory pojawiły.

Jak do tej pory, jeśli mnie pamięć nie myli, były tylko te trzy paski. Jak widać największa zmiana nastąpiła między alfą a Buildem 4.0. Na trzecim inventory i temp są połączone w jeden przycisk, a środkowa ikona jest przeznaczona do trenowania własnego smoka i przechowywania Twojego Smoczego

Amuletu. Jednakże najciekawszym rozwiązaniem jest skrzynka. Nie dość, że podczas wykonywania questów daje nam info o misji i zdobywym doświadczeniu i złocie, ale też, gdy nie jesteśmy na zbieraniu złota, pozwala nam na szereg ciekawych funkcji.

Warto wspomnieć o muzyce. Jeszcze 2 lata temu nie była tak obecna w grze jak teraz. Praktycznie większość nowych questów ma jakąś przyporządkowaną. Trzeba przyznać, że oddaje ona charakter danego zadania i np. w Necropolis w jednym z wypadów na nekromantów słychać jak ktoś śpiewa o niszczaniu nieumarłych.

Bajka fabularna

Słów kilka może teraz o samej fabule. Jej podział jest bardziej złożony od innych gier tego typu. Nie mamy tutaj jednego głównego nurtu, od którego odchodzi wiele odnóg rzeczulek. Spójrzmy na jeden z powyższych obrazków. Widzimy na nim, że mamy podział questów na główne (Storyline) i poboczne (Quests). O pobocznych nie ma co wspominać za bardzo. Wśród nich są m.in. Bacon Orogen, paro-

Gwardia może także atakować duetem Lemman Russy z Banebladem. W sumie jak się potrafi grać tą rasą, to można szybko zgnieść przeciwników.

dia prac Heraklesa, czy pokonywanie smoków u Celestii.

Zdecydowanie bardziej urozmaiconą stroną gry są zadania główne. Poczynając od serii questów dotyczących znalezienia smoczego jaja i wychowania go, a kończąc na zadaniach dotyczących Elemental Orbs. Oprócz tych wątków historii mamy takie jak: Saga Nythery, »



© 2010 Artix Entertainment, LLC.



młodej uczennicy Warlica, którego losy, jak również jego arch-nemesis poznajemy bliżej w sadze Xana oraz historię głównego przeciwnika w grze – Sepulchura. Wraz z nim braliśmy udział, przez bez mała ponad 4 lata, w wyścigu do Kul Żywiołów. Poprzez 8 regionów Lore szukamy kul, by ostatecznie zdobyć

część z nich ZANIM pojawia się Sepulchur, który nas ściga. Żywioły z dopasowaną do nich kulą to: wiatr, światło, ciemność, lód, energia, ogień woda, natura/ziemia. Praktycznie za każdym razem, jak zaczynała się historia danej kuli, wprowadzane było miasto. Co najmniej jedno. ;P

A teraz może coś o samej historii Lore i tych kulach? „Ataki, które nastąpiły 1000 lat temu wytrąciły z równowagi plany żywiołów. Ciemność, która niszczyła i przejmowała ziemię nie miała wpływu na żaden z planów i całe Lore było zagrożone rozdarciem. Było to zagrożenie, które spowodowało, że Awatary >>



Każda postać może być kobietą lub mężczyzną. Dodatkowo wybierasz jedną z 3 klas postaci – wojownik, mag albo złodziejasek.

Gra posiada swój specyficzny humor. Czasem uwi-
dacz-
nia się on w po-
jedynczych kwe-
stach bohaterów,
czasem w ukry-
tych animacjach
w grze, a czasem
cały fragment
fabuły jest parodią
pewnych tekstów
kultury.

Żywiółów po raz pierwszy ukazały się ludziom. Awatary zjednoczyły się ze smokami, które wybrały na swoich czempionów.” By wspomóc w walce z ciemnością, zostały dane dzielnym wojownikom kule czystego żywiołu. I tak zaczęła się ich historia...

Teraz wierzy się, że ten kto zdobędzie je wszystkie, będzie miał wielką moc. Dlatego Sepulchure podąża za nimi, a my próbujemy go powstrzymać.

