



VALKIRIA NETWORK

LEPSZA RZECZYWISTOŚĆ

GRY KOMPUTEROWE • GRY TOWARZYSKIE • FILM • LITERATURA I KOMIKS • HISTORIA • TECHNOLOGIE

WSTĘPNIAK

Wydaje się, że czasy papierowych pism już dawno przeminęły. W XXI wieku dostęp do internetu w Polsce ma teraz praktycznie każdy. Duże i profesjonalne portale informacyjne w atrakcyjnej formie prezentują najnowsze wieści

z kraju i ze świata. Przedpremierowe recenzje nowych produktów pojawiają się natychmiast, bez marnowania czasu na składanie, drukowanie i dystrybucję. Mimo tego, kioski aż pękają w szwach od całej masy gazet, magazynów i czasopism. Wciąż pojawiają się nowe tytuły, a konkurencja nie pozwala na bylejakosć. Valkiria.net zaczynała 10 lat temu

jako portal internetowy o grach fabularnych. Teraz tworzymy serwis poświęcony ogólnie rozumianej fantastyce i rozrywce.

Poruszamy tematy z wielu dziedzin, od gier video z różnych platform, poprzez literaturę, komiks, film, historię i rekonstrukcje historyczne a na nowoczesnych technologiach kończąc.

Postanowiliśmy iść o krok dalej (choć równie dobrze można powiedzieć, że to krok wstecz) i przygotować wersję papierową naszego portalu. Dzięki temu zapewne dotrzemy do większego grona ludzi. Mamy wrażenie, że rynek potrzebuje takiej inicjatywy jak darmowy magazyn o fantastyce, grach komputerowych i rozrywce. Przygotowaliśmy także

wersję dla najmłodszych, czyli przedruk serwisu Juniorek.info.

Nasz Magazyn udostępniamy także w formie pliku PDF dla wszystkich tych, którzy z różnych powodów nie mają okazji zobaczyć wersji papierowej. Będziemy wdzięczni za wszelkie uwagi i komentarze. ■

ZAPOWIEDŹ

Temat II wojny światowej w grach komputerowych jest już bardzo mocno wyeksploatowany. Tytułów utrzymanych w realiach tego największego światowego konfliktu jest od zatrzęsienia. Mimo to zdarzają się wciąż produkcje, które wnoszą nowe spojrzenie. Lepsza perspektywa, atrakcyjniejsza forma i dodatkowe funkcjonalności. To wszystko znajdziemy w nowej grze: **Brothers in Arms: Hell's Highway**.

Seria **Brothers in Arms** to jedna z najlepszych gier FPS na rynku. Jej poprzednie części zyskały ogromne uznanie. W nowej odsłonie hitu wraz z Mattem Bakerem i resztą 101-szej dywizji powietrznodesantowej trafimy do zachodniej Europy w 1944 roku i będziemy mieli okazję wziąć udział w operacji Market-Garden. Twórcy gry wiernie odwzorowali teren walki, korzystając z obszernych źródeł historycznych (archiwalnych zdjęć, map, pamiętników i relacji). Tym razem spodziewać się możemy jeszcze lepszej grafiki i realizmu pola walki, które zapewni nam silnik **Unreal Engine 3**. Przyjaciele i przeciwnicy będą poruszać się jak żywi. Na polu walki będą się wspierać na wiele sposobów (tzw. braterstwo broni). Każdą misję trzeba będzie szczegółowo zaplanować, a później w miarę rozwoju wydarzeń dostosować się do zmiennych warunków i sytuacji. Wielkim atutem **Hell's Highway** jest możliwość wpływania na kształt otoczenia. Sceneria będzie się zmieniać pod wpływem strzałów i wybuchów. Przedmioty i budynki różnią się pod względem jakości ochrony przed ostrzałem, więc trzeba z głową wybierać miejsce schronienia. Niesamowity efekt daje np. ostrzał z ciężkiego karabinu maszynowego



do ukrytych za płotem przeciwników. Sztachety zamieniają się w drzazgi, które fruwały w powietrzu a wrody

żołnierze malowniczo padają na ziemię. Ogromna dynamika pola bitwy

zaskoczy nas swoją szczegółowością i realizmem. Ostrzał artyleryjski czy wybuchy granatów sprawia,

że pocujemy na własnej skórze niebezpieczeństwa wojny. W tym przypadku gracze posiadający pady z efektem wibracji z pewnością będą mieli więcej frajdy z rozgrywki. Czasem trzeba się mocno napocić, by utrzymać kontroler w rękach.

Przeciwnicy nie będą jedynie statyczną przeszkodą na trasie marszu. Wrogie patrole, kontrataki i zasadzki będą zaskakiwać na każdym kroku. Cały czas trzeba być skupionym i ostrożnie posuwać się naprzód, wypatrując przeciwników. W **Hell's Highway** na pewno nie sprawdzi się taktyka Rambo, polegająca na parciu do przodu i prucia do wszystkiego co się rusza. Trzeba wykorzystywać wszelkie elementy otoczenia do krycia się przed ostrzałem. W dodatku amunicja niemiłosiernie szybko się kończy i trzeba ją rozsądnie dysponować. Nieraz przyjdzie nam korzystać z porzuconego przez wrogów sprzętu. Oczywiście, jeśli ci będą za długo nas ostrzeliwać to także kończy im się amunicja.

Gra została przygotowana na wzór interaktywnego filmu wojennego. Przerywniki filmowe będą potrafiły grać na naszych emocjach. Towarzyszyć temu będzie znakomita muzyka i efekty dźwiękowe. Fabuła z pewnością pozytywnie zaskoczy wszystkich graczy. Pojawia się w niej wątek miłosny, co rzadko można spotkać w tego typu produkcjach.

Fani rozgrywek wieloosobowych znajdą dla siebie rozbudowany tryb multiplayer, który ma szansę stać się jednym z najpopularniejszych na wszelkiego rodzaju turniejach i zawodach. ■

ARTUT

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
CENA: 99,90 PLN
PC: 99,90 PLN
PS3: 239,90 PLN
X360: 239,90 PLN
Gatunek: Gra Akcji
Wydawca: Ubi Soft
Wersja językowa: gra z polskimi napisami i dialogami
Premiera: Październik 2008

POLECANE ARTYKUŁY



GC 2008

Największa europejska impreza poświęcona grom komputerowym to nie lada gratka dla wszystkich fanów. Jak wypadły tegoroczne targi w Lipsku? Kto z wystawców zachwycił, a kto rozczarował? Które pozycje cieszyły się wzięciem uczestników i w co można było pograć przed premierą? Tego wszystkiego dowiedzieć się z naszej obszernej, okraszonej zdjęciami, relacji z **Games Convention 2008**.

➤ Więcej na str. 2



MODNE GRANIE

Znudziły Was już nieśmiertelne Scrabble, Chińczyk i Eurobusiness? Pogralibyście większą paczką w coś fajnego, ale nie wiecie w co? Postanowiliśmy ułatwić Wam zadanie i zaprezentować recenzje trzech nowych gier planszowych z wydawnictwa **Kuźnia Gier**. Teraz możecie przenieść się do feudalnej Japonii, inwigilować znajomych lub po prostu ułożyć taką mozaikę, że mucha nie siada...

➤ Szczegóły na str. 10



STARS IN BLACK

Tej produkcji oczekuje każdy, szanujący się miłośnik fantastyki w naszym kraju. Sam zwiastun urosł już do pozycji „kultowego” i podsycił wciąż rosnący apetyt na niekwestionowany hit jakim będą **Gwiazdy w Czerni**. Kiedy w końcu ujrzemy je na ekranach? Skąd takie duże opóźnienie? Na te, i jeszcze kilka innych pytań odpowiada w wywiadzie dla nas **Staszek Mąderek** – twórca filmu **Stars in Black**.

➤ Szerzej - str. 11



INNE PIEŚNI

Bez wątplenia **Jacek Dukaj** jest klasą samą dla siebie w polskiej fantastyce. Nie ma w tym małym światku autora tak uważnie przygotowującego swoje koncepcje i tak pedantycznie zwracającego uwagę na szczegóły. Niektórych drażni kreacja postaci, twierdzą, że w każdej powieści jest ona dokładnie tą samą osobą. **Dukaj** jest Królem Fantastyki, a dowodem na to może być chociażby powieść **Inne pieśni**.

➤ Kontynuacja na str. 4



HISTORIA ŻYWA

Czy będąc dzieckiem, biegałeś z patykiem w dłoniach i wrzeszczałeś „ratatatatata”, udając, że strzelasz do wrogów, albo z kolegami na podwórku odgrywaliście rycerzy i ich barwne pojedynki na miecze? Niektórym takie zabawy nie przeszły do dziś. Ba, nawet poszli kilka kroków dalej i hobbystycznie zajmują się odtwarzaniem wydarzeń z przeszłości. Zobacz całą prawdę o rekonstrukcjach historycznych.

➤ Dalsza część na str. 9

GAMES CONVENTION 2008

Relacja z największego europejskiego święta graczy



RELACJA

Pierwszy raz miałem okazję wybrać się do Lipska, by uczestniczyć w największej europejskiej imprezie poświęconej grze komputerowej. Oczywiście długo się nie zastanawiałem i postanowiłem pojechać na Games Convention 2008.

Wyjazd zorganizowany przez pośrednika Targów Lipskich zapewniał przedstawicielom zgłoszonych mediów i firm, zarówno przejazd w obie strony, jak i noclegi w hotelu i opiekę na miejscu. Przyznam, że warto było zdecydować się na taki właśnie transfer na miejsce. Oprócz możliwości spędzenia czasu z pracownikami innych mediów o grach, wymiany doświadczeń i wspólnej integracji można było najnormalniej w świecie pogadać po polsku.

W okolicy Lipska przyjechaliśmy we wtorek 19 sierpnia. Wieczór był przeznaczony na aklimatyzację. Wraz z kolegami z innych portali i magazynów aklimatyzowaliśmy się w pobliskiej knajpie do późnej nocy.

Środa 20 sierpnia to pierwszy dzień targowy. Był dostępny wyłącznie dla przedstawicieli mediów i gości biznesowych. To znakomite rozwiązanie pozwalało we względnie spokojnym otoczeniu odwiedzić każde stoisko bez konieczności przepychania się w tłumie. Było luźno i swobodnie. Warto wspomnieć, że lipska hala robi niesamowite wrażenie. To monstrualny

kompleks ogromnych hal wystawianiczych, połączony z wielkim zapleczem w postaci restauracji, sal konferencyjnych i miejsc przeznaczonych do odpoczynku. Czy wspominałem już, że te hale są OGROMNE?

Na początek postanowiłem dość szybko przejść wszystkie dostępne hale, by rzucić okiem na każde ze stoisk. W ekspresowym tempie zajęło mi to około pięciu godzin. A było co oglądać... Niektóre stanowiska były dedykowane konkretnej firmie, inne jednej grze. Moją szczególną uwagę zwróciło kilka stoisk:

Electronic Arts na sporej powierzchni prezentowało kilkanaście swoich tytułów. Między innymi można było zagrać u nich w grę **FIFA 09**. Tłumy chętnych świadczyły o największym zainteresowaniu. Ponadto, **EA** poświęciło osobne stoisko dla **Warhammera Online**. W tym przypadku, oprócz komputerów, na których można było przenieść się do Starego Świata, do dyspozycji graczy przeznaczono wielki ekran, na którym można było oglądać zwiastuny gry i nagrania wideo z samej rozgrywki. Wszystko to okraszone sympatyczną scenografią.

Blizzard prezentował dwa swoje najpopularniejsze tytuły. Kilkadziesiąt stanowisk z **World of Warcraft** i nowym hitem **Starcraft #2** cieszyło się ogromnym zainteresowaniem. Do tego wszystkiego oczywiście można było pooglądać przepiękne zwiastuny gier (w tym **Diablo III**) na wielkim ekranie. Niestety wielu gości narzekało, że nie można

było zagrać właśnie w **Diablo III**. Widocznie gra nie jest jeszcze na tyle gotowa.

Wielkie stoisko gry **Fallout #3** przykuwało wzrok z oddali. Wielki bunkier wyglądał niesamowicie. Wejścia do niego pilnie strzegło kilku statystów w niebieskich kombinazonach z żółtym numerem 101 na plecach. Do środka wpuszczano po kilkanaście osób. Po przejściu labiryntu stylizowanych korytarzy trafiło się do dużej sali kinowej. Tam na wielkim ekranie odbywała się 15 minutowa prezentacja gry. Na żywo jeden z twórców przedstawiał elementy rozgrywki. Nie można było zagrać samemu, ale i tak można było poczuć się usatysfakcjonowanym tym, że nie karmiono widzów zmontowanym wcześniej gamplayem. Na koniec każdy z uczestników pokazu dostawał oryginalną wodę mineralną **Fallout #3** oraz koszulkę z PipBoyem.

Trochę zawiodłem się na stoisku **Ubisoftu**. Spodziewałem się czegoś bardziej spektakularnego. Tymczasem ani scenografia, ani liczba komputerów nie zachwyciła. Mimo to, w całkiem nastrojowej budowlu, dostępnej tylko od 18 roku życia można było zagrać m.in. w **FarCry #2** i **Brothers in Arms: Hell's Highway**.

Uwagę przykuwało także stoisko z prezentacją gry **Call of Duty: World at War**. Dżungla, w środku której wybudowano obóz wojskowy robiła świetne wrażenie. Oczywiście można było zagrać też po sieci i wziąć udział w krótkiej prezentacji gry.

Warto wspomnieć, że kilka firm zdecydowało się na przygotowanie konferencji, na których

przedstawiali swoje najnowsze produkcje. Poniżej prezentuję skrót kilku z nich:

Activision pod koniec roku wypuści **Quantum of Solace**, czyli kolejny tytuł o Bondzie. Sporo opowiedziano także o nowym **Call of Duty: World at War**, który wkrótce trafi do sprzedaży.

Na konferencji **EA** zapowiedziano m.in. grę **FIFA 09** z jej (podobno świetnym) trybem rozgrywki, polegającym na stworzeniu zawodnika i prowadzeniu go przez kolejne mecze, w których zdobywa doświadczenie i nowe umiejętności. Na początek 2009 planowana jest premiera **The Sims #3**, w którym oprócz masy nowości będzie też sporo sprawdzonych stałych elementów gry.

Konami na październik zapowiedziało **Pro Evolution Soccer 09**, w którym oczywiście ważnym dodatkiem będzie tryb kariery pojedynczego zawodnika.

Ubisoft uraczy nas na koniec roku następną częścią **Prince of Persia**. Wcześniej w sprzedaży pojawi się **Brothers in Arms: Hell's Highway**, czyli kolejna wizyta w Normandii, podczas której postrzelamy znów do nazistów. Otwarto również oficjalnie polski oddział firmy.

Oprócz otwartych konferencji, firmy z branży zapraszały na indywidualne spotkania do specjalnego Bussines Center. Tam w kameralnych warunkach, w małych grupach można było zadać szczegółowe pytania

oraz porozmawiać z twórcami gier, którzy indywidualnie prezentowali swoje tytuły.

Niestety nieubłaganie czas mijał i przyszło pożegnać się z targami.

Czwartek 21 sierpnia był już otwarty dla zwiedzających. Dzięki hordy nastoletnich Niemców zalały hale. Z ciekawością przyglądałem się, które stoiska będą cieszyć się największym zainteresowaniem. O dziwo prawdziwe tłumy skupiały się głównie przy tych, które mnie zupełnie nie interesowały. Infantylnie stoiska **Segi** czy **Konami** były wręcz zadeptywane.

Trochę rozczarował mnie fakt, że w Lipsku można było spotkać niewielu statystów przebranych za bohaterów z gier. Udało mi się zrobić wspólne zdjęcie jedynie z gwiazdą **Duke Nukem** oraz z łowcą czarownic z **Warhammer Online**. Naprawdę bardzo mnie to zdziwiło...

Przyznać trzeba, że targi **Games Convention** w Lipsku to prawdziwe święto gier. Impreza odbywa się w genialnym miejscu. Uczestniczą w niej wszyscy najpoważniejsi przedstawiciele branży elektronicznej rozrywki. Nakłady na budowę stoisk są poważne i nikt rozsądny nie decyduje się na swój udział po najmniejszej linii oporu. Gracze mogą czuć się docenieni i dopieszczeni. Mimo tego, trzeba przyznać, że niektóre firmy w pewnym sensie zawiodły.

Ze smutkiem muszę dodać, że nie spodziewam się, by w najbliższych latach można było zobaczyć coś podobnego w Polsce. Jeszcze wiele pod tym względem brakuje nam do Europy. Ale kto wie... może niedługo ktoś postara się dorównać Niemcom pod tym względem.

ARTUT



PURE (X360)



Od pewnego czasu moja konsola **Xbox 360** była katowana wyłącznie strzelankami FPS. Od czasu do czasu pozwalałem sobie na jakąś małą bi-jatykę. Zupełnie odzwyczailem się od wyścigów, dla których konsole są tym, czym Smok dla Wawelu lub szeleszczący dres dla bywalca podmiejskich dyskotek. Nie ukrywam, że z zadowoleniem, ale i „pewną taką nieśmiałością” sięgnąłem po najnowszy produkt ze stajni **Disney Interactive**. Nie spodziewałem się, że ten symulator jazdy quadami, czy jak kto woli ATV, da mi tyle frajdy.

Ogromną zaletą **Pure** jest z pewnością świetne zbalansowanie pomiędzy symulatorem i zręcznościówką. Po pierwsze mamy ogromne możliwości dotyczące projektowania własnego pojazdu, modyfikowania jego elementów, takich jak: nadwozie, opony, nadkola, rama itp. A jednocześnie, po drugie, możemy poszaleć i poskakać po masie różnych przeszkód i elementów tras, korzystając jedynie z naszego wiernego pada, bez konieczności kontrolowania dużej ilości wskaźników i trzymania pod ręką obszernej instrukcji sterowania.

Oczywiście istnieje kilka trybów rozgrywki, więc oprócz zwykłych wyścigów będziemy mogli zmierzyć się np. z trybem freestyle. Naszym zadaniem będzie wykonywanie przeróżnych akrobacji na latającym quadzie. No właśnie... **Pure** to przede wszystkim niesamowite tricki wykonywane zazwyczaj w trakcie „lotu” naszym pojazdem. To dzięki przeróżnym kombinacjom zdobywamy punkty, które możemy później zainwestować w trakcie dalszej kariery.

Przyznać trzeba, że te przeróżne kombinacje akrobatyczne, połączone z prędkością szalejącego ATV sprawiają ogromną radość. Na dodatek oczywiście model jazdy różni się w zależności od podłoża, po którym się poruszamy. Zupełnie inaczej jest, gdy prujemy naszymi oponami piasek, błoto, trawę czy kamienie. Tu należy się uklon w stronę twórców. Wykonali kawał dobrej roboty!

Ogromne wrażenie robi także sceneria gry. Plenery są bardzo ładnie odwzorowane i czasem można się zagaścić na to, co widać na ekranie. Grafika jest kolejnym mocnym atutem.

Warto wspomnieć także o efektach dźwiękowych. Wszelkiego rodzaju odgłosy są bardzo realistyczne. Ryk silników, chlupot błota czy przeraźliwe odgłosy zderzeń sprawiają, że gracz może mocno wczuć się w rozrywkę. Na dodatek muzyka, którą słyszymy w tle, świetnie pasuje do rozgrywki.

Podsumowując, trzeba uznać **Pure**

za tytuł wyjątkowo udany. Jest to gra dopracowana i atrakcyjna, która sprawia ogromną satysfakcję z zabawy. A o to wszak przede wszystkim chodzi. ■

ARTUT

PURE (X360)	
OCENA 95%	Gatunek: sport
CENA: 219,90 PLN	Kategoria wiekowa: od 7 lat
	Wersja językowa: w całości po angielsku
	Nośnik i ilość: 1 DVD
	Wydanie / seria: edycja premierowa
	Premiera: 09 października 2008

ZAPOWIEDŹ

STARCRAFT 2



Targi **Games Convention 2008** w Lipsku były wyjątkowe pod każdym względem. Jednym z hitów imprezy była prezentacja gry **StarCraft #2** oraz możliwość zagrania w ten mega-hit Blizzarda.

Twórcy przygotowali specjalną wersję gry, w której można było wybrać tryb rozgrywki: skirmish lub multiplayer. W pierwszym wypadku mogliśmy wybrać rasę, którą chcemy zagrać i rasę przeciwnika, z którym będziemy walczyć. W rozgrywce sieciowej mieliśmy okazję zdecydować, w kogo się wcielimy, a wróg był losowany z listy graczy oczekujących. W obu przypadkach rozgrywka trwała tylko 20 minut.

Trzeba przyznać, że **Blizzard** odważył się na kawał dobrej roboty! **StarCraft #2** nie jest w żaden sposób uduchowiany i przekombinowany. Twórcy zdecydowali się po prostu ulepszyć i unowocześnić swój hit. I tak możemy zobaczyć w akcji trzy, dobrze nam znane rasy: Terran, Protosów i Zergów. Silnik najpopularniejszego na świecie RTSa przenosi nas w świat 3D. Kamera po starcie jest zawieszona w górze, ale możemy ją zbliżyć tak, by podziwiać szczegóły środowiska, budynków i jednostek.

Oczywiście, po starcie, naszym zadaniem jest wydobywanie kryształów i gazu, oraz dbanie o zaplecze ekonomiczne. No i tu zaczyna się prawdziwa zabawa. Wszystkie budynki są po prostu przepiękne. Etap budowy poszczególnych struktur zrobiony jest tak cudnie, że na początek szalenie rozprasza. Gracz nie jest w stanie oprzeć się podziwianiu ich rozbudowy. Do tego wszystkiego dochodzą animacje i komunikaty wyświetlane w prawym dolnym menu. Na minimapie pokazywane



▶ **Odwieczna walka Zergów z Protosami**

są symbole oznaczające zakończenie prac nad budową. Możemy się poczuć jak prawdziwy wódz kontrolujący panel dowodzenia.

Trzeba przyznać, że nie dostajemy do dyspozycji odgrzewanego kotleta. Gra została rozbudowana i ulepszona. Przybyło kilka nowych jednostek, część starych ma zmienione niektóre funkcje i możliwości. Ze smutkiem muszę jednak przyznać, że nie miałem okazji dokładniej sprawdzić każdej jednostki i każdej rasy. Skupiłem się na moich ulubionych Terranach i... jestem po prostu zachwycony. Koledzy, którzy wraz ze mną testowali **StarCrafta #2** próbowali swoich sił innymi rasami. Ich entuzjastyczne oceny potwierdziły moje przypuszczenia. Blizzard słucha sugestii graczy i wciela je w życie.

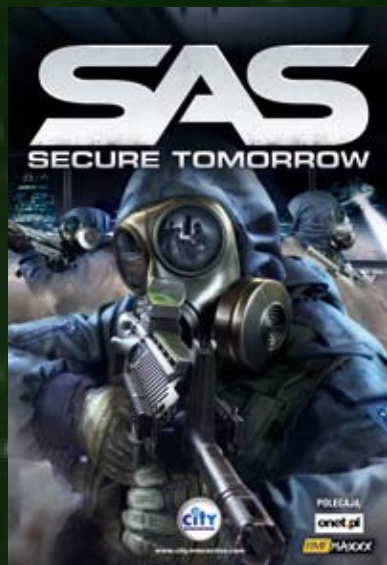
Przekonałem się, że rynek wkrótce opanuje prawdziwy megahit. Bez krztyny przesady będzie można przyznać, że „umarł król, niech żyje król”. **StarCraft #2** z pewnością zdominuje świat RTSów i będzie flagowym tytułem we wszystkich turniejach. Niestety przyjdzie nam jeszcze nieco poczekać na premierę. Ale warto się trochę pomęczyć... Naprawdę warto... ■

ARTUT

STARCRAFT 2	
CENA: NIEUSTALONA	Gatunek: RTS
	Producent: Blizzard Entertainment
	Wydawca: Blizzard Entertainment
	Dystrybutor: CD Projekt
	Premiera: 2009
	Platforma: DVD



SAS: SECURE TOMORROW



Polska firma **City Interactive** wciąż się rozkręca. Mam wrażenie, że powoli całkowicie przejmują krajowy rynek niskobudżetowych produkcji. Ich gry ciężko porównać do światowych hitów, ale o ile odstają od nich technicznie (czasem mniej, czasem bardziej), o tyle ceny są nieporównywalnie niższe. Większość nie przekracza kwoty 19,99 PLN a to dla zwykłego gracza bardzo rozsądna propozycja.



SAS: Secure Tomorrow należy właśnie do serii gier tanich. Dzięki niej mamy szansę wcielić się w członka elitarniej jednostki komandosów brytyjskich, którzy wiernie służą Jej Królewskiej Mości.

Fabula gry jest fikcyjna. Naszym zadaniem jest uratowanie Wielkiej Brytanii (i w sumie całego świata) przed tajemniczą organizacją terrorystyczną o nazwie Cold Path. W misji będą nas wspomagać koledzy z oddziału. Przyznać trzeba, że jest to całkiem rozsądne rozwiązanie, bo ileż można samotnie ratować planetę przed szaleńcami i złoćwierzami. Dzielne wsparcie o dziwo wcale nie płące się tylko pod nogami. Rzeczywiście wspierają nas i potrafią całkiem celnie zdejmować kolejnych przeciwników, których wcale nie brakuje. Oczywiście sami też będziemy musieli postrzelać, bo nikt nie wyręczy nas całkowicie w robocie.

Na uwagę zasługuje poziom graficzny i projekt całej rozgrywki. Twórcy zastosowali silnik **Jupiter-Ex**, który zgrabnie sobie radzi przy strzelankach FPS. Z oświetleniem jest całkiem nieźle,

tekstury są zupełnie rozsądne, modele przeciwników także robią dobre wrażenie. Z pewnością sporą zaletą jest to, że możemy nieźle zdemolować otoczenie. Nikomu z twórców gier nigdy nie udało się w tej dziedzinie dojść do ideału, a tym bardziej nie osiągnął tego zespół z **City Interactive**. Mimo tego, możemy sobie postrzelać przez miękkie zasłony, porozbijać szyby czy zdezelować niektóre meble i sprzęty.

Lokacje są całkiem rozsądnie zaprojektowane. Możemy poznać m.in. więzienie czy pociąg biegnący po centrum finansowym. Do dyspozycji mamy niestety niewielki arsenał broni, ale za to sprzęt działa całkiem sprawnie i jest z nim sporo zabawy. Trzeba wspomnieć również o podkładzie muzycznym, potrafiącym podsyć emocje w grze i o efektach dźwiękowych, które są bez zarzutu.

Jeśli ktoś, kto spodziewał się wielkiej różnorodności map czy długiej i wielowątkowej fabuły będzie rozczarowany. **SAS** to kolejna gra z serii produktów na jeden raz. Średnio doświadczony gracz ukończy zabawę w ciągu jednego, krótkiego wieczora. Na pocieszenie dostajemy również tryb multiplayer ze standardowymi trybami

rozgrywki. To przedłuża żywotność produktu, choć nie sądzę by ktoś chciał trzaskać po sieci przez kilka miesięcy.

Ogólnie trzeba przyznać, że jak na niskobudżetową i taną grę, **SAS: Secure Tomorrow** jest całkiem rozsądną propozycją. W żadnym wypadku nie można jej nazwać przełomową czy nowatorską, ale twórcy wcale nie mieli takich ambicji. Za niewielkie pieniądze dostajemy rozsądny produkt, który zapewni nam trochę zabawy. Doświadczeni gracze nie powinni po niego sięgać gdyż raczej się zawiodą. Natomiast zwykli miłośnicy strzelanek, którzy nie mają dużo czasu na granie z pewnością będą zadowoleni. ■

ARTUT

SAS: SECURE TOMORROW	
OCENA 70%	Gatunek: FPS
CENA: 19,99 PLN	Kategoria wiekowa: od 18 lat
	Wersja językowa: w całości po polsku
	Nośnik i ilość: 1 DVD
	Premiera: 15 września 2008
	Wydawca: CITY Interactive
	Wymagania systemowe:
	• Microsoft Windows XP/Vista, DirectX 9.0c (zainstalowany na płycie DVD) lub nowszy
	• CPU 2.0 GHz, 512 MB pamięci RAM (1GB dla Windows Vista)
	• Karta graficzna GeForce FX5700 lub Radeon 9700 z 128 MB pamięci
	• GB wolnego miejsca na dysku (4GB dla Windows Vista)
	• Napęd DVD-ROM o minimum czterokrotnej prędkości odczytu
	• 16-bitowa karta dźwiękowa zgodna z DirectX 9.0
	• Szerokopasmowe łącze internetowe lub sieć lokalna (tylko przy grze dla wielu graczy)
	• Mysz, klawiatura



RECENZJA

INNE PIEŚNI



Bez wątpienia **Jacek Dukaj** jest klasą samą dla siebie w polskiej fantastyce. Nie ma w tym małym światku autora tak uważnie przygotowanego swoje koncepcje i tak pedantycznie zwracającego uwagę na szczegóły. Niektórych drażni kreacja postaci, twierdzą, że w każdej powieści jest ona dokładnie tą samą osobą. Ile w tym prawdy? Nie mnie oceniać... W końcu każdy autor ma swój ulubiony temat. Dla mnie **Dukaj** jest Królem Fantastyki, a dowodem na to może być chociażby powieść *Inne pieśni*.

Powieść opowiada o losach Hieronima Berbeleka, niegdyś wielkiego strategosa, który został pozbawiony swej formy przez niepokonanego Czarnoksiężnika. A utrata formy to największa tragedia w świecie wykreowanym przez **Dukaja**. To ona decyduje o możliwości podporządkowania sobie innych. Bez niej Hieronim stał się osobnikiem nieco żalonym, który tolerowany jest wśród arystokracji jedynie przez wzgląd na dawno minione zwycięstwa. On sam też nie ma powodów by żyć, by się odbudować. Aż do momentu, gdy po wielu latach rozłąki przyjdzie mu opiekować się własnymi, prawie nieznanymi dziećmi i gdy poznaje tajemniczą, lecz nieodparcie pociągającą Szulimę. Te dwa wydarzenia sprawiają, że były największy strategos zaczyna coraz częściej myśleć o powrocie do dawnej siły.

Okazuje się to zbawienne, biorąc pod uwagę, że świat potrzebuje kogoś potrafiącego poradzić sobie z toczącym go rakiem – skrzywieciem. Skolioza obejmuje coraz szersze połacie afrykańskiego kontynentu i zaczyna zagrażać ludzkim królestwom. Pod jej wpływem świat staje się nieogarnionym i niepoznawalnym chaosem.

Fabula sama w sobie jest świetna, wciągająca, zaskakująca i trzymająca w napięciu. Na dodatek niesza-blonowa. Na jej stworzenie w takiej formie pozwoliła specyficzna kreacja świata. Rzeczywistości, która na pierwszy rzut oka przypomina w jakimś sensie Europę. Jednak różni ją wszechwładność „formy”. Kratystosi, tekntesi, strategosi – wszyscy oni potrafią narzucić swoją formę żywym istotom i przedmiotom. Stąd bierze się zupełnie inna, fascynująca fizyka i wizja ustroju społecznego. Choćby ze względu na świat warto sięgnąć po *Inne pieśni*.

Dukaj jak zwykle stawia też kilka pytań, oczywiście nie dając na nie odpowiedzi. Jako recenzent nie mogę dokonywać interpretacji i pisać o tym, co autor miał na myśli. Jednak przypominało mi to problem poruszony w świetnym *Ślepowidzeniu*

Wattsa. Jak człowiek radzi sobie skonfrontowany z niepoznawalnym? Z tym, że Polak poszedł o wiele dalej – skrzywienie jest czystym chaosem, który opisać można by było jedynie będąc nim samym. Cały czas przewija się tu relatywizm poznania. Najlepiej przeczytać samemu.

Książka ukazała się w oprawie godnej Mistrza. Kolekcjonerskie wydania wszystkich powieści **Dukaja** to coś, co ucieszy oko każdego fana. Twarde oprawy i opracowanie graficzne stoją na najwyższym poziomie.

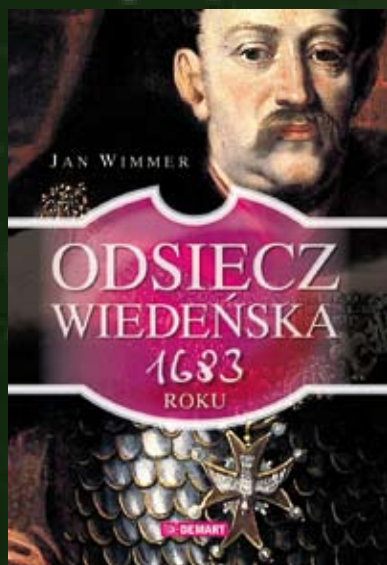
Szczerze mówiąc, wydaje mi się, że tej książki nie muszę nikomu polecać – kto jej jeszcze nie przeczytał, ten powinien poczuć się zobowiązany do zrobienia tego jak najszybciej. Powieść jest wciągająca i można ją pochłoniąć nawet bez wgłębiania się w filozoficzne jej aspekty. Jednak dopiero uważna lektura przynosi prawdziwą satysfakcję. Mam nadzieję, że Wy także ją docenicie.

kosmacz

OCENA 95%
INNE PIEŚNI
 Autor: Jacek Dukaj
 Oprawa: twarda
 Liczba stron: 528
 Dział: Proza, dramat
 Seria: Proza
 ISBN: 978-83-08-04226-7
 Wydawca: Wydawnictwo Literackie
 Premiera: Maj 2008
 CENA: 49,90 PLN

RECENZJA

ODSIECZ WIEDENSKA 1683 ROKU



325. rocznica Odsieczy wiedeńskiej jest świetną okazją dla polskich wydawnictw, by pokazać książki i albumy przypominające ten wielki sukces naszego oręża. **Demart**, znany w kraju głównie jako wydawnictwo kartograficzne przygotował piękny album poświęcony triumfowi nad Turkami.

Na pierwszy rzut oka wielu czytelników zwróci uwagę na ładne wydanie. Twarda i solidna okładka, urokliwa wyklejka i błyszczący, gruby papier to z pewnością duże zalety. W środku znajdziemy wiele zdjęć, rycin i grafik oraz oczywiście bardzo dokładne i czytelne mapy, z których słynie **Demart**.

Autorem książki jest **prof. Jan Wimmer** – wieloletni pracownik **Wojskowego Instytutu Historycznego**. Należy przyznać, że jego praca jest nad wyraz interesująca. Czyta się ją znakomicie. **Wimmer** nie popisuje się swoją głęboką wiedzą, tak jak niektórzy jego koledzy. Rzetelnie, szczegółowo, ale i przystępnie przedstawia szczegółowy opis zarówno przyczyn, przebiegu jak i skutków Odsieczy wiedeńskiej. W swych badaniach autor starał się być obiektywny i nie popadać w zbytnią egzaltację patriotyczną. Nie zmienia to jednak faktu, że można ją uznać za solidny pomnik utrwalający pamięć o wielkim zwycięstwie naszych

wojsk. Nie bez przyczyny głównym bohaterem pracy jest król Jan III Sobieski. Autor poświęcił mu wiele uwagi.

Bardzo ciekawy jest również ostatni rozdział na temat oceny Odsieczy przez potomnych jak i współcześnie żyjących. **Wimmer** wspomina w nim choćby o publikacjach z zachodniej Europy, o których mniej dociekliwi pasjonaci tego okresu z pewnością niewiele wiedzieli.

Pojawił się w albumie również słowniczek wyjaśniający niektóre nazwy, występujące w publikacji. Znalazło się również miejsce na obszerny spis użytych źródeł.

Podsumowując, na pewno należy uznać książkę za bardzo dobrą pozycję. Piękne wydanie dodatkowo sprawia, że album jest bardzo atrakcyjny, zwłaszcza przy okazji obchodów rocznicowych.

ARTUT

OCENA 90%
ODSIECZ WIEDENSKA 1683 ROKU
 Autor: Jan Wimmer
 Wymiary: 204 x 296 mm
 Liczba stron: 136
 Oprawa: twarda
 Redakcja: Elżbieta Olczak
 Wydawca: Demart
 Premiera: Wrzesień 2008
 CENA: 49,90 PLN

RECENZJA

PŁOMIEŃ I KRZYŻ #1



Chyba nie warto po raz kolejny pisać, że wydawnictwo **Fabryka Słów** zrobiło w Polsce prawdziwą rewolucję. Wydają świetnych autorów, ich książki są znakomicie ilustrowane, okładki są piękne, a poziom druku i cena biją na głowę konkurencję.

Jedną z gwiazd lubelskiej oficyny jest **Jacek Piekara**. Jego cięty język i dość kontrowersyjne komentarze są szeroko znane w środowisku nadwiślańskiego fandomu. I co, jak co, ale **Piekara** umie pisać. Jego cykl fantasy o inkwizytorze Mordimerze Madderdinie od wielu lat cieszy się rosnącą popularnością. Świat oparty na późnośredniowiecznej Europie, w której panuje tylko jedna, słuszna religia jest szalenie barwny i plastyczny. **Piekara** poszedł jednak dalej i w jego wizji Chrystus w czasie ukrzyżowania nie ofiarował swego życia, by odkupić winy. Porwał za miecz i wywarł krwawą zemstę na prześladowcach.

W opowiadaniach **Jacka** to Inkwizycja gra pierwsze skrzypce. Nic dziwnego, że głównym bohaterem został właśnie sługa Świętego Oficjum.

Płomień i krzyż to pierwszy tom opowiadań, których akcja dzieje się przed fabułą znanych nam wcześniej historii o Mordimerze. Z tej książki dowiadujemy się skąd wziął się Inkwizytor i jaka była jego młodość... a dzieciństwo miał wyjątkowe.

Trzeba przyznać, że **Piekara** pisze wciąż coraz lepiej. Pomysł na świat jest

rozwijany i staje się jeszcze bardziej atrakcyjny. Opowiadania zaskakują, tajemnic przybywa a akcja nie pozwala się oderwać od czytania. Ciężko jest mi pisać o tej książce, ponieważ nie chcę i nie mogę zepsuć zabawy potencjalnemu czytelnikowi, który jeszcze tej nie miał okazji jej poznać.

Ja, w każdym razie, byłem nią zauroczony. Śmiałbym twierdzić, że jest to na pewno świetny materiał na film, a jeszcze lepszy na grę komputerową. Mam nadzieję, że któryś z producentów zainteresuje się twórczością **Piekary**. Naprawdę warto!

ARTUT

OCENA 95%
PŁOMIEŃ I KRZYŻ #1
 Autor: Jacek Piekara
 Liczba stron: 346
 Wymiary: 125 x 195 mm
 Oprawa: miękka
 Seria: Bestsellery polskiej fantastyki
 ISBN: 978-83-7574-001-1
 Wydawca: Fabryka Słów
 Premiera: Sierpień 2008
 CENA: 29,99 PLN

WYWIAD

PATRICK ROTHFUSS



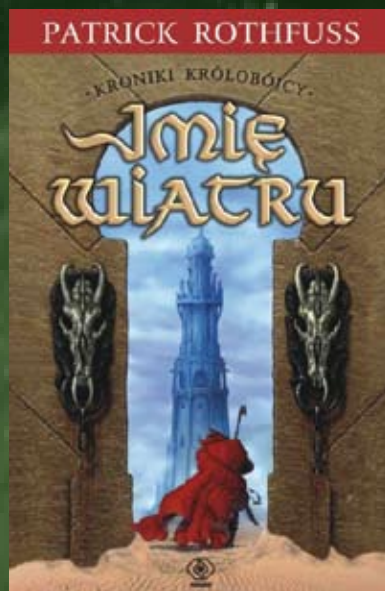
Robert Cichowlas: Pat, moje pierwsze pytanie dotyczy będzie powieści *Imię wiatru*, pierwszego tomu trylogii „Kroniki Królobójcy”, która lada moment wypełni księgarskie półki w Polsce. Wiem, że w innych krajach książka została świetnie przyjęta, zdobyła kilka prestiżowych wyróżnień. Przybliżysz nam, polskim fanom fantasy, czego możemy się po tej pozycji spodziewać?

Patrick Rothfuss: Jestem naprawdę kiepski w odpowiadaniu na tego typu pytania. Sporo osób mi je ostatnio zadaje, a ja mam wielki problem z powiedzeniem choćby kilku słów o tej opowieści. Lepiej będzie, jeśli wygrzebieś skądś czyjeś streszczenie, gdyż w tej kwestii lepiej na mnie nie polegać. Oto, w czym problem: Problem w tym, że książka traktuje o wielu sprawach. Gdybym potrafił z łatwością zawrzeć je w trzydziestu słowach, napisanie całej książki wydawałoby się zbędne. Stworzyłbym tylko reklamówkę i zaoszczędziłbym wszystkim wiele czasu. Poza tym nie możesz oczekiwać od autora, że opowie ci prawdę o własnej książce. To tak, jakbyś zapytał matkę o swoje małżeństwo. Spuchną ci uszy od słuchania. Z pisarzami jest podobnie. Za bardzo kochamy swoje dzieci, by widzieć je obiektywnie. W dodatku jesteśmy bardziej niż skorzy do kłamstwa, ponieważ chcemy, żebyś czytał nasze książki. Nie. Zdecydowanie nie jestem w tej kwestii źródłem, na którym możesz się opierać.

Czy zabierając się do pisania Imienia wiatru, wiedziałeś już, że powstanie trylogia?

Zdecydowanie nie. Po prostu pisałem powieść. Początkowo sądziłem, że powstanie tylko jedna książka, lecz po jakimś czasie zaczęła się robić coraz dłuższa i dłuższa... W końcu zdałem sobie sprawę, że jest bardzo, bardzo długa i że muszą powstać kolejne tomy. Kontynuowałem

więc pisanie, będąc pewny, że to początek cyklu.



Bohater książki jest magiem, złodziejem, muzykiem, zabójcą, człowiekiem budzącym podziw, ale jednocześnie postacią niebezpieczną. Trzeba przyznać, że ma dość skomplikowany charakter. Długo pracowałeś nad konstruowaniem jego portretu psychologicznego?

Ewoluuował z każdą kolejną stronicą. Gdy zaczynałem pisać powieść, miałem go dopracowanego, lecz w trakcie tworzenia ulegał pewnym przemianom. Można powiedzieć, że pracowałem nad jego charakterem przez ponad dziesięć lat. Muszę podkreślić, że od początku pragnąłem, by wszystkie moje postacie były skomplikowane i realistyczne. Zbyt dużo bohaterów powieści fantastycznych jest stereotypowych. Po prostu są banalni. Chciałem, żeby moi byli inni. Żeby byli wiarygodni i świeży.

Tad Williams napisał o tej książce, że jest zabawna i przerażająca, a nader wszystko, przekonująca. To sztuka – potrafić wykreować świat i bohaterów w taki sposób, by wywołać szereg emocji. Ty poradziłeś sobie wyśmienicie, powieść czyta się podobno jednym tchem. Powiedz mi, kiedy zrodził się pomysł na tę historię i jak długo zmuszony byłeś się przygotowywać zanim napisałeś pierwsze zdanie?

Prawdopodobnie byłoby mi łatwiej, gdybym poświęcił więcej czasu na przygotowania, zanim zasiadłem do pisania. Jednak ja dosłownie zanurkowałem w tę opowieść. W rzeczywistości początkowo nie wiedziałem, na co się porywam. W pewnym sensie było to dobre, bo dzięki temu moja historia ulegała spontanicznym modyfikacjom. Lecz pojawił się też problem błędów, których bardziej doświadczony pisarz zapewne by uniknął, solidnie się przygotowując przed rozpoczęciem pisania. Bardzo wiele czasu zajęło mi napisanie tej książki i zadowolony jestem z wyniku. Wiele się nauczyłem, pisząc tę powieść. A gdybym miał cofnąć czas i pojawiłaby się możliwość, by zmienić coś w tekście, prawdopodobnie nie zmieniłbym nic.

W chwili obecnej masz sporą rzeszę fanów, którzy tylko czekają, aż na rynku pojawi się twoja kolejna książka. W błyskawicznym tempie stałeś się niezwykle popularny. Ciekawi mnie, czy ta popularność w jakimś stopniu odmieniła twoje życie?

Nooo... Nie wiem, czy aż w tak „blyskawicznym”. Pracowałem nad książką przez długi, długi czas. Czasami żartuję sobie z ludźmi, mówiąc: „To fantastyczne. Napisanie książki zajęło mi czternaście lat, sukces zaś osiągnąłem w ciągu jednego dnia!”

Masz świetny kontakt z czytelnikami, lubisz z nimi rozmawiać. Często pytają cię o to, jak zostać pisarzem? Co im odpowiadasz?

Wielu z nich pyta. W wielu przypadkach wygląda na to, że oczekują czegoś w stylu zdradzenia sekretu... Tak jakbym zrobił jakąś efektowną magiczną sztuczkę, a oni chcą się dowiedzieć, jak to zrobiłem i jak mogą dokonać tego samego. Niestety, nie jest to takie proste. Nie mogę najzwyczajniej w świecie stwierdzić: „Gołębie były w mojej kieszeni od samego początku”. Kluczem do zostania dobrym pisarzem jest... pisanie. Przeglądanie tego, co się napisało. Niszczyć. Pisać. Przeglądać od nowa. Całymi godzinami i miesiącami. Im większa praktyka, tym lepiej ci idzie. To jest zawsze moją najlepszą radą. Mówię im, by usiedli i zaczęli pisać. To jedyny sposób, który tak naprawdę działa.

Od dziecka czytywałeś masę książek, gdyż, jak powtarzasz, nie miałeś kablówki. Czy były to pozycje z gatunku fantasy, czy może gatunkiem tym zainteresowałaś się z biegiem kolejnych lat?

Rzeczywiście sporo czytałem. W większości były to pozycje fantasy, czytałem też wiele fantastyki naukowej. Nie żeby była wielka różnica między nimi... Później zaś nauczyłem się czerpać sporą przyjemność z lektury klasyków, takich jak Chaucer, Cervantes, Shakespeare.

Co najbardziej pociąga cię w tworzeniu fantasy?

W mojej opinii dwa podstawowe pytania, na które wszyscy pisarze starają się odpowiedzieć. Ten, który nie tworzy fikcji literackiej, pyta „Co jest?”, lecz pisarz fantasy zapytuje: „co jeśli”? To właśnie pytanie, które intryguje mnie najbardziej. Sądję, że żaden gatunek nie podkreśla go lepiej niż właśnie fantasy.

Czy któryś z autorów miał wpływ na twoją twórczość?

Większość moich ulubionych pisarzy stanowi dla mnie sporą inspirację. Tylko inspirację, wpływu na to, co robię, nie mają. Kiedy przeczytam coś błyskotliwego napisanego przez Pratchetta, Gaimana, Jossa Whedona czy Petera S. Beagle’a, nie myślę: „Chcę napisać coś takiego”. Myślę: „Chcę napisać coś tak dobrego jak to”.

Uczysz języka angielskiego na uniwersytecie, sporo czasu spędzasz, grając w gry komputerowe. Jak w takim razie znajdujesz czas na pisanie?

Heh. Ostatnio musiałem zrezygnować z wielu przyjemności, ponieważ potrzebowałem więcej czasu właśnie na pisanie. Wziąłem długi urlop i w chwili obecnej nie uczę, choć mam nadzieję jeszcze kiedyś wrócić do pracy wykładowcy, zająć się kursem kreatywnego pisania. Na razie zadowolam się, prowadząc pomniejsze warsztaty pisania.

Co sądzisz o konwentach fantastycznych i ludziach, którzy się na nich pojawiają? Rozmawiałem z kilkoma pisarzami tworzącymi fantasy, którzy przyznali, że choć uwielbiają konwencję, w której tworzą, nie bardzo potrafią odnaleźć się na imprezach jej poświęconych. Jak to wygląda w twoim przypadku?

Lubię konwenty, po każdym mam bardzo przyjemne wspomnienia. Jestem ich maniakiem od dawien dawna. W najbliższym czasie wybieram się na kolejne. Kocham siedzieć naprzeciwko czytelników, rozmawiać o książkach i prowadzić warsztaty pisania. Uwielbiam spotykać się z fanami i podpisywać książki. Nawet ubieram się stosownie do okazji! Potrafię się świetnie upodobnić do ogrodowego skrzata!

Słyszałeś kiedykolwiek o polskim konwencie POLCON?

W tej chwili słyszę o nim po raz pierwszy. Oplaca się przyjechać?

Zdecydowanie. Ostatnie pytanie: czy po zamknięciu debiutanckiej trylogii masz w planach napisanie kolejnej?

Mam w planach opowiedzenie jeszcze niejednej historii. W chwili obecnej jednak koncentruję się głównie na pisaniu drugiej książki z cyklu. Sporo ludzi czeka na nią niecierpliwie i chcę, żeby była tak bliska doskonałości jak to tylko możliwe! ■

Wydawnictwo REBIS

RECENZJA

DEMONY



Wydawnictwo Red Horse od jakiegoś czasu zaczyna stawiać na młodych autorów poruszających się w tematyce grozy. Najpierw były dwie części antologii horroru – *Trupojad* i *Pokój do wynajęcia*, gdzie zebrano prace konkursowe, potem pojawiły się *Błędy Jakuba Małeckiego* (jego druga książka jest już w przygotowaniu), a teraz – dokładnie 10. października pojawiły się *Demony* Łukasza Śmigla, którego opowiadania mogliśmy znaleźć do tej pory jedynie w prasie lub internecie.

W opisie pozycji na stronie Wydawnictwa przeczytać można, że to 12 opowiadań, niczym 12 nowych odcinków *Strefy Mroku*. Zgadza się z tym całkowicie, chociaż to odcinki cyklu – każdy inny, każdy ciekawy, każdy kończący się w mniej lub bardziej,

ale zaskakujący sposób. Rozrywka na całego.

Największą zaletą *Demonów* jest właśnie to, że mamy w nich do czynienia z ogromną różnorodnością. Niby wszystkie utrzymane w konwencji grozy, ale tematyka poruszana przez Śmigla jest niejednorodna. Od zwykłego kryminału, poprzez światy alternatywne, podróże w czasie, aż do typowego horroru z przedwiecznym Złem w roli głównej. Niektóre historie potrafią przynębić, inne rozbawić, ale wszystkie wciągają. Chcemy poznać zakończenie każdej opowieści, bo wiemy, że przeważnie czeka nas na końcu niespodzianka. Nie ma w tych opowiadaniach nudy, autor wie dokładnie, ile zaserwować odbiorcy i kiedy przerwać.

Łukasz Śmigiel ma lekkie pióro oraz dobry styl, chociaż prosty i bez słownej ekwilibrystyki. Czasem zdarzy się drobny błąd stylistyczny, ale nie przeszkadza to żadną miarą w odbiorze. Opowiadania pisane są barwnie, tak że przed oczami przewijają nam się obrazy, niczym kadry filmu. Biorąc do ręki *Demony* i rozpoczynając ich lekturę, czytelnik od razu wie, że będzie to książka lekka, bez próby poruszania jakichś wyższych wartości. Ale o to właśnie w tej antologii chodzi – aby człowiek mógł spokojnie usiąść, czy to w domu czy w tramwaju jadącym do pracy i na chwilę odciążyć swój umysł od spraw codziennych. Żeby zagłębił się w opowiadania z czystą przyjemnością, licząc na dobrą zabawę. Tym właśnie raczy nas Śmigiel.

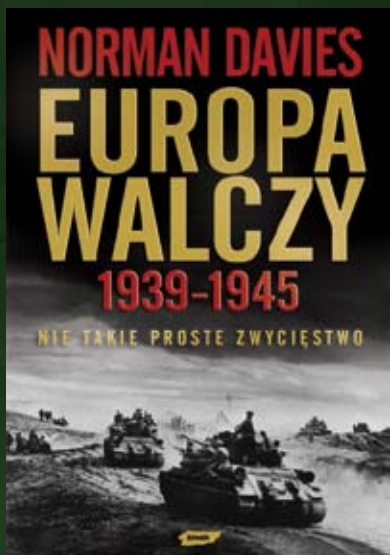
Cóż mogę dodać na koniec? Ano może tyle, że *Demony* to naprawdę dobra, lekka lektura, która dostarczy Wam wiele rozrywki i warto po nią sięgnąć. Fani *Strefy Mroku* i *Po tamtej stronie* powinni zaopatrzyć się w tę pozycję obowiązkowo. Pozostałym także polecam, bowiem dla lepszego samopoczucia potrzebne jest, aby ktoś czasami opowiedział nam historię, a może nawet 12 historii. ■

Sharn

DEMONY
Autor: Łukasz Śmigiel
Wymiary: 125 x 195 mm
Liczba stron: 328
Oprawa: miękka
ISBN: 978-83-60504-64-2
Wydawca: Red Horse
Premiera: październik 2008

RECENZJA

EUROPA WALCZY 1939-1945



Książek, które zajmują się II wojną światową jest bez liku. Większość z nich skupia się na jakimś konkretnym aspekcie tego światowego konfliktu. Dzięki temu ów fragment może być dokładnie zbadany. Mięwa to jednak swoje minusy, gdyż skupienie się na wybranym elemencie może przysłonić nam szerszy kontekst tematu.

Natomiast, gdy spotkamy się z dziełem, które stara się objąć całość zmagania, przychodzi obawa, że temat może być potraktowany pobieżnie i autor, starając się opowiedzieć o wszystkim, w konsekwencji nie powie nam nic. Tego trudnego zadania, czyli uchwycenia całości wydarzeń, jakich świadkiem był cały świat w latach 1939 - 1945 podjął się profesor Norman Davies w swoim dziele *Europa walczy 1939-1945. Nie takie proste zwycięstwo*.

O samym Normanie Daviesie można pisać naprawdę wiele. Jedni traktują jego słowo niemal jak niepodważalną prawdę historyczną. Inni podchodzą raczej z dystansem do niektórych jego tez. Jedno jest pewne: jest on jednym z najpopularniejszych i najbardziej cenionych historyków w Polsce. Nieważne, czy przez wzgląd na jego wiedzę, umiejętności pisarskie, czy tematykę, jaką się zajmuje. Obecnie *Proffesor Emeritus* uniwersytetu w Oksfordzie znany jest ze swych zainteresowań Europą środkową i wschodnią, w szczególności zaś właśnie Polską. Doktoryzował się na Uniwersytecie Jagiellońskim, został uhonorowany, między innymi, Krzyżem Kawalerskim.

Mówiąc w skrócie, książka *Europa walczy* jest historią II wojny światowej w pigułce. Oprócz przedstawienia całości zmagania, Davies postawił sobie za zadanie zdemaskowanie stronnicego postrzegania konfliktu przez różne nacje, w zależności od tego, jaka prawda historyczna danemu państwu pasuje. Zarzuca Aliantom, że przypisują sobie zbyt wielkie zasługi podczas walki z nazistowskimi Niemcami. Wyrzuca Rosjanom, że pamiętają ze swojej historii tylko to, co chcą pamiętać. We wstępie autor zapowiedział, iż najwięcej miejsca w jego książce zajmą główni aktorzy działań wojennych, czyli ZSRR, USA, Niemcy. Nie zabraknie jednak najważniejszych dla Polaków aspektów tego konfliktu, dlatego dla nas lektura ta powinna być tym bardziej atrakcyjna. Jest rewelacyjnie napisana - do tego już nas Norman Davies przyzwyczail - łatwo, przystępnie, wydaje się wręcz, że książka przygotowana jest specjalnie dla laików w dziedzinie historii. Potwierdzałby to fakt, że książka nie jest w najmniejszym stopniu odkrywca. Wszystko zostało spisane już wcześniej. Davies tego nie ukrywa, po prostu zbiera materiały i tworzy znakomite kompendium wiedzy na temat II wojny światowej. Zebranie historii całego konfliktu w jednej książce jest zadaniem niezwykle trudnym, zrobienie to tak, by czytelnik podczas czytania się nie nudził, zasypywany ogromną ilością dat i informacji, jest jeszcze trudniejsze. Niestety, autor nie ustrzegł się błędów. Co gorsza, ilość tychże jest niepokojąco duża. Są to błędy raczej dość blahe (np. liczba zabitych cywili podczas powstania warszawskiego jest płynna), psują jednak ogólnie bardzo dobry obraz książki. To jednak mnie jeszcze nie bolało tak, jak brak wyszczególnionej bibliografii i skąpe przypisy. Autor słusznie tłumaczył, iż zalewanie przypisami i bibliografią nie jest konieczne ze względu na to, że to, co pisze jest raczej znane, ale czułbym się znacznie pewniej, gdyby swoje słowa uwiarygodnił dużą ilością jednych i drugich.

Trzeba pochwalić wydawnictwo **Znak** za jakość wydania, która jest na najwyższym poziomie. Twarda oprawa, mapki pomocnicze i znakomite ilustracje są mocną stroną książki.

Podsumowując, książka jest

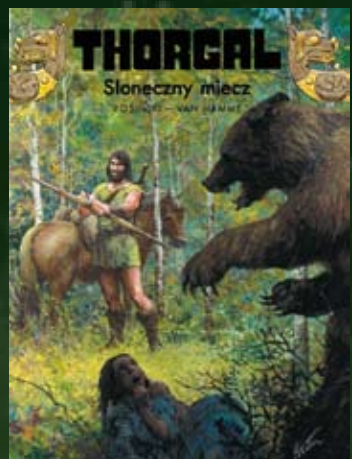
naprawdę godna uwagi, by nie powiedzieć po prostu rewelacyjna, choć przyznam, że ludzie, którzy na historii II wojny światowej znają się bardzo dobrze, mogą czuć się nią nieco zawiedzeni. Dla tych, którzy chcą ją lepiej poznać, jest to zakup idealny. ■

dark kaczuszk

EUROPA WALCZY 1939-1945
Autor: Norman Davies
Tytuł oryginału: Europe at War 1939 - 1945.
No simple victory
Tłumaczenie: Elżbieta Tabakowska
Oprawa: twarda z obwolutą
Wymiary: 150 x 235 mm
Liczba stron: 648
Opracowanie graficzne: Witold Siemaszkiewicz
ISBN: 978-83-240-1010-3
Wydawca: Znak
Premiera: Sierpień 2008

RECENZJA

THORGAL #18: SŁONECZNY MIECZ



Thorgal odszedł. Zostawił rodzinę w Northlandzie i wyruszył w samotną podróż, aby bogowie o nim zapomnieli i dali mu wreszcie spokój. Tak zakończył się siedemnasty tom przygód Gwiezdnego Dziecka – *Strażniczka Kluczy*.

Niestety zadanie naszego bohatera nie będzie wcale łatwe, bowiem na swej drodze napotka kolejne, niebezpieczne wyzwania. Kierując się na południe trafia do niewoli niejakiego Orgowa, posiadającego tajemniczą broń, której nikt nie jest w stanie się przeciwstawić. Czym jest ów tytułowy słoneczny miecz? Kogo ze starych znajomych Thorgal spotka w tej mało gościnnej krainie? Tego dowiedzieć musicie się już sami.

Po czterech, w zasadzie pojedynczych albumach, gdzie mieliśmy osobne historie, *Słoneczny miecz* rozpoczyna kolejny dłuższy cykl, tym razem zawierający aż sześć zeszytów. Da się obserwować pewną regularność w wydawanych odcinkach. Kilkutomowe serie przeplatane są osobnymi komiksami, które stanowią zamkniętą całość. Z jednej strony to świetny zabieg, bowiem długa opowieść gwarantuje więcej emocji i złożoną fabułę, z drugiej zaś, skazuje czytelnika na ćwiczenie cierpliwości w oczekiwaniu na kolejny tom. No, chyba, że na rynku jest już dostępny cały zestaw przygód, to wtedy można z przyjemnością zanurzać się w poszczególnych częściach.

Scenariusz Jeana Van Hamme’a sprawia jak zwykle wiele przyjemności. Fabuła pełna akcji nie pozwala nudzić się czytelnikowi ani przez chwilę. Chociaż w tym tomie główny nacisk położono na dynamikę. Wydarzenie goni wydarzenie i w zasadzie nie ma czasu na bardziej filozoficzne, czy duchowe sprawy. Z perspektywy czasu wiadomo, że to tylko wstęp do złożonej opowieści.

Oczywiście rysunki Grzegorza Rosińskiego to, jak dla mnie, majstersztyk. Realistyczna kreska, czasami dokładna, czasami lekko niedbała, ale

zawsze bardzo dobrze przedstawiająca poszczególne sceny. Po tyłu odcinkach przygód głównego bohatera jest już tak naturalna dla odbiorcy, że traktuje się ją jako coś najzwyklejszego na świecie.

Osiemnasty tom **Thorgala** jest zatem komiksem dobrym, bardziej przygodowym niż poruszającym głębsze tematy, ale niemniej udanym niż poprzednie części. Seria trzyma poziom, dając wiele frajdy fanom, a i potrafi przyciągnąć do siebie nowych czytelników. Gorąco polecam!

Sharn

THORGAL #18: SŁONECZNY MIECZ
 Scenariusz: Jean Van Hamme
 Rysunki: Grzegorz Rosiński
 Tytuł oryginalny: L'épée soleil
 Liczba stron: 48
 Format: A4
 Oprawa: twarda
 Druk kolor
 ISBN: 978-83-237-2457-5
 Premiera: Wrzesień 2008

OCENA **80%**
 CENA: 29,90 PLN

WYWIAD

PAWEŁ OLEJNICZAK



Będąc w celach turystycznych w Poznaniu w pewnym momencie musiałem odetchnąć od tych wszystkich zabytków, kamienic i kościołów. Zupełnie przypadkiem trafiłem na ulicę św. Marcin, gdzie pod numerem 25 ujrzałem kolorowy szyld z przystojnym Supermanem, głoszącym, iż w sklepiku **KiK** można nabyć komiksy i fantastykę. Czegoś takiego nie mogłem odpuścić. Postanowiłem wejść w bramę, zejść schodami w dół i zajrzeć, co też ciekawego tam znajduje. Ciasne, przytulne miejsce z mnóstwem regałów, uginających się pod komiksami, książkami i filmami z fantastyki oraz niewielki kącik poświęcony Azji. Odszukałem więc właściciela i namówiłem go, aby odpowiedział na kilka moich pytań...

Sharn: Ładny sklepik. Raczej rzadko spotyka się przybytek z komiksami i fantastyką. Skąd pomyśl na taki właśnie interes?

Paweł Olejniczak: Pomysł narodził się w mojej głowie z jednej prostej przyczyny. Interesuję się komiksami i fantastyką już od wielu lat, właściwie odkąd pamiętam. Zawsze jednak miałem problemy żeby znaleźć w ogólnych księgarniach interesujące mnie produkty i aby dostać wiele z nowych pozycji musiałem urządzać wycieczki po całym mieście. Wreszcie w którejś księgarni odnajdywałem jakiś zapożyczony egzemplarz. Brakowało mi sklepu, w którym mógłbym dostać wszystko, czego potrzebuję na raz - a poza tym uzyskać informacje na temat interesujących mnie książek czy komiksów. Skoro jednak nikt nie kwapił się do stworzenia takiego miejsca, zrobiłem to sam.

S: Czy masz cały asortyment

dostępny na rynku?

PO: Jeśli chodzi o komiksy to praktycznie tak, a przynajmniej staram się by były wszystkie, choć zdarza się, że klienci mnie zaskakują i pytają o tytuły, o których nigdy nie słyszałem. Jednak taka sytuacja jest niezmiernie rzadka i zawsze po takiej akcji weszę w poszukiwaniu danej pozycji, żeby jednak znalazła się na naszych półkach. Obecnie jeszcze nie mamy pełnej oferty fantastyki, jednak wynika to z przyczyn technicznych - za mało miejsca i nie wszystko mieści się na półkach. Na razie możemy sprowadzić dla każdego niemal wszystko, czego szuka, a na półkach będziemy mieli jeszcze większy wybór w najbliższym czasie, kiedy sklep przejdzie pewną przebudowę i rearanżację.

S: A co z ofertą dla szerszego grona? Podpierasz się sklepem internetowym, czy jeszcze nie próbowałeś pokazać się w sieci?

PO: Sklep internetowy jest w przygotowaniu, więc niedługo powinniśmy wyjść z ofertą naprzeciw klientom z całego kraju. Wiem, że to ciężki rynek, bo konkurencja w postaci powszechnie znanych sklepów internetowych jest potężna, jednak liczę, że przychylność fanów pozwoli nam na zdobycie też miejsca dla siebie. Choć trzeba przyznać, że stworzenie takiego sklepu to żmudna praca, wymagająca umieszczenia tysięcy tytułów na stanie. Troszkę nam to zajmuje czasu, niestety. Tak czy owak, zapraszam do sprawdzenia w najbliższym czasie, czy strona nie wystartowała. Chętnie też odpowiem na pytania wszystkich zainteresowanych pod mailem k_i_k@wp.pl.

S: Przestańmy na chwilę być gentelmanami. Opłaca się to? Da się wyżyć z handlu komiksami i fantastyką?

PO: Do tej pory traktowałem to raczej jako hobby - taki drobny ukłon dla fanów. Sklep niósł ze sobą raczej inwestycje niż zyski, ale i to powoli zaczyna się zmieniać. Jest coraz lepiej - coraz więcej fanów nas zna i odwiedza, a co za tym idzie jesteśmy na najlepszej drodze do pełnej opłacalności i utrzymania się na rynku.

S: Podejrzewam, że konkurencja jest niewielka, jeśli chodzi o drobnych sprzedawców, ale za to w marketach, czy EMPIKach powieści graficzne są dostępne, czasami wręcz walają się na półkach. Jak radzisz sobie z tym problemem? Czym wygrywasz, a gdzie oddajesz pola w "walce" z gigantami?

PO: Nie poddaję się - w wielkich sieciach dostępne są najczęściej tylko nowości. Ja natomiast dbam, by prócz najnowszych pozycji na naszych półkach gościły też archiwalia. Jeśli wydawca ma coś w magazynie, my mamy to na sklepie. Choć czasami mamy też na półkach coś, czego wydawca już nie ma - za co też chwałą nas klienci. Prócz egzemplarzy nowych oferujemy też komiksy i książki z rynku wtórnego. Od wielkich sieci odróżnia nas jeszcze fakt, że tutaj pracują fani podobni do klientów. U nas zawsze można zapytać, co jest dobre, o treść, czy o jakąkolwiek informację dotyczącą danego produktu. Do tego możemy sprowadzić niemal dowolny tytuł po

angielsku, francusku czy nawet japońsku.

S: Poważnie? A gdyby tak chciał komiks Thorgala na DVD, który ukazał się jakiś czas temu we Francji, to byłoby to możliwe? Ile czasu trzeba czekać na realizację takich specjalnych życzeń?

PO: To zależy. Zwykle niezbyt długo - zależy skąd się sprowadza. Na razie najdłużej zajmuje zamawianie z Ameryki, bo trwa to około miesiąca, ale możemy się przez to pochwalić, że wedle wszelkich danych jesteśmy obecnie najtańszym sklepem w Polsce, który oferuje tytuły z rynku amerykańskiego. Choć w chwili obecnej jesteśmy w trakcie rozmów z kolejnymi dystrybutorami i być może niedługo oferta jeszcze bardziej się poszerzy i stanie się jeszcze bardziej przystępna cenowo.

S: Kto kupuje w Twoim sklepie? W jakim wieku ludzie przychodzą do Ciebie?

PO: Nie ma ograniczeń. Fantastykę kupują ludzie w wieku od 15 do 60 lat. Aczkolwiek młodszy (15-20) skupiają się na książkach młodych, polskich twórców, ci w „średnim” wieku (20-30) na książkach zachodnich twórców, a ci jeszcze starsi głównie na klasykach. W komiksach podział wygląda troszkę inaczej - młodszy skupiają się na komiksach japońskich, natomiast starsi na europejskich i amerykańskich.

S: Dla mnie, laika prawie zupełnie w dziedzinie komiksu, albumy dzielą się na trzy bardzo ogólne kategorie: europejskie (to te ambitniejsze), amerykańskie (to te o Superbohaterach) oraz mangę (to te z wielkimi oczami). Co się najlepiej sprzedaje z tych kategorii?

PO: Obecnie najlepiej sprzedają się komiksy japońskie - wynika to z tego, że kierowane są do najliczniejszej grupy fanów - czyli młodzieży. Do tego przystępne ceny, z których niewiele przekracza 20 zł ułatwiają wybór. Komiksów zachodnich sprzedaje się znacznie mniej - wynika to z tego, że mają dość ograniczoną liczbę odbiorców. Mało ludzi obecnie może i chce wydać co najmniej 50 zł za komiks, a takie ceny osiągają dobre komiksy zachodnie. Brakuje u nas zachodniego komiksu dla młodzieży, który zachęcałby do zakupu dzieci i młodzież.

S: A który twórca lub ewentualnie seria cieszą się największym wzięciem?

PO: Ciężko powiedzieć. Choć obecnie prym wiedzie komiks **Death Note**. Na drugim miejscu będzie **Fullmetal Alchemist**. Jak widać - prym wiodą komiksy japońskie. Żaden inny komiks zachodni nie osiąga takich ilości, choć i najnowsze tomy **Thorgala** ściągają na siebie sporo uwagi.

S: Czy polscy twórcy są równie popularni jak zagraniczni? Który polski komiks najlepiej się sprzedaje?

PO: Polakom obecnie ciężko się przebić, ale komiksy humorystyczne jak **Wilq** czy **Jeż Jerzy** są pozycjami, które mają już na naszym rynku swoje stałe miejsce. Obecnie i poważniejsze pozycje, takie jak **Biocosmosis** czy

Pierwsza brygada potrafią przyciągnąć czytelnika, choć nadal sprzedaje się więcej komiksów stworzonych przez światowe gwiazdy.

S: Jako autorytet w dziedzinie komiksu, bo jesteś nie tylko zapalonym „komiksolubem” i właścicielem sklepu, ale także tłumaczysz mangi, możesz wyrazić swoją opinię na temat przyszłości rynku powieści graficznej w naszym kraju? Rozwija się, stoi w miejscu, czy podupada?

PO: Ciężko powiedzieć - rynek komiksowy przeżył swoje malutkie „bum” na początku tego wieku, kiedy prócz kilku dużych wydawców pojawiło się kilku mniejszych. Potem nastąpiło drobne załamanie, ale myślę, że tendencja wykazuje powolny wzrost. W dziedzinie komiksu japońskiego z pewnością jest to całkiem spory przyrost, brakuje jednak - jak już wspomniałem - komiksów zachodnich dla młodzieży, które zachęciłyby ich i wychowały na przyszłych fanów komiksu ambitnego. Myślę jednak, że niedługo znajdzie się wydawca, który zajmie się zniwelowaniem tej luki. Jeśli jednak nie, to może kiedyś sam stwierdzę, że trzeba coś z tym zrobić, jak to miało miejsce ze sklepem. :)

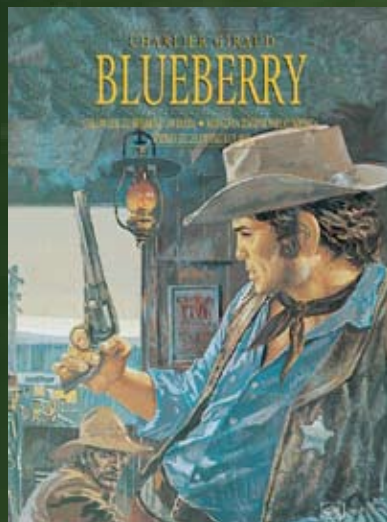
S: No to trzymam mocno kciuki i życzę powodzenia. Dziękuję za miłą rozmowę.

PO: Ja również

Sharn

RECENZJA

BLUEBERRY



Dziki Zachód był sceną wielu dramatycznych wydarzeń oraz pasjonujących przygód. Sprawilo to, że do czasów dzisiejszych powstaje wiele historii, które opowiadają o zmaganiach odważnych pionierów czy kowbojów, walczących bądź też przyjaźniących się z Indianami. W dzieciństwie wielu z nas oglądało filmy, w których napadnięci pionierzy dzielnie bronią się przed kolorowym kowbojem Indian, a w ostatniej chwili wraz z głośnym dźwiękiem trąbki zjawia się kawaleria armii amerykańskiej i ratuje niedoszłe ofiary. Takie obrazy wyraźnie zapisują się w wyobraźni dziecka, jednak z punktu widzenia obiektywnego są niezwykle naiwne. Jak zatem wypadnie użycie podobnego schematu w formie komiksu? Pokażą nam to **Jean-Michel Charlier** oraz **Jean Giraud**.

Mike Blueberry jest oficerem armii amerykańskiej, który pochodzi z południowych stanów, jednak w Wojnie Secesyjnej walczył po stronie Północy. Po zakończeniu wojny, kontynuując

swoją wojskową karierę znajduje wiele przeszkód. Największymi są jego zamiłowanie do hazardu, pięknych kobiet oraz brak jakiegokolwiek respektu wobec przepisów. Za karę szybko zostaje wysłany w najbardziej niebezpieczne miejsce, w jakim stacjonują jednostki armii, czyli na Dziki Zachód. Szybko zaskarbia sobie przyjaźń żołnierzy, jednak jeszcze szybciej staje się solą w oku oficerów - formalistów. Momentalnie staje się punktem zapalnym, wokół którego zaczynają się dziać niezwykle rzeczy, a on sam szybko uratuje Dziki Zachód przed wybuchem wojny z Apaczami.

Do komiksów z serii **Blueberry** sprzed pięciu lat dołączył najnowszy, wydany nakładem **Egmontu** album z cyklu **Plansze Europy**. Zawiera on trzy historie - *Człowiek ze srebrną gwiazdą* jako osobną opowieść i *Kopalnia zaginionego Niemca* oraz *Widmo ze złotymi kulami*, które stanowią zamkniętą całość. Blueberry na prośbę mieszkańców sterroryzowanego miasteczka staje się szeryfem i zabiera się za „posprzątanie” miasta. Schemat opowieści podobny jest do kina samurajskiego, jednak dzięki temu zyskuje wiele uroku. Blueberry pozostawiony sam przeciw wszystkim, dzięki niezłomności charakteru będzie starał się uratować mieszkańców. To wszystko jednak to nic w porównaniu z tym, co spotka bohatera, kiedy poznają niemieckiego barona Wernera Amadeusa Lucknera, który twierdzi, że znalazł kopalnię złota w samym środku terytorium Apaczów. Odkrycie to wywoła całą lawinę tragicznych zdarzeń, która porwie Blueberrego i będzie nim rzucała w różne zakątki Dzikiego Zachodu.

Opowieść o Blueberry'ym łączy w sobie prostotę i niezwykle rozmach. Szybka akcja i ciekawe postaci nadają serii niepowtarzalnego charakteru, który sprawia, że czyta się ją z największą przyjemnością. Ciężko powiedzieć, co skłania czytelnika do niecierpliwego śledzenia akcji komiksu, który z pozoru jest tylko zwykłym i niezbyt skomplikowanym zapisem przygody. Faktem jest jednak to, że trudno oderwać się od lektury, a wielość zdarzeń i spore ilości tekstu sprawiają, że komiks ten zapewni rozrywkę przez dłuższy czas.

Wciągający, lecz schematyczny scenariusz podkreślony jest odpowiednim rysunkiem, który ma podobne cechy. Prosta i czytelna kreska wykazuje pewne właściwości artyzmu, które pozwalają cieszyć oko kadrąmi i odpowiednio odczuwać uczucia bohaterów. Rysunek czasami „zwalnia” lub „przyspiesza” świetnie modulując dramatyzm i tempo akcji. Właściwie jedyne, co można powiedzieć to to, że idealnie odwzorowuje i ukazuje przedstawiane zdarzenia. Jest to niewątpliwa zaleta.

Album stanowi zatem świetne połączenie treści z grafiką, a to, że obie te warstwy stoją na najwyższym poziomie sprawia, że **Blueberry** słusznie znalazł się w gronie **Plansz Europy**, które to mają być najlepszymi komiksami europejskimi. Polecam zatem wszystkim fanom nie tylko historii przygodowych i westernu, ale wszystkim miłośnikom dobrego komiksu.

Kaiou

BLUEBERRY
 Scenariusz: Jean-Michel Charlier
 Rysunki: Moebius
 Tłumaczenie: Wojciech Birek
 Liczba stron: 152
 Wymiary: 215 x 295 mm
 Oprawa: twarda
 ISBN: 978-83-237-2518-3
 Wydawca: Egmont
 Premiera: Sierpień 2008

OCENA **85%**
 CENA: 75 PLN

BROTHERS ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY™



PLAYSTATION 3



UBISOFT



gearbox
software

© 2008 GEARBOX SOFTWARE, LLC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY UBISOFT ENTERTAINMENT UNDER LICENSE FROM GEARBOX SOFTWARE, LLC. BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY IS A TRADEMARK OF GEARBOX SOFTWARE AND IS USED UNDER LICENSE. UBISOFT, UBI.COM, AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. GEARBOX SOFTWARE AND THE GEARBOX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF GEARBOX SOFTWARE, LLC. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE A TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES.

SAS

SECURE TOMORROW



www.city-interactive.com

POLECAJĄ:

onet.pl

RMF MAXXX

FELIETON

REKONSTRUKCJE HISTORYCZNE

Od wielu już lat w naszym kraju ogromnym zainteresowaniem cieszą się rekonstrukcje historyczne. Tego typu imprezy to nic innego jak odtwarzanie historii na żywo. Ich uczestnicy ubierają się w stroje czy mundury, które występowały w ramach określonego okresu i prezentują różnorodne epizody z dawnych lat. Czasem są to inscenizacje życia w obozach wojskowych, innym razem biesiady czy polowania. Najbarwniejsze i najbardziej efektowne są jednak pojedynki i rekonstrukcje bitew i potyczek, stąd to one są najczęściej organizowane.

rycerskich zaczęli rekonstruować grupy wczesnośredniowiecznych Słowian, Wikingów a nawet rzymskich legionistów czy antycznych barbarzyńców.

Jednak moda na średniowiecze stopniowo zaczęła przemijać. I tak, nagle zaroilo się od grup, które specjalizowały się w okresie Baroku. Pojawiła się polska szlachta przebrana we wzorzyste żupany, husaria, zaporoścy Kozacy, piechota cudzoziemska a nawet Tatarzy. Wiele osób twierdzi, że moda na XVII wiek pojawiła się w Polsce po premierze filmu „Ogniem i mieczem”. Być może jest to prawda.

Dość płynnie i zgodnie z rzeką historii w Polsce pojawiły się grupy odtwarzające armie z Wojen Napoleońskich. Na ich gwałtowny wzrost popularności z pewnością miała ustawowa lega-



▶ fot. Maciej Kawalski



▶ fot. Maciej Kawalski

Rekonstrukcje historyczne ulegają zwykle modom. Jeszcze w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku najpopularniejszym odtwarzanym okresem było średniowiecze. Być może było to spowodowane niskim kosztem ekwipunku. Proste miecze wykute przez średnio zdolnego kowala kosztowały niewiele. Resztę można było uszyć czy zrobić samemu. Do zmagistrowania tarczy wystarczyło trochę drewna, okuć i skórzanych pasów. Kolczugę można było „utkać” z podkładek pod śruby, choć ci bardziej ambitni rycerze robili je z ciętego i zaginanego drutu. Oczywiście ci, którzy dysponowali większą gotówką mogli zaopatrzyć się w zbroje płytowe i szaty szyte ręcznie z materiałów tkanych na krosnach. Kolejne bractwa rycerskie powstawały wszędzie jak grzyby po deszczu. Większość nawet najmniejszych miejscowości w Polsce miała swoją drużynę rycerską. W dużych miastach było ich kilkanaście a nawet kilkadziesiąt. Żaden festyn, święto czy nawet otwarcie hipermarketu nie obyło się bez pokazu walk.

Ci, którzy chcieli być bardziej oryginalni, by wybić się z masy bractw

lizacja broni czarnoprochowej, którą od niedawna można mieć bez żadnych pozwoleń.

I o dziwo, pomimo nikłego zainteresowania I wojną światową nagle modna stała się II wojna światowa. Był to temat na tyle szeroki i różnorodny, że fascynaci tego okresu mieli przed sobą duże pole do popisu. I tak powstawały oddziały polskiej wrześniei piechoty, grupy odtwarzające sylwetki ułanów, Polskie Siły Zbrojne na Zachodzie, jednostki Armii Czerwonej, Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych i oczywiście III Rzeszy.



▶ fot. Maciej Kawalski

W Polsce nie brakowało oryginalnego ekwipunku i umundurowania, który przetrwał do naszych czasów, często w idealnym stanie. Zarówno w kraju jak

i za granicą można było zamawiać wysokiej jakości repliki. Rynek szalenie się rozwijał a grup wciąż przybywało. O ile inscenizacje bitew średniowiecznych czy potyczki XVII lub XVIII-wieczne zawsze cieszyły się zainteresowaniem o tyle spektakle w realiach II wojny światowej były wręcz oblegane przez widzów. Na pewno powodem była większa świadomość i pamięć tamtych czasów (wszak wiele osób żyjących w tamtym okresie dożyło do dziś). Na dodatek na rekonstrukcjach pojawiały się oryginalne pojazdy: motocykle, samochody, transportery, czołgi a nawet samoloty! Do tego wszystkiego efek-

nie po kilkanaście a nawet kilkadziesiąt tysięcy widzów. Zwykle prezentowane są prawdziwe bitwy i potyczki rekonstruowane na podstawie źródeł historycznych (relacji, pamiętników, map sztabowych, fotografii itd.).

Jako ciekawostkę warto dodać, że aktualnie dużym zainteresowaniem cieszy się odtwarzanie współczesnych jednostek wojskowych. Specjalizują się w tym miłośnicy Air Soft Gun czyli replik broni strzelających miniaturowymi plastikowymi kulkami.

Czy moda na rekonstrukcje historyczne może przeminąć?



▶ fot. Maciej Kawalski

towna pirotechnika dodawała koloru. Fakt upamiętniania walk naszych żołnierzy, powstańców i partyzantów bezsprzecznie łączył się też z lepszą promocją imprez i jednocześnie większymi budżetami na organizację, co oczywiście przekładało się na ich widowiskowość.

Dziś inscenizacje historycznie powoli stają się wielkimi spektaklami, z bogatą scenografią, profesjonalnymi aktorami zatrudnianymi w głównych rolach i ogromnym zapleczem technicznym – logistycznym. Przybywa na

Myślę, że to raczej mało prawdopodobne. Odtwarzanie historii zawsze było zakorzenione w ludzkiej kulturze i obyczajach. Źródła podają, że pierwsze tego typu inscenizacje odbywały się już w starożytnym Egipcie, Grecji czy Rzymie. Zapewne już wcześniej nawet ludy pierwotne odtwarzały polowania czy walki plemienne. Teraz tego typu imprezy są szalenie medialne a w dobie mediów masowych widzowie nastawieni są na oglądanie i słuchanie. Wolą uczestniczyć w podziwianiu odtwarzania historii niż o niej czytać w

książkach. Czy to źle czy dobrze? Na ten temat można by długo dyskutować.

Odtwarzanie wrogów

O ile rekonstruktorzy wcielający się w średniowiecznych Krzyżaków czy szwedzką armię z okresu Potopu nie wzbudzają raczej negatywnych odczuć, o tyle odtwórcy w mundurach niemieckiej III Rzeszy czy Armii Czerwonej wzbudzają często liczne kontrowersje. Ustawowo zabronione jest tzw. propagowanie np. symboli nazistowskich. Oczywiście nie dotyczy to publikacji historycznych, działalności muzealniczej, produkcji filmowej czy właśnie odtwórstwa historycznego. Organizatorzy spektakli czy grupy rekonstrukcyjne muszą dbać o przestrzeganie granic dobrego smaku i obyczajów, które są jednak bardzo płynne. Niejednokrotnie w mediach (a w szczególności w Gazecie Wyborczej) pojawiały się oskarżenia o nazistowskie sympatie u członków niektórych, a nawet wszystkich grup rekonstruujących sylwetki niemieckich żołnierzy z II wojny światowej. Zagłębiając się jednak w temat można bezsprzecznie stwierdzić, że środowisko pasjonatów odtwarzania historii jest bardzo dalekie od jakichkolwiek sympatii dla ideologii totalitarnych. Same inscenizacje i działalność Grup są popierane przez środowiska weteranów, którzy z wdzięcznością przyjmują działalność podtrzymującą pamięć o tamtych ciężkich czasach i ich bohaterach.

Zamieszczone zdjęcia pochodzą ze strony Grupy Rekonstrukcji Historycznej Kampfguppe Edelweiss (www.diegams.org)

ARTUT



▶ fot. Jakub Ruciński

WOJNY RYŻOWE



Krakowskie wydawnictwo **Kuźnia Gier** znane jest na polskim rynku (ale dzięki swym wielojęzycznym grom także na zachodzie) z takich hitów jak **Wiochmen Rejser**, **Na sygnale**, **Wypas** czy z karcianego **Wiedźmina**. W końcu doczekaliśmy się jednak na trochę większą produkcję w postaci rozbudowanej planszówki. Chodzi oczywiście o **Wojny ryżowe**.

Jest to strategiczna gra planszowa, która poziomem wydania śmiało może konkurować z największymi gigantami branży. Średniej wielkości pudełko jest bardzo solidne a ilustracja na nim robi bardzo pozytywne wrażenie. Na uwagę zwraca na pewno fakt, że gra została przygotowana w trzech językach: polskim, angielskim i niemieckim. Może to wróżyć kolejny sukces nie tylko w naszym kraju.

Zagłędając do środka ujrzymy całą masę kartonowych żetonów, drewnianych znaczników, kart pomocy i oczywiście grubą, dwustronną planszę. Można być pewnym, że te wszystkie elementy zachowają długo swą żywotność, nawet, jeśli użytkowanie **Wojen ryżowych** będzie bardzo aktywne. To zdecydowanie trzeba policzyć na plus.

Na uwagę zwraca także bardzo ładna instrukcja. Zasad jest niewiele i nie są raczej skomplikowane, więc nawet mało doświadczony gracz powinien sobie świetnie poradzić (autorzy informują, że zabawa przeznaczona jest dla osób powyżej 12 roku życia). Sama batalia ma trwać od 60 do około 150 minut (głównie w zależności od liczby graczy, których może uczestniczyć od 2 do 5).

Przenosząc się w klimat feudalnej Japonii i wcielając w rolę daimyo (można porównać go do księcia w średniowiecznej Europie) mamy za zadanie zająć jak najwięcej pól ryżowych,

z których będziemy mogli czerpać zyski. Oczywiście nie będzie to łatwe, ponieważ nasi przeciwnicy z pewnością będą nam to utrudniać na wiele sposobów. Jednym z nich jest u trzymania wojowników, czyli ashigaru lub roninów i wysyłanie ich do walki. Wszelkie konflikty rozwiązywane są w prosty sposób. Można stosować w nich różne triki, które pozwalają na zmianę wyników starcia. Element losowy jest tu bardzo zminimalizowany, ale nie wykluczony. Najważniejsze jest jednak strategiczne myślenie i planowanie z wyprzedzeniem swoich ruchów, oraz działań przeciwnika.

O ile rozgrywka dla dwóch osób jest bardzo przyjemna, o tyle prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy przy planszy spotka się cztery lub pięć osób. Wtedy oprócz strategii i szczęścia bardzo ważna jest umiejętność dyplomacji. Można zawierać sojusze, przekupywać przeciwników i łamać pakiety, by osiągnąć zwycięstwo.

Przyznam, że bawiłem się świetnie biorąc udział w **Wojnach ryżowych**. Mając za sobą kolejne rozgrywki raczej nie popada się w nudę, a wprost przeciwnie, chce się znów zagrać i spróbować ulepszyć poprzednią taktykę, lub zastosować jakąś zupełnie inną. Warto dodać, że autorzy gry zapowiadają na swojej stronie internetowej publikację nowych scenariuszy, które pozwolą na odświeżenie zabawy.

Niestety moim zdaniem ta gra oprócz licznych zalet ma jednak jedną wadę. Brakuje w niej zasad rozszerzo-

nych, dla doświadczonych graczy. Szkoda, że autorzy nie dopilnowali tego. Na szczęście kreatywni daimyo dadzą sobie z tym problemem świetnie radę. Dzięki małej ingerencji w reguły, można rozbudować grę jeszcze bardziej, tak by zabawa była dłuższa i trudniejsza.

Trzeba przyznać **Kuźni Gier**, że każda ich kolejna produkcja swoim poziomem przebija te poprzednie (co wcale nie znaczy, że pierwsze gry były słabe). Należy życzyć wydawnictwu, by ich dobra passa się nie skończyła, a następne tytuły były przynajmniej równie dobre jak **Wojny ryżowe**.

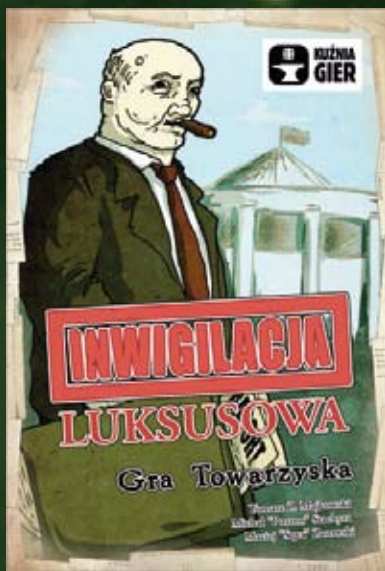
ARTUT

OCENA
90%CENA:
109,90 PLN

WOJNY RYŻOWE

Autorzy: Wojciech Rżadek, Michał „Puszon” Stachyra, Maciej „Squa” Zasowski
Oprawa graficzna: Grzegorz Przybyś
Kategoria: strategiczna
Liczba osób: 2 - 5
Czas rozgrywki: 60 - 150 minut
Wersje językowe: polska, angielska, niemiecka
Wydawca: Kuźnia gier

INWIGILACJA LUKSUSOWA



Pierwsza edycja planszowej gry **Inwigilacja** była niewątpliwym sukcesem. Krakowskie wydawnictwo **Kuźnia Gier** zyskało w całym kraju rozgłos, dzięki zabawie pozwalającej wcielić się w rolę posłów, którzy zwalczają się wywlekając afery z dawnych lat na światło dzienne. Gra była szeroko komentowana w wielu mediach ogólnopolskich i zyskała spore uznanie.

Nic dziwnego, że autorzy poszli za ciosem i gdy okazało się, że nakład pierwszej edycji się wyczerpał, do sprzedaży trafiła nowa ulepszona wersja.

Na pierwszy rzut oka można dostrzec, że klient otrzymuje tym razem większe i solidniejsze pudełko. W środku znajdziemy planszę, pionki, kostkę, żetony i karty niezbędne do rozgrywki. W samej zabawie niewiele się zmieniło. Każdy z uczestników losuje sobie teczkę afer, w które jest zaplątany. I tym razem zadaniem graczy jest bieżące po Sejmie, znieczulanie się i organizowanie konferencji prasowych, w których ogłasza się publicznie afery oponentów politycznych. Z najbardziej rzucających się w oczy zmian są nowe karty ustaw, oraz karty i żetony: straży marszałkowskiej, hien, okupacji oraz wycieczki, które urozmaicają zabawę.

Nic nie zmieniło się w tym, że najzabawniej gra się maksymalnie dużą liczbą posłów. Rozgrywka w pięć osób daje najwięcej radości i jest powodem do częstych salw śmiechu. Niestety gra w dwie osoby raczej nie ma sensu a samotna rozgrywka jest niemożliwa.

Inwigilacja luksusowa to gra przeznaczona raczej dla młodzieży i dorosłych. Ma banalne zasady, które jest w stanie zrozumieć nawet najmniej roztargniony polityk a co dopiero zwykły, szary obywatel. Zabawa trwa

około godziny.

Lepsze wykonanie i drobne poprawki w grze to z pewnością duże atuty nowej wersji. Pomimo wszystkich zalet czuję mały niedosyt, że autorzy nie stworzyli dodatkowych zasad dla zaawansowanych graczy, które pozwoliłyby cieszyć się **Inwigilacją luksusową** nieco dłużej niż kilkanaście rozgrywek. Mimo tego wróżę kolejny sukces wydawniczy. Dobra robota! ■

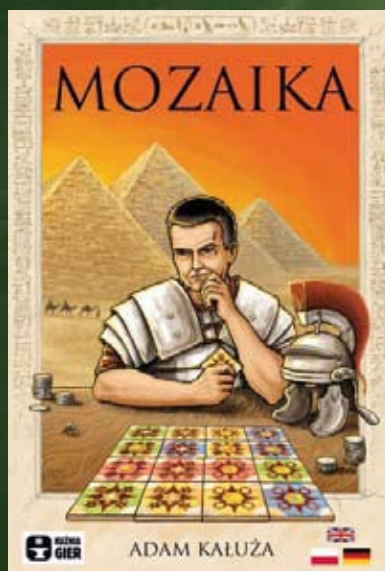
ARTUT

INWIGILACJA LUKSUSOWA

Autorzy: Tomasz Z. Majkowski, Michał „Puszon” Stachyra, Maciej „Squa” Zasowski
Oprawa graficzna: Włodzimierz „Vlado” Cholewicki, Marcin „Andrew” Gręzikowski
Wersje językowe: polska
Rodzaj: gra towarzyska
Liczba osób: 3-5
Czas rozgrywki: 45-90 minut
Zawartość: plansza, talia 55 kart, talia 54 teczek, 24 żetony, 10 znaczników odpowiedzi, 5 pionków, 1 kostka, kapowniki, instrukcja
Wydawca: Kuźnia Gier
Premiera: Wrzesień 2008

RECENZJA

MOZAIKA



Kuźnia Gier zasypuje nas już od dłuższego czasu planszówkami dobrymi i bardzo dobrymi. W ciągu ostatniego roku nie mogę wymienić właściwie żadnej, która totalnie by mi nie podobała i zanudziła niemal na śmierć. Po dłuższym czasie (niemal dwóch miesiącach!) planszowej abstynencji, w moje ręce wpadła nowa pozycja **Kuźni Gier**, czyli logiczna gra **Mozaika**. Czy sprostała moim wymaganiom i wpisała się w pozytywny kanon tego wydawnictwa? Zapraszam dalej.

Założenia gry są całkiem proste – chodzi o to, aby ułożyć jak najpiękniejszą tytułową mozaikę i najlepiej, aby była taka... że mucha nie siada. I to dosłownie. Co mam w ten sposób na myśli? Każdemu z graczy przydzielona zostaje plansza, na której będzie mógł ułożyć swoją mozaikę za pomocą 16 żetonów różniących się wzorami i kolorami. Rozgrywka jest podzielona na proste i dynamiczne etapy – dobieranie pieniędzy za postępy w układaniu, losowanie z ogólnej puli żetonów liczby równej ilości graczy plus jeden,

licytowanie kolejności dobierania żetonów oraz wykładanie ich na swojej planszy. Mamy tutaj jednak jeden haczyk, o którym pobeżnie już wspominałem. Otóż gracz, który podczas licytacji poświęci najmniejszą sumę pieniędzy (czytaj – skąpiec) otrzymuje muchę, którą musi umieścić na którymś z fragmentów swojej mozaiki (przy czym nie może umieścić jej tam, gdzie jest już jedna).

Jaki ma to wpływ na rozgrywkę? Bardzo istotny, gdyż na koniec gry, kiedy wszystkie pola na planszach graczy zostaną wypełnione, będziemy zliczać punkty zwycięstwa, a mozaika, na której jednak siadła mucha, nie jest już dziełem na taką skalę, jak nieskazitelna. Kto jednak wygrywa tę grę? Punkty naliczane są za zgodność wzorów i kolorów na żetonach w odpowiednich kombinacjach – w liniach pionowych, poziomych, a nawet skośnych, a także za symetrię naszej układanki. Każda mucha w zliczanym właśnie układzie zmniejsza jednak ilość punktów zwycięstwa, przez co mogą zaważyć nawet na wyniku rozgrywki.

W **Mozaikę** udało mi się przed napisaniem recenzji zagrać około dziesięciu razy, dzięki czemu poznałem jej mocne i słabe strony i, na szczęście, tych mocnych jest zdecydowanie więcej. Całkiem ciekawy pomysł na grę logiczną znalazł w **Kuźni Gier** odpowiednie wykonanie, dzięki któremu gra nie znudzi nam się już po pierwszym razie. Nie przeczę jednak temu, że **Mozaika** zdecydowanie nie jest inwestycją na lata, bo każda planszówka o schematycznym przekroju rozgrywki nudzi się prędzej czy później każdemu. Kogo jednak cieszyłyby szachy, gdyby nie fakt, że większość z nas gra w nie tak rzadko?

Mozaika jest grą wydaną estetycznie, jak zresztą wszystkie pozycje **Kuźni Gier**. Poza tym posiada jasną i bardzo przejrzystą instrukcję, dzięki czemu szybko będziemy mogli rozpocząć rozgrywkę, która, swoją drogą, jest w dużej mierze intuicyjna i nie zabierze nam sporo czasu pojęcie wszelkich niuansów związanych ze strategią. Słowem – jest to kolejna bardzo udana pozycja **Kuźni Gier**, którą mogą polecić wszystkim planszówkowiczom lubującym się w logicznych bataliach, a także tym, którzy w długie, jesienne wieczory, będą mieli ochotę odprężyć się poprzez gimnastykę umysłu i wyobraźni. ■

Wiewiór

OCENA
80%CENA:
49 PLN

MOZAIKA

Autor: Adam „folko” Kaluza
Oprawa graficzna: Michał „Zielu” Zieliński (okładka), Marcin „Andrew” Gręzikowski (reszta)
Wersje językowe: polska, niemiecka, angielska
Rodzaj: gra logiczna
Liczba osób: 3-5
Czas rozgrywki: 30-45 minut
Zawartość: 120 żetonów mozaiki (108 + 12 zapasowych), 60 monet, 16 drewnianych znaczników much, 5 plansz, 1 woreczek, zasady gry
Wydawca: Kuźnia gier

R.E.K.L.A.M.A.

STASZEK MĄDEREK



fot. Dawid Dybół

ARTUT: Stanisław Mąderек, absolwent PWSFTv i T w Łodzi, reżyser, aktor, scenarzysta, producent i kompozytor. W Polsce znany głównie z parodii zwiastunu filmowego *Stars in Black*, którym zrobił niezły hałas w internecie. Staszek „szybki jest” i ubiera się na czarno. O czymś zapomniałem?

Stanisław Mąderек: Niezależny kawaler bez nałogów ;)



Gwiazdy w Czerni

A: Twój najnowszy film *Gwiazdy w Czerni*, którego zwiastun jest już wręcz pozycją kultową, tworzy się w bólach od kilku lat. Dlaczego tak długo? Kiedy w końcu doczekamy się premiery?

SM: Opóźnienie wynika z tradycyjnej, prozaicznej przyczyny – braku wystarczającej ilości środków finansowych. Nie jest tajemnicą, że film produkuje właściwie wyłącznie z własnych, zarobionych ciężką pracą pieniędzy – kosztem wielu zarwanych nocy, rezygnacji z idiotycznych, pozornie podnoszących prestiż zakupów (nie odczuwam potrzeby przedłużania sobie czegośkolwiek wielkimi, drogimi samochodami), braku rozrywek, wakacji, życia osobistego oraz innych popularnych atrakcji. Inwestycja dorobku całego życia w spełnianie marzeń zaowocowała dramatyczną sytuacją finansową, potwornymi długami, zaległościami oraz niestety – wypadnięciem z rynku. W efekcie nie tylko zabrakło mi pieniędzy na ukończenie filmu, ale wręcz dosłownie – na chleb. Musiałem na jakiś czas odłożyć ambicje na półkę i skoncentrować się na pracy zarobkowej – zdobyciu nowych zleceń, pozyskaniu nowych klientów. Licznik na oficjalnej stronie filmu pokazuje, ile pieniędzy muszę jeszcze zarobić, by ukończyć *Gwiazdy w Czerni*. W chwili, gdy ukaże się ten materiał, z wyjściowej kwoty 250.000 pozostanie już ok. 140.000 złotych. Pracuję bardzo intensywnie, znów zarywam noce. Powoli wygrzebuje się z bagna, w które wpadłem. Uznałem, że tak samo, jak zarobiłem pieniądze na rozpoczęcie filmu – zarobię teraz na jego ukończenie. Po wielu miesiącach bezsensownego marnowania czasu na poszukiwanie sponsorów, była to moim zdaniem jedyna słuszna decyzja. Nie mogę w tej chwili podać konkretnej daty premiery, ale z pewnością nie poddam się i doprowadzę produkcję filmu do szczęśliwego zakończenia.

A: Dlaczego Twoim zdaniem warto będzie zobaczyć *Stars in Black*?

SM: A choćby z ciekawości ;). Takiego filmu z pewnością w Polsce dotąd nie wyprodukowano: sensacyjna komedia science-fiction, z ogromną ilością scen kaskaderskich, wschodnich sztuk walki, pirotechniki, pościgów, niszczonego samochodów oraz przede wszystkim – wygenerowanych cyfrowo istot z innych planet, a także innych, bardzo licznych, komputerowych efektów specjalnych. W dodatku: wszystko wyprodukowane całkowicie niezależnie, z prywatnej kieszeni, poza „głównym nurtem”. Zwiariowany przykład spełniania marzeń za wszelką cenę. Nigdy nie twierdziłem, że tworzę kino ambitne, przepełnione wartościami, metafizyką, filozofią, czy modnymi akcentami patriotyczno-historycznymi. Nie będę filmami zbawiał świata. Nie uważam się za Wielkiego Artystę, przez jeszcze większe „A”. Uważam za to, że każdy wielbiciel dobrego, wesołego kina akcji znajdzie w *Gwiazdach w Czerni* coś dla

można polegać, którym można zaufać, od których oczekiwać można szczerych, obiektywnych, fachowych opinii, a nie, wynikających z prymitywnej zazdrości, kompleksów, niespełnienia, czy niskiej samooceny quasi-krytyk. Ze zmian pozytywnych: ogromny skok technologiczny, umożliwiający praktycznie każdemu tworzenie filmów. Dwadzieścia lat temu w tzw. „szybkim przebiegu” poznańskiego oddziału TVP, pracowaliśmy głównie kamerami filmowymi i ciężkimi, lampowymi kamerami elektronicznymi. Prawdziwą rewolucją była pierwsza kamera VHS (zwana z racji wyglądu „żelazkiem”), którą namiętnie wypożyczaliśmy na ślubny – „kamerzysta” na weselnej imprezie był wtedy niesamowitą, prestiżową atrakcją. Teraz większość ludzi miała, ma lub w najbliższym czasie będzie miała kontakt z kamerą, a jeśli nie z kamerą – to choćby z rejestrującym sekwencje wideo telefonem komórkowym. Podobnie jest z możliwościami montażu oraz tworzenia efektów specjalnych. Nawet darmowe, dostępne legalnie w sieci oprogramowanie daje szansę kreowania rewelacyjnych animacji. Tak, uważam to za pozytyw, choć oczywiście konkurencja na rynku jest z tego powodu ogromna. Kolejne firmy produkcyjne i postprodukcyjne pojawiają się, jak grzyby po deszczu, ale dzięki temu wzrasta jakość usług – taki powinien być efekt zdrowej konkurencji.

A: Jak wiele w Twojej pracy zależy od komputera? Więcej czasu spędzasz przy kamerze czy przy klawiaturze i myszce?

SM: To oczywiste, że zdecydowanie więcej czasu spędzam przy komputerze. Już sam scenariusz wklepywałem przecież z klawiatury, na komputerze powstawały też storyboardy i inne elementy prac przedprodukcyjnych. Same zdjęcia trwały łącznie ponad dwa miesiące. Postprodukcja materiału filmowego (montaż, tworzenie komputerowych animacji i efektów specjalnych) pochłonie kilka razy więcej czasu. Nie można też zapominać o udźwiękowieniu, postsynchronach, muzyce. Mniej więcej połowa prac postprodukcyjnych jest już wykonana, ale też sporo jest jeszcze do zrobienia. Postępy można śledzić na bieżąco, wchodząc na stronę <http://stars-in-black.pl>, na którą serdecznie zapraszam.

A: Dziękuję serdecznie za rozmowę! Do zobaczenia na premierze!

ARTUT

RECENZJA

BATMAN: MROCZNY RYCERZ



Gryczkosss: Jak Ci się podobał ostatni *Batman*?

Kapitan Hak: Jak dla mnie był jednym z bardziej udanych filmów

superbohaterskich. Wizja nietoperza zupełnie odmienna od burtonowskiej, ale równie dobra.

G: Każda jest dobra po poprzednich filmach *Schumachera*. Przynajmniej nie ma *O'Donella* i gumowych sutków.

KH: Tak, chociaż aktualny kostium Batmana też nie jest nadzwyczajny.

G: To już akurat jest kwestia gustu. Odpowiada współczesnej wizji komiksowej. Głównie pije do małych uszu pochylonych w przód.

KH: Dobrze, dość już fanbojskiego czeplania się szczegółów – przejdźmy od razu do tego, co wszystkich najbardziej interesuje: Joker. Zdecydowanie najciekawsza rola w całym obrazie, ale czy, jak mówią niektórzy „ukradł film”?

G: Oj tak. *Mroczny Rycerz* to typowy przykład filmu jednego aktora. Świętej pamięci *Heath Ledger* przeszedł samego siebie i stworzył postać tak sugestywną, że na jej tle błędną wszystkie pozostałe wątki. *Bale* jako Batman w każdej scenie, w której partneruje mu Joker wypada niezwykle mizernie, choć sam złym aktorem nie jest.

KH: Mylisz się. Wprawdzie Joker był najbardziej wyrazistą postacią, ale używając określenia „film jednego aktora” krzywdzisz takich artystów jak *Gary Oldman* czy *Aaron Eckhart*, którzy stworzyli bardzo ciekawe, chociaż cichsze kreacje.

G: Owszem, ale tylko, jeśli występują na ekranie w pojedynkę. Rola Jokera jest tak brawurowa, że trudno ją przebić. To kwestia świetnie napisanych dialogów i gagów (niesamowita sztuczka z ołówkiem) oraz talentów aktorskich.

KH: To prawda – ta rola była doskonale przemyślana i zagrana. Dużo robiły drobne szczegóły – oblizywanie warg, specyficzny śmiech. Bardzo silny był motyw z niewyjaśnioną tożsamością błazna. Również przemiana w uśmiechniętego szaleńca nie jest wyjaśniona. Podczas filmu dwa razy przedstawia, w jaki sposób dorobił się swojego uśmiechu – i są to sprzeczne wersje. Słyszałem, że *Ledger* prowadził specjalny dziennik, w którym opisywał świat z perspektywy szaleńca. Oglądając *Mrocznego Rycerza* byłem skłonny w to uwierzyć. Dawno nie widziałem takiego scalenia aktora i granego przez niego bohatera.

G: Jak ci się podobała wizja Gotham City? Jak dla mnie było za mało mroczne.

KH: To w ogóle nie było Gotham! Strasznie mnie to wkurzało – równie dobrze można by było akcję osadzić w Nowym Yorku. Rozumiem, że *Nolan* chciał urealnić postać Gacka, ale jednak mimo wszystko Gotham City powinno być ponure i gotyckie. Myślę, że realizmowi wcale by nie zaszkodziło, gdyby reżyser pożyczył trochę dekoracji od *Burtona*.

G: Chyba właśnie o to *Nolanowi* chodziło: uczynić tę historię maksymalnie realistyczną. Oczywiście, na ile realistyczna może być opowieść o dorosłym facecie w przebraniu nietoperza. Ale ja tego pomysłu raczej nie kupuję, podobnie jak Batmobilu zmieniającego się w motocykl. Co to, *Transformersy*?

KH: Taa, motocykl bardziej pasowałby do potworków *Schumachera*. Co do realizmu, to znowu się z tobą nie zgodzę – *Nolan* dał radę i według mnie uwiarygodnił postać Batmana. Na tyle, na ile to możliwe, rzecz jasna.

G: W sumie oba nowe *Batmany*

są bardziej zręcznie wyreżyserowanymi thrillerami, niż typowymi filmami o przebierańcach. To pewnie ma na celu przyciągnąć do kina kogoś jeszcze, oprócz nastoletnich komiksarzy. Bardzo jestem ciekawy, co zobaczymy w kolejnych częściach serii, które niechybnie się ukażą. Nie wyobrażam sobie jednak innego aktora w roli Jokera. I nieco mi szkoda pozbycia się postaci Dwóch Twarzy już w tym filmie. Przy okazji: oklaski dla charakteryzatorów, kiedy Dent pierwszy raz ukazał nam całość swojej mordy, odruchowo podskoczyłem.

KH: Dwie Twarze – naprawdę dobra rola. Podobało mi się to, że jego przemiana nie była taka nagle. Przez cały film widz otrzymywał sugestie, że z tym facetem jest coś nie tak. Okaleczenie było tylko przypieczeniem i zaakcentowaniem jego metamorfozy.

G: No nie wiem, ja bym rozciągnął tę postać na następny film. To niestety kolejny minus *Mrocznego Rycerza* – zbyt duża ilość wątków pobocznych. To prowadzi nieuchronnie do powstawania dłużyzn, które zakłócają całkowity odbiór.

KH: Dłużyzn?! Pokaż mi palcem (środkowym), w którym momencie były jakieś dłużyzny.

G: Na przykład zbyt rozciągnięty wątek miłosny w trójkącie Wayne – Dent – Dawes. Choć to oczywiście kwestia gustu

KH: Niech ci będzie – ten motyw może i był ciut za długi. Zwłaszcza, że *Gyllenhaal* nie grzeszy urodą. Jednak mnogość wątków bardzo ładnie wyszła *Nolanowi*. Podobną sztuczkę zastosował *Frank Miller* w komiksie *Batman: Rok pierwszy* – przedstawił Mrocznego Rycerza poprzez jego interakcje z innymi postaciami, a także pokazał, że problemy tych bohaterów mogą być równie ciekawe i ważne dla fabuły.

G: Bardzo mi się podobał pomysł na zakończenie filmu, takie przerobienie Batmana na odrzuconego przez społeczeństwo bohatera.

KH: Nie ukrywam, że Nietoperz wyrutek, przestępca, wręcz szaleńca to mój ulubiony sposób przedstawiania tej postaci. Dlatego za zakończenie *Nolan* ma u mnie dużego plusa. Finał, gdzie bohater odnosi jedynie połowiczne, gorzkie zwycięstwo bardzo pasuje do mojej wizji *Batmana*. *Mroczny Rycerz* jako całość robi bardzo dobre wrażenie. Po seansie filmu *Batman: Początek* nie byłem do końca przekonany do nolanowskiej wersji Nietoperza, jednak *Mroczny Rycerz* przekonał mnie do niej. Film był mocny, trup siał się gęsto, trzymał przez cały czas w napięciu, a aktorzy byli dobrzy (nawet *Gyllenhaal*, mimo, że urodą przypominała wychudzoną żabę, to zagrała sprawnie). Jasne, że zdarzały się pewne potknięcia i nielogiczności, jednak w ogólnym rozrachunku film wywarł na mnie jak najbardziej pozytywne wrażenie.

G: Podpisuję się pod tym wszystkimi mackami.

Kapitan Hak, Gryczkosss

OCENA 80%

BATMAN: MROCZNY RYCERZ

Tytuł oryginalny: The Dark Knight
Produkcja: USA 2008
Gatunek: Akcja, Sci-Fi
Reżyseria: Christopher Nolan
Scenariusz: Christopher Nolan, Jonathan Nolan
Zdjęcia: Wally Pfister
Muzyka: James Newton Howard, Hans Zimmer
Obsada: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Michael Caine, Maggie Gyllenhaal, Gary Oldman, Morgan Freeman, Monique Curran, Ron Dean, Cillian Murphy, Chin Han, Nestor Carbonell, Eric Roberts, Ritchie Coster, Anthony Michael Hall
Czas trwania: 152 min.
Dystrybutor: Warner Bros.
Premiera: Sierpień 2008

INFORMACJA PRASOWA

GIGABYTE PREZENTUJE NOWE KARTY GRAFICZNE Z CHIPSETEM RADEON HD 4850



Po niewątpliwym sukcesie jakim okazały się karty graficzne z serii Radeon HD 4850, firma GIGABYTE UNITED INC, wiodący producent kart graficznych oraz płyt głównych, wprowadziła na rynek trzy nowe modele własnej konstrukcji oparte o ten właśnie układ graficzny: GV-R485OC-1GH, GV-R485MC-1GH oraz GV-R485ZL-512H.

Pierwszy z nich, **GV-R485OC-1GH** charakteryzuje się fabrycznie podniesionym taktowaniem układu graficznego. W przypadku modelu z końcówką OC jest ono o 75 MHz wyższe niż w modelu referencyjnym i wynosi aż 700 MHz. Dodatkowo, dzięki zastosowaniu technologii **GamerHUD** użytkownik może jeszcze bardziej podnieść wydajność. To specjalne oprogramowanie daje pełną kontrolę nad wszystkimi ważnymi parametrami, takimi jak częstotliwość pracy układu graficznego i pamięci oraz napięcie zasilania procesora graficznego. W celu zapewnienia odpowiedniej temperatury pracy po podkręceniu, karta GV-R485OC-1GH została wyposażona w wysoce wydajne chłodzenie Zalman model VF830.

Drugim nowym modelem jest **GV-R485MC-1GH**. Podczas konstruowania tej karty położono głównie nacisk na komfort pracy. Pasywne chłodzenie **Multi-Core Cooling** w jakie wyposażono ten model, na pewno ucieszy użytkowników pragnących maksymalnie obniżyć poziom hałasu generowany przez ich komputer. Dzięki zastosowaniu przewodów cieplnych, cienkich żeberkach oraz trzech miedzianych punktów węzłowych, chłodzenie Multi-Core znakomicie radzi sobie z odprowadzaniem ciepła z układu graficznego.

Dodatkową zaletą jest również fakt, że obie karty wyposażone zostały w 1 GB szybkiej pamięci GDDR3 pracującej z częstotliwością 1920 MHz.

Ostatnią nową kartą jest model **GV-R485ZL-512H**. Dzięki wyposażeniu jej w 512 MB pamięci GDDR3 oraz standardowym częstotliwościom pracy układu graficznego i pamięci, jej cena plasuje się w przedziale poniżej 500 zł. Jednocześnie, zaawansowany system chłodzenia Zalman VF830, taki sam jak w droższym modelu GV-R485OC-1GH oraz technologia **GamerHUD** sprawiają że w karcie tej drzemie olbrzymi potencjał overclockingu.

Wszystkie produkty GIGABYTE objęte są 36 miesięczną gwarancją.

Więcej informacji na temat produktów firmy GIGABYTE można uzyskać odwiedzając oficjalną stronę internetową: www.gigabyte.pl.

INFORMACJA PRASOWA

GIGABYTE PRZEDSTAWIA NOWĄ PŁYTĘ GŁÓWNĄ GA-MA790GP-DS4H



GIGABYTE UNITED INC., wiodący producent płyt głównych i kart graficznych, zaprezentował nową płytę główną opartą o najnowszy chipset AMD 790GX. To obecnie najwydajniejszy zintegrowany chipset do obsługi procesorów AMD Phenom®. Płyta główna zbudowana w standardzie ATX została wyposażona w niezwykle wydajny układ graficzny **ATI Radeon HD3300**, oferujący pełne wsparcie dla DirectX 10. Dodatkowo, aby zagwarantować najwyższą wydajność graficzną dla użytkownika, producent zintegrował na płycie 128MB pamięci DDR3 wykorzystywanych przez kartę graficzną. Dzięki sprzętowemu dekodowaniu wideo użytkownik może płynnie odtwarzać treści HD z płyt Blu-ray czy HD DVD. Oczywiście nie zabrakło wyjścia HDMI oraz IEEE1394, co czyni tę platformę idealnym rozwiązaniem zarówno dla graczy, jak i osób szukających najlepszego rozwiązania do komputera typu Media Center.

Specjalny projekt układów zasilających procesora sprawia, że **GIGABYTE GA-MA790GP-DS4H** sprostą wymaganiom energetycznym najnowszych 140W procesorów AMD Phenom® oraz obsługi do 16GB pamięci DDR2 1066MHz. Wysokiej jakości zintegrowana karta dźwiękowa ALC889A z technologią Dolby Home Theater oraz optycznym wyjściem S/PDIF dostępnym na tylnym panelu pozwala użytkownikom cieszyć się krystalicznie czystym dźwiękiem przestrzennym. Tak duża gama złączy oraz funkcji multimedialnych czyni płytę główną GA-MA790GP-DS4H świetną podstawą dla komputera będącego sercem domowego centrum rozrywki.

GA-MA790GP-DS4H została wykonana w technologii **Ultra Durable 2** opartej o komponenty najwyższej jakości renomowanych japońskich producentów, co gwarantuje użytkownikowi stabilną oraz niezawodną pracę na wiele lat.

Więcej informacji na temat produktów firmy GIGABYTE można uzyskać odwiedzając nasze oficjalne strony internetowe: www.gigabyte.pl

Gwarancja na produkty GIGABYTE wynosi 36 miesięcy.

INFORMACJA PRASOWA

NOWA, SZYBKA MYSZ JUŻ W SPRZEDAŻY!



Razer Salmosa - najnowsza i zarazem najtańsza mysz uznanego producenta sprzętu dla graczy trafiła właśnie do sprzedaży na terenie Polski.

Zapowiedziana wiosną tego roku **Salmosa** to kolejny produkt, obok podkładek Goliathus, który pozytywnie zaskakuje ceną. Mysz cechuje przede wszystkim niewielka waga - jest jednym z najlżejszych gryzoni w swojej klasie. Została dostosowana do potrzeb graczy wymagających precyzji i szybkości ruchu dzięki czemu stanowi doskonały wybór dla uczestników wirtualnych rozgrywek, którzy poszukują lekkiego i zwinnego gryzonia.

Natomiast dzięki wyposażeniu jej w **sensor 3G o czułości 1800 DPI**, który użyto wcześniej chociażby w popularnym modelu DeathAdder, **Razer Salmosa** odznacza się nie tylko szybkością ale również precyzją tak ważną podczas komputerowych rozgrywek.

Producent zadbał, by w jego najnowszym produkcie zastosowano sprawdzone technologie, w tym **1000 Hz Ultrapolling™**, która zapewnia pracę z częstotliwością 1 kHz, a przez to czas reakcji jest na poziomie 1 ms. Nie zapomniano także o popularnej wśród graczy funkcji **On-The-Fly Sensitivity™** odpowiadającej za zmianę czułości w trakcie gry ani o module **Always-On™** - gwarantującym brak przejścia w tryb czuwania, aby nie opóźniać reakcji sensora. Z kolei teflonowe ślizgacze **Ultraslick™**, znajdujące się na spodzie gryzonia umożliwiają jego bezszelestną i płynną pracę.

Myszka ma kompaktową obudowę z wysokiej jakości tworzyw sztucznych w charakterystycznej "razerowej" stylistyce. Została także przystosowana zarówno dla praworęcznych użytkowników.

SUGEROWANA CENA: 99 PLN

RAZER SALMOSA

Sensor 1800dpi Razer Precision™ 3G
1000Hz Ultrapolling™ / 1 ms czas reakcji
Możliwość zmiany czułości
Technologia On-The-Fly Sensitivity™
Tryb Always-On™
Duże antypoślizgowe przyciski
16-bit-owy przesył danych
Tryb niezależnie programowalnych przycisków
Hypersense™
Zaprojektowany dla praworęcznych użytkowników
Rolka umożliwiająca 24 indywidualne pozycje klikania
Bezszelestne teflonowe ślizgacze Ultraslick™
Dwumetrowy, ultralekki, nieplączący się kabel
Wymiary: 115 mm (długość) x 63 mm (szerokość) x 37 mm (wysokość)

INFORMACJA PRASOWA

ENERGOOSZCZĘDNE MOBILNE GPU S3 GRAPHICS DLA MININOTEBOOKÓW I NOTEBOOKÓW



Seria S3 Graphics Chrome 400 ULP to odtwarzanie wideo HD i wydajność oddzielnego układu graficznego po raz pierwszy w urządzeniach klasy ultra mobile

Warszawa, 29 września 2008 r.

S3 Graphics zapowiedziała wprowadzenie procesorów graficznych dla urządzeń mobilnych: **Chrome 400**

Ultra Low Power (ULP). Nowe układy wyróżniają się niezwykle niskim poborem energii. Dzięki wykorzystaniu najbardziej energooszczędnej architektury GPU na rynku, użytkownicy mininotebooków oraz typowych notebooków będą mogli odtwarzać najnowsze media HD i grać w gry DirectX® 10.1.

Od urządzeń klasy ultra mobile, w tym od coraz popularniejszych mininotebooków PC oczekuje się, że będą bardzo cienkie i lekkie. Producenci nie mogli do tej pory projektować ich z oddzielnymi układami graficznymi ze względu na niezbędne elementy chłodzenia. Procesory graficzne S3 Graphics Chrome 400 ULP o poborze mocy poniżej 7 watów wytwarzają znacznie mniej ciepła niż konkurencyjne układy, dzięki czemu po raz pierwszy można zastosować je jako oddzielne procesory grafiki w mininotebookach.

Współcześni użytkownicy mobilnych komputerów PC wymagają coraz wydajniejszej grafiki. Innowacje takie jak interfejs Aero w Windows Vista™

oferują płynny, wizualnie atrakcyjny pulpit, którego obsługa wymaga dedykowanego procesora graficznego. Media Hi-Def™ w tym filmy na dyskach Blu-ray™ zyskują na popularności, podobnie jak gry oparte na DirectX 10+, w miarę jak notebooki zastępują w domach stacjonarne komputery PC. S3 Graphics Chrome 400 ULP zapewnia atrakcyjne połączenie funkcjonalności i wydajności przy minimalnym obciążeniu akumulatorów.

"S3 Graphics może już teraz zapewnić użytkownicy wkrótce będą wymagać od wszystkich mininotebooków i notebooków," powiedział Dr Ken Weng, Dyrektor Generalny S3 Graphics. *"Nasze najnowsze procesory Chrome 400 ULP to komponent długo oczekiwany przez producentów mobilnej grafiki – prawdziwie energooszczędny układ graficzny o dużej wydajności."*

Procesory S3 Graphics Chrome 400 ULP są już dostarczane producentom notebooków, w tym Fujitsu.

S3 Graphics Chrome 400 ULP: wydajność w urządzeniach ultra mobile

Procesory serii S3 Graphics Chrome 400 ULP są dostępne w trzech wersjach:

Chrome 430 ULP: S3 Graphics Chrome 430 ULP to pierwszy dedykowany procesor graficzny opracowany z myślą o bardzo cienkich i lekkich notebookach. Dzięki niezwykle energooszczędności (całkowita moc pobierana to niecałe 7 watów) Chrome 430 ULP to zdecydowanie najbardziej wydajny energetycznie procesor graficzny na rynku, zapewniający obsługę wideo HD i gier DirectX 10.1 w urządzeniach klasy ultra mobile, w tym mininotebookach PC.

Chrome 435 ULP: Doskonały dla cienkich i lekkich notebooków, S3 Graphics Chrome 435 ULP oferuje doskonały wskaźnik wydajności do pobieranej mocy, przewyższając w tym zakresie produkty konkurencji o ponad 40% i zużywając przy tym mniej

energii. Chrome 435 ULP to doskonała grafika bez kompromisu po stronie czasu pracy na akumulatorach.

Chrome 440 ULP: S3 Graphics Chrome 440 ULP wprowadza mobilną grafikę na nowy, wyższy poziom. Wyróżniając się wydajnością nawet o 60% wyższą niż odpowiadające mu układy konkurencji, Chrome 440 ULP umożliwia odtwarzanie pełnego HD 1080p, w tym dwustrumieniowego Blu-ray lub Blu-ray z funkcją obrazu w obrazie (PiP), a także obsługę gier DirectX 10.1. To doskonały zamiennik dla układu graficznego w komputerze stacjonarnym.

S3 Graphics Chrome 400 ULP – najważniejsze dane techniczne

Obsługa Microsoft® DirectX® 10.1: Własna architektura zunifikowanych jednostek cieniujących S3 obsługuje najnowsze uaktualnienie DirectX® 10.1 umożliwiając rendering realistycznej grafiki 3D i poprawę ostrości obrazu dzięki ulepszeniom w zakresie algorytmów antyaliasing (AA)

oraz lepszej obsługi obrazów i tekstów, wyższej precyzji i programowanym efektem świetlnym. Ulepszenia te pozwolą użytkownikom cieszyć się fotorealistycznymi obrazami w obsługiwanych aplikacjach DirectX® 10.1.

Technologia wideo ChromotionHD™: Wszystkie procesory graficzne Chrome 400 ULP Series wykorzystują najnowszy silnik wideo ChromotionHD umożliwiający akcelerację wszystkich wiodących standardów wideo, w tym H.264, MPEG-2, MPEG-4, VC-1, WMV-HD, AVS i AVC, zapewniając doskonały odbiór filmów HD z notebooka. Dzięki wiodącej pozycji w rozwoju obsługi wideo HD, procesory Chrome 400 ULP umożliwiają odtwarzanie treści Blu-ray™ na wszystkich mobilnych platformach.

Technologia S3 Graphics PowerWise™: Dzięki zaawansowanemu algorytmom i mechanizmom kontroli zasilania, procesory graficzne Chrome 400 ULP Series na bieżąco zapewniają optymalną równowagę pomiędzy wydajnością a oszczędzaniem energii, aby sprostować wymaganiom użytkownika cienkich i lekkich notebooków. Dodatkowa korzyść to przedłużenie okresów pomiędzy ładowaniami akumulatorów, co przedłuża ich żywotność, a także najwyższy współczynnik mocy do pobieranej energii, co umożliwia stworzenie prawdziwie mobilnej platformy graficznej dla najnowszych technologii 3D i wideo HD.

Więcej informacji o procesorach S3 Graphics Chrome 400 ULP na stronie:

<http://www.s3graphics.com/en/products/notebook/>



Adres redakcji: Valkiria Network
ul. Sokolowskiego 6, 31-436 Kraków
e-mail: kontakt@valkiria.net
tel/fax: 012 411 55 25

Redaktor naczelny:

Artur „ARTUT” Machlowski
artut@valkiria.net

Projekt graficzny i skład:

Michał „eXcythe” Kmiec

Autorzy:

Michał „Wiewiór” Musiał, Jerzy „Kapitan Hak” Łanuszewski, Marcin „Sharn” Byrski, Marcin „Gryczkoss” Grycz, Józef „kosmacz” Strojny, Piotr „dark kaczuśka” Krzystek, Paweł „Kaiou” Olejniczak, Michał „Halski” Szukalski.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszelkie nazwy handlowe i towarowe w magazynie są zastrzeżone i należą do odpowiednich firm i są użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawca: Max Pro sp. z o.o.



JUNIOREK

www.juniorek.info

DODATEK
SPECJALNY

Muzyka • Film • Komiksy • Gry • Książki • Zwierzęta i Przyroda • Moda i Uroda • Sport • Humor i Zabawy • Zabawki i Gadżety • Szkoła i Nauka

RECENZJA

W naszej popkulturze jest dwóch szeroko znanych archeologów: Lara Croft – popularna głównie dzięki grom oraz on – mężczyzna w kwiecie wieku, uzbrojony w rewolwer, bicz, z nieodczynnym kapeluszem na głowie.

Indiana Jones po raz pierwszy pojawił się w 1981 roku, za sprawą filmu **Poszukiwacze Zaginionej Arki**. W bieżącym roku premierę miała najnowsza część przygód awanturniczego archeologa, zatytułowana **Indiana Jones i Królestwo Kryształowej Czaszki**. Nie da się ukryć, że jest to znakomita okazja dla twórców gier, którzy mogą nieco drobić sobie na filmowym hicie.

Traveller's Tales postanowiło wykorzystać rosnącą, wraz ze zbliżającą się premierą nowego filmu popularność Indy'ego i wydało grę zręcznościowo-przygodową w klimatach uwielbianych, nie tylko przez dzieci, **LEGO**. Co za tym idzie – zarówno świat, jak i postacie w **The Original Adventures** są zbudowane z szalenię popularnych na całym świecie duńskich klocków.

Gra twórców sagi **LEGO Star Wars** nie nawiązuje jednak do najnowszej części. Jej fabuła jest skrzyżną mieszanką trzech filmów z lat osiemdziesiątych. Misje są umiejscowione kolejno w sceneriach znanych z takich obrazów jak **Poszukiwacze Zaginionej Arki** (1981), **Indiana Jones i Świątynia Zagłady** (1984) oraz **Indiana Jones i Ostatnia Krucjata** (1989).

Każdy film otrzymał sześć misji. Pierwszą część gry

spędzimy na poszukiwaniu mitycznej Arki Przymierza, którą za wszelką cenę chcą zawładnąć naziści. W środkowej części gry Indy zostaje otruty. Pomoc Willie Scott okazuje się nieoceniona i dzielny archeolog może uciec do Indii. Tam Jones dostaje zadanie odnalezienia świętego kamienia. Ostatnia część przygód zmusza nas do

miat pomocników. Twórcy zliczyli wszystkich bohaterów, którzy przyjdą archeologowi z pomocą. Jest ich ponoć sześćdziesięciu. Gracz ma pod swoją opieką zarówno tytułowego archeologa, jak i postacie poboczne, które nierzadko swoimi nietypowymi umiejętnościami pozwolą przedostać się dalej. Przelatując pomiędzy LEGO-

nie tylko bieganie, skakanie, uciekanie przed krokodylami i eliminowanie oponentów. To także zagadki, którym trzeba stawiać czoła oraz budowanie. Wszakże klocki **LEGO** służą do budowania, więc gracz musi także podczas gry kilka konstrukcji postawić. Są to np. mosty, czy budowa trawny. Niestety – są to czynności w pełni zautomatyzowane i

wynikających z pieczętowania tego układania klocków w jakieś konstrukcje.

Grafika jest bardzo stylowa. Pomysł ze światem stworzonym z klocków **LEGO** nic nie stracił na świeżości, mimo tego że jest znany od 2005 roku (**LEGO Star Wars**). Do tego widać, że nie jest to pierwsza produkcja studia na tę platformę (**Traveller's Tales** stworzyło **F1 Grand Prix**, **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy**, **Opowieści z Narnii: Książę Kaspian** czy **World Rally Championship**). Gra działa bardzo płynnie, a wyciśnięto z konsoli całkiem sporo. Co prawda nie jest to poziom **God of War: Chains of Olympus**, jednak jest bardzo dobrze.

Na koniec poruszmy temat żywotności tego tytułu. Przejście wątku fabularnego zajmie nam kilka godzin – w przybliżeniu około 7. Po tym jednak zabawa się nie kończy. Jeżeli będziemy chcieli ukończyć produkcję w 100%, to czeka nas wiele godzin dodatkowej zabawy.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures w wydaniu przeznaczonym na konsolę **PSP** jest bardzo wartościowym tytułem, który powinien zadowolić każdego fana gier platformowych, nie mówiąc już o miłośnikach przygód archeologa odgrywanego na wielkim ekranie przez **Harrisona Forda**.

Halski



poszukiwań Świętego Graala. Wszystkie te epizody są bardzo blisko powiązane z filmowymi przygodami. Można by rzec, że gracz odtwarza część scen z filmu, tyle, że w nietypowej oprawie wizualnej.

Bardzo ważną cechą **LEGO Indiana Jones: The Original Adventures** jest współpraca. Sam Indy niewiele by zdziałał, gdyby u swojego boku nie

ludkami można się za pomocą trójkąta i jest to manewr błyskawiczny. Warto dodać, że przy użyciu Wi-Fi można pograć z kolegą. Wtedy jednak przełączanie się pomiędzy postaciami nie jest aktywne – ty kierujesz archeologiem, kolega / koleżanka – którymś z kompanów. Jedynym wyjątkiem są misje, gdzie współpracowników jest dwóch.

Sam przebieg rozgrywki to

nie mamy ingerencji w kształt powstającego obiektu itp. Szkoda, bo np. **Okami** pokazało, że analogiem można namalować ciekawe rzeczy. **PSP** posiada przecież kontroler analogowy, który w połączeniu z innymi przyciskami mógłby dać ciekawe efekty. Twórcy postavili jednak na nieco szybszą rozgrywkę, dzięki czemu produkcja jest żywa i nie ma przestojów,



DOKOŁA ŚWIATA

Czy wiesz, że każde dziecko w ciągu pięciu lat i kilku miesięcy odbywa coś w rodzaju podróży dookoła świata, bo przejdzie w tym czasie około 40 000 kilometrów?

Człowiek, który skończy sześćdziesiąt lat będzie już miał za sobą drogę równą odległości Ziemi od Księżyca, to jest 384 tysiące kilometrów.



SUPER GADŻET

Brytyjscy naukowcy wymyślili telefon tak elastyczny, że można go składać i zginać jak kartkę papieru. Można go również rozciągać i z powodzeniem nosić jako ozdobę na nadgarstku, zastępując tradycyjną bransoletkę. Aparat, który został zaprezentowany w nowojorskim Muzeum Sztuki Współczesnej ma szansę trafić do masowej produkcji w ciągu najbliższych 7 lat.



KARATE BABCIA

Włoska armia zatrudniła 77-letnią staruszkę w charakterze trenera komandosów. Zwana „samurajską babcią” Keiko Wakabayshi jest w stanie bez najmniejszego problemu powalić każdego mężczyznę na ziemię. „Postura nie gra roli – ważne są umiejętności” – mówi instruktorka sztuk walki rzucając kolejnym żołnierzem o ziemię.



SPRYTNE RYBKİ

Do tej pory uważano, że rybek akwariowych nie można nauczyć żadnych sztuczek. Tymczasem okazuje się, że istnieje dwuletnia złota rybka, która gra w piłkę. Jej właściciel nauczył jej wielu sztuczek, takich jak taniec, gra w piłkę czy koszykówkę. Sposób był dość prosty, gdy rybce udawało się wykonać jakąś akrobację, sypano jej do wody lepszą karmę.



DOWCIP NUMERU

Jasio miał już 5 lat, a jeszcze nic nie mówił. Pewnego dnia mama podaje mu obiad, a Jasiu wrzeszczy:
- A gdzie kompot?!!!
Mama zdziwiona:
- Jasiu, to ty umiesz mówić?
- Umieć - odpowiada Jasio.
Mama:
- To dlaczego dotąd nic nie mówiłeś?
- Bo zawsze był kompot!

A NIECH TO FAŃNĄ GŹDRYCE

Wiewiór: Nie każdy wie, że Michał Rusinek jest doktorem polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego. Poproszę więc o dwa słowa na swój temat.



Michał Rusinek

Michał Rusinek: Pracuję na Wydziale Polonistyki UJ, ale prowadzę wykłady i ćwiczenia z teorii literatury na różnych filologiach, a także uczę retoryki w ramach studiów podyplomowych. Bywam tłumaczem z języka angielskiego, ostatnio głównie książek dla dzieci i musicali. Układam limeryki, czyli wierszyki dla dorosłych (mam swoją rubrykę m.in. w *Playboyu*), zdarzyło mi się popełnić kilka książek i kilka tekstów piosenek.

W: Wiem, że ma Pan dwójkę dzieci – 8-letnią córkę i 4-letniego synka. Czy były one, i ich „naleciałości językowe” przyniesione z podwórza, główną inspiracją do napisania tej, bądź co bądź, nieszablonowej książki?

MR: One – tak. Naleciałości jak na razie się ich nie imają. Natomiast zaczynają one zadawać pytania o znaczenie różnych słów przeczytanych na murach. Zamiast się wykręcać, postanowiłem wymyślić taką właśnie zabawę językową – w wymyślanie własnych przekleństw.

W: Jak dużo czasu zabiera Panu pisanie poradnika o tym, jak przeklinać?

MR: Szczegółowo mówiąc – niecały miesiąc. Mam łatwość rymowania. A dzięki pomocy internautów i telewizorów bardzo szybko zebrałem sporo materiału.

W: Czy zdarza się Panu i Pańskim dzieciom używać w życiu codziennym przekleństw zawartych w *Jak przeklinać*?

MR: Tak. Jedno z nich – „a niech to fańną gźdryce!” – weszło już do naszego języka

rodzinnego. Nie bardzo wiemy, co to są gźdryce, ale wiemy, że fańnąć potrafią!

W: Przekleństwa towarzyszą ludzkości od zarania dziejów. Czy nie sądzi Pan, że próba wprowadzenia alternatywnego sposobu wyrażania myśli mocno nacechowanych emocjami spełnia na niczym?

MR: Przekleństwa nam towarzyszą od zarania dziejów, ale przecież, na Boga, nie te same! Także i w tej sferze sporo się zmienia, słowa niegdyś obraźliwe (np. kobieta) stają się neutralne, i na odwrót. W języku niektóre rzeczy się przyjmują, inne odchodzą w niepamięć. Może jakieś przekleństwo się przyjmie, ale dla mnie ważniejsze jest, żeby przyjęta się zabawa w wymyślanie swoich słów. Taka dziecięca zabawa może sprawić, że w przyszłości staniami się bardziej świadomymi użytkownikami języka.

W: Na okładce Pańskiej najnowszej książki widnieje zdanie mówiące, że niektóre przekleństwa są tak paskudne, że aż bierze wstęś. Czy nie obawia się Pan, że zaproponowane przez Pana jako substytut też kiedyś staną się takimi?

MR: Nie sądzę. Albo rozbawią na chwilę i odejdą w zapomnienie, albo wejdą w język i już nikogo nie będą bawić ani zastanawiać. Ważniejsza jest w nich strona fonetyczna od semantycznej. A jeśli jakiś językoznawca w wyniku badań etymologicznych stwierdzi, że „wytompczyć kogoś” to czynność niegdyś wysoce niestosowna, to zawsze może umieścić to określenie w słowniku wulgaryzmów. I tak unieśmiertelni wymysł językowy jakiegoś brzdąca.

W: W innym wywiadzie przyznał Pan, że zdarza mu się też przeklinać, głównie w trakcie jazdy samochodem. Czy w obecności dzieci – własnych, ale i nie tylko – zdarza się Panu w stresujących sytuacjach nie utrzymać języka za zębami? Słowem – czy zdarzyła się Panu kiedyś wpadka z jakimś wulgarnym słowem przy dzieciach?

MR: Chyba się dotąd nie zdarzyło. Kiedyś się pewnie zdarzy. Ale mam nadzieję, że będą już wtedy na tyle duże, że będzie im można wyjaśnić, do czego służą wulgaryzmy i w jakich sytuacjach ich się używa. To są słowa, z którymi prędzej czy później się spotkają i powinny wiedzieć, co one znaczą i co robią.

W: Pańska najnowsza książka adresowana jest jasno i czytelnie do dzieci. Ale czy nie jest też prztyczkiem w nos dorosłych hipokrytów, którzy potępiają u swoich dzieci wulgarny język, podczas, gdy sami z niego korzystają?

MR: Prztyczkiem, owszem, ale delikatnym. Nie chodziło mi o to, by kogokolwiek potępiać. Raczej by obudzić ducha zabawy językiem. Zamiast nurzącej pedagogicznej zabawy w kary i nagrody...

W: Jest Pan pracownikiem naukowym Uniwersytetu Jagiellońskiego. Czy jako doktorowi polonistyki nie odpowiadałby Panu bardziej temat książki czysto naukowy? Jak przeklinać. Poradnik dla dzieci to tylko odskocznia od poważnej rzeczywistości, czy faktycznie czerpie Pan przyjemność z obcowania z dziecięcym językiem?

MR: Wie pan, nie jestem pewien, czy aby moja praca naukowa – a zajmuję się w niej dziedziną wysoce teoretyczną i abstrakcyjną – nie jest odskocznia od prawdziwego życia. Wydaje mi się, że pytające o coś dziecko to o wiele poważniejsza sprawa niż moje sprawy zawodowe. Ale też i jest chyba tak, że wszystkie moje zajęcia, o które pan pytał na początku, kręcą się jakoś wokół szeroko rozumianego języka. Od języka nie ma odskoczni. Ale jest wystarczająco fascynujący, by zajmować się tylko nim.

W: Książka pełna jest wspaniałych ilustracji Joanny Olech i Marty Ignerskiej. Czy był Pan inspiratorem, którejś z nich?

MR: Cieszę się, że pan o to pyta. Dