Recenzja Might and Magic: Heroes 6

Wywiady z Dragonthanem i Irydusem

Stopy wolne od obuwia

Czas Imperium

Nr 42 (1/2012) 22 kwietnia 2012 Rok VIII Aperiodyk Jaskini Behemota

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

Im dłużej żyję, tym bardziej przekonuję się o tym, jak wiele piękna można odnaleźć wokół nas wszystkich. Wokół ludzi. I jak niewiele z tego uroku świata zauważają oni na co dzień, pochłonięci przez pęd ku standardom estetyki.

Urządzenia zdolne zarejestrować powaby przyrody, ale także człowieczego umysłu, są w naszych czasach ogólnodostępne. Kamery, aparaty fotograficzne, mikrofony studyjne czy choćby najzwyklejsza kartka papieru – są nośnikami impresji powstałych pod wpływem chwili lub mozolnie szlifowanych w zaciszu umysłu. Tym, co wyzwala inwencję twórczą, jest wyobraźnia – nie potrzeba talentu, by stać się dumnym z własnego osiągnięcia. Kreatywność uznaje złamanie formy, jeżeli tylko ten zabieg w świadomy sposób ubogaci dzieło.

Piękno tkwi wszędzie dookoła. Lecz część osób tego nie akceptuje, usilnie doszukując się zdobnictwa we wszelkich przejawach sztuki, literatury i kultury. Mrużąc oczy, próbują uchwycić detale, podczas gdy tuż obok nich przysiada na gzymsie sikorka modraszka. Jest ciekawska i niepłochliwa, a jej niebieski czepek tworzy fenomenalny kontrast z barwami miasta. Jednak lustrzanka wciąż dynda na pasku, nieużywana. Fotograf, zajęty tym, co odległe, nie dostrzegł cudu, który miał na wyciągnięcie ręki.

Nie należy zamykać się na sugestie dawane przez otoczenie, emanujące życiem i niepowtarzalne w swojej przypadkowości. To ono staje się natchnieniem, wyzwalającym ze schematów narzucanych przez „poprawność" w interpretacji. Cieszę się, bo, podziwiając wystawy w Mistycznych Obrazach i czytając Misterne Rękopisy, dostrzegam ów zmysł uważnej obserwacji u wielu z Was. ●

Tullusion

REDAKTOR NACZELNY Tullusion

Jaskinia
LITERATURA Moandor
LITERATURA Nami
GRY KOMPUTEROWE Nebirios
GRY KOMPUTEROWE Irhak
POEZJA Hellburn

Publicystyka
ARCHIMYŚLENIA Architectus
KOCIOŁEK Z FARBKAMI Dinah
CZAS DO NAMI-SŁU Nami
NIE TYLKO DLA GERONTÓW Tabris
MYŚLI W SZLAFROKU Tullusion

Na deser
NIEPOWAGA Kameliasz

Współpraca
Alkarin
Bruixa
Crux
Dirhavana
DruidKot
Enleth
Field
Forum Książki
Ghulk
Hubertus
Mirabell
Sawyer
Selina
Ymir
...i wielu innych jaskiniowców

Redakcja graficzna
Tullusion

Kontakt
Tullusion
tullusion@heroes.net.pl

Moandor
moandor@heroes.net.pl

MiB
mib@heroes.net.pl

spis treści

03 **SŁOWEM WSTĘPU...**

Tullusion rrr rfgfg dfgdfg sdfgsdf gsfdg sfdgsf gsfdgs dfgsdfg

06 **RECENZJA MM:H6**

Czyli nowa odsłona gry-matki Jaskini poddana ocenie Fielda.

14 **MISTYCZNE SPOTKANIA**

Dragonthan opowiada Tullusionowi o swoim podejściu do fotografii.

16 **SPOTKANIA Z „CZASEM...”**

Naszym rozmówcą zgodził się zostać piwosz i beerhemotolog Irydus.

19 **NA PAPIERZE...**

Alkarin opisuje trudy terminowania i nauki u magów.

20 **RECENZJA GRY**

Ymir zapuszcza się w niebezpieczne rejony miasta Akrham.

26 **SŁOWA RZUCONE...**

Hellburn zaznajamia nas ze swoją anglojęzyczną poezją.

28 **SŁUGA**

Pierwcza część opowiadania pióra Ymira.

34 **NIE TYLKO DLA GERONTÓW**

Tabris wyjaśnia, dlaczego brak zaangażowania oznacza sukces.

36 **GAME OVER**

Sawyer dzieli gry na dobre i złe - i próbuje uzasadnić swój wybór.

ARCHIMYŚLENIA 38

Architectus uwalnia swoje stopy od krępującego je obuwia.

ARCHIMYŚLENIA 42

Rozprawa Architectusa na temat Role Playing Games.

FORUM KSIĄŻKI 46

Niewymuszoną przyjemność czytania zachwala Ravena

FORUM KSIĄŻKI 48

Nieznany tłumaczy, dlaczego czytanie... to zło.

KRONIKA TOWARZYSKA 50

...czyli o czym szumią Krzaki.

OGNISKOWE BAJDURZENIA 51

...trzask trzask...

OGŁOSZENIA DROBNE

I Ty możesz współtworzyć CI!

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

MIGHT & MAGIC
HEROES VI

CHYBA WSZYSCY PAMIĘTAMY, JAKIE WRAŻENIE WYWOŁAŁA PREMIERA HEROES V. GRA BYŁA ZAPLUSKWIONA JAK STARY MATERAC, A SWOJĄ GRAFIKĄ I ZMIANĄ ŚWIATA PODZIELIŁA ŚRODOWISKO JESZCZE LEPIEJ NIŻ SŁAWETNA KONWENTOWA AFERA CHŁOPCA SIKAJĄCEGO DO SZAFY.

Field

Potem była cisza. Aż wreszcie w sierpniu zeszłego roku gruchnęła wieść – będzie kolejna część Herosów. No i się zaczęło – wypuszczano grafiki koncepcyjne, Ubi na początku szczodrze sypało informacjami, żeby potem zamilknąć wskutek przecieków.

Gracze nie wiedzieli, co zrobić, bo zapowiadane zmiany sprawiały, że Rozliczenie z Heroes III/IV przypominało zwykły remanent w osiedlowym sklepie. Największe zmiany jednak były przed nami – również fabularnie.

Oh, Sinéad, for the first time life is gonna turn around

I się zaczęło. Można powiedzieć: „oj, Toto, to już nie jest Kansas". Fabuła, jakkolwiek sprawia wrażenie kliszy, okazuje się być poprowadzona wyśmienicie. W skrócie: piątka rodzeństwa – Antoni, Kiryl, Anastazja, Irina i Sandor po zamordowaniu ich ojca, Sławoja, próbuje sobie ułożyć życie – ze średnim skutkiem.

Anastazja próbuje wraz z pomocą ciotki Sveltany i wygadanego ptaka-ducha Sinodziobego (który jest kobietą) dowiedzieć się, kto ją wmanewrował w zabójstwo Sławoja, za

Antoni ma przerąbane jak drwal w środku puszczy. W wieku 21 lat wylądował na tronie Imperium i wcale mu się to nie podoba.

co obecnie ściga ją inkwizycja Imperium. Schronienie znajduje u nekromantów z Siedmiu Srebrnych Miast, jednak zachowanie Mirandy i podwójna tożsamość Jorgena, jej ››

Might and Magic: Heroes 6

Producent: Black Hole Entertainment

Wydawca: Ubisoft

Data wydania: 13 października 2011

Gatunek: Strategia turowa

przyjaciela i mentora, sprawiają wrażenie, że nekromanci wcale nie chcą jej pomóc w odnalezieniu prawdy. Podobnie jak archanioł Uriel, w którym dziewczyna jest patologicznie zakochana. Problem w dodatku sprawia szurnięta była kochanka Sławoja – Elżbieta – której po serii nieszczęśliwych wypadków po prostu odbiło.

Antoni ma przerąbane jak drwal w środku puszczy. W wieku 21 lat wylądował na tronie Imperium i wcale mu się nie podoba fakt, że władza to tak naprawdę użeranie się z grupkami szlachciców pod dyktando inkwizycji i aniołów. Co gorsza, chłopak ma ambicje dowiedzieć się, kto tak naprawdę w tym bałaganie ma rację. I może nie byłby to wielki problem, gdyby nie jego brat – Kirył – który wyciągnął legiony z Sheogh na ziemię i rozpoczął światowe tournee pt. „zdejmijcie mi zbroję, bo oszaleję".

Właśnie – anioły zapakowały Kiryła w zbroję, po czym wrzuciły jako potencjalnego kreta do Sheogh – planu-więzienia dla demonów. Problem w tym, że zbroja już miała demonicznego rezydenta, który swoje wiedział. Pod opieką sukkubów z rozkazu Kha-Beletha Kirył szkolony jest jako ten, który wykona wolę smoka chaosu – Urgasha – na ziemi. Wolą oczywiście jest przerobienie wszystkiego na krajobraz rodem z najczarniejszych koszmarów, przy którym buziaki od Mamusi Namtaru (patronki nekromantów) sprawiają wrażenie nocy z wyjątkowo atrakcyjną damą. Kiryłowi się to średnio podoba, ale jeszcze mniej przyjemną perspektywą jest ganianie po polach lawy i wysłuchiwanie schizofrenicznych monologów swojego współlokatora.

W porównaniu z problemami trójki powyższych Irina ma w gruncie rzeczy lekko – Sławoj ją wydał za księcia Gerharta (nikt zresztą nie mówił, że zrobił to dobrowolnie – cóż, niech się dzieje wola nieba, z nią się zawsze zgadzać trzeba, jak pisał poeta Aleksander hrabia Fredro). Irinie nie przypadł do gustu obleśny i napalony czterdziestolatek, w związku z czym uciekła do Imperium Hashimy, gdzie znalazła schronienie wśród nag. Problem w tym, że Irina ma jednak ambicje i już na samym początku postanowiła pokazać swojemu nowemu daimyo, gdzie jest jego miejsce. Czyli – pod nią.

Problemem jest też Sandor, który gdzieś przepadł. Jej braciszek po prostu poszedł tam, gdzie się czuł najlepiej – do orków. Teraz walczy o swoją godność i o prawo do życia jak człowiek, wspomagany przez oddziały pozostałości po eksperymentach magów ze Srebrnych Miast, które stworzyły własną cywilizację i kulturę. Sandora zżera kompleks bycia bękartem Sławoja i to doprowadziło do ››

Przede wszystkim in plus można uznać rozwiązanie wprowadzające tzw. strefy kontroli – gracz, przejmując fort, przejmuje również wszystkie zajęte wcześniej kopalnie.

Dominują teraz armie homogeniczne, co trochę spłaszcza rozrywkę (nie ma już tak widowiskowych comb, jak np. w HV).

sytuacji, w której postanowił Irinie pomóc uciec z księstwa Wilka.

Jednak orki mają jeszcze jeden problem – Kiryła i jego demony, których nienawidzą. Mieszkańcy archipelagu Pao bowiem są mieszańcami posiadającymi krew nieczystych demonów.

Now you're crossing the borders

Przesympatyczna rodzinka, prawda? Niedoszła zakonnica, młody cesarz, ich brat-schizofrenik, konwertytka na zen i bękart do spółki z cyniczną ciotką sprawiają wrażenie totalnego tygla emocji i możliwości knucia intryg.

Te zaś są poprowadzone w świetny sposób, w czym pomagają doskonale zaprojektowane mapy. Szczytem jest chyba ta, która dzieje się w umyśle Anastazji, poka- ››

Ceny budynków przy jednoczesnej niskiej produkcji surowców tak wywindowano w górę, że o sukcesie i tak decydują jednostki podstawowe.

zując, że nowy silnik gry pozwala na stworzenie map bardziej RPG niż strategicznych.

No właśnie. Heroes od dawna znane było jako strategia z elementami RPG. Ubisoft postanowił pójść jednak jeszcze dalej i uciął niektóre stare elementy, dodając nowe i wlewając w to sporo specyficznej gry fabularnej. Zacznijmy jednak może od tego, co się udało.

Przede wszystkim in plus można uznać rozwiązanie wprowadzające tzw. strefy kontroli – od tej pory gracz, przejmując fort, przejmuje również wszystkie zajęte wcześniej kopalnie. Oszczędza to szalonej bieganiny po terytorium i zabawy w podchody z przeciwnikiem. Co więcej, jako że forty dostarczają dodatkowych oddziałów, stają się one kluczowe, a dobre ich obsadzenie może zadecydować o wygranej.

Oddzielną sprawą jest ich konwersja – to rozwiązanie, wraz z przebudową zamku na swoją frakcję, wywraca system gry do góry nogami. Dominują teraz armie homogeniczne, co trochę spłaszcza rozrywkę (nie ma już tak widowiskowych comb, jak np. w HV, gdzie np. Patriarcha Runów w połączeniu z symbiozą Driad i Entów pozwalali na skuteczne odsłonięcie strzelców oponenta przy jednoczesnym blokowaniu ich bez strat).

Inną sprawą są same armie. Wprowadzono podział na trzy poziomy jednostek: podstawowe, czempioni i elitarne. Z wyjątkiem tych ostatnich, na każdym poziomie mamy po strzelcu, wsparciu i piechocie/kawalerii/lataczu. Gorzej, że ceny budynków przy jednoczesnej niskiej produkcji surowców tak wywindowano w górę, że o sukcesie i tak decydują jednostki podstawowe. Nieraz toczyłem walkę armią z tysiącem szkieletów i raptem czterdziestoma Lamasu.

Umiejętności rasowe zastąpiono umiejętnościami frakcji i tu pojawiają się zaskakujące elementy. Przede wszystkim nekromancja obecnie jest umiejętnością bitewną.

Faktem jest, iż te jednostki są naprawdę miejscami wywindowane i przegięte, i tak Ajglaje sprawiają wrażenie totalnych niszczycieli. Dla porównania Lisze, niegdyś totalne zagrożenie, obecnie padają jak muchy. Balans zatem jest... średni, ale odpowiednia taktyka gwarantuje wszystko.

Właśnie – taktyka. Umiejętności rasowe zastąpiono umiejętnościami frakcji i tu pojawiają się zaskakujące elementy. Przede wszystkim nekromancja obecnie jest umiejętnością bitewną i zależy od ilości otrzymywanych, jak i zadawanych obrażeń. Innymi słowy – im bardziej masz poharatane oddziały, tym szybciej będziesz mógł je wskrzeszać.

Niestety, nie wszystkie umiejętności są poprowadzone tak genialnie. Honor Sanktuarium na przykład jest średnim wspomagaczem, a Szał Bojowy orków działa czasem jak chce.

Otóż to – Sanktuarium. Nowa frakcja została dopieszczona w sposób wręcz genialny i posiada chyba najwięcej klimatu z pięciu dostępnych. Armie są co prawda niemiłosiernie silne (podstawowa jednostka – Wanizame – po prostu rozwala oddziały przeciwnika na kawałki), jednak granie nią daje gigantyczną ››

frajdę. Tym bardziej, że specyfika walki Sanktuarium polega na starciach jeden na jednego. Tak poprowadzone bitwy dają niby największe szanse, ale też są wielkim wyzwaniem, bo przeciwnik wcale nie preferuje gry czysto. Efektem tego Kensei (wojownicy-odpowiednicy Nag z HIII i Rakszas z HV) potrafią zadawać cztery razy pod rząd gigantyczne obrażenia, jednak przy okazji giną szybko i efektownie.

I tak jest również z innymi frakcjami – nowy gracz jak i stary potrzebuje po prostu kampanii wprowadzającej, która bezboleśnie i w ciekawy sposób zaznajomi go z najbardziej interesującymi elementami gry. A tych jest jeszcze sporo – wymienić można choćby bardzo rozbudowane drzewo umiejętności (tym razem nie losowych, co pozwala na staranne zaplanowanie rozwoju bohatera), czy też absolutne novum – ścieżka krwi i łez.

Zależnie bowiem od poczynań naszego bohatera będzie się zmieniać reputacja. Agresor, korzystający ze zdolności takich jak szał bojowy, czy też zaklęć ofensywnych, będzie znany jako Koszmar z Ulicy Wiązów i w końcu przeistoczy się w maszynę do zabijania, kąpiącą się w krwi zabitych. Ten, kto wybiera pokojowe rozwiązania, będzie dowódcą łagodnym i wspierającym swoje oddziały umiejętnościami takimi, jak Kanał Dusz u nekromantów, który pozwala na przekazywanie obrażeń w stronę wybranego oddziału-kandydata do palmy męczeństwa. Dla porównania bohater krwi w Sanktuarium będzie mógł utopić jednostki przeciwnika w powodzi, jaka się przetoczy przez pole bitwy. Poczynania te również wpłyną na finał gry – zależnie od stosunku krew-łzy poszczególnych członków rodziny zobaczymy dwa odrębne finały.

Doskonale zaprojektowane mapy. Choćby ta, która dzieje się w umyśle Anastazji, pokazując, że nowy silnik gry pozwala na stworzenie map bardziej Role Playowych niż strategicznych.

Największym atutem, któremu można by poświęcić oddzielny artykuł, jest system Conflux. Społecznościowa wersja Heroes daje wiele zalet – między innymi stworzenie dynastii, która będzie zbierać doświadczenie i punkty wymienialne na dodatkowe bonusy, które można dać bohaterowi na początku każdej mapy w kampanii. Pomysł zrealizowany całkiem fajnie, jest jednak inny problem. Multiplayer po sieci jest obecnie właściwie, ze względu na błędy, niegrywalny. A to nie jedyny problem z MM:H6. ››

Niedoszła zakonnica, młody cesarz, ich brat-schizofrenik, konwertytka na zen i bękart do spółki z cyniczną ciotką - tygiel emocji i możliwości knucia intryg.

I'm telling you, you will like it, I know

No właśnie niekoniecznie *you will like it*. Heroes VI ma też stertę rozwiązań, które doprowadzają do szału. Przede wszystkim zalicza się do nich astronomiczna ilość błędów, które powyskakiwały dopiero po becie. Sami twórcy zresztą przyznają, że zdarzyły się przypadki, gdy jedna łatwa poprawka otworzyła inny błąd. Kwestia balansu również pozostawia wiele do życzenia.

Największa jednak rewolucja przyszła w elementach kluczowych dla serii – przede wszystkim zredukowano surowce do czterech – kamień, drewno oraz tzw. kryształy smoczej krwi. Chronologicznie i fabularnie szukano dla tego jakiegoś usprawiedliwienia, nie zmienia to jednak faktu, że przez to gra wygląda miejscami monotonnie, a mapy – mimo że śliczne i dopieszczone – są pustawe.

Kolejną zmianą było usunięcie gildii magów. Zamiast tego zaklęcia zdobywa się w rozwoju bohatera – każdy poziom daje jeden punkt i można go przeznaczyć na wybraną umiejętność lub czar z grupy łez lub krwi. Niby jest to logiczne, ale i tak przerażające.

Oddzielną sprawą jest dość nierównomierne rozłożenie pogrupowań tych umiejętności – z nielicznym wyjątkami dominują łzy i gracz jako taki jest nakierowywany na tę ścieżkę właśnie.

Najbardziej jednak irytującym elementem jest likwidacja ekranów miast – zamiast tego mamy niezbyt piękne grafiki, rozmazane i małe. Na szczęście, ma się to zmienić.

Wątpliwym zabiegiem są też żonglerki jednostek – zlikwidowano kanoniczne Diabły, dając miejsce dla Matek Roju, a u nekromantów jak smoków nie ma, tak są Lamasu – nieudane wersje sfinksów (i nie nieudane ze względu na design, ale na historię jaka za nimi stoi – to „odpady produkcyjne" magów ze Srebrnych Miast). Można by przykładów mnożyć w nieskończoność. Zaskakuje właśnie brak smoków – po prostu ich NIGDZIE, ale to nigdzie nie ma.

Szok? Ano, jest, bo seria smokami stała. Choć, z drugiej strony, ich ilość w poprzedniej odsłonie przyprawiała o ból głowy. Jednak przy braku smoków te pięć (tylko!) frakcji wygląda dość biednie...

Are you looking for savior?

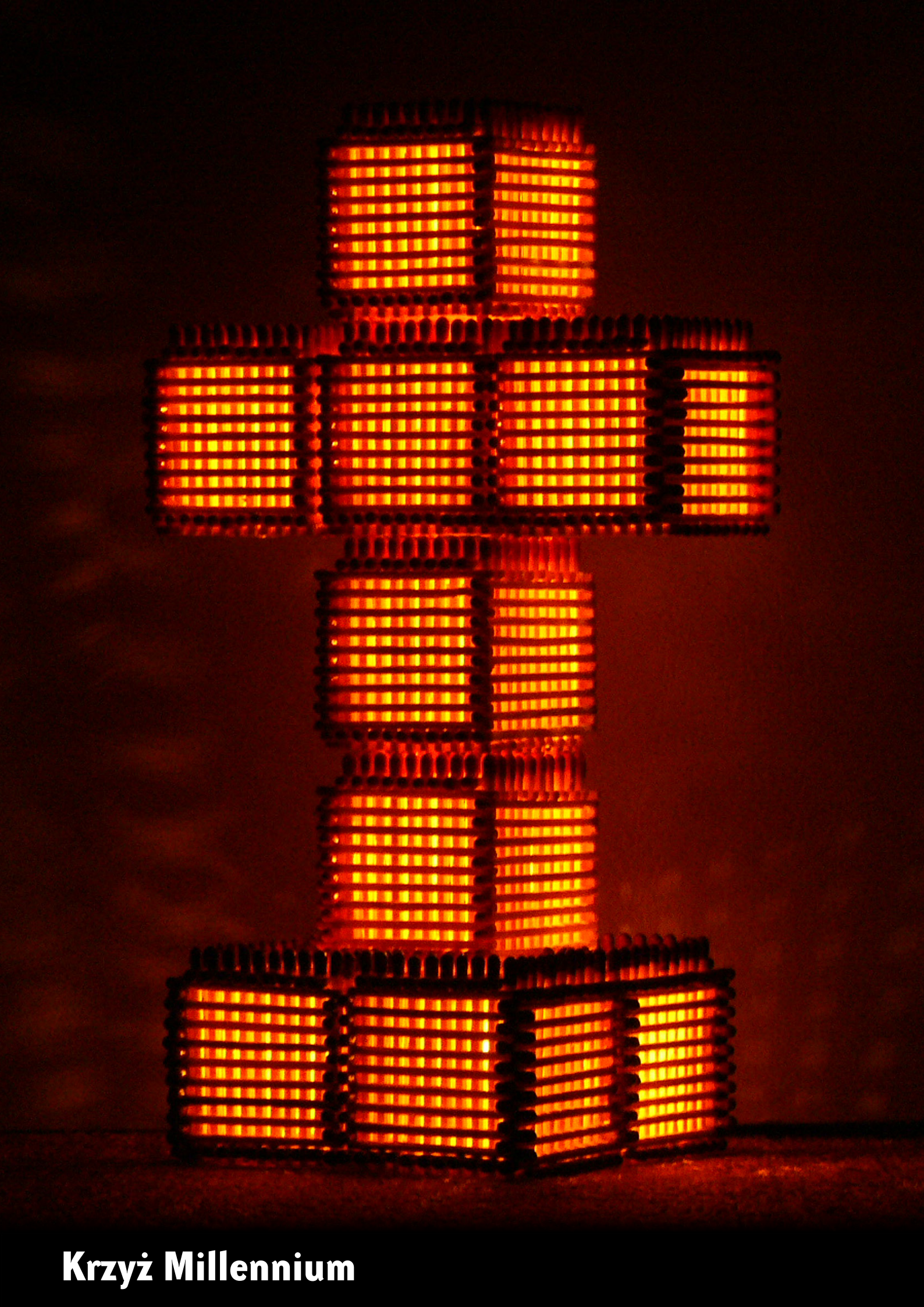
Gra jednak jest wygraną Ubisoftu. Pod kątem fabularnym udało się stworzyć świetną produkcję. Większość jej elementów wskakuje świetnie na miejsce i gra wciąż wywołuje syndrom jeszcze jednej tury. Dzieje się tak zwłaszcza dlatego, że optymalizacja AI pod względem prędkości działania została znacząco poprawiona (niestety przeciwnik wciąż miejscami gra jak pijany zając, jednak można go obecnie dostosować pod dwoma kątami – trudności oraz szybkości zdobywania doświadczenia i potrafi on stworzyć niezłe wyzwanie na poziomie wyższym niż normalny).

Dużym atutem jest też zbawienna dla serii muzyka – oprócz nowych utworów, HVI z okazji dwudziestopięciolecia serii Might & Magic zaopatrzono w motywy z poprzednich części. Oczywiście zliftingowane, dzięki czemu mamy naprawdę genialny soundtrack.

O problemie gry stanowią przede wszystkim bugi i niedoróbki – pomijając te, wszystkie inne problemy stają się dyskusyjne i spokojnie można uznać, że HVI jest godnym rozwinięciem serii i, jako takim, na pewno bardziej udanym niż niektórzy jej poprzednicy.

Z błędami zatem gra wychodzi na szkolną tróję. Przymykając na nie oko – spokojnie jest to mocna czwórka, nawet z plusem. Oby tak dalej. •

(do śródtytułów użyto fragmentów piosenki Within Temptation „Sinead")



Krzyż Millennium

„...nie ma ani kropli kleju”

- wywiad z Dragonthanem

„Czas Imperium”: Co zainspirowało Cię do stworzenia tak kunsztownej konstrukcji, złożonej z zapałek okalających żaróweczki? W jaki sposób pokonałeś fizykę, budując krzyż?

Dragonthan: Zainspirowała mnie mała makieta mini wioski, jaką dziadkowie posiadali w swoim domu. Niestety sędziwy wiek dziadków, nie pozwalał na dokładne wytłumaczenie jak ta konstrukcja powstała, toteż zacząłem szukać wskazówek w internecie i tak, kiedy zbudowałem kilka kwadracików, postanowiłem coś z nich ułożyć. Pierwsza myśl i mamy krzyż. Pierwotna wersja była bez żaróweczek, dopiero po jakimś czasie namówiłem znajomego elektryka, by sprawdził możliwość zaintalowania oświetlenia. Wpadł na pomysł, aby zabudować żarówkę wewnątrz. I tutaj musiałem się trochę namęczyć, aby w miarę bez większych uszkodzeń rozebrać jedną ścianę, włożyć oświetlenie i zabudowac ponownie. Generalnie pojedyncze ogniwo „trzyma się” samo prawami fizyki, nie ma w nim ani kropli kleju (zewnętrzna powłoka jest jedynie pomalowania bezbarwnym lakierem, celem konserwacji drewna).

Jest to jedno z wielu z Twoich zdjęć, na których dominują mocne barwy, przeważnie odcienie żółci wpadająca w czerwień. Czy to kolory determinują Twoje postrzeganie świata przez wizjer aparatu fotograficznego?

Generalnie nie myślę jaki odcień wyjdzie po długim naświetlaniu, po prostu najpierw robię zdjęcie, a następnie po krótkich oględzinach stwierdzam czy zastosować inne czasy naświetlania lub zmienić kąt ustawienia aparatu.

Jesteś osadowym entuzjastą techniki HDR (High Dynamic Range), polegającej na łączeniu kilku klatek w celu powiększenia dynamiki tonalnej (innymi słowy: ograniczenia przepaleń i niedoświetleń). W jaki sposób dobierasz motyw i budujesz kadr, wykorzystując ten rodzaj fotografii?

Najważniejszym czynnikiem jest obserwacja otoczenia. Przy zdjęciach poza kręgiem domowym wszystko zaczyna się od niewinnego spaceru bez aparatu w różne zakątki miasta w godzinach wieczornych. Gdy znajdę coś interesującego, sprawdzam pogodę, aby było bezchmurne niebo, i wyruszam z aparatem. Natomiast w przypadku fotografii obiektów pozostających w obrębie domostwa to czysta loteria. Zdjęć nocnych robię mnóstwo, jeśli na którymś dostrzegę interesującą grę światłocieni, natychmiast przystępuję do sprawdzenie czy HDR dla tego ujęcia wykaże coś ciekawego.

Jakim sprzętem rejestrującym obrazy aktualnie się posługujesz? Czy planujesz w przyszłości poszerzać swoje możliwości fotograficzne?

Obecnie posiadam kompakt Panasonic FZ-18, ale jeśli tylko stan konta na to pozwoli zamierzam zakupić lustrzankę, a nastepnie wymienne obiektywy: do makro oraz jakiś teleobiektyw, ale ten ostatni to już raczej jedynie dla czystej zabawy

Gdybyś mógł wyobrazić sobie swój plener idealny, to czy jest takie miejsce na Ziemi, które spełniałoby wszystkie Twoje życzenia?

Wierzchołek góry, a dookoła niego dolina z licznymi wioskami i odległymi miastami, oczywiście w nocnej scenerii z gwieździstym niebiem przy pełni księżyca. Myślę, że jest sporo takich miejsc, w Polsce na pewno dobrze się prezentuje Babia Góra w noc świętojańską. Ale zawsze mnie inspirowało czy przy superdogodnych warunkach pogodowych z najwyższego szczytu Tatr - Gerlachu można zrobić nocną panoramę 360 stopni w technice HDR z widocznymi odległymi łunami miast. :)

Dziękuję za rozmowę. •

rozmawiał Tullusion

Tullusion: Że też Ci się chciało... Konstrukcja pomysłowa, fotografia ta to, jak widzę, kontynuacja eksperymentów z ogniem... :] Podoba mi się, głównie kolorystycznie.

Darkena: Chyba Cię porąbało masochisto! A za to, ze Cię porąbało dostajesz wyróżnienie. ;)

Moandor: Świetne! Konstrukcja oczywiście także, ale przede wszystkim ujęcie. Taka mistyczna aura, półmrok, coś pięknego. :)

Severn: A ja troszkę inaczej niż poprzednicy. Samo zdjęcie dobre - nie zachwyca, ale też nie można się do niczego przyczepić. Za to prawdziwe wrażenie zrobiła na mnie praca jaką musiałeś włożyć w układanie zapałek.

Infero: Misterna praca, która uczy cierpliwości i dokładności - podziwiam. :) Ładne zdjęcie, ale jeszcze ładniejsza konstrukcja.

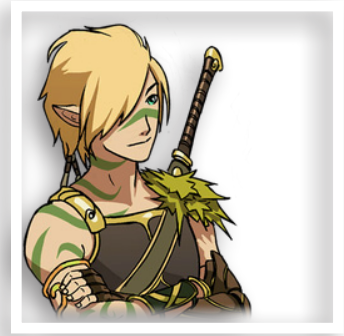
Dinah: Szykuje się nowy cykl: co Osadnicy robią wieczorami :)
Kolorystycznie bardzo mi się podoba- te cienie!
Kształt nieco mnie niepokoi, ilość pracy włożonej zaskakuje.
Wyróżniam :)

Dragonthan: W przyszłości zamierzam zbudować piramidę, może za pół roku coś z tego będzie :) Jak nie bede się lenił oczywiście :P

Crux: Mnie by się nie chciało... Super :D

Hiro: Ładne zdjęcie, dobra jakość, no i ma w sobie to coś. Zasługuje na wyróżnienie.

„Generalnie jestem patriotą jaskiniowym”



Irydus - TU BĘDZIE OPIS SPIRYTUSU/A.

1.

„Czas Imperium”: Witaj Irydusie. Na samym początku chciałbym pogratulować Ci raz jeszcze nominacji na urząd szefa Gwardii Imperialnej. Czy planujesz głębsze reformy tej struktury?

Irydus: Na razie ograniczam się do planowania planowania. :P Całe szczęście Gwardia jest mało kłopotliwą gromadką, więc obejdzie się bez głębszych reform, ale mniejszych nie wykluczam.

Na przykład?

Prawdopodobnie duża część zmian będzie dotyczyła moderatorów Osady. Związane jest to z reformami osadowymi naszego nowego Grododzierżcy. Będzie trzeba dostosować nowe lokacje, stoliki itp. Wszystko to na razie jest jednak w fazie planów i dyskusji, więc o konkretach ciężko się wypowiadać, a nie chciałbym zbytnio zdradzać planów Fielda.

Jeśli chodzi o zmiany personalne... No cóż, Gwardii przydałoby się trochę młodej krwi, z drugiej strony doświadczonych moderatorów nigdy dosyć. Będę wiec brał pod uwagę aktywność w stolikach i dokonywał ewentualnych zmian. Chciałbym także dokonać kilku zmian w stoliku WoGa, ale to na razie tajemnica. :>

Jesteś wśród mieszkańców Jaskini Behemota ewenementem, jako przedstawiciel *de facto* dwóch narodowości. Ile jest w Tobie Słowaka, ile natomiast Polaka? Czy te odmienne kody kulturowe dają się w harmonijny sposób łączyć?

„Odwiedził mnie kiedyś znajomy Słowak i gdy zabrałem go nad morze, nie mógł się nadziwić, że tam za wodą niczego nie widać”

Łatwo godzić narodowości. Po prostu na Słowacji znajomi mają mnie za Polaka, a w Polsce za Słowaka. Oficjalnie jestem Słowakiem, bo takie mam obywatelstwo, jednakże od urodzenia mieszkam w Polsce, i myślę, że więcej jest we mnie właśnie Polaka. Różnice są jednak na tyle niewielkie, że granica miedzy Słowakiem i Polakiem się łatwo zaciera.

Czujesz się zatem patriotą, „multipatriotą” czy po prostu kosmopolitą?

Generalnie jestem patriotą jaskiniowym. :D Kosmopolitą nie jestem na pewno. Zbyt słabo idzie mi dogadywanie się z obcokrajowcami, żeby czuć się wszędzie jak w domu. Multipatriota brzmi trochę sztucznie i przyznam się, że nie wiem jak to pojęcie zrozumieć, choć prawdopodobnie do tego mi najbliżej. Po prostu utożsamiam się ze społecznością w której przebywam i która jest mi bliska, bez względu na to, czy to społeczność słowacka, czy polska.

Powiedziałeś, że różnice między Słowianami po obu stronach Tatr są niewielkie, lecz mogę wnioskować, że jakieś istnieją. Czy polskie cechy, zalety i przywary są Ci przydatne gdy przebywasz na Słowacji - i na odwrót, słowacki charakter wzbogaca Cię jako Polaka?

Myślę, że każda cecha wzbogaca mnie jako człowieka i przydaje się zawsze bez względu na miejsce przebywania. Z przywarami jest gorzej, ale jakoś trzeba żyć. Lubię kombinować i cenię sobie bardzo tę polską ce- ››

„Utożsamiam się ze społecznością w której przebywam i która jest mi bliska, bez względu na to, czy to społeczność słowacka, czy polska”

chę, choć w gruncie rzeczy zwykle nie prowadzi do dobrych skutków. Z drugiej strony mam dość ugodowy charakter, lubię żyć w spokoju i mieć kogoś nad sobą, kto odpowiada za moje błędy. Rzecz zupełnie niespotykana wśród Polaków, a powiem Ci, że bardzo przydatna.

Czy Słowacy rzeczywiście tęsknią do morza?

Jak to się mówi, „czego oczy nie widziały tego sercu nie żal”. :P Duża cześć Słowaków nigdy morza nie widziała, więc nie tęskni. Nie znaczy to jednak, że nie są ciekawi. Odwiedził mnie kiedyś znajomy Słowak i gdy zabrałem go nad morze, nie mógł się nadziwić, że tam za wodą niczego nie widać, a jak pierwszy raz zobaczył morze, jeszcze z dużej odległości, to myślał, że tafla wody jest w rzeczywistości niebem.

2.

W jaki sposób trafiłeś do Jaskini Behemota? Co zachęciło Cię do zapuszczenia korzeni w tym miejscu?

Nie będę oryginalny... Trafiłem tutaj jak każdy, szukając informacji o grach z serii HoMM. Z tego co pamiętam zaciekawił mnie wtedy WoG. Siedziałem wtedy jeszcze w starej komnacie WoGa i rozczytywałem się w solucjach, bo nie potrafiłem przejść kampanii w języku angielskim. Potem, gdy WoG mi się znudził, to zniknąłem z Jaskini na jakiś rok, i gdy w

Irydus - Kto rządzi światem

kolejne wakacje odświeżałem swoją znajomość z H3, ponownie się zalogowałem. Dopiero wtedy trafiłem na Ognisko, które od razu polubiłem. To właśnie Ognisko sprawiło, że zacząłem tu wracać. Miało w tamtych czasach taką magiczną atmosferę, o której dzisiaj można pomarzyć.

I właśnie z klimatem związane jest następne pytanie. Gdybyś mógł na chwilę powrócić do Jaskini z 2008 roku, to co takiego przeniósłbyś z niej do Jaskini w roku 2012?

Ludzi i nieludzi... Brakuje mi wielu osób które przestały się udzielać, a wtedy się udzielali. Każdy z nich miał swoje wady i zalety, i dzięki temu powstawał taki niesamowity klimat. Także wielu interesujących gości zniknęło z ogniska.

Poza tym, ludzie wydawali się kiedyś bardziej żywi i kreatywni. Potrafili wymyślać ciekawe historie, żarty. Byli bardziej radośni i mniej chamscy. Teraz ludzi dopadło lenistwo i marazm taki wszechobecny wśród młodych, a starsi przestali mieć wolny czas.

Brałeś udział w osadowych sesjach fabularyzowanych, związany jesteś z Gildią Łowców Przygód. Co, Twoim zdaniem, należałoby uczynić, aby przygody i ballady na powrót zatętniły życiem?

A kiedykolwiek tętniły życiem? :P No cóż, w balladach dużo zależy od piszących. Jak ludzie nie mają pomysłu i chęci, to nic z ballady nie wyjdzie. Z drugiej strony piszący chcieliby mieć wielkie epickie przygody, które z czasem się wypalają.

Dojrzewam powoli do stwierdzenia, że lekarstwem na dzisiejsze problemy osadowego storylingu jest tworzenie ballad krótkich, jednowątkowych o prostej fabule. Muszą być także elastyczne, tak aby w każdej chwili można się było do ballady przyłączyć lub odłączyć. W gruncie rzeczy, miejski system Origarius, tak często przeze mnie krytykowany, daje ››

świetną możliwość tworzenia tego typu ballad. Mam jednak wrażenie, że gracze jeszcze nie dorośli do tego typu zabawy, a zanim dorosną wypali się w nich zapał.

Zdobyłeś ponadto miano beerhemotologa, czyli osadowego encyklopedysty pierwszego (i jedynego) jaskiniowego radia i podcastu. Dlaczego tak je polubiłeś?

Bo było czymś nietypowym i znakomicie poprawiało humor. Twórcy Beerhemota potrafili idealnie wykorzystywać pojawiające się regularnie w Jaskini idiotyzmy i przedstawiać je w jeszcze bardziej wykrzywionym zwierciadle. Do tego perfekcyjnie bawili się szalonym humorem jaskiniowców. Muszę przyznać, że podziwiam twórców Beerhemota także za zdolność improwizowania, której mi brakuje.

Byłbyś w stanie wymienić jeden, najbardziej pamiętny Twoim zdaniem, moment w historii Beerhemota FM?

Święto Upadłego Mikrofonu. :] kto nie wie o co chodzi, niech przesłucha audycje piątą.

Wróćmy na moment do teczek personalnych, które prowadzisz. Czy zdarzyło Ci się kiedykolwiek wykorzystać wiedze zaczerpniętą ze stenogramów przeciwko Jaskiniowcom lub w innym niecnym celu?

Hahahahaha. :D Muszę przyznać, że nie lubię szantażu i sam go nie stosuję. Choć nie ukrywam, że gdybym chciał, niejedno bym znalazł w swoich stenogramach. Udało mi się jednak wykorzystać stenogramy, żeby poznać bliżej ukryte tożsamości niektórych Jaskiniowców. Zachowuję jednak takie tajemnice dla siebie, bo szanuje to, że ktoś chce pozostać incognito. No, ale cicho sza. :P Lepiej żeby jaskiniowcy dalej bali się moich teczek, są wtedy bardziej skłoni do współpracy. :]

3.

Zarejestrowałeś się i udzielasz również w innych, mniej lub bardziej pokrewnych Jaskini serwisach takich jak Kwasowa Grota czy Nimnaros. Jakie są różnice między użytkownikami tych serwisów a Jaskiniowcami?

Jeśli o Jaskiniowcach można powiedzieć że są nienormalni, to Grotowicze są wręcz patologicznie nienormalni. To najbardziej barwna i zarazem ciekawa grupa osób, jaką spotkałem w Sieci i rzeczywistości. Są bardziej pracowici i skrupulatni od Jaskiniowców. Mają także niesamowitą wiedzę na temat HoMM.
Nimnarejczycy mają natomiast cechy których brakuje GŁuPolom. Mogą w każdej chwili wymyślić jakąś wciągającą historię nadającą się na balladę i nie mają problemów z regularnym pisaniem

„Lekarstwem na problemy osadowego storylingu jest tworzenie ballad krótkich, jednowątkowych o prostej fabule”

Czy zauważyłeś u mieszkańców Osady atrybuty im tylko właściwe, których nie posiadają Nimnarejczycy czy Grotowicze?

Raczej nie, Osadnicy są jakby łagodniejszym połączeniem cech Nimnarejczyków i Grotowiczów. Może dlatego spędzam tu więcej czasu niż w Grocie i Nimnaros razem wziętych.

4.

Co przyciąga Ciebie i innych na coroczne sierpniowe konwenty?

Atmosfera sprzyjająca wypoczynkowi. :P Można się tam cały czas lenić i kocykować w znakomitym towarzystwie. Zabawa trwa cały czas i jest dosyć zróżnicowana. Można wypoczywać aktywnie, grając w piłkę nożną, siatkówkę, koszykówkę lub spacerując na bieżni. można także intelektualnie, przy hirołsach, planszówkach, karciankach lub mafii. :] W Byczynie można dobrze zjeść i napić się dobrego piwa. No i są jeszcze ludzie, zawsze przyjaźni, z którymi można porozmawiać, wspólnie, miło spędzać czas.

Gdybyś otrzymał zadanie sporządzenia pięciu podstawowych zasad zachowywania się podczas konwentu, to jak byś je sformułował?

1. Nie wstawać przed godziną 9:00;
2. Nie kłaść się przed godziną 3:00 (w nocy :P);
3. Nie naprzykrzać się KOKowi;
4. Nie przeszkadzać innym w dobrej zabawie;
5. Samemu dobrze się bawić. :]

Co słychać u Twojej siostry Azulity? Możemy liczyć jeszcze na jej wizyty w JB?

Moja siostra jest obecnie strasznie zapracowana, bo dają jej wycisk w liceum. Za rok ma maturę, a jednocześnie robi szkołę muzyczną drugiego stopnia w trybie przyśpieszonym. Dodatkowo robi za kantora w jednym z gdańskich kościołów. Ostatnio dochodzi nawet do tego, że w tygodniu się nie widujemy. ;P Więc ciężko mi mówić co u niej. Zawsze jednak jak ją widzę, przekazuje jej najświeższe ploteczki z Imperium i namawiam do odwiedzin. Myślę, że kiedyś jeszcze zajrzy do Jaskini, gdy znajdzie trochę więcej wolnego czasu, a kto wie, może w przyszłości uda mi się ją na konwent wyciągnąć.

Zanim zakończymy, spytam Cię czy masz może dla Jaskiniowców jakąś radę, którą chciałbyś się podzielić?

Dobrze by było, gdyby Jaskiniowcy podchodzili do siebie z większym dystansem. :] Nie jesteśmy idealni i nie wymagajmy tego od innych.

Dziękuję Ci za cierpliwość (z której nie słyniesz) i życzę sukcesów na wszystkich polach… no i wesołego jajeczka!

Dziękuję i pozdrawiam całą redakcję „Czasu Imperium”. Smacznego jajka też życzę - wszystkim Jaskiniowcom. ●

rozmawiał Tullusion

Trudi Canavan: „Uczennica maga”

Alkarin

Książka jest prequelem trylogii „Czarnego Maga”. Najważniejszym wątkiem książki jest wojna pomiędzy Sachaką a Kyralią, opowiadana z punktu widzenia kilku postaci. Jedną z głównych bohaterów jest Tessia.

Tessia jest córką medyka służącego na włościach Mistrza Dakona, który jest magiem. W trakcie incydentu z gościem Dakona przybyłym z Sachaki, Tessia odkrywa w sobie magiczną moc. I w taki sposób Tessia zostaje tytułową uczennicą maga.

Książka na początku nie zachwyca, ale później fabuła nabiera tempa. Jest bardzo - coraz bardziej - wciągająca. Bardzo miło się ją czyta. Niestety nic nie jest idealne. Dla mnie jednym z minusów takich książek jest to, że szybko się ją czyta. Niektórzy powiedzą, że 800 stron to dużo, ale nie przy takich książkach. Nim się obejrzałem byłem już na trzy setnej stronie, a były to moje pierwsze godziny spędzone z tą pozycją literacką.

Wracając do zawartości książki – jednym z jej elementów, który uważam za plus, są bohaterowie główni i poboczni. W książce jest ich bardzo dużo.

Innym szczegółem wartym wspomnienia jest ciekawa narracja utworu. Historia, jak już wcześniej wspomniałem, jest opowiadana z punktu widzenia kilku bohaterów. Kolejną ważną narratorką jest Steria.

Steria jest córką bogatego Sachakianina, który jest jak każda pojawiająca się dłużej w książce postać - magiem. Marzeniem Sterii było prowadzenie z ojcem jego biznesu, lecz kiedy przyjeżdża ona do Sachaki, czeka ją niespodzianka, a mianowicie nie zostanie pomocnicą ojca przy prowadzeniu interesu.

Steria po jakimś czasie znalazła wśród Sachakanek przyjaciółki. Opisuję to skrótowo, pomijając wiele wątków związanych z tymi postaciami, by nie psuć przyjemności z lektury płynącej. Zostawiają one po sobie pewną spuściznę, którą możemy zobaczyć w trylogii, Czarnego Maga”, czy też w jego sequelu, czyli trylogii „Zdrajcy”, a chodzi mi o Zdrajczynie.

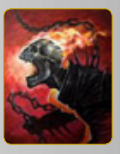
Książka na początku nie zachwyca, ale później fabuła nabiera tempa. Jest bardzo - coraz bardziej - wciągająca. Bardzo miło się ją czyta.

Słowem krótkiego podsumowania – „Uczennica Maga” jest dobrą książką wartą przeczytania. Mnie zaciekawiły dalsze losy Kyralii i dlatego kupiłem trylogię „Czarnego Maga”, ale o tym kiedy indziej. •

ISBN: 978-83-925796-4-9
Premiera: 2009-02-20
Wymiary: 125x195 mm
Oprawa: Miękka ze skrzydełkami
Liczba stron: 816
Wydawnictwo: Galeria Książki
Gatunek: Fantasy & SF , Powieści i opowiadania

BATMAN

ARKHAM CITY



Ymir

OD CZASU PREMIERY POPRZEDNIEJ CZĘŚCI, KTÓRA WYWOŁAŁA NIEMAŁY RUCH W OTOCZENIU GROWYM, MINĘŁY JUŻ DWA LATA. BATMAN ARKHAM ASYLUM, BO O NIM MOWA ZDAWAŁ SIĘ BYĆ KOLEJNĄ MARNĄ I NIEWNOSZĄCĄ ZBYT WIELE DO GATUNKU „EGRANIZACJĄ" KOMIKSU, W JAKICH MOGLIŚMY ZAGRAĆ WIELE (PRZYKŁADY MOŻNA MNOŻYĆ OPIERAJĄC SIĘ NA SAMYCH GRACH ZE SPIDERMANEM W TYTULE). STAŁO SIĘ JEDNAK INACZEJ.

Dostaliśmy niesamowicie klimatyczną grę z dobrą grafiką, ciekawą fabułą, oraz paroma innymi oryginalnymi innowacjami. Trudno się więc dziwić, że produkcja ta została przyjęta bardzo ciepło nie tylko wśród recenzentów, ale i wśród graczy. Poskutkowało to mnóstwem nagród dla autorów, jeszcze większą ilości nominacji i świetną sprzedażą. Było oczywiste, że kolejna część się pojawi, i to w niedługiej perspektywie czasu, by pomnożyć zyski producenta. Pytanie tylko, co takiego nam ona przyniesie.

Około roku po premierze Arkham Asylum do sieci trafił teaser stworzony przez samo Rocksteady Studios. Dostarczył on trochę ukrytych wskazówek, szybko rozpracowanych przez fanów (można się tam było doszukać wzmianek m.in. o Catwoman, Dwóch Twarzach, Czarnej Masce i oczywiście groteskowej parki; Jokerze i Harley Quinn). Nie minęło wiele czasu. Coraz więcej wiadomości i screenów docierało do uszu i oczu dziennikarzy, a dalej do fanów, dodatkowo przed samą premierą udostępniono gamę trailerów, muzykę inspirowaną grą i oczywiście kolejne screeny . Zdążono też już zapowiedzieć DLC *(o którym szerzej w ramce na str 25)*.

Grę zamówiłem przez internet, na Playstation 3 i na jej podstawie będę ją oceniał. Nie licząc jednak silnika PhysX na PC (który prezentuje się nawet lepiej niż w poprzedniej części) nie ma większych rozbieżności między platformami. Żeby jednak nie przedłużać, zajmijmy się wreszcie tym, o czym tak naprawdę opowiada gra.

Zaczynamy sceną, w której biznesmen z udziałami w większości firm w mieście, Bruce Wayne, podczas konferencji prasowej wychodzi z inicjatywą opierającą się na zamknięciu Arkham City. Jest to oddzielona część miasta, a zarazem więzienie przeznaczone dla najgroźniejszych kryminalistów. W trakcie przemówienia miliarder zostaje jednak w brutalny sposób odprowadzony przez siły specjalne TYGERa (prywatna firma ochroniarska). Chwilę później siedzimy przywiązani do krzesła w niewielkim pomieszczeniu, gdzie mamy okazję stanąć twarzą w twarz z również znanym z komiksów przeciwnikiem – Hugo Strangem.

> Wrogowie są w stanie rzucać w nas różnymi, podniesionymi z ziemi przedmiotami bądź chwycić rozbitą butelkę, by użyć jej przeciwko nam.

Ten wybitny psycholog także pracujący w Arkham, od zawsze zafascynowany był postacią Batmana i jego prawdziwym obliczem, uważając go za dobry przykład do badania natury i psychologii ludzkiej. Co jednak najważniejsze Hugo wyjawia Bruce'owi, że wie kto kryje się pod maską Mrocznego Rycerza, a wszelki opór spowoduje wyjawienie jego tajemnicy.

Wkrótce, po krótkiej interakcji, udaje się nam przewrócić krzesło i wydostać się z jego więzów. Strażnicy jednak znają się na swojej robocie nie pozwalają nam uciec. W trakcie kolejnych pięciu – siedmiu minut przechodzimy przez ogromne wejście do Arkham, na którego końcu przejmuje nas nie kto inny jak Oswald Cobblepot znany też jako Pingwin.

Kolejne parę minut spędzamy na uwalnianiu się i stoczeniu drobnej walki i przedostaniu się na dach wieżowca, skąd kontaktujemy się z naszym lokajem. Wszystko to stanowi samouczek podstaw walki i poruszania się. Wprowadza nas to również w klimat jeszcze przed założeniem stroju Batmana.

Prawdę mówiąc, w miarę postępów gracza fabuła rozdziela się ona na dwa, przeplatające się, większe wątki, jednak ten z Hugo Strangem wypada gorzej, a zwroty akcji są dość przewidywalne i sztampowe. Zakończenie na szczęście wynagradza te potknięcia. ››

Na szczęście poza głównym wątkiem możemy odetchnąć, w dowolny sposób eksplorując miasto i wykonując jeden z dwunastu większych questów pobocznych.

„HIT ME!”

Po krótkim przypomnieniu dotyczącym szybowania (które otrzymało drobne usprawnienia) trafiamy do wspomnianego już sądu. Tam właśnie dane nam się będzie zmierzyć po raz pierwszy z większą ilością przeciwników (kilkunastu mniej lub bardziej uzbrojonych oprychów). Sama walka nie zmieniła się praktycznie wcale, więc nie zyska ona raczej nowych zwolenników.

Oczywiście, wciąż zwycięstwo można osiągnąć odrobiną refleksu, używając raptem dwóch – trzech przycisków. Zmieniły się też reakcje przeciwników. Teraz zdarza się, że atakuje nas nie tylko jeden, ale dwóch, do nawet trzech wrogów naraz. Ponadto są oni w stanie rzucać w nas różnymi, podniesionymi z ziemi przedmiotami bądź chwycić rozbitą butelkę, by użyć jej przeciwko nam. Wszystko to jest jednak kwestią kilku skoków i uderzeń w odpowiednim momencie.

Jeśli chcemy natomiast wyjść bez szwanku, musimy przyłożyć się trochę bardziej. Pomóc nam mogą w tym dodatkowe możliwości, które zyskała również nasza postać. Od teraz możemy np; szybko podłożyć plamę wybuchowego żelu tudzież wysadzić go, lub też jednym ruchem znokautować wszystkich oszołomionych przeciwników naraz za pomocą batarangów.

Opisałem już sposób rozgrywki podczas otwartych walk – je- ››

CATWOMAN DLC

Każda nowa kopia Batmana zawiera w pudełku kod dający możliwość gry Kobietą Kotem. Dostajemy więc w pakiecie kilka dodatkowych, wyzwań, nieco odmienny styl rozgrywki, nowe gadżety oraz wątek z Dwiema Twarzami (toczy się on pomiędzy głównym wątkiem Batmana, ale przełączanie między postaciami może zachodzić w praktycznie dowolnym momencie.). Nie jest to kolejne niedopracowane i zrobione „na odczepnego” DLC. Plasuje się na tym samym poziomie co podstawka, Nie przedłuża sztucznie rozgrywki, a wręcz odgania monotonię, wprowadzając kilka świeżych pomysłów.

śli chodzi zaś o ciche wykańczanie wrogów, znane z poprzedniej części... No cóż, tu zmiany również dotyczą przede wszystkim gadżetów (dochodzi m.in. możliwość użycia kulki dymnej tworzącej nam możliwość łatwej i szybkiej ucieczki w razie wykrycia.). Mają one podobne zastosowania jak w walce, niektóre jednak można użyć na kilka różnych sposobów, z aktywowaniem urządzeń elektrycznych włącznie.

Pomiędzy bójkami, wprowadzaniem kolejnych rodzajów przeciwników i etapami skradankowymi z kolejnymi utrudnieniami, autorom zdarzyło się uraczyć nas naprawdę specjalnymi sekwencjami – jak walka z Mr. Freezem, którego musimy znokautować na parę różnych sposobów, gdyż drań dostosowuje się do naszych taktyk i nie pozwala użyć ich dwa razy. Jeden z lepszych momentów w tej samej w sobie bardzo dobrej grze. Konkurować z nim mógłby co najwyżej etap z Ra's Al'Ghulem.

Na szczęście poza głównym wątkiem możemy odetchnąć, w dowolny sposób eksplorując miasto i wykonując jeden z dwunastu większych questów pobocznych. Każdy oryginalny, posiadający własny scenariusz i własną postać go prowadzącą (morderca Zsasz, The Riddler, czy Bane). Niektóre są nawet lepsze niż sam główny wątek jak quest, w którym Alfred wysyła nam lekarstwo.

Szaroburo = ładnie i klimatycznie

Gra wygląda bardzo dobrze i choć grafika nie zmieniła się specjalnie względem poprzedniej części, to wciąż prezentuje się świeżo, ładnie, a przede wszystkim stylowo. Widok miasta z dachu jednego z wieżowców ukazujący nam upstrzony znakami zapytania kościół, stylizowaną na upiorne wesołe miasteczko hutę, czy ogromną wieżę cudów, potrafi na swój sposób oczarować. Główną zaletą jednak są modele postaci i ich animacje, te prezentują się wprost genialnie. Podczas walki wszystko porusza się płynnie. Nie ma przeskoków między wczytywaniem się skryptów. Twarze również są bardzo dobre, mimika i szczegółowość to kawał dobrze odwalonej roboty (prawdę mówiąc w tej grze jako jednej z niewielu udało się uchwycić tę głębię w oczach). Nie można jednak nie wspomnieć, iż pojawiają się drobne błędy w niektórych miejscach. Czasem tekstura doczytuje się dłużej, bądź na zbliżeniach niektóre z nich są mocno rozciągnięte. Nie wpływa to jednak w znaczącym stopniu na radość płynącą z gry.

Strange od zawsze zafascynowany był postacią Batmana i jego prawdziwym obliczem, uważając go za dobry przykład do badania natury i psychologii ludzkiej.

Postacie nie byłyby jednak tak oszałamiające, gdyby nie podłożone pod nie głosy. Jak było w poprzedniej części. Rolę Batmana i Jokera obsadzili kolejno Kevin Conroy i Mark Hammill, którzy spisali się znakomicie, a nawet lepiej niż w Arkham Asylum. Stanowczy i mocny tembr głosu Mściciela stanowi idealny kontrast przy szalonym i charyzmatycznym błaźnie. Przy okazji warto nadmienić, że zmieniła się aktorka podkładająca głos Harley Quinn – prawdę mówiąc, gdybym o tym nie wiedział wcześniej, wątpię bym to zauważył. Z drugiej strony faktycznie, HQ odmłodniała i jest chyba troszkę bardziej zwariowana względem poprzedniczki, ale czy to wada?

Bardzo dobrze spisali się również pozostali aktorzy jak Nolan North jako Pingwin z brytyjskim akcentem czy denerwujący się i wiecznie sugerujący oszustwa Riddler grany przez Wally'ego Wingerta. Reszcie niewspomnianych również należą się brawa.

Na klimat i dobre doznania z gry składa się też muzyka. Stworzony ››

przez Nicka Arundela soundtrack jest klimatyczny, mroczny i, gdy trzeba, dynamiczny. W głównym utworze czuć duże podobieństwa do ścieżki dźwiękowej stworzonej przez Hansa Zimmera do samego Mrocznego Rycerza, a podczas walki z jednym z przeciwników do tego z Incepcjii. Strona audio-wizualna jak najbardziej na plus.

Rolę Batmana i Jokera obsadzili kolejno Kevin Conroy i Mark Hammill, którzy spisali się znakomicie, a nawet lepiej niż w Arkham Asylum.

Wraz z postępem głównego wątku spotykamy kolejne postacie panoszące się w Arkham, które choć nie działają razem, wyrabiają ogromne szkody w okolicy (sam Joker ma w planach zatruć całe Gotham). Jednak dopiero w momencie założenia stroju Batmana zaczyna się prawdziwa rozgrywka. Tym razem do naszej dyspozycji nie są oddane raptem 4 budynki z niewielką okolicą, ale cały kompleks bloków, zaułków, uliczek i tym podobnych, a dodatkowo wnętrza niektórych miejsc jak m.in. przerobione przez Cobblepota muzeum, Sąd Solomona Wayne'a czy kościół, w którym urządził się Riddler. Ten ostatni anty-bohater całe Arkham zapełnił znakami zapytania i zagadkami, których liczba jest ogromna (400 w podstawce a po dodaniu DLC z Catwoman kolejne 40). Krótko mówiąc – jest co robić.

"And the hunt for my successor goes on."

Nowy Batman to znakomita gra i pozycja obowiązkowa dla tych, którym podobała się pierwsza część. Tym, którym nie udało się do tej pory zagrać, może się nawet spodobać jeszcze bardziej. Pomimo tego, że momentami może się wydawać nieco monotonna, to po skończeniu i tak ma się ochotę na więcej. Byłoby miło gdyby do następnej części wprowadzić możliwość gry w trybie multiplayer, choćby w postaci kooperacji (myślę że przechodzenie gry Batmanem i Robinem lub alternatywna kampania duetu Mroczny Rycerz i np. Catwoman byłaby w zasięgu studia Rocksteady). Arkham City jednak dopiero co się ukazało (zwłaszcza biorąc pod uwagę spóźnioną wersję na PC). I choć wiemy, czy będzie następna część, to jak na razie nie ma co liczyć na większe wzmianki na jej temat. Czekać jednak jak najbardziej można. ●

+ GRYWALNOŚĆ!
+ KLIMAT!
+ Oprawa audio - wizualna
+ Zadania poboczne, zagadki.
+ Zakończenie

- Wtórność
- Główny wątek nie jest zbyt atrakcyjny przez większą część rozgrywki

Ocena 9/10

ENGLISH POETRY

Hellburn

I Really Envy Them Having Happiness

What if...
What if things are not what they seem
What if you misunderstand what do they mean
What if your senses are not that much keen
What if them illusions are what you have seen

Will you...
Will you act accordingly to your belief
Ignoring the truth that may lie beneath
Doing what you consider the best
And not listen to what says the rest

Or...

Will you take chances and really try
Not letting your very precious dreams die
To catch the happiness you've chased for years
Giving the same in return
Without unwanted tears...

I don't want to make a mistake
Regretting my choice everytime I awake
I don't want to... but the decision is mine
I don't like it... but now is the time...

Zajrzyj koniecznie: http://osada.heroes.net.pl/rekopisy/English_poetry_by_Hellburn

ENGLISH POETRY

Hellburn

Walk Tall

Have you ever thought
About, on earth, your own right spot?
And how you live your life...
Will you achieve the goal, or will you not?

There are many like thee
So don't ask, don't beg, nor plea.
You deserve nothing, nothing at all.
It's all so simple. Why can't you see?

Don't you ever look behind,
And don't let the dark shroud your mind.
Just do your thing, trust me on that.
In the end – you'll meet one of a kind.

Live
with no remorse,
no regret.
And walk tall
as far as you can get.

Have you ever thought?
I bet you had... a lot.

Zajrzyj koniecznie: http://osada.heroes.net.pl/rekopisy/English_poetry_by_Hellburn

Sługa

Ymir

Zmierzch. Pora podczas której, po ostatnim posiłku do snu kładzie się większość ludzi, którzy by następnego dnia udać się do pracy w zakładzie, lub na pole. Jest to też pora, kiedy w karczmach i burdelach rozpoczyna się największy ruch, a z biednych dzielnic wypełza robactwo pod postacią morderców, gwałcicieli i złodziei. To pora, w której uczciwi ludzie mają ostatnią szansę zaszyć się w domach, i gospodach i spokojnie przespać noc, gdyż nocą... Nocą po ulicach i w okolicznych lasach grasują drapieżne zezwierzęcone i żądne krwi bestie przed którym udaje się uciec tylko nielicznym. Są jednak tacy, którzy się ich nie boją i to właśnie w środku nocy wyjeżdżają w podróż. Robią tak, gdyż nikt im nie zagraża. Robią tak, gdyż to oni są zagrożeniem dla innych.

-Odpoczynek-

Rav minął Wschodnią bramę Sinnisportu godzinę wcześniej i teraz, na odżywionym i wypoczętym koniu mknął przez pomiędzy coraz to gęściej rozmieszczonymi drzewami. Gdyby się oglądnąć pomiędzy ich koronami wciąż byłoby widać płomień wydobywający się z wysokiej na kilkadziesiąt stóp wieży na tle bezchmurnego i pełnego gwiazd nieba Sylasa, umieszczonej w samym centrum miasta. Najemnik nie miał jednak na to czasu. W przeciągu dwóch dni chciał dotrzeć do, oddalonego o około dwieście mil, kolejnego miasta, a po drodze miał jeszcze spotkać się ze zleceniodawcą misji, którą miał nadzieję załatwić innym razem. Wbił pięty w boki klaczy poganiając ją, a sam pochylił się w siodle. Prędkość galopu i wiatr wiejący mu w twarz były tak zatrważające, że ledwo łapał powietrze, dodatkowo na głowę opadł mu kaptur co utrudniało widoczność. Nie zraziło go to jednak i kontynuował jazdę licząc na to, że przed północą znajdzie jakąś oberżę w której mógłby wraz ze swoim koniem wypocząć.

W momencie, gdy na ścieżce zauważył świeżą i dość dużą plamę krwi zatrzymał konia dając mu przy okazji chwilę wytchnienia. Przyjrzał się śladom. za plamą ciągnęły się nieregularne węższe strugi. Choć wierzchowiec nie miał już siły, by próbować stawiać jakikolwiek opór można było wyczuć, że jest wystraszony, bo choć dyszenie i drżenie można było brać za oznaki zmęczenia po długim biegu, tak niepewny krok i piana ciekająca z kącików pyska znaczyła co innego. Można powiedzieć, że taka reakcja to było nawet coś więcej niż strach... Wkrótce szkarłatne ślady stawały się coraz bardziej czarne i cuchnące. Jakby ktoś wylał trutkę na szczury zmieszaną z alkoholem, lub inne chemikalia na drogę. Nic dziwnego, że klacz reagowała w ten sposób. Najemnik zmusił ją jednak, by jechała dalej. Niedługo potem znalazł przyczynę zamieszania. Przed nim na czarnym i muskularnym ogierze o mleczno-białej grzywie jechał nieznajomy ubrany w bordowy płaszcz z wyszytą pośrodku czarną łapą wilka, czarne wytarte już płócienne spodnie wpuszczone w brązowe. skórzane buty z klamrami po kolana. Z postury wyglądał na mężczyznę jednak twarzy nie było widać, gdyż była zasłonięta metalową i niemalże lustrzaną maską przedstawiającą twarz z zaszytymi oczami i ustami. W okolicy otworu na usta widać było czarno-czerwone świeże plamy, a z samej dziury wciąż skapywała gęsta krew. Ów zamaskowany człowiek siedział przywiązany do konia z pochyloną głową i prawdopodobnie spał, gdy Rav mijał go pospieszając konia. Chciał znaleźć karczmę, nim słońce zdąży rozświetlić wszystko w koło czerwoną łuną.

Joycer jechał powoli na swoim koniu, Kapitanie, poobijany, zakrwawiony, ale przede wszystkim potwornie zmęczony. Przez głowę przebiegało mu setki, a nawet tysiące myśli; retrospekcje zdarzeń, plany, obliczenia, pomysły. Wszystko to następowało zaraz po sobie nie dając choćby ułamka sekundy na jakiekolwiek rozwinięcie. Momentami cały umysł skupiał się na skomplikowanych dziedzinach, innym razem były to najbardziej podstawowe czynności jak oddychanie czy mruganie oczami w momencie gdy te zaczynały łzawić Sam mężczyzna stracił już poczucie czasu, odkąd uciekł z Sinnisportu wszystko było zamglone. Nie wiedział już czy jedzie dopiero pierwszą noc, czy może minął już prawie tydzień. Pamiętał, że długo kluczył między drzewami nim ostatecznie zgubił pościg, a potem nie wiedział już w jaki sposób powrócił na ścieżkę. Oddychał nosem, gdyż gdy tylko otwierał usta przeszywał go piekący ból. Przez swoje zalane krwią i łzami oczy ledwo widział, ››

w którą stronę jedzie. W ustach czuł smak krwi i po przejechaniu językiem doznał wrażenia, iż brakuje mu paru zębów. Ściągnął maskę, gdyż nie mógł już oddychać i spróbował poruszyć głową. Usłyszał tylko trzask nastawianych kości, po czym zasłabł i bezwładnie opadł na kark Kapitana o mało nie spadając. Dla niego trwało to sekundę, gdy jednak udało mu się w końcu podnieść spostrzegł, że stoi obok niego, ubrany w brudny od piwa fartuch, pulchny młody mężczyzna.

Potrząsnął nim delikatnie i powiedział coś. Joycer jednak nic nie zrozumiał. Karczmarz pomógł mu zsiąść z konia męcząc się przy tym niemiłosiernie. Jego tłuste palce ledwo mogły operować przy malutkich dziurkach skórzanych pasów, którymi jeździec był przypięty. Gdy skończył i udało mu się w końcu zdjąć mężczyznę z grzbietu konia, chłopak był już cały czerwony i spocony. Zamaskowany nieznajomy ledwo trzymał się na nogach pomimo tego, że był podpierany przez dwa razy większego od siebie człowieka. Wyszeptał tylko prośbę o gorący obiad i pokój z balią pełną gorącej wody. Nim postawił krok udało mu się wyciągnąć parę monet z mieszka przytroczonego do paska.

Rav po wejściu do gospody zamówił kielich wina i usiadł przy kominku. Nie było tam co prawda stolika i musiał zadowolić się parapetem, ale nie potrzebował wiele miejsca. Z kieszeni płaszcza wyjął delikatnie, zawinięty w liść łopianu, pakunek. Gdy go rozwinął jego oczom ukazało mu się pięć, leżących obok siebie, laseczek zasuszonych i zwiniętych liści. Pochwycił delikatnie jedną z nich i wsunął w przygotowaną już rurkę nie grubszą niż drzewiec strzały. Lufka wykonana była z lakierowanego drewna orzechowego i w świetle ognia wydobywającego się z kominka wyglądała na prawdziwe małe dzieło sztuki. Słoje odbijały się i mieniły się różnymi odcieniami brązu a wybrzuszenia i wcięcia nie posiadały jakiejkolwiek skazy czy niedociągnięcia. Wsunięty, długi na kilka cali narkotyk po odpaleniu zaczął sączyć fioletowy, gęsty dym. Najemnik zamknął oczy zaciągnął się. Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki poczuł że, odpływa. Do jego nozdrzy dotarł specyficzny zapach, a jego uszy wypełnił delikatny, jednak zagłuszający wszystko dookoła szum. Gdy mężczyzna odchylił głowę otworzył oczy. Jego zmysły wyostrzyły się, czas niemalże stanął w miejscu. Oczom ukazała mu się mucha na szybie pocierająca swoje skrzydełka. Rav słyszał to jak i wszystko inne. Wystarczyło tylko odrobinę się skupić by poczuć całym sobą otoczenie. Sięgnął po kielich wina i przystawił go sobie pod nos. Eksplozja zapachów uderzyła zmysł węchu tak gwałtownie, że niemal się w nich utopił. Po chwili zamroczenia pociągnął łyk. Ponownie pozwolił powiekom opaść. Trunek rozlał się w ustach, tak iż mógł wyczuć każdy składnik z którego został zrobiony. Alkohol rozgrzał go i błyskawicznie uderzył mu do głowy. Wszystko co widział i słyszał zaczęło się rozmywać i zacierać. Wkrótce zaczęły go nawiedzać wizje. Jego myśli były tak realne, że kompletnie stracił poczucie rzeczywistości. Dryfował w niedefiniowalnej przestrzeni. Już dawno opuścił swoje ciało i teraz czuł się wolny, mógł tworzyć, niszczyć i zmieniać co tylko chciał. Był żywy i martwy jednocześnie. Był wszystkim i niczym. Nie wiedział czy jest dzień czy noc, gdzie jest i po co. Ledwo udało mu się przypomnieć własne imię, ale zaraz potem znowu odpłynął. Wszystko trwało wieczność... A jednak za krótko, by mógł się tym w pełni nacieszyć. Otworzył oczy. Ze zdziwieniem odkrył że siedzi na dachu gospody oparty o komin z pustym dzbanem wina w ręce. Wszelkie uczucie odprężenia gwałtownie odpływało z każdym smagnięciem wiatru jego odkrytych ramion. Poczuł szarpnięcie w żołądku. Potem drugie. pochylił się przez krawędź dachu i zwymiotował mieszanką żółci, wina i suszonej wołowiny. Zaszumiało mu w głowie. Usiadł i przejechał dłońmi po twarzy. Na palcach miał krew, która w tym momencie wypływała mu z nosa i oczu. To niewielkie efekty uboczne, niedługo przejdą. Pomyślał i powoli zaczął zabierać się do zejścia na dół budynku wysokiego na ok. piętnaście stóp. Dopiero teraz zauważył, że wkrótce nadejdzie południe.

„Dryfował w niedefiniowalnej przestrzeni. Już dawno opuścił swoje ciało i teraz czuł się wolny, mógł tworzyć, niszczyć i zmieniać co tylko chciał. Był żywy i martwy jednocześnie. Był wszystkim i niczym."

Joycer w końcu dowlókł się z pomocą chłopaka do wejścia. Po przejściu progu oberży oparł się o najbliższy stolik i usiadł na krześle. Wewnątrz nie było prawie nikogo. Jakiś mocno opalony mężczyzna chwiejnym krokiem wychodził na piętro, a dwóch rybaków grało sobie spokojnie w karty. Przez okna wlewały się promienie czerwonego, wschodzącego słońca wypełniające salę ciepłem i łagodnym światłem. Młoda, ubrana w białą koszulę z głębokim dekoltem i obcisłe skórzane spodnie dziewka zaczęła gasić lampy i świecie. Przy każdym kolejnym zgrabnym ruchu przytroczony do paska pęk kluczy brzęczał wesoło, a jej biust podskakiwał rytmicznie. Mężczyzna dopiero po chwili zorientował się, że ostentacyjnie się na nią gapi odkąd się pojawiła. Na jego szczęście pod kapturem nie było tego widać. Chłopaczek zniknął na chwilę by powrócić z wysoką miotłą na drewnianym kiju. Wręczył ją mężczyźnie by ten mógł się na niej wesprzeć. Kiedy jego klient bardzo powoli wychodził po schodach, on sam zabrał się do przygotowania mu posiłku.

Poturbowany gość stanął na początku korytarza i dopiero po chwili zorientował się, że coś ściska. Otworzył dłoń i ujrzał żelazny klucz z przywiązaną doń karteczką z napisaną czarnym atramentem cyfrą 'dwa'. Ostatecznie udało mu się przenieść swoje ciężkie, obolałe ciało i tam. Pokój był średnich rozmiarów. Zawarło się w nim miękkie łóżko ze świeżą, barwioną na niebiesko pościelą, ciemna komoda z szufladami, wyso- ››

kie, stojące zwierciadło, krzesło oraz stolik na której stał przygotowany obiad i wino. Naprzeciwko wejścia na szerokość całej ściany rozciągało się okno, u którego przygotowana była spora balia z ciepłą, wciąż parującą wodą. Widząc to wszystko Joycer zaczął się zastanawiać ile faktycznie dał karczmarzowi, gdyż pokój wyglądał pierwszorzędnie. Szybko, jak na swój stan zdjął z siebie całe ubranie i oporządzenie po czym zanurzył się w wodzie. Okazała się gorętsza niż myślał, lecz gdy tylko rozłożył się w niej wygodnie przestało mieć to jakiekolwiek znaczenie. Jego ciało momentalnie ogarnęło ciepło i odprężenie. Ból w niektórych miejscach złagodniał, a w niektórych całkiem ustąpił pozwalając mu w końcu na trzeźwo pomyśleć. Sięgnął po leżące na talerzu, sporych rozmiarów udko z kurczaka. Zamoczył je w miodzie i zaczął łapczywie jeść co jakiś czas popijając je cierpkim winem. Podczas obgryzania kurczaka potwierdziło się jego wcześniejsze przypuszczenie na temat braku kilku zębów, jednak nie przeszkadzało mu to

„Pożółkłe karty, pokryte czarnym tuszem, wypełnione były drobnymi znaczkami i rysunkami przedstawiającymi gesty i sposoby ułożenia palców u rąk do prawidłowego wykonania zaklęć. Joycer uczył się tego parę lat, dodatkowo wcześniej praktykował już te czary na drobnych i większych zwierzętach."

w tej chwili. Gdy tylko skończył jeść i myć się spojrzał w końcu w zwierciadło. Szybko tego pożałował.

Był potwornie blady i wychudzony. Można było niemal policzyć każde z jego żeber, skóra, której miejscami było za dużo, brzydko opadała, co czyniło siniaki i rany po oparzeniach jeszcze bardziej szkaradnymi. Spojrzenie na nie skrytą tym razem w cieniu twarz dosłownie go przeraziło. Począwszy od oczu... O ile jedno z nich wciąż wyglądało tak jak powinno, tak drugie, lewe, było odrażające. Choć nie stracił weń wzroku, białko oraz tęczówka były tak samo czarne jak źrenica i tylko ich błysk pozwalał je rozróżnić od oczodołu. Na domiar tego cała lewa część twarzy była praktycznie biała i upstrzona czarnymi żyłkami. Brakowało też kawałka ucha, a usta były rozcięte w groteskowym uśmiechu. Blizna zaszyta była czarną nicią dookoła których wszystko zdawało się ropieć. Był jednak w stanie mówić i jeść nie odczuwając bólu. Spojrzał na dłonie i stopy. Cztery palce dłoni miał wybite, a w prawej stopie miał chyba skręconą kostkę. Poza tym jego żebra były zapadnięte co utrudniało mu oddychanie i chodzenie. O wyprostowaniu się nie było mowy. Cała reszta na szczęście to były tylko powierzchowne rany jak otarcia bądź siniaki.

Kąpiel i jedzenie wbrew pozorom nie wyleczyły jego ran, a już tym bardziej złamań. Dokuśtykał na łóżko, gdzie zanim się rozpakował minął kwadrans i drugi nim się ubrał w czyste rzeczy. Pierwszą rzeczą jaką zrobił było pocięcie płaszcza rodu Wolverbergów, z którego się wywodził, na cienkie pasy by zrobić z nich prowizoryczne opatrunki. Z resztek wyciął kwadrat, na chustę, którą zasłonił swoje usta. Nie miał teraz czasu na operacja usuwania szwów, a poza tym był zbyt słaby. Obwiązał się jeszcze nowymi bandażami i skupił się na pozostałych czynnościach. Ze skórzanego plecaka wyjął dwa stare tomiszcze o karmazynowych wytartych okładkach, zabezpieczony pakunek zawierający kałamarze i pióra, trzy noże, pęk wytrychów, szkatułkę pełną monet oraz świeże ubranie. Z ziemi podniósł też kolczugę i kuszę, które zdjął z pleców nim zażył kąpieli. Na odzienie składały się; brązowa koszula, czysta bielizna, czerwona bluza z wyszytą na plecach ciemno-szarą niedźwiedzią łapą, herbem jego rodu, kamizelka z utwardzanej skóry. To co nadawało się do późniejszego wykorzystania schował z powrotem do plecaka, bądź pod łóżko, a całą resztę owinął w płaszcz modląc się by karczmarka zgodziła się to uprać. Już miał wychodzić, gdy usłyszał rumor na dachu. Niedługo po tym jak ustał przez okno zobaczył wielokolorowe wymiociny spadające w dół i przy okazji obryzgujące mu okno. Nie miał jednak zamiaru poświęcać temu ani odrobiny więcej czasu i stękając zszedł do sali jadalnej.

-Misja-

Gdy Joycerowi w końcu udało się zejść zauważył, że do karczmy wstąpiło parę nowych osób. Byli wśród nich dwaj zbrojmistrze z namalowanymi na tarczach dwiema skrzyżowanymi kosami na złotym polu, trzej chłopi, którzy wkrótce wyszli oraz ciemnoskóry zwracający na siebie uwagę mężczyzna. Ten sam, wcześniej wychodzący po schodach, gdy Wolverberg wszedł do karczmy. Teraz, gdy się mu przyglądnął, stwierdził, iż niechybnie był tym, kogo szukał. Był ubrany płócienne, nowe, choć ubłocone, spodnie, bordowe buty na klamry z wysoką cholewą, rozpiętą czarną koszulę, nałożoną na nią kurtkę z utwardzanej, czarnej, skóry oraz dodatkowe ochronne akcesoria. Metalowe nagolenniki i naramienniki przejechane bordową emalią, czarna opaska na przedramię z czerwonymi wzorami również wykonana ze skóry oraz dwie nie pasujące do siebie rękawice. Jedna z nich była zwykłą rękawiczką bez palców, za to z solidnymi ćwiekami na knykciach, druga natomiast była zmodyfikowaną rękawicą treningową. Na skórze po wewnętrznej i zewnętrznej stronie dłoni umieszczono twarde, lecz podatne na zgięcia płytki, a od ››

źródło obrazu: http://xanthe93.deviantart.com/art/Aragorn-Strider-24425532

nadgarstka aż po łokieć spiralą ciągnęły się obręcze z tego samego materiału. Dodatkowo mężczyzna nie stronił od biżuterii; w uszach i na łukach brwiowych posiadał po kilka kolczyków w różnych kolorach, a do ubrania przywiązane miał różne cienkie i błyszczące łańcuszki. Wszystko to wyglądało porządnie i musiało kosztować fortunę, jeśli jednak był on tak dobry jak o nim mówiono, zarobienie na to nie zabrało mu zbyt wiele czasu. Sam najemnik był przedstawicielem nomadów z północy. Miał okrągłą głowę, mocno zarysowaną szczękę, szeroki nos, bordowe oczy i wydatne usta pełne zadbanych białych zębów, wybijających się na tle jego skóry koloru miedzi. Nosił czarną rozdwojoną brodę z powpinanymi koralikami i obręczami. włosów prawie nie miał nie licząc czarnego przebijającego się przez sam środek niewielkiego paska. Gdy Joy podszedł bliżej zauważył też, że najemnik używa makijażu – nie licząc białych rozmieszczonych po całym ciele tatuaży przedstawiających runy i barwy wojenne, mężczyzna podkreślał niektóre miejsca czarnym cieniem, co w okolicach oczu nadawało mu niepokojący wygląd. Gdy wstał, najwyraźniej rozpoznając w kalece swojego zleceniodawcę, okazało się, że jest o dobre półtora stopy wyższy od Joycera co przy dodaniu muskularnego ciała tworzyło z niego namiastkę olbrzyma. Przedstawił mu się jako Ravandel Kaaro zwany Wężową Ręką, bądź Wężem. Niższy mężczyzna również się przedstawił, ale zaraz po tym skinął głową w stronę swojego pokoju na górze, gdzie po chwili oboje się udali.

Plan był równie skomplikowany co niebezpieczny, a tajemniczy mężczyzna z pozszywanymi ustami chciał go zacząć jak najwcześniej, najlepiej od razu. Rav jednak znał takich i od razu poprosił o zaliczkę. Raz już go oszukano. Raz. Wstępną wpłatę otrzymał bez gadania. Misja była dla niego czymś zupełnie nowym. Głównym celem było wykradnięcie trzech silnie strzeżonych 'zakazanych' zwojów oraz sztyletu ceremonialnego z głównej siedziby zakonu magów psioników, a dokładniej ich mniejszego i dużo groźniejszego nekromanckiego odłamu. Plan zakładał powrót do Sinnisportu okrężną drogą od strony Bramy Portowej. Wysunięta najbardziej na zachód, która dodatkowo jest praktycznie cała okrążona morzem i wypełniona, jak sama nazwa wskazuje, portami. Joycer znał jednak przejścia kanałami, których rozgałęzienia i kolejne poziomy doprowadzało do prawie każdej ulicy bądź większego budynku w mieście, w tym do wieży Xhora, która to zawierała w sobie wszystkie gildie magów tym samym zrzeszając je. Zleceniodawca nie był oczywiście głupi i przewidział, iż zatrudniony zabójca może nie znać dróg które były kluczowe dla powodzenia zadania, toteż ów plan zakładał coś jeszcze. Był to punkt z którego powodu wielu tańszych najemników od razu odrzuciło propozycję złodzieja. Chodziło o pozwolenie Joycerowi na wniknięcie do umysłu Węża, zyskując z tym możliwość kontrolowania jego ruchów zachowując równocześnie jego umiejętności, a nawet myśli i pamięć. Działało to jednak tylko w jedną stronę i o ile kontrolujący dysponował umysłem zarówno swoim jak i osoby kontrolowanej, tak ta mogła znać tylko swoje myśli i ruchy. To jednak też zależało w głównej mierze od, w tym wypadku, od jego zleceniodawcy. Oczywiście, takiemu sposobowi na przejmowanie umysłu, a dalej ciała, można było się oprzeć je- ››

śli dysponowało się silną wolą. Ravandel jednak, nawet jeśli taką posiadał, to nie potrafił jej wykorzystać na tyle by się oprzeć temu rodzajowi magii choćby z tego powodu, iż nie potrafił nią władać choćby w najmniejszym stopniu. Być może, lecz tylko może mógłby oprzeć się mocom psioników, ale nie Joya i nekromantów. Wolverberg miał przynajmniej taką nadzieję.

Mężczyzna po objaśnieniu wszystkiego, nie zauważając sprzeciwu, od razu zabrał się do pracy. Zaczął od zasłonięcia okien, zamknięcia drzwi i zapalenia świec, tak by nikt z zewnątrz nie wiedział co się dzieje w środku, a równocześnie by móc przeczytać zwoje. Księgi i pergaminy porozstawiał po całym pokoju, tak by móc mieć wgląd do wszystkich naraz. Pożółkłe karty, pokryte czarnym tuszem, wypełnione były drobnymi znaczkami i rysunkami przedstawiającymi gesty i sposoby ułożenia palców u rąk do prawidłowego wykonania zaklęć. Joycer uczył się tego parę lat, dodatkowo wcześniej praktykował już te czary na drobnych i większych zwierzętach. Pierwszy raz jednak miał to robić na człowieku, dodatkowo wcale nie tak głupim jak można było wywnioskować po rozmowie z Ravem. Ten siedział rozebrany od pasa w górę na podłodze, w samym środku krzyża wykonanego na parkiecie atramentem. Na czole, powiekach, piersiach i dłoniach miał wymalowane różne symbole, które bardziej przypominały różnorakie wariacje na temat figur geometrycznych niźli konkretne runy. Dodatkowo na parapecie rozpalone było kadzidło, które nie było elementem czaru, a miało tylko stłumić, bądź najlepiej całkowicie zatuszować ew. nieprzyjemne zapachy mogące przywieźć uwagę osób postronnych. Pod drzwiami rozłożona była też szmata, uszczelniająca pokój i nie pozwalająca dymowi wydostać się zbyt daleko poza pokój. Pozostała tylko jedna część. Złodziej chwycił wymoczony w specjalnej miksturze nóż, którego ostrze od jakiegoś już czasu było rozgrzewane specjalną świecą.

-Lepiej włóż to sobie do ust, nie chcę, żeby ktoś Cię usłyszał – Powiedział Joy po czym wręczył najemnikowi zwinięty ręcznik. Wąż zrobił tak jak został poproszony. Choć nie było po nim tego zbytnio widać, można było wyczuć, że ma obawy co do tego co miało się zaraz wydarzyć. Po chwili ciszy skinął jednak głową na znak gotowości. Rozgrzana do czerwoności stal wbiła mu się w lewą pierś powodując natychmiastowe podrażnienie wszystkich nerwów w okolicy. Spod zagłębionego na około cal ostrza wypływała niemalże czarna krew, a zapach dobiegający z rany był tak intensywny i specyficzny, że kadzidło nie tylko nie pomagało, ale wręcz pogarszało sytuację. Potrzebne były jeszcze dwa ruchy do skończenia wyrzynania symbolu, ale Rav, choć nie wydał z siebie dźwięku, odpływał. Miał drgawki, a gałki oczne wywróciło mu do góry, dodatkowo strasznie się pocił i krwawił. Joycer wykonał jeszcze kilka ruchów ręką w powietrzu i wypowiedział parę słów w prastarym zapomnianym już języku. Najemnik jednak tego nie pamiętał, gdyż wkrótce po zakończeniu drugiego cięcia zemdlał.

Sam przewodniczący rytuałem również był wykończony. Zaklęcie pochłonęło więcej jego energii niż myślał. 'Chwilka odpoczynku nie zaszkodzi' pomyślał i oparłszy się o komodę zamknął oczy.

Nie wiedział ile czasu spał. Obudziło go jednak gwałtowne dobijanie się do drzwi. Joy ze zgrozą wtedy odkrył, że wszystko wciąż jest porozkładane i nie posprzątane, a na samym środku leży nieprzytomny mężczyzna.

„Był potwornie blady i wychudzony. Można było niemal policzyć każde z jego żeber, skóra, której miejscami było za dużo, brzydko opadała, co czyniło siniaki i rany po oparzeniach jeszcze bardziej szkaradnymi."

-Chwila! – Zakrzyknął po czym zaczął wszystko pakować w pośpiechu mając nadzieję, że niczego nie przeoczy. Szmatą spod drzwi starł pozostałości po wosku i atramencie. Naciskanie na klamkę i walenie pięścią ponowiło się, a najemnika nie dało się dobudzić. Złodziej wyjrzał za okno. Nikogo nie było w okolicy, a gdyby zeskoczył z pewnością nie ruszałby się przez następne miesiące, jeśli w ogóle mógłby się ruszać przy takiej wysokości i takim stanie w jakim się znajdował. Zdołał wyrzucić jeszcze tylko plecak przez okno, gdy drzwi wyłamały się z zawiasów.

Kapral Styf za drugim kopnięciem wyważył drzwi, które były zamocowane lepiej niż myślał. Uderzył z taką siłą, że aż nim zachwiało i mało się nie wywrócił. Na środku śmierdzącego spalenizną i kadzidłem pokoju stał mężczyzna, który wyglądał jakby właśnie skończył się ubierać. Za nim, w pozycji pół-leżącej oparty o łóżko był inny człowiek o ciemnym kolorze skóry, błyszczący od biżuterii. Żołnierz widział już zbyt wiele sytuacji by mógł się domyślić o co chodziło, ten tutaj jednak, był wyjątkowo...intrygujący. 'Żeby w takim wieku.. w dodatku kuleje, tak, to zdecydowanie coś nowego..' Roześmiał się w myślach i podszedł do Joycera owiniętego chustą.

-O co chodzi – zapytał podenerwowany kaleka. – Czy człowiek nie może mieć już odrobiny... dyskrecji?

-Ależ owszem może, jednak może mogłoby się obyć bez takich...ekscetn... eksetrycz...

-Ekscentryczności? – Zgadł podenerwowany Wolverberg, który równocześnie nie bardzo widział sens jaki miałoby mieć to słowo przy tej sytuacji. Uspokoił się jednak nieco, gdy wyczuł, że jego rozmówca jest wstawiony.

-Dokładnie! O to chodzi! Panowie, troszkę spokojniej, bo niektórzy – Tu spojrzał na stojącego za nim pod ścianą zmieszanego całą sytuacją gospodarza. -... bo niektórzy się obawiają o zdrowie wasze i wła- ››

„Pierwszą rzeczą jaką zrobił było pocięcie płaszcza rodu Wolverbergów, z którego się wywodził, na cienkie pasy by zrobić z nich prowizoryczne opatrunki. Z resztek wyciął kwadrat, na chustę, którą zasłonił swoje usta. Nie miał teraz czasu na operacja usuwania szwów, a poza tym był zbyt słaby.”

sne. Także ten...- Zbrojny zaciągnął się dusznym, zanieczyszczonym powietrzem i po chwili zwymiotował sobie pod nogi, brudząc przy tym skórzane buty, spodnie i świeżo pomalowany napierśnik. – Kurwa... wywietrzcie tu bo...-nie dokończył, gdyż znowu mu się odbiło. Tym razem jednak udało mu się powstrzymać. Joy spojrzał na karczmarza, który teraz miał twarz w kolorze dorodnego buraka. Od niezręcznego wpatrywania się sobie nawzajem w oczy uchronił ich jednak wbiegający po schodach starszy gwardzista. Ten jednak wyglądał na trzeźwego...a przynajmniej mniej pijanego.

-Co to jest do chuja!? Co wy kurwa spokojnych obywateli na chodzicie? Co wy kurwa jesteście z lasu?! – Wysoki na sześć stóp gwardzista o dłoniach wielkości głazów chwycił pijanego za jego długie włosy i targnął nim, że o mało mu ich nie wyrwał. Po przyciągnięciu go i obróceniu plecami do siebie zasadził mu potężnego kopniaka w tyłek, tak że młody o mało nie spadł ze schodów. Chłopak, który do tej pory stał cichutko w cieniu podbiegł do prawie dwa razy wyższego od niego zbrojnego próbując go uspokoić i prosząc o nie zniszczenie mu niczego. Jedyne co otrzymał w zamian było krótkie i stanowcze ‘spierdalaj’, które automatycznie zakończyło rozmowę.

Mag do końca nie wiedział co się wydarzyło w ciągu tych dwóch minut. Usiadł zdezorientowany na łóżku. Nie rozmyślał jednak długo, gdyż adrenalina szybko z niego odpłynęła i ponownie zaczął odczuwać ból w połamanych kościach, które w przeciągu ostatnich paru godzin mocno nadużył. Ponadto Ravandel zaczął się budzić. Zbliżył się do niego, by lepiej zaobserwować jego reakcje. Gdy ten już otworzył oczy i po paru sekundach zaczął uświadamiać sobie co się dzieje dookoła niego, mag wiedział, że w tym względzie najgorsze już za nimi.

-Rav? Możemy zacząć? – Powiedział spokojnie. W odpowiedzi najemnik przetarł oczy i po chwili skinął głową w formie akceptacji. Joycer niewiele myśląc położył się na łóżku i spróbował się połączyć z jego umysłem. Moment przejścia świadomości był dziwny i nieporównywalny do czegokolwiek. Najlepiej dało się go określić czymś pomiędzy uczuciem kiedy w snach spada się z czegoś wysokiego, a mocnym uderzeniem się w głowę. Chwilę czuł się, choć chyba nie do końca zdawał sobie z tego sprawy, jakby był nieprzytomny. Ułamek sekundy później otworzył oczy. Zobaczył pokój w gospodzie ‘Szkarłatny Dorsz’, zarzyganą tamtejszą podłogę, wyłamane drzwi... i siebie leżącego nieprzytomnego na łóżku.

Pierwszą rzeczą jaką postanowił wykonać było posprzątanie wszystkiego i opuszczenie pokoju w takim stanie, w jakim go zostawił nie tylko po to, by nikt nie mógł się domyślić, że tu przebywał, ale też po to, by przetestować swoje możliwości. Na sam początek jednak spróbował wstać i przejść się parę metrów. Czuł się trochę jakby kierował sobą we własnym śnie. Choć wykonując ruchy czuł się trochę obco i nienaturalnie, dało radę się do tego przyzwyczaić. Zauważył jednak, iż kroki które nadawał najemnikowi były dopasowane do swojego prawdziwego ciała, a te zupełnie nie pasowały do sylwetki i postury Węża.

‘Jesteś w stanie się ze mną skontaktować?’ Spytał w myślach.

-Tak, jestem – Odpowiedział najemnik na głos.

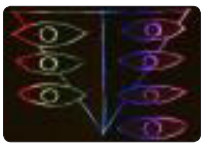
-‘A bez otwierania ust?’

-‘Również’ – Odpowiedział mu myślą. Wszystko wyglądało lepiej niż powinno. Kaaro został jeszcze poproszony, go by wykonał prostsze ruchy na początek, a potem coraz bardziej skomplikowane, by sprawdzić czy jego interwencja w jego umysł spowalnia go, bądź w jakikolwiek sposób pogarsza jego umiejętności. Różnicy w płynności, kondycji, czy też refleksie nie było widać co nastrajało optymistycznie w stosunku do przyszłości. Pomiędzy kolejnymi czynnościami komunikował się ze swoim dawcą by sprawdzić przebieg nie tylko fizycznych, ale również umysłowych reakcji. W pewnym momencie, gdy Joy miał już zerwać kontakt, oboje usłyszeli za oknem jakieś wołanie i rozmowę paru osób. Wtedy sobie przypomniał. Przecież chwilę temu za okno wyrzucił torbę z rzeczami kluczowymi do powodzenia zadania. Zaklął i pospiesznie wyjrzał przez okno. Plecaka faktycznie tam nie było. Bez chwili namysłu zerwał połączenie. Powrót do ciała był jak zanurzenie się do lodowatej wody, ale w tym wypadku szok minął dużo szybciej.

-Leć po swoje rzeczy i wynosimy się stąd!- Rozkazał podenerwowany telepata i sam najszybciej jak mógł również się pozbierał i zabrał się na dół. •

CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Felieton (do)słownie osiemnasty



Tabris

Bezdzietni są najlepszymi rodzicami. Naprawdę. Ich potomstwo, co z tego, że nie istniejące, jest wychowywane niezwykle konsekwentnie, troskliwie i z pedagogicznym zacięciem. Nigdy nie pozwalają dzieciom obżerać się słodkim, oglądać godzinami telewizję. Nie popełniają błędu dania dziecka nieograniczonego luzu, ale i pozwalają mu cieszyć się dzieciństwem. Zawsze znajdują czas dla dziecka – to nie takie trudne! Są wzorem dla rodziców obdarzonych co najmniej jedną pociechą.

To jest już dawno ustalone – niezaangażowanie gwarancją sukcesu. Małysz nie osiągnąłby swych rezultatów gdyby nie sztaby ekspertów, którzy analizowali jego błędy na licznych forach. Jeżeli ktoś jest zawiedziony miejscem Polski w rankingu FIFA niech pomyśli, że gdyby nie celne uwagi tysięcy obywateli krzyczane przed ekrany telewizorów reprezentacja kraju nad Wisłą była 100 miejsc za murzynami, a nie skromne 10.

Wyzłośliwiać w ten sposób mógłbym jeszcze długo. Różnica między wiedzą teoretyczną, a praktyczną jest znaczna. Z drugiej strony, dlaczego zatem pozwala się wybierać polityków w wyborach, przecież czytając wspomnienia polityków można łatwo odkryć, że proces sprawowania władzy jest wysoce męczący, nieskuteczny i w ogóle. Mimo tego miliony niekompetentnych mądrali wybiera sobie rząd, złożony z reguły z osób, które również muszą uczyć się rządzenia krajem od nowa.

Jak widać i tak źle, i tak niedobrze. W swych Lapidariach w pewnym momencie podzielił się refleksją, że tylko uczestnictwo daje wiedzę o danych zdarzeniach. Ten kogo wtedy nie było nie wie nic. Jednak jak w ten sposób potraktować całą jego twórczość? Co czytelnik może wiedzieć o obaleniu Szacha, wojnach futbolowych i wielu innych zdarzeniach? Czyż nie zaprzeczył w ten sposób swojej twórczości?

To jest już dawno ustalone – niezaangażowanie gwarancją sukcesu.

Stawia to pytanie o zasadność takich przedmiotów jak historia. Jakie prawo mamy oceniać przodków, skoro wtedy nie żyliśmy? Jak mamy oceniać szlachtę, która nie chciała zerwać z liberum veto, skoro sami nie wyobrażamy sobie, by wprowadzić szariat? Z drugiej strony, czy to nie prowadziłoby do nihilizmu: jak można było skazywać tych biednych SS-manów, którzy tylko wykonywali rozkazy?

Od czasów najdawniejszych ludzkość ma skłonność do syntetyzowania zjawisk. Gromadzimy informacje, ale jest ich tyle, że nie jesteśmy w stanie przyswoić wszystkich. Zatem upraszczamy je. W wypadku takich imprez jak konkurs narciarski, czy mecz futbolowy owa wiedza nie daje nam tytułu do pouczania kogokolwiek, gdyż mamy za mało informacji. Podobnie jest z wychowaniem dziecka, albo konkretną czynności, np. heblowaniem drewna. Kiedy jednak oceniamy przeszłość lub polityków pewne rzeczy możemy uprościć. I tak wymaga to posiadania dużej wiedzy, ale mamy sporo możliwości by ją zyskać. Można skupić się na najważniejszych aspektach – mniejsza o większość.

Na terenie Jaskini różnice między praktyką, a teorią też występują. Nie tylko dlatego, że w dużej mierze na jej terenie o zasadach współżycia społecznego decydują nieformalne prawa, czy osobiste relacje. Dlatego spory o tym co należy zreformować, ulepszyć są z reguły spore – osoby nowe nie znają się na JB, a starsi użytkownicy przywykli do pewnych standardów.

Oczywiście czasem trafią się sprawy oczywiste, ale są jakby za małe – remont działu, coś na/o pisać. Mało spektakularne. Lepiej już iść i skomentować mecz piłkarski. •

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

Nie myśl dłużej.
Działaj.
czasimperium@heroes.net.pl

http://www.befully.com/2010/12/thinking-woman-having-an-idea-including-thought-bubble-with-copy-space-on-grey-background/

Gry dobre, a gry słabe

Sawyer

Czym są gry „dobre” a czym gry „słabe” dla mnie? Gry „dobre” to np. bardzo rozbudowane RPG, czyli polegające na odgrywaniu roli. Przykładem są „Wrota Baldura” czy też „Nigdyzima”. Są też takie przykłady w innych grach, jak j-rpg czyli takie „Final Fantasy”. J-rpg to specyficzny gatunek, nie jest to rpg jakie zostało wcześniej wyznaczone, nawet system walki w tych grach jest inny, taki... Niestandardowy!

Przykładów może być wiele, niestety są one często „zlepiane na kupę”. Jak gra zwana „Dawn of War” może być strategią? To jest RTS! Nie RTS/Strategia a RTS, czasem taki slash „/” może wprowadzić człowieka w błąd przy zakupie np. na jakimś portalu aukcyjnym. Wróćmy jednak do sedna sprawy, czym są gry „słabe” i czemu właściwie są one dla mnie takie a nie inne.

Czemu istnieją w ogóle takie gry jak „słabe”? Czemu gry nie są ogólnie dobre? Czemu wilk jest głodny a owca chuda? Jeżeli nie wiadomo o co chodzi to chodzi o... Tak! Pieniądze! Czemu nie uświadczymy gry o mutancie który pochodzi z Czarnobyla i walczy ze Stalkerami żeby przeżyć? Czemu nie uświadczymy gry o straszeniu w której to my jesteśmy potworem i mamy jak najbardziej wczuć się w to monstrum i wystraszyć na śmierć naszego kolegę obok. (LAN Party)

W tym wszystkim chodzi tylko o pieniądze i opłacalność, nie o to, czy komuś się chce czy nie chce, czy ma humor czy nie... Pierwszy „lepszy” pomysł i mamy kolejną grę o drugiej wojnie światowej w której... Umieramy i zostajemy bohaterem, a nie tak jak w tych „gorszych” gdzie wychodzimy zwycięsko i bez szwanku. Cóż za pomysłowość... Nieprawdaż?

Takimi grami są dla mnie gry sportowe i inne powielane klony pokroju CoD-a czy BF-ów, pomimo że to drugie „częściej” zalicza progres niż to pierwsze, no ale ogólnie rzecz biorąc to obie serie są średniawe. Czego oczekuję od gier? Nie tak dużo, pomimo tego że jestem dosyć wybredny to oczekuje gier (których jest ostatnimi czasy niewiele) w które dosłownie wsiąknę, jak woda w gąbkę. Takim przykładem jest gra Legacy of Kain, świetna i wspaniała fabuła i oprawa muzyczna, oprawa graficzna w tej serii nie jest najważniejsza, tu liczy się klimat i wczucie się w bohaterów.

Sportowe gry nie mają racji bytu w wersjach „patchów”. Czyli gier z lekka ulepszoną fizyką i podrasowaną grafiką.

Wracając do tematu, sportowe gry nie mają racji bytu w wersjach „patchów”. Czyli gier z lekka ulepszoną fizyką i podrasowaną grafiką. Dochodzi do tego jeszcze uaktualnienie drużyn, zawodników i itp. Takiemu czemuś mówię stanowcze NIE, totalny bullshit który jest wciskany w reklamach że to „nowa gra” – to jest panie lektorze patch! Nie gra, a patch wydany w wersji pudełkowej! Czyli nie chcę drugi raz smażonego kurczaka, tylko że z innymi przyprawami i inaczej przystawionego, wolę wydać moje pieniążki na bardziej „pożywny posiłek”.

Gry słabe są słabe (jak to śmiesznie brzmi...) też przez ostatnio popularne DLC. Oczywiście DLC są złe tylko wtedy gdy dodają kontynuacje wątku głównego z danej gry lub go znacznie rozwijają, co innego jeżeli chodzi o inną historię która została wymyślona pod koniec tworzenia gry czy też później.

Dodatki typu zmodyfikowane skórki i czapeczki mnie nie obchodzą, chyba że niszczą balans danej gry, to wtedy już się wkurzam. Najlepiej to rozwiązał LoL – League of Legends, tam można kupić tylko nowe skórki do danej postaci czy inne dodatki zmieniające rozgrywkę wyłącznie wizualnie, a nie dodając super nowe moce które zabiją połowę drużyny za jednym kliknięciem.

Achievements – czyli osiągnięcia/trofea też zostały dodane w drugiej połowie tej dekady. Ale nie są one jak dla mnie wkurzające, chociaż czasem bywają żałosne. No bo jak traktować serio „trofeum” które podkreśla nam że „Zabiliśmy 5 goblinów” naszym super-mega-mocnym bohaterem, gdzie tu logika tych osiągnięć? Co to za kpina przy takich „nagrodach”.

Dobijają mnie też wszelakie cyfrowe dodatki dodawane do edycji kolekcjonerskich, czyli właściwie to co napisałem o DLC. To wszystko pokazuje jak bardzo pieniądze przysłaniają ludziom oczy, gry to też forma „sztuki”, to że jest traktowana teraz bardziej... Biznesowo, nie oznacza że gry nie mogą uczyć i pokazywać świat oczami innych, w innych perspektywach.

Gry mogą być interaktywnymi książkami (patrz: Legacy of Kain) czy też świetnymi interaktywnymi filmami. (patrz: Call of Duty) Mogą być też po prostu – grami. (patrz: Rayman, Serious Sam, Duke Nukem).

Tak oto zakończę mój pseudo-felieton, mam nadzieje że oświeciłem was w paru sprawach bądź też pokazałem wam coś z innej strony, a wy to ujrzeliście, jeżeli tak – cieszę się niezmiernie. ●

źródło obrazu: http://www.gamersheroes.com/tag/infamous-2

Stopy wolne od obuwia

BĘDĄC MAŁYM CHŁOPCEM UWAŻAŁEM, ŻE NOSZENIE BUTÓW Z REGUŁY JEST NIEZBĘDNYM I MĘCZĄCYM OBOWIĄZKIEM. SZCZERZE NIE LUBIŁEM PRZYMIERZANIA NOWYCH BUTÓW PRZED ICH ZAKUPEM. W TAMTYCH CHWILACH JEDYNIE EKSPEDIENTKI ŁAGODZIŁY SWOIMI SZEROKIMI UŚMIECHAMI MOJĄ MĘKĘ.

Architectus

Wtedy powtarzałem sobie w głowie, że buciki się rozejdą po kilku tygodniach. Lata mijały, a ja ślepo trzymałem się swojego założenia i grzecznie przygryzałem wargi, aby tylko nie obrazić któregoś z rodziców.

Niestety mój stereotyp dotyczący butów sprawdzał się tylko przy niektórych egzemplarzach. O dziwo, najszybciej poluźniały się i najdłużej wytrzymywały z tamtej perspektywy wiecznie wierne buty do biegania. Do dzisiaj śmieję się na samą myśl o dziecięcych myślowych popisach.

Podobnie było, kiedy będąc w piątej klasie szkoły podstawowej, zaprosiłem koleżanki i kolegów do domu. Otworzyłem drzwi dziewczynom i po przywitaniu od razu powiedziałem, żeby zdjęły buty. Gdy wykonały tę czynność, zobaczyłem wyraz ulgi na ich twarzach. Za nic nie przypomnę sobie, co wtedy miały za buty. Jedno mogę powiedzieć, wystroiły się i obniżyły komfort swego poruszania się. Wtedy bym ocenił krytycznie, że to niedorzeczne. Kilka lat temu bym się nie zgodził, a nawet sam bym coś takiego ubrał. Dziś, popieram swoją starą myśl z dzieciństwa i przyjmuję poprzednią dewiację za brak wiedzy.

Zmiany zaczęły się któregoś razu, kiedy przygotowywałem się do kolejnego wypadu w polskie góry. W sklepie zadecydowałem, że przymierzę buty o rozmiarze, którego nigdy jeszcze nie nosiłem. Był on o dwa numery większy niż zwyczajowo. Po włożeniu nogi do takiego buta poczułem pustkę w palcach. Następnie pomyślałem na głos, że tego mi było trzeba i czuję się, jakbym miał nogi w apartamentach! Mając na ramionach trochę przebytych górskich szlaków, wpadłem na pomysł, aby na co dzień stosować takie rozwiązanie.

Czas mijał, stopa przystosowywała się do chodzenia w takich warunkach i do dnia dzisiejszego noszę buty z tym samym, trochę większym numerem. Poniższymi twierdzeniami wyjaśnię swój aktualny tok rozumowania.

Na początek, w ramach rozgrzewki omówię mniej przyjemne elementy, jakimi są skutki uboczne noszenia niewłaściwych butów. Gdy nosiłem buty obszyte w większej powierzchni sztucznymi materiałami, stopy za bardzo mi się pociły. Skutkiem nadmiernej eksploatacji nóg w takich warunkach mogą być otarcia lub pęcherze. Przeżywałem to kilka razy będąc daleko na szlaku. Po opłukaniu stóp w zimnym strumieniu mogłem swobodniej mówić, bez zaciskania zębów od bólu.

Siła tradycji

Z przykładem butów z wąskimi noskami lub wysokimi obcasami odniosę się do mojej babci, gdyż nie mam doświadczenia w noszeniu tego typu ciuchów. Od ponad pięćdziesięciu lat nosi takie narzędzia tortur i przyzwyczaiła się już do tego. Nie lubi chodzić nawet w domu w płaskich kapciach. Muszą być z lekkim obcasem, aby mogła utrzymać równowagę. Patrząc na Nią, nie chciałbym, aby ktoś z Was podobnie cierpiał za parę lat, dlatego stanowczo mówię „nie!" dla nieludzko profilowanych butów.

Otworzyłem drzwi dziewczynom i po przywitaniu od razu powiedziałem, żeby zdjęły buty. Gdy wykonały tę czynność, zobaczyłem wyraz ulgi na ich twarzach.

Wielu z Was przeciwstawi się mojemu sprzeciwowi, więc spieszę z wyjaśnieniem. Stopy są zawsze małe, jak porównamy je do czegoś ogromnego, jak planeta. Oprócz tego, wbrew pozorom iluzja długich nóg przypominających nagły wzrost kości nóg w czasie kobiecego dojrzewania może zniechęcać do jakichkolwiek starań przez nawiązanie do mniejszej wiedzy w wieku nastoletnim niż późniejszego wieku, dla przykładu trzydziestu lat. ››

źródło obrazu: http://www.depositagift.com/blog/trends/happiness-experiences-services-dreams-not-stuff/

Nie warto wbijać siebie w szpilki

Mówiąc o kolejnej sztuczce pełniejszych mięśni u kobiet noszących buty na wysokim obcasie, powiem oschle, że to kompletna bzdura nosić je dla takiego efektu. Zwyczajne lenistwo. Sam wiem coś o tym. O lenistwie oczywiście.

Sam wysoki obcas powoduje osłabienie więzadeł znajdujących się w nogach, które dają następstwo spłaszczonych stóp. Takie stopy nie tłumią prawidłowo wstrząsów w trakcie poruszania się i ich rolę przejmują wyższe partie ciała, takie jak kolana, biodra, czy kręgosłup. Chrząstki w nich zawarte szybciej tracą swoją motorykę i problemy z funkcjonowaniem są murowane.

Podczas biegania i dźwigania, powiedzmy podręcznej torby, nogi się wyrabiają. Na dowód tego powiem, że przez cały okres chodzenia do szkoły lubiłem nosić ciężki plecak z wszystkimi potrzebnymi danego dnia książkami, zeszytami i przyborami. Koledzy śmiali się ze mnie i moich „cegieł w plecaku", więc śmiałem się razem z nimi. Przyzwyczaiłem się do tego i nie rezygnowałem, nawet mimo uciążliwych dni, gdy miałem osiem lekcji i każda inna, lub sześć z dodatkowym strojem do wychowania fizycznego.

Nogi mam przez to ogromne. Nie powiem, że za duże, bo już się z nimi oswoiłem. Dbałość o nie jest dla mnie kolejnym krokiem w stronę radosnych życiowych momentów, szczególnie, gdy będę w sile wieku. Drogie panie, przemyślcie moje słowa. Według mnie, i zapewne nie tylko, będziecie zmysłowo wyglądać ze stabilnymi łydkami.

Dbanie o stopy pomoże nabrać pewności siebie. Dotykanie podłoża za pomocą stóp drażni je i skłania do prawidłowego rozwoju. Jako, że mam łaskotki, to szczególnie przeżywam intensywne doznania.

Zalety marszrut

Osobiście uwielbiam przemieszczać się na piechotę z jednego miejsca na drugie. W moim bliskim otoczeniu często odbieram słaby entuzjazm do moich marszów wzdłuż całego miasta, kiedy mam dotrzeć do celu odległego o kilka kilometrów. Brakuje mi pomysłów, aby przeważyć szalę ››

źródło obrazu: http://contagiouscourtney.deviantart.com/art/baby-s-feet-momma-s-hands-73112867

Koledzy śmiali się ze mnie i moich „cegieł w plecaku”, więc śmiałem się razem z nimi. Przyzwyczaiłem się do tego i nie rezygnowałem, nawet mimo uciążliwych dni.

argumentów za takimi pieszymi spacerami na swoją stronę wobec potrzebnego czasu na takie eskapady i jedynie, gdy jestem sam w ciągu dnia, mogę sobie pozwolić na długą wędrówkę.

Niesie to ze sobą spore ryzyko pocałowania klamki na mecie oblanej potem. Kiedyś, dokładnie nie pamiętam, mając sumę cyfr oznaczającą mój wiek mniejszą niż trzy, maszerowałem godzinę i drugie tyle musiałem poczekać przed budynkiem na właściciela, zanim wróci z zakupów. Od tamtego czasu informuję o moich przystankach podczas podróży, tych mniejszych i tych większych.

Innym zagrożeniem podczas tego typu przyjemności jest rodzaj trasy. Podczas tegorocznych wakacji, miałem okazję iść przez dobry kwadrans wzdłuż zakorkowanej ulicy. Po parunastu wdechach czułem się, jakbym wszedł w zabójczą chmurę arcylisza. Działanie wolniejsze, lecz ostateczny skutek ten sam, dlatego za każdym razem przemyślcie obraną przez Was ścieżkę, nim wyruszycie.

Bądźmy sami spacerowiczami

Jednak czemu by nie wrócić do korzeni i nie zwiększyć ilości okazji do spacerowania boso? Jeśli jesteście zbyt nieśmiali, aby pokazać stopy światu, to kilka tygodni dbania o nie z sesjami wypełnionymi pilnikami spowoduje, że nabierzecie pewności siebie, mając do pokazania wynik swojego wysiłku. Dotykanie podłoża za pomocą stóp drażni je i skłania do prawidłowego rozwoju. Jako, że mam łaskotki, to szczególnie przeżywam intensywne doznania.

Mówiąc o samym spacerowaniu bez obuwia, to stopy przyzwyczajone do ciągłego chodzenia w butach są wrażliwe. Bolały mnie, gdy chodziłem po wysuszonych źdźbłach trawy i igliwiu. Po kwadransie dało się jakoś chodzić robiąc pełne kroki, więc bądźcie pewni, że z czasem wrócą one do swojej wrodzonej wytrzymałości.

Innego dnia mała zielona i śliska żabka skoczyła mi na stopę. Wzdrygnąłem się niemiłosiernie i chciałem ją katapultować kilka metrów dalej. Jednak zamurowało mnie i przeczekałem, aż zwierzątko skoczy w dalszą drogę i rozstaniemy się ostatni raz.

Dodatkowo, przepadam za bieganiem na boso, gdyż wtedy bardziej uważam na kroki. Jednak zdarza mi się to rzadko. W butach zbyt mocno stąpam po ziemi. Po takim kilkukilometrowym biegu, bez pilnowania się w trakcie stąpania najpierw przednią częścią stopy, a później tylną i udawania, że chcę biec jak najciszej, odczuwam dyskomfort w kolanach. To skutek przejęcia siły ciężkości przez stawy. Jest to zjawisko podobne do wymienionego przeze mnie wcześniej przy płaskich stopach, kierujące do zwyrodnień.

Możemy tego uniknąć będąc czujnymi na każdym kroku.

Napiszcie, proszę, czy chcielibyście w większym gronie tak pospacerować na terenach Imperium. ●

źródło obrazu: http://blog.moveyourframe.com/properly-fit/happy-feet-2

O Role Playing Games

Architectus

Ostatnimi czasy głośno jest o „Bohaterach Miecza i Magii”, dlatego też czmychnę po cichu między nowinami i omówię odmienne zagadnienie. Piszę ten artykuł, aby przybliżyć, przypomnieć lub wyjaśnić Wam tematykę gier fabularnych, a także samemu zrozumieć, czym one są, jaki jest ich sens i wreszcie powiedzieć sobie, że to fajna i przystępna rzecz, by już nie być zbyt sceptycznym na ich temat i podczas kolejnego razu być przygotowanym pod kątem wiedzy na jej temat przy graniu razem z Wami przy najbliższej okazji. Minęło już 25 lat od wydania pierwszego „Might and Magic: The Secret of the Inner Sanctum”, dlatego zdecydowałem się na napisanie takiego artykułu i przybliżenie ciut historii gatunku, jego rozwoju, oraz na wnioskach na przyszłość.

Dla krótkiego uporządkowania przypomnę, że RPG to uciechy z odgrywania ról. Jedna z osób biorących w tym udział zostaje twórcą nadchodzących wydarzeń i zwą go Mistrzem Gry. Pozostali gracze za pomocą swoich umysłów współpracują ze sobą i przeżywają podane przygody. Z reguły brak jest konkretnych warunków zwycięstwa oraz limitu czasowego. Stosuje się rzut kostką, żeby określić, jak skuteczne było dane działanie. Żeby postacie nie były tak ubezwłasnowolnione, poszczególni gracze układają dla swoich wcieleń biografie, cechy charakteru i umiejętności, które są decydujące w rozwiązywaniu zagadek, a także rozwijają je przez nabywanie doświadczenia w trakcie rozgrywki.

Wszyscy biorą udział w interaktywnej historii. Jeżeli dany gracz będzie postępować wbrew określonym założeniom w wybranym wyimaginowanym świecie, to może stracić swoją postać i będzie zmuszony rozpoczynać podróż od początku. Z kuzynką nieświadomie graliśmy sobie w gry fabularne będąc dziećmi, gdzie nasz pies był Cerberem, ona elfią łuczniczką, a ja zbrojnym. Każde wyjście na dwór łączyło się z nowymi zadaniami, poszukiwaniem elementów potrzebnych do złożenia broni, walkami o przetrwanie oraz wrzasków wojennych. Mieliśmy nawet mistrza gry, którym był ktoś z dorosłych wołających nas na obiad. To bardzo wpływało na nasze przygody i odwiedzane miejsca. Jedyną różnicą był brak zapisywania doświadczenia zdobytego w trakcie wędrówek.

Z kuzynką nieświadomie graliśmy sobie w gry fabularne będąc dziećmi, gdzie nasz pies był Cerberem, ona elfią łuczniczką, a ja zbrojnym.

Pierwsze RPG wymyślono na wzór odgrywania figurkami historycznych potyczek i określonych do tego zasad. Po dodaniu elementów fantastycznych powstała w 1974 roku pierwsza oficjalnie wydana o nazwie „Lochy i Potwory”. Mistrz Podziemi umożliwia graczom rozwój swoich postaci. Sama rozgrywka toczy się przez rzuty kostką na planszy z pionkami. Szczerze powiedziawszy, początkowy kontakt ze światem „D&D” miałem za pośrednictwem telewizji kablowej i serialu animowanego o tym samym tytule wydanym na początku lat osiemdziesiątych. Dla smakoszy polskich dzieł, a także i dla siebie, wyszukałem pierwszą polską grę fabularną wydaną w Polsce w 1993 roku, jaką były „Kryształy Czasu”. Zadziwiające w tej grze jest stosowanie kostki do gry z setką ścianek. Cały świat jest uporządkowany, mający kilka cywilizacji. Podstawowym zadaniem jest odnalezienie jednego z trzynastu tytułowych artefaktów.

Innym rodzajem gry fabularnej jest LARP, czyli gra terenowa. Początkowym przedstawicielem tego gatunku jest wydane w 1977 „Dagorhin”, gdzie mamy do czynienia z warunkami 4D, jeśli nie więcej, z odczuciami zmysłowymi, upływającym czasem w czasie rzeczywistym, a udział mogą także brać setki uczestników w tym samym momencie. W trakcie zabawy uczestnicy odgrywają specyficzną formę przedstawienia. W zależności od tego, jakie są cechy danej postaci, tak ona zareaguje na zmiany w otoczeniu. W czasach gimnazjum, pewnego dnia siedząc w klasie, kolega z ławki poprosił mnie o cyrkiel. Wręczyłem mu, a on podziękował i oznajmił, że uzyskał plus pięć do zwinności. Nie wiedząc, o co chodzi, sięgnąłem do plecaka, wyciągnąłem drugi cyrkiel i wskazując mu go zapytałem, czy nie chciałby mieć plus dziesięć. On zrezygnował z uśmiechem i rzekł, że mi się bardziej przyda. ››

W przeszłości pojawiły się gry, które były w zamierzeniu przeznaczone na komputery osobiste. Tylko one powinny otrzymać miano bycia Rąbaninami Po Godzinach. W następnym fragmencie wyjaśnię Wam, dlaczego tak uważam. Skrótem na taki rodzaj rozgrywek jest cRPG. Przodownikiem w tej dziedzinie jest gra „dnd" oparta na świecie „Lochów i Potworów" wydana w 1975 roku. Przełomem dla tej komputerowej rozrywki było wydanie w 1992 roku „Podziemnego Świata Ultimy" o podtytule Styksowa Otchłań w pełnym trójwymiarze z możliwością używania myszki. Akcja dzieje się w systemach podziemnych jaskiń, pozostałości po wielkim państwie. Gracze chcieli się jednoczyć, dlatego rok 1997 jest oznaczony, jako ten, w którym wydano oficjalną grę komputerową do odgrywania ról przez Internet. Była nią „Ultima Online" pozwalająca na grę tysiącom graczy z całego świata.

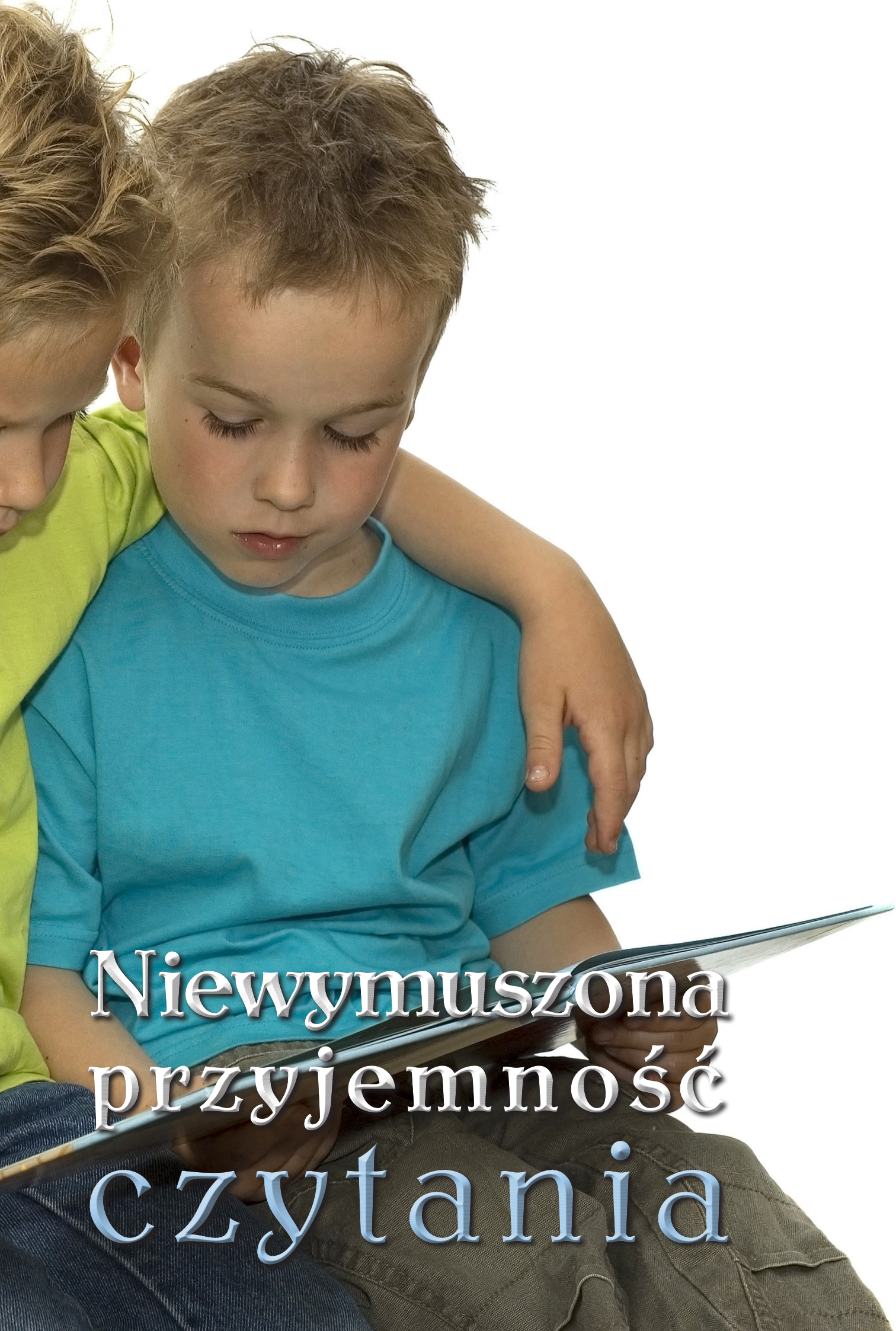
Jakie są różnice między tymi dwiema jakże odmiennymi formami rozrywki? Złożoność gier związanych z czymś do pisania i kartką przewyższa odpowiedniki komputerowe. Te drugie są pozbawione otoczki wyobraźni, wszystko jest podane na tacy. Uproszczenia dają się we znaki. W grach wyobraźni mamy do czynienia z większym wpływem na świat przedstawiony niż w cRPG, ponieważ tam możemy działać tylko i wyłącznie zgodnie z mechaniką i dostępnymi ścieżkami. Oprócz tego gry wyobraźni są trudniejsze do poznania, a przez to bardziej wymagające myślenia od graczy. Zwykle we współczesnych grach komputerowych oczekuje się nowego poziomu po rozsiekaniu setek przeciwników. Rozwój rozrywki komputerowej pod tym względem kieruje się w stronę wirtualnej rzeczywistości, gdzie będą się zacierać różnice między prawdą a fikcją. Tej wady nie ma przy grach wyobraźni, gdyż tam w każdej chwili ktoś może nas obudzić z przygodowego snu. W trakcie gry na komputerze nasze zmysły są bombardowane różnorakimi bodźcami, co wiąże się z późniejszym postępującym uszczerbkiem na zdrowiu. Sama kreatywność rozwijana podczas wykonywania zadań jest na większą skalę niż przy technologicznej konkurencji. Subkultura osób grających w gry fabularne jest korzystną odmianą wobec innych bardziej agresywnych formach spędzania wolnego czasu, dzięki poznawaniu interesujących kultur oraz dziejów. Przy graniu w bezpośrednim kontakcie z osobami, które razem z nami tworzą drużynę, uczymy się nawiązywania kontaktów międzyludzkich intensywniej niż w przypadku męczenia klawiatury. Podczas wyobrażania sobie świata i przewidywania reakcji fantastycznych istot, przygotowujemy się do dojrzałego i odpowiedzialnego życia poza grą.

> Są jeszcze ludzie pamiętający prawdziwe znaczenie gier fabularnych, bez wodotrysków i tym podobnych destruktorów.

Co nas czeka w najbliższej przyszłości? Znam pocieszającą odpowiedź, która mówi sama za siebie, że są jeszcze ludzie pamiętający prawdziwe znaczenie gier fabularnych, bez wodotrysków i tym podobnych destruktorów. Pod koniec 2012 roku zostanie wydana książka z zasadami do gry fabularnej o nazwie „Dark Crystal". Fani kinematografii rozpoznają w tej nazwie film nakręcony przed trzydziestu laty. Tym razem sami będziemy mogli się wcielić w jedną z postaci nakreślonych w uniwersum Mrocznego Kryształu oraz zadecydować o panoszącym się tam chaosie. Projektantem reguł, według których będziemy się tam poruszać, jest znany ze swojej inwencji twórczej Luke Crane, mający na swoim koncie kilka udanych tytułów.

Pozostając wiernymi grom wyobraźni nie zostaniemy rozgniecieni na wieczność przez własne złudzenia bycia wszechwładnymi ponad nasze zdolności. •

źródło obrazu: http://www.operationkidequip.org/images/kids_books.jpg



Niewymuszona przyjemność czytania

Niewymuszona przyjemność czytania

Ravena

Właśnie się obudziłam. Jest wcześnie rano, bo ja zawsze wstaję bardzo wcześnie, przede mną wstaje tylko tatuś, do pracy. Ale nie dziś, bo dzisiaj jest niedziela. W domu jest cicho. Wyłażę spod kołdry, ubranej w moją ulubioną poszewkę w niebieskie kwadraty i przechodzę przez pokój. Po chwili już wracam do łóżka z naręczem książeczek. Nie umiem jeszcze czytać, jestem za mała, ale już rozpoznaję kilka liter i wiem, że na mojej ulubionej bajce pisze „Wasylisa Piękna". No, tak naprawdę to nauczyłam się tego na pamięć… Wasylisa jest bardzo ładna, ma długi, ciemny warkocz i piękną czerwoną suknię, a na głowie dziwną ozdobę. Chciałabym wyglądać tak, jak ona. Obok niej na kołdrze leżą „Zarozumiała łyżeczka" i „Myszka Pik". Teraz do śniadania będę sobie przewracała strony…

.:::.

Dzisiaj poszłam z mamą do fryzjerki. Wszystko mnie ciekawi, plączę się pod nogami i chyba przeszkadzam. Mama mówi: „Nie ma pani jakiejś książki, jej wystarczy dać do ręki i będzie spokój". Fryzjerka, wysoka pani o czarnych włosach, zastanawia się przez chwilę i przynosi mi starą książkę jednego ze swoich dzieci. To „Nocne kłopoty zabawek Doroty". Przez resztę wizyty pochłaniam historię z otwartą buzią, składając na głos litery. Wysoka pani śmieje się: „Weź ją sobie, dziecko". Książka ma z tyłu zniszczoną okładkę, ale zawsze już będzie jednym z moich największych skarbów.

.:::.

Ciocia przygląda mi się, a potem mówi do mamy: „Ty to masz szczęście, że ona tak chce czytać. Wiesz, co mi ostatnio mój Andrzej powiedział? Że jak czyta, to nie może oddychać."

Siedzę na fotelu ze skrzyżowanymi nogami i czytam „Tajemnicę Czarnej Izabeli", o przygodach kasztanowych ludzików. Ciocia Marysia przygląda mi się, a potem mówi do mamy: „Ty to masz szczęście, że ona tak chce czytać. Wiesz, co mi ostatnio mój Andrzej powiedział? Że jak czyta, to nie może oddychać." Śmieję się, śmieję się tak bardzo, że aż mnie brzuch boli. Słyszał kto kiedy takie głupoty…?

.:::.

Jest lato, piękna pogoda, wakacje. Dziewczyny z mojej klasy umówiły się „na koc" koło trzepaka. Mama ciągle marudzi, że mam chociaż na chwilę wyjść na słońce, wychodzę więc posłusznie. Pod koszulkę wciskam „Emilkę ze Srebrnego Nowiu". Dopiero ją zaczęłam i bardzo mi się podoba. Skoro mam wyjść, to wyjdę, ale nikt nie mówi, że „na kocu" nie można czytać.

.:::.

Wojtek podoba się połowie dziewczyn z mojej klasy i chyba mnie lubi. Mówi, że wie, jak szanuję książki, więc zrobi dla mnie wyjątek i pożyczy mi jedną ze swoich. Czuję się wyróżniona, szczęśliwa jakbym wygrała szkolny konkurs piękności. Biorę książkę do ręki – na okładce czaszka i miecz. No cóż, czego się nie robi… Jakoś zmogę ten „Miecz przeznaczenia".

Trzy dni później nie tylko mam o czym rozmawiać z Wojtkiem, ale mam też oczy otwarte – dosłownie – na zupełnie nowy rodzaj książek. Sapkowski, Tolkien, Le Guin, Norton… Buszuję po bibliotecznych półkach z fantastyką z rumieńcami na policzkach. ››

źródło obrazu: http://www.signingtime.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/eb-reading1.jpg

. : : .

Wrzucam byle co do plecaka, na wsi cokolwiek bym na siebie nie założyła, to i tak naród się zlezie pooglądać „te szurnięte miastowe". Zresztą, nie ma znaczenia, w co będę ubrana, od dwóch dni mam granatowy kolor włosów, już czuję, że będę hitem sezonu. Ciuchy zajmują jedną trzecią torby, dorzucam zapasową smycz, miskę i zabawki Myszy i odwracam się w stronę półek z książkami. Cholewcia… Łapię za telefon. „Co ci zabrać? … Nie, 'Pachnidło' czytałaś już. A ile ty bierzesz…? No dobra, jakoś damy radę." Jeśli nie, Pewel Wielka nie leży na końcu świata, zawsze można wrócić i odnowić zapasy. Niby to wiem, ale jeszcze od drzwi pędzę z powrotem i upycham do plecaka trzytomową „Pogodę dla bogaczy". Tak na wszelki wypadek.

. : : .

„Nie desperuj, Mirmiłku", mruczę do siebie z rozpaczą nad notatkami z finansów przedsiębiorstwa. Niewiele to pomaga, nie rozumiem z tego nic zupełnie, ale też i małe szanse, żebym nagle coś pojęła, a egzamin jest jutro i nie chce być inaczej. Kładę notatki na podłodze i przyglądam im się z niechęcią. Będzie co ma być, stwierdzam, nauka tego badziewia to strata czasu. Nalewam sobie kolejną szklankę soku jabłkowego i sięgam po „Szachownicę flamandzką". Nie ma mnie dla świata.

. : : .

Dzień był po prostu koszmarny, ja lubię swoją pracę, ale czasem jednak moim szefom udaje się doprowadzić mnie do białej gorączki. Mam ochotę rzucić im w twarz wypowiedzenie, w myślach obrzucam ich niewybrednymi epitetami i z prawdziwą ulgą witam tę chwilę, kiedy mogę wreszcie zamknąć za sobą drzwi biura. Na szczęście jest piątek i przez dwa dni nie będę oglądać tych debilnych paszczy. Mój mąż widzi, że coś jest nie tak, więc w samochodzie panuje grobowa cisza. Po przyjściu do domu natychmiast włażę pod prysznic, chcę zmyć z siebie całą wściekłość, nie bardzo mi się to udaje. Wychodzę z łazienki, nabuzowana, niech no tylko znajdę pretekst! Na kanapie w dużym pokoju leży moja ulubiona czekoladka, z nadzieniem toffi. Obok niej – kubek z gorącą herbatą i… „Duma i uprzedzenie". Cała złość ze mnie umyka w nieznanym kierunku, puff! i już jej nie ma. Mój mąż z uśmiechem siada przy swoim komputerze, a ja zawijam się w gruby koc i sięgam po książkę i czekoladkę jednocześnie. Raj na ziemi.

. : : .

Właśnie się obudziłam. Nie całkiem sama i nie całkiem chętnie, bo nie lubię już wstawać tak wcześnie jak wtedy, kiedy byłam mała. Ale cóż poradzisz, kiedy przy twoim łóżku staje dwuletni chłopczyk i zdecydowanym tonem, szarpiąc za twoją poduszkę, mówi: „Mama, chodź!" Idziesz bez dyskusji…

Mały, widząc że jego życzeniu staje się zadość, wraca grzecznie do swojego łóżeczka, pakuje się z powrotem pod kołdrę w paski i wyciąga rączkę do góry. „Baja!". No oczywiście, że baja. Jego ulubiona, „Kot w butach". Obok na kołdrze leżą „Parasol" i „Krowa". Teraz do śniadania będziemy sobie wspólnie przewracali strony… •

Czytanie to zło

Nieznany

Z każdej strony zarzucani jesteśmy nachalną reklamą czytelnictwa – dzieciom już od pierwszych dni w szkole nakazuje się rozpoznawać literki i składać je w zdania a dorosłych co krok nakłania się do czytania regulaminów, instrukcji, ulotek a przede wszystkim książek. Media przekonują, że czytanie, to rozrywka wysokiej wody. A to nie prawda! Moim zdaniem jest to największe zło, jakie wkradło się w nasze nawyki, już u zarania dziejów! Jego negatywne efekty są z łatwością zauważalne, wystarczy się przyjrzeć nieco bliżej.

Na pierwszy plan wysuwa się wpływ czytania na biologię organizmu ludzkiego. Regularna lektura prowadzi do deprecjacji jakości widzenia, często też do wad postawy, bo nie raz i nie dwa czytamy w niewygodnej pozycji siedzącej lub skuleni na łóżku, nie zawsze przy dobrym świetle; długie czytanie książek wywołuje zmęczenie i niewyspanie, bo przecież trudno się oderwać od wciągającej lektury, czyż nie? Częste czytanie osłabia odporność organizmu, książki są nieraz zakurzone a regularne wdychanie kurzu może prowadzić do alergii a nawet astmy oskrzelowej. A przecież czytanie zajmuje czas, który można by poświęcić na o wiele ciekawsze zajęcia – na przykład grę w Heroes of Might and Magic III albo wypad na piwo. Mało tego – książki są silnie uzależniające a brak na nich ostrzeżeń objaśniających, że „czytanie lub życie – wybór należy do ciebie" albo „Minister Kultury ostrzega: czytanie wciąga", co jest moim zdaniem niedopuszczalne, ale każda próba wpro- ››

wadzenia takiego wymogu rozbija się o mur zbudowany przez światowe lobby bibliotekarskie, które co prawda nie działa jawnie, ale za to skutecznie.

Nie byłbym sobą, gdybym pominął wpływ tego wyjątkowo nagannego nałogu na stan finansów osoby uzależnionej. Książki kosztują, nawet te używane, a przeczytanie kilku nie wystarcza. Owszem, mole książkowe próbują sobie radzić pożyczając lektury z bibliotek i sztachając się ebookami, ale wcześniej czy później lądują o dealera, w księgarni lub antykwariacie. Mało tego – dzisiejsza wiedza techniczna popycha czytelników do zakupu nowoczesnych urządzeń wspomagających ich obsesyjny popęd do książek, takich jak czytnik Kindle. Nałogowi konsumenci literatury posuwają się do czytania nawet w środkach komunikacji miejskiej i w pracy, obniżając jej efektywność (i powodujące niezadowolenie swoich przełożonych...), a ich popęd bywa tak bezkompromisowy, że w razie braku książek zaczynają dosłownie zasysać oczami graffiti, nadruki na koszulkach przechodniów i skład płynu do płukania tkanin z lanoliną. Oto wypowiedź jednego z nich: „na wakacjach byłem u rodziny na wsi; po przeczytaniu wszystkich dostępnych książek i gazet poczułem tak silny głód czytelniczy, że zacząłem czytać metki na bieliźnie spotkanych na ulicy kobiet, za co dwa razy dostałem w twarz i raz numer telefonu, który niezwłocznie przeczytałem". Tyle mówi się o szkodliwości picia, ale nie „litr" a „litera" to prawdziwy wróg ludzkości!

Zgubne w swych skutkach czytelnictwo pociąga za sobą również implikacje społeczne. Czytanie książek nie jest grą zespołową, wymaga skupienia i samotności a owa samotność staje się częścią codzienności, zaś czytaniu towarzyszy wielokrotnie oderwanie od rzeczywistości, czytając łatwo zapomnieć o czekających obowiązkach. Nauce znane są przypadki, kiedy to małżonkowie natychmiast po wylądowaniu w łóżku sięgają… każde po swoją książkę. I choć fizycznie są przy sobie, to ona ma w tym czasie romans z zabójczo przystojnym młodym hrabią na dworze Króla Słońce a on wędruje po bezdrożach fantastycznego świata wraz z innymi krasnoludami, nosząc z dumą swój wielki młot i jeszcze większą brodę. W ten jakże podły sposób czytelnictwo przyczyniło się do rozpadu pożycia małżeńskiego niejednej pary.

Pejoratywne implikacje czytelnictwa zauważają również sami autorzy, choć niechętnie się do tego przyznają. Słynny niemiecki filozof, pisarz i poeta Fryderyk Nietzsche, w swym dziele „Tako rzecze Zaratustra", wypowiada się jasno: „to, że każdemu wolno posiąść umiejętność czytania, szkodzi z czasem nie tylko pisaniu, ale i myśleniu". A rumuński eseista Emil Cioran zapisał w swym zeszycie taką oto notatkę: „dla pisarza lepiej jest pisać nic nie mówiąc, niż czytać; pisanie jest ćwiczeniem, lektura – nie". Choć teza o negatywnym wpływie lektury nie znajduje uznania w oczach ogółu, jednak ludzie podświadomie bronią się przed jej zgubnym wpływem ograniczając czytanie książek, co nie może nie cieszyć. Natomiast to, że przeczytałeś ten esej, drogi Czytelniku, jest raczej smutne i oby był to co najwyżej przedostatni raz, bo – jak słusznie ujął Witold Gombrowicz – „koniec i bomba, a kto czytał, ten trąba". •

Kronika Towarzyska

Zaśnieżone, zaszronione, notujemy wszystko co się dzieje przy ognisku! I nie zastąpi nas jakiś szczerbaty konkurs. Przy ognisku rozmowa wre, co i rusz wychodzą na jaw przerażające sekrety. Hobbit nie jest prawdziwym mężczyzną, od kiedy uciekły mu stada, Ghulk jest zawsze gotów orać, Selina pije kompot w klubie studenckim, Joka lubi tylko powolne, grube koty. Sawyer uważa zaś, że dobre RPG to rozbudowane RPG będące RPG. Może chodziło mu o PGR-y?

Nowo mianowany Grododzierżca Field jest podejrzewany o behemocenie. Guinea ujawnił, że kompleks militarny ma kompleksy, ale nie dodał jakie może mieć to konsekwencje.

Tabris wprost marzy o praniu skarpetek Tulla, który to Tullusion nie jest Tullusionem, tylko Gothicdiego mszczącym się na Jaskini, a który za pomocą literatury politologicznej i biuściastych, napalonych dziewic, odkupił od zmiennorasego konto. Być może operacja nie udała się całkowicie, bo ponownie pojawił się w Jaskini jako Termopile i stworzył sobie alternatywne Ognisko. Za tę bezczelność został słusznie zdekapitowany.

Co do karania wielkie osiągnięcia miał Agon, którego pozbawiono prawa do cytania na łączny okres miesiąca chyba. Ostatnio zresztą moderatorzy zaczęli organizować ciche współzawodnictwo o to, kto pośle na jak najdłuższy czas niepokornych ogniskowiczów. Ostatnio prowadził Irydus, ale Tabris zapowiada, że tylko wyczekuje okazji do pozbawienia kogoś możliwości wypowiedzenia się na parę lat…

Być może dlatego postanowiono Spirytusa przeprogramować. Wolicie, by Irydusowi uruchomiono program Make_me_Mułła, czy raczej Buddhism-Mahabaya. Podobnie rozpracowano hasło wejścia do umysłu Irhaka, brzmi ono 3ton4ever…

Stosunki damsko-męskie nie rozwijają się ostatnio. Związane jest to, a to z pojawieniem się osobników zainteresowanych płcią własną, a przede wszystkim z brakiem pań.

I chociaż w pewnym momencie władze Jaskini z desperacji sfeminizowały pokaźną grupkę panów, to mimo początkowych sukcesów eksperyment zakończono. Wielka szkoda. Centrum ślubów stał się Konwent, a przecież lata tradycji, wieki kultury nie powinny iść na marne.

Krzaki przy Ognisku

ognisko w bajdurzenia

Trzask, trzask. Biało się zrobiło w Osadzie, krzaczory przykrył szron, ale osadnicy nadal przybywają tłumnie przybywają ogrzać się przy moich płomykach.

Ostatnio było ich szczególnie dużo – jak to przy Wigilii. Mistrzem ceremonii był mnich Ingham, więc tradycji stało się zadość, trzask. Liczni Osadnicy wymienili się prezentami, które oby były przydatne w nadchodzącym roku. I tak Kameliasz otrzymał coś do wykorzystania gdzieś przydatne do czegoś, albo i Nie, czekamy na opis działania... MiB otrzymał maskotkę lwiątka, kto by się spodziewał czegoś takiego po Diable z kuriozalną kosą...

Nowy grododzierżca otrzymał zegarek zaginający czasoprzestrzeń, uzbrojony w ten aparat wszystkich nas zagnie swymi pomysłami... Oprócz tego wiele, trzask, wymyślnych i przedziwnych przedmiotów krążyło wśród osadowej braci, szkoda, że nikt nie pamiętał o prezencie dla mnie, cichym bohaterze uroczystości, trzask, trzask.

Co do nowych idei Field wspominał coś o rejonizację Osady, w każdym razie brzmiało groźnie... Mam nadzieję, że gasić mnie nie zamierza, brrr.

W kręgu moich zainteresowań znalazło się sporo nowych osób, drow Agon sprawia wiele problemów, ciągle pacany wypuszcza zarodniki. Cedric, adept farmakologii zna mroczne tajniki anatomii, tajemniczy Edward gromadzi tajemnicze notatki, nikt nie wie po co, ale respekt wzbudza.

Alkarin, podobnie jak imć Edward, trzask, obserwujący wydarzenia przy mych płomykach, Architectus, wielce ciekawe opowieści mówiący, Irhak, Hobbit i Trith, z Groty przybyli, używający dziwnego tamecznego słownictwa, takiego jak jajoji chociażby. Kanako, który hodowlą kotków zasłynął, czy Nimn, w dalekich chanatach bywający.

Pojawili się też goście, od dawna niewidziany. Często jest ich mnóstwo, takich fanek Tullusiona, czy Tabrisa chociażby. Adorują swych idolów, tylko pozazdrościć. Silveres chyba dołączył do fanek Anioła, bo ogłosił go swym bóstwem. Może to ta nowa kocia forma?

Herold, szybko przemykający by ogłosić nowinę, zatrudniony chyba na pół etatu. Krzysiowych istniejący tylko for fun, czy Sirius, który z branżą kulinarną, trzask, związać się zamierza.

Dzięki temu przy mych płomykach bywa sporo osób, toczących wzniosłe dyskusje, o tym chociażby, że choć nikt nie wie wszystkiego, to każdy wie coś, czy też refleksje czy bardziej cierpi ten kto czeka zawsze, czy ten kto nigdy nie czekał na nikogo. Trzask. W samej rzeczy ciekawe...

Niestety w ferworze dyskusji zdają się nie zauważać mnie, a przecież wystarczy nieco gałązek jałowcowych, bym rozjaśniło wątpliwości, ocieplilo relacje, rozpaliło serca i wypaliło nieporozumienia...

Ognisko

Merci beaucoup!