Inne jeszcze światy

Lore

Jak wspominałem we wstępie, oprócz DragonFable jej twórcy, firma Artix Entertainment, wyprodukowała jeszcze kilka gier nawiązujących do tej. Głównymi są Adventure Quest i MechQuest. O ile druga posiada nawiązania w postaci tylko kilku questów, o tyle w DragonFable jest opisane założenie głównego ośrodka działań bohatera w AQ – BattleOn. Stajnia Artix entertainment wypuściła też takie konie jak AQ Worlds, Epic duel i HeroSmash.

Podsumowania

czas

O ile grałem w DF, AQ i MQ, o tyle nie mogę tego powiedzieć o pozostałych twórcach. Nie wiem czy mój osąd jest zafalszowany tym, że DF to moja pierwsza gra ze świata Lore, ale zdecydowanie najlepsza pomimo kilku niedociągnięć miejscami np. po pewnym zadaniu zostaje pewna klasa postaci używana przez gracza tylko i wyłącznie w tej jednej misji.

Rekompensuje ten mankament za to ogromna liczba questów, których ilość rośnie z każdym tygodniem. Okresowe wojny jak i łowienie ryb czy zdobywanie odznak z pewnością gracza zatrzymują przy niej na dłużej. Szkoda tylko, że gra jest w 2D, a muzyka tak rzadko się pojawia... •

Grafika: 7/10

Rozgrywka: 8/10

Muzyka: 6/10

Ocena ogólna:

7+/10



Schwytani



w sieć



Nagięcie prawdy tak, ażeby fakty pierwotne stały się nieatrakcyjne niemal tak, jak fałsz - to cel, który przyświecił chociaż raz prawdopodobnie każdemu człowiekowi na świecie. W tę brzydką rozrywkę wplątują się osoby świadome swoich celów, najczęściej doskonale orientujące się w zasadach marketingu, a także operujące swobodnie praktyką naukową. Szczególnie agresywni na tym polu bywają reklamodawcy oraz politycy, występkom których poświęcimy kilka następnych stron aperiodyku.

Tabris
Tullusion

Felieton (do)słownie siedemnasty

PIRAMIDY. SĄ INSPIRUJĄCE DLA ARCHEOLOGÓW, EGIPTOLOGÓW, CZASAMI NAWIEDZONYCH PROROKÓW, A FINANSOWE RÓŻNEGO RODZAJU OSZUSTÓW. TYM NIEMNIEJ ZAWSZE MYM NAJWIĘKSZYM UZNANIEM CIESZYŁA SIĘ PIRAMIDA POTRZEB MASŁOWA, JEJ ELEGANCKA FORMA.



Tabris

Na dole są potrzeby fizjologiczne, trochę wyżej bezpieczeństwa, jeszcze wyżej miłości, szacunku i na górze samorealizacja. Jeśli nie osiągniemy któregoś z poziomów wówczas nie uda się nam przeskoczyć dalej. Inną konsekwencją piramidy jest jej stopniowe zwężanie, z którego może wynikać, że coraz trudniej realizować jest kolejne potrzeby.

O ile mniej więcej wiadomo jak wiele kalorii, wody i snu potrzebne jest aby móc sprawnie funkcjonować o tyle zapewnienie bezpieczeństwa jest trudniejsze. Można też wyciągnąć wniosek, że skoro piramida się zwęża, to coraz mniej ludzi może realizować bardziej zaawansowane potrzeby, czego jednak, na szczęście, nie udowodniono w praktyce.

Teoretycznie zatem mamy wszystko podane na tacy, aby być szczęśliwi potrzebujemy tego i tego, a potem powinniśmy postarać się

o to. Oczywiście życie jest bardziej skomplikowane od gry komputerowej i traktowanie Piramidy jako zestawu questów jest pomysłem groteskowym. Tym niemniej jest to pewna ściągawka, o tyle cenna, że mogą ją stosować osoby o różnym charakterze, czy światopoglądzie.

Tym niemniej nie odnotowano jeszcze aby ludzie szczęśliwi stanowili jakiś większy procent populacji. Co wydaje się o tyle dziwne, że od czasów co najmniej starożytnych cały sztab ludzi trudzi się znalezieniem odpowiedzi na pytanie, jak doprowadzić do powszechnego szczęścia. Być może jednak owi niezwykle inteligentni ludzie popełnili pewien błąd w swym rozumowaniu już na początku, zakładając, że człowiek chce być szczęśliwy, nawet jeżeli już może.

Rozważmy taką sytuację - istnieją na świecie kraje niebezpieczne, takie jak choćby Irak, czy Somalia. Tam ludzka potrzeba bezpieczeństwa nie może być zaspoko-

jona i wydaje się być to oczywiste. Spójrzmy teraz na kraje bezpieczne, takie choćby Stany Zjednoczone, czy Wielka Brytania, gdzie nie ma żadnych specjalnych zagrożeń.

Mimo tego, ludzie uważają, że przestępczość rośnie i tęsknią do „starych dobrych czasów”, gdy było bezpieczniej, podczas gdy jest dokładnie na odwrót, i to niegdyś można się było czuć mniej bezpiecznie. Oczywiście, można szybko wygenerować teorię spiskową o złowrogich korporacjach, których szefowie nic tylko knują jakby tu zastraszyć ludzkość, ale w rzeczy samej wyczuli raczej popyt na strach. Ostatecznie przecież wzmiankowane wyżej teorie spiskowe, czyż nie są ludową wersją straszaków? Aby tylko móc się czego bać tworzy się lub wskrzesza superściśle tajne organizacje, sprowadza się na ziemię kosmitów, czy też opracowuje się programy Nowego Złego Ładu.

Z kolei realizacja potrzeby szacunku, uznania jest również >>

sabotowana. Mamy przecież wielu wysyp wszelkiego rodzaju poradników, dotyczących się wszelakich możliwych zagadnień, tłumy ekspertów radych dać nam wskazówki we wszelkich możliwych kwestiach, naszą pewność siebie.

Dodatkowo żyjemy w świecie, w którym nie można być pewnym czegokolwiek, z dnia na dzień wybuchają wojny, rewolucje, zamachy stanu, zaś ich przyczyny są w głównej mierze niezrozumiałe, dla skromnych laików, identycznie jest z naukami ścisłymi, czym tam się zajmują naukowcy nie wie nikt poza ich kolegami po fachu. Nic dziwnego, że ludzie szukając jakiejś stałej w chaosie szukają guru i przewodników, i, o zgrozo, znajdują ich często w osobach polityków, którzy „znają prawdę” i „wiedzą co robią”, „kierują się wartościami”.

W reklamach często spotykamy motywem jest jak po zakupie jakiegoś samochodu, telewizora i innego urządzenia wszyscy nagle zaczynają nam zazdrościć, czuć respekt. Obnaża to nasze potrzeby i jednocześnie daje złudzenie drogi na skróty do zaspokojenia ich. Sam szczyt piramidy stanowi samorealizacja, jest więc ona najtrudniejsza do osiągnięcia. Jak sądzę wynika to głównie z tego, że wynika najwięcej pracy nad sobą, najpierw należy zrozumieć kim jesteśmy, do czego dążymy, a potem wybrać środki

do realizacji naszych marzeń. Nie wielu jednak ma tak dalekosiężne plany, większość podąża ścieżką od zakupu do zakupu, niezależnie czy jest to produkt, czy może usługa. Z czego to wynika?

Jak sądzę przyczyny tkwią w głębokiej przeszłości ludzkości, ostatecznie przez stulecia posiadanie planów i marzeń było domeną wielkich tego świata. Maluczcy przerzucali widłami obornik, czy też lepili garnki. Mogli tylko liczyć na to, że najbliższy rok uda im się jakoś przeżyć (jeśli zbiory będą dobre, nie wybuchnie wojna, czy zaraza). Potem w fazie wczesnego kapitalizmu nie mogli marzyć o czymkolwiek - 16 godzinna praca nie dawała im czasu ani sił na takie ekstrawagancje.

Stopniowo jednak świat się cywilizował, zarabiali więcej, skracał się czas pracy, powstawały publiczne szkoły, szpitale. Zapomniano jednak czemu to miało służyć, nieprzyzwyczajeni do takich wygód ludzie po prostu więcej kupowali, spali, dłużej żyli. Mieli tak dużo, że bali się to stracić w imię czegoś, dołina stabilizacji okazała się bardziej kusząca od szczytów marzeń.

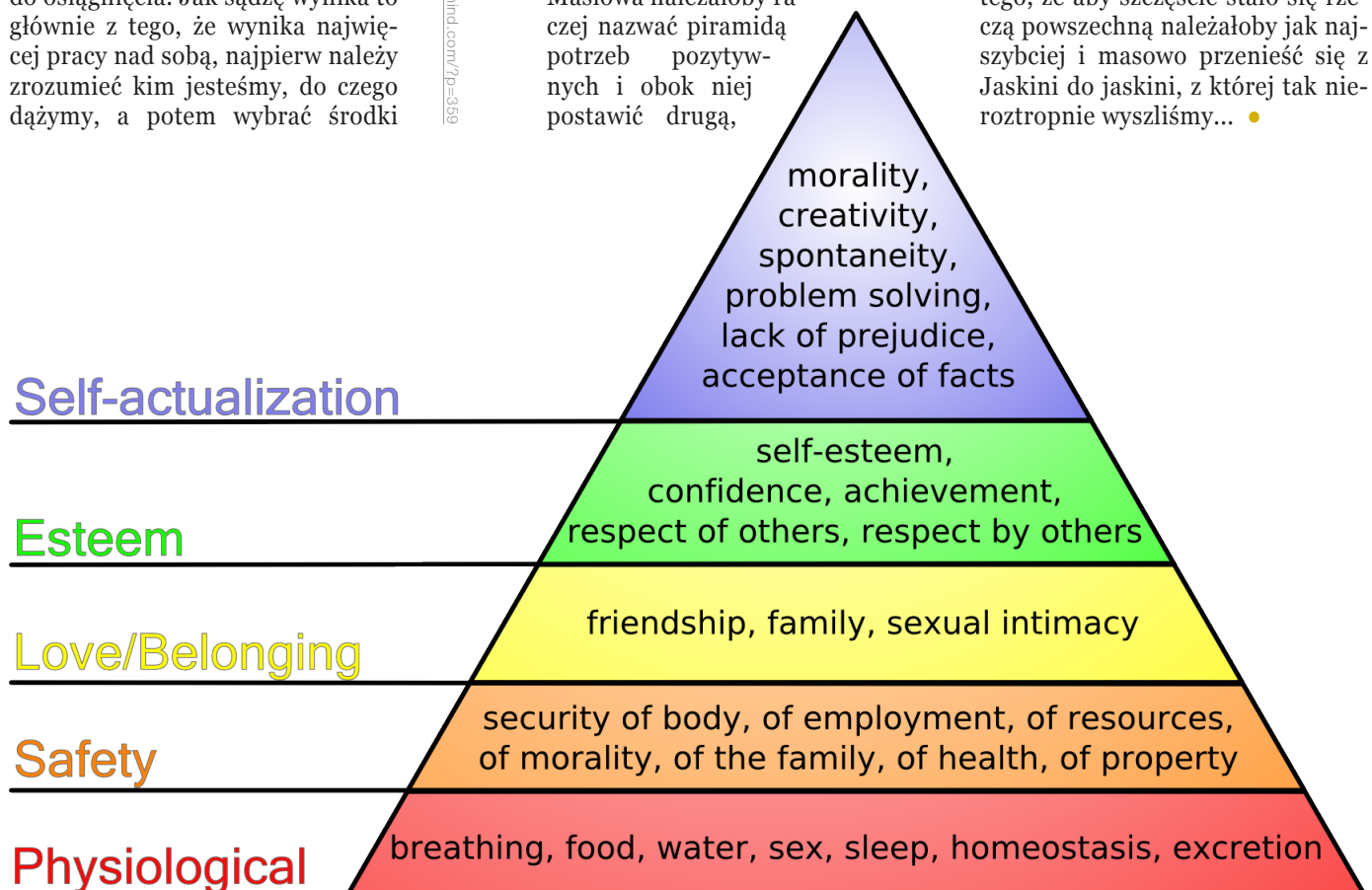
Piramidę potrzeb Masłowa należałoby raczej nazwać piramidą potrzeb pozytywnych i obok niej postawić drugą,

kontrapiramidę potrzeb negatywnych. Najważniejszą potrzebą negatywną jest nierealizacja, niżej znajduje się nieuznanie i potrzeba strachu. Dzięki temu nie mamy szans być szczęśliwi, a oto w kontrapiramidzie chodzi. Fundamentem obydwu tych piramid są potrzeby fizjologiczne; zaspokoić głód, czy pragnienie, bo bez jedzenia i napojów ludzie się zezwierzęcają, a aby być szczęśliwym, bądź nieszczęśliwym trzeba być człowiekiem.

Z czego to jednak wynika? Skąd destruktywny pęd do nieszczęśliwości, który karze lękać się nieistniejących zagrożeń, dążyć do bycia pogardzanym, ignorować swoje marzenia? W jednym z powyższych akapitów odrzuciłem myśl o spisku wielkich korporacji, jednak swego czasu spotkałem się z tak przerażającą teorią, że jej autor, ani chybi musiał być opętany przez Lucyfera.

Teoria ta głosi, że zasadniczym błędem była rewolucja neolityczna, wynalezienie rolnictwa, a co za tym idzie cała cywilizacja. Człowiek był szczęśliwy gdy radośnie polował sobie na sawannach Afryki, czy stepach Azji, a wszystko co potem to jedno wielkie pasmo tragicznych pomyłek. Wynikałoby z tego, że aby szczęście stało się rzeczą powszechną należałoby jak najszybciej i masowo przenieść się z Jaskini do jaskini, z której tak nie-roztropnie wyszliśmy... ●

źródło obrazu: <http://www.marinatingthemind.com/?p=359>





Grzechy polskich polityków na blogach

KOMUNIKOWANIE SIĘ JEST JEDNĄ Z PODSTAWOWYCH FUNKCJI SPOŁECZNYCH CZŁOWIEKA. PRÓBA STWORZENIA CORAZ EFEKTYWNIEJSZYCH, SZYBSZYCH, A ZARAZEM PROSTSZYCH W OBSŁUDZE ŚRODKÓW PRZEKAZYWANIA INFORMACJI BYŁA KLUCZOWYM TRYBEM W MOTORZE POSTĘPU TECHNOLOGICZNEGO OSTATNICH DWÓCH WIEKÓW.



Tullusion

Siecinka, utorowana przez wynalazki takie jak telegraf, telefon, aż wreszcie światłowod, doprowadzić miała do realizacji w praktyce utopijnej idei połączenia jednostek siecią wielostronnych kanałów przesyłu treści – jak mniema się o współczesnym Internecie.

Wśród wielu możliwości ekspozycji własnej osoby oferowanych przez Sieć, jedną z najchętniej wybieranych jest założenie własnego bloga – czyli swobodnego dziennika internetowego, który od swojego papierowego protoplasty różni się tym, że jest przedmiotem użyteczności publicznej. Interakcja pomiędzy nadawcą i odbiorcami odbywa się poprzez system odnośników i komentarzy do poszczególnych wpisów, które pozostawić może każdy internauta – lub ściśle wyselekcjonowana przez właściciela bloga grupa osób. Wymogi współczesnej kreacji wizerunku medialnego nakazują zakładanie dzienników internetowych także politykom, którzy wykorzystują je na wiele, nie zawsze zgodnych z zasadami etykiety internetowej, sposobów. Analizując prowadzone przez nich blogi, natknąłem się na przykłady patologii, rozumianych jako dysfunkcyjne dla zdrowego organizmu społecznego wynaturzenia, sprowadzające nań cierpienie lub dolegające w inny sposób. Skrótowy katalog tych aberracji postaram się sporządzić w niniejszej pracy.

Działacze partyjni i parlamentarzyści, mimo iż sprawują władzę jako reprezentanci Narodu, w swoich notkach często ujawniają skrytą orientację egoistyczną. Solipsizm o zabarwieniu egotycznym, czyli złudne poczucie samowystarczalności podpierane niepomaganą chęcią zaabsorbowania uwagi otoczenia swoją osobą, ujawnia się ze szczególną siłą m.in. u Marka Siwca, Ryszarda Czarneckiego (który w żadnym ugrupowaniu nie zagrał dłużej miejsca, zazwyczaj „uciekając do przodu” lub ewakuując się z „tonącego okrętu”) czy Janusza Palikota (z powodu swoich ambicji musiał odejść z Platformy Obywatelskiej, która go stworzyła jako polityka). Nie wyklucza to odwoływania się przez nich do postaw prospołecznych i altruistycznych – za ich pośrednictwem może

również realizować się egotyzm, zakamuflowany pragnieniem uszczęśliwiania wszystkich na siłę.

Ostatni z wymienionych powyżej polityków, były poseł PO, obecnie zaś poszukujący nowej tożsamości, budowanej samodzielnie wokół skupionego wokół niego ruchu poparcia, cierpi ponadto na „chorobę medialną”, a więc przesadną potrzebę autoekspozycji. Niemal każdy jego wpis woła głośno o uwagę, wywołując skrajne reakcje i głęboko dzieląc czytelników, którzy nie mogą pozostać obojętni wobec jego słów. Jako przykład może posłużyć szeroko komentowany artykuł pt. „Gosiewski żyje?”, nawiązujący do katastrofy pod Smoleńskiem. Co znamienne, Palikot uderza zawsze tam, gdzie jętrzą się świeże rany, zadane jego rywalom politycznym przez innych – czy to polityków, czy też środki masowego przekazu. Jest rasowym drapieżnikiem medialnym, na poły zaś – padlinożercą, zerującym na powierzchni chowności problemów społecznych, na naskórku ważkich kwestii politycznych. Podobnym „parciem na

Zagłębiając się w lekturę kolejnych dzienników internetowych polskich decydentów, nie opuszczało mnie nasilające się wrażenie fałszu.

szkło” charakteryzuje się także Joanna Senyszyn.

Tendencja do powszechnej w naszych czasach „medializacji” polityki, została sprokurowana przez postępującą tabloidyzację mediów. Przeprowadzona przeze mnie komparacja dyfuzji informacji rzeczowej oraz informacji kontrowersyjnej przyniosła druzgocące >>

źródło obrazu: <http://www.dobiecie.com/en/2010/08/16/5-manners-de-horror-costes-con-las-redes-sociales/>



wnioski: dysproporcja między skandalem i merytoryką jest olbrzymia i po podsumowaniu wyników wynosi ok. 18,7 do 1. Oznacza to, że na każdy jeden komentarz lub cytaty odnoszący się do kontrowersyjnego polityka przypada zaledwie 0,0534 opinii lub wyimku na tematy merytoryczne. Nic zatem dziwnego, że politycy, wypełniając swoje blogi treścią, stawiają na rozpalanie emocji, teatralność oraz celebrowanie własnej osoby, zapominając o misji, do której powołali ich wyborcy.

Zagłębiając się w lekturę kolejnych dzienników internetowych polskich decydentów, nie opuszczało mnie nasilające się wrażenie fałszu. Spod masek twardogłowych diagnostów życia społecznego i politycznego spozierały kompleksy, z którymi autorzy wpisów nie potrafili sobie skutecznie poradzić. Jedną z tak nieudolnie ukrywanych cech jest narcyzm. Jest to postawa samowystarczalnego samouwielbienia; opresyjna, gdyż wymuszająca nieustające „uzupełnianie baku” hołdami składanymi politykom przez ich zwolenników. Ustanowiony przez niego monopol naprawdę rozrasta się wprost proporcjonalnie do długości jego stażu w polityce oraz obecności w środkach masowego przekazu. Blogi uwydatniają tę patologię bardzo wyraźnie, ponieważ są przez autorów traktowane dość osobiście, a

ponadto dają im dużo większą swobodę kształtowania treści przekazu aniżeli media tradycyjne.

Narcyzm realizuje się w różnych postaciach. Ludwik Dorn i Janusz Korwin-Mikke są emocjonalnymi ekshibicjonistami, w swoich tekstach nieodmiennie stosujących pierwszą osobę liczby pojedynczej.

Bezrefleksyjne podejście do własnej formacji politycznej rodzi pytanie o obecność załączków fanatyzmu u przedstawicieli klasy politycznej.

Bardzo trudno znosić jakiejkolwiek przejawy krytyki własnych poglądów. Mnogość chwytów retorycznych i odwołań do literatury ma przekonać czytelników o ich erudycji i wszechstronnym przygotowaniu teoretycznym (w praktyce idzie im zgoła inaczej, gorzej...). Inni, jak Paweł Graś czy Ryszard Kalisz, do-

puszczają internautów do swojego życia prywatnego, subtelnie przejmując elementy autopromocji. Nieco mniejszą dyskrecją wyróżniają się Aleksandra Jakubowska i Janusz Wojciechowski, których narcyzm nosi wyraźne piętno autoterapii. Przekazują oni swoje myśli w oryginalny sposób – publikując wiersze, czasem nawet stylizowane na modlitwę, po to, by dowartościować się we własnych oczach.

Przymiotem blogów tworzonych przez polityków, występującym wręcz powszechnie, a świadczącym niekorzystnie o ich autorach, jest nieograniczona, uniwersalna i permanentna krytyka wszystkiego, co wiąże się z politycznymi oponentami. Ci pseudokombatanci negatywiści, obecni zwłaszcza na ławach opozycji, są skrajnie stronnicy i zajadli w dyskredytowaniu dokonań i planów koalicji rządowej. Nierzadko rys psychologiczny tego typu blogerów politycznych uzupełnia prymitywizm polityczny, a zatem niezdolność do pogodzenia się z różnorodnością, postrzegana jako zagrożenie dla integralności ideologicznej. Bezrefleksyjne podejście do własnej formacji politycznej rodzi pytanie o obecność załączków fanatyzmu u przedstawicieli klasy politycznej. Swoje koncepcje – lub strategię wypracowaną na konsyliach partyjnych – głoszą oni tak, jak gdyby była to prawda objawiona, jedyna słuszna droga >>



korwin-mikke.blog.onet.pl




Ostatnie

Z punktu widzenia
 pytona (JKM;
 06.06.2011)
 Ida wybory.
 Zamiast V-BLOGÓW
 czy czegoś tam;
 promo... (JKM;
 06.06.2011)
 Jak przekonać
 ludzi, że PiS i PO to
 nie prawica! (JKM;
 06.06.2011)
 Ogromna szansa
 przed Partią Ludzi
 Lekko
 Głupawych (JKM;
 05.06.2011)
 V-BLOGu nie mają
 co Państwo sądzić o
 tym spotkaniu (JKM;
 05.06.2011)
 Przypominamy,

06 czerwca 2011

Z punktu widzenia pytona

Jednym z układów duszących nas za gardła jest triada: "Rząd"- banki - bezpieczeństwa. Władzuchna nakazuje się ubezpieczać (idba, by na tym rynku nie było wolnej konkurencji), każe prowadzić operacje finansowe przez banki (i jak wyżej...) - a te sępydzielią się z Władzuchną łupem.

Nie tylko w Polsceżeszta.

Bezczelność tych ludzi przechodzi wszelkie granice. Oto **p.Magdalena Graniszewska** w "Pulsie Biznesu" cytując opinię: "Specjaliści są zgodni - firmy powinny brać kredyty. Ale nagiełdzie są takie, które nie mają żadnego". Po czym palcem wskazuje "winowajców"!!!

Ba! Zmusza firmy do tłumaczenia, dlaczego się nie zadłużają!!!

"Specjaliści nie mają wątpliwości, że brak zadłużenia spółki należy generalnie oceniać niekorzystnie". Na szczęście na konieciaskawie przyznaje: "Dla akcjonariuszy brak zadłużenia toniekoniecznie zła wiadomość" - a "nadmiar gotówki nie musi świadczyć o błędach w zarządzaniu"!!!

Świat stoi na głowie!

O mnie

Urodzony 27 października 1942 r. w Warszawie, żonaty, czterech synów: Ryszard, Krzysztof, Kacper i Jacek; dwie córki: Zuzanna i Korynna; dwóch wnuków: Andrzej i Kuba; sześć wnuczek: Kasia, Natalka, Majka, Kamila, Blanka i Klara.

WYKSZTAŁCENIE:

Absolwent liceum im. Tadeusza Reytana w Warszawie, student Wydziału Matematyki (5 lat) i (równolegle) Wydziału Filozofii (magisterium) Uniwersytetu Warszawskiego, w 1965 r. aresztowany (List 34), następnie de facto zawieszony, studiował w tym czasie psychologię, prawo i socjologię, w 1968 r. ponownie aresztowany i relegowany z

Nieco mniejszą dyskrecją wyróżniają się Aleksandra Jakubowska i Janusz Wojciechowski, których narcyzm nosi wyraźne piętno autoterapii.

postępowania. Wymienione w tym miejscu ujemne cechy zaobserwowałem w dziennikach internetowych m.in. Izabeli Leszczyny, Doroty Arciszewskiej-Mielewczyk, Jarosława Kaczyńskiego czy Jerzego Polaczka.

Niekorzystnym dla obrazu polskiej polityki zjawiskiem obecnym na blogach polityków jest dziedzictwo sarmatyzmu – polonocentryzm, i nieodłącznie związane z nim ksenofobia i rasizm. Odnotowywane przeważnie na blogach parlamentarzystów Prawa i Sprawiedliwości zamiłowanie do rozpatrywania polityki zagranicznej przez pryzmat triumfującej nad pragmatyzmem czy zdrowym realizmem polskiej racji stanu staje się groteskowe w momencie, w którym zaczyna dotyczyć problemów zupełnie nieważkich. Antysemickie w wymowie wpisy w swoim dzienniku internetowym zamieszcza były ludowiec, a dziś członek Prawa i Sprawiedliwości – Janusz Wojciechowski. Wszzechobejmujący strach przed Rosją i Niemcami nie opuszcza innych posłów i senatorów PiS, którzy wyolbrzymiają każde posunięcie władz publicznych tych państw, widząc w nich zagrożenie dla polskiej niepodległości albo spójności terytorialnej.

W swoich poszukiwaniach zetknąłem się także z innym interesującym przypadkiem, występującym niemal u wszystkich posiadających swój blog internetowy polityków Polskiego Stronnictwa Ludowego – wcielaniem się w rolę słupa przekątnikowego. Nie jest to czy-



Janusz Wojciechowski

OFICJALNY BLOG POLITYCZNY

06 CZERWCA 2011

Zaszczepić premiera przeciwko wściekliznie

Znów wiadomość z kancelarii gdzieś przecieka
I na baczność wszystkich stawia niczym wiagra
Że Pan Premier w gabinecie znów się wścieka
Bo Schetyna chciał na listę wpisać szwagra

Mówi Premier - dosyć wszystkich mam tych ja gier!
I opieprza wszystkich, obelgami miota
Won, Schetyna i ten cały jego szwagier!
Precz mi z oczu, wszyscy, poszła won - holota!

Mógłbym śmiać się z tego - tak bym sobie rzekł
Lecz to nie jest śmieszna sprawa, każdy przyzna
Przykro słyszeć, że sie premier znowu wściekł
W końcu przecież go wykończy ta wścieklizna

On Rzeczpolitej przecież w ręku ma ster
Trzeba pilnie więc lekarzy zwołać grupę
Ze szczepionki, co ją był wynalazł Pasteur
Premierowi zrobić szybko zastrzyk...

[Janusz Wojciechowski](#)

1227 komentarzy

STATYSTYKA

odwiedzin - 1949499
komentarzy - 166776

ARCHIWUM

2011
[Czerwiec](#)
[Maj](#)

sty schemat patologii figuranctwa, gdyż nie chodzi tu o zbiurokratyzowane odtwarzanie zadań, lecz raczej o przyzwolenie na ograniczenie własnej suwerenności funkcjonalnej na rzecz transmitowania poglądów, informacji i broszur ważnych dla środowiska, w którym dana osoba się obraca. Trudno stwierdzić, czy jest to niesamodzielność narzucona z góry czy organiczna wada jednostki, bo przecież regularność, z jaką posłowie i senatorowie PSL-u stają się słupami przekątnikowymi może wynikać także z kryteriów naboru do samej partii – to jednak w obu przypadkach proceder ten wykracza poza zdrowe relacje na linii patron - klient.

Grzechy polskich polityków na blogach są odzwierciedleniem ich wizerunku publicznego, wykreowanego dla potrzeb mediów oraz dla uwiarygodnienia swojego zaangażowania w zabieganie o zdobycie i utrzymanie władzy. Ponieważ jednak nie jest możliwe całkowite zamaskowanie swoich wad, symptomy zachowań i cech patologicznych przedostają się do obiegu środków masowego przekazu, w tym także na blogi internetowe. Dzięki nim możliwe staje się zbudowanie pełnego obrazu danego

Co znamienne, Palikot uderza zawsze tam, gdzie jątrzą się świeże rany, zadane jego rywalom politycznym przez innych – czy to polityków, czy też środki masowego przekazu.

polityka, uwzględniającego nie tylko akcentowane przez niego zalety, lecz również rzeczywiste cechy umysłu i charakteru. Tym samym zrealizowana zostaje funkcja informacyjna, należąca społeczeństwu, które przecież swoim prawami wyborczymi ostatecznie decyduje o obsadzie najważniejszych urzędów w państwie. ●

...i to, na razie, tyle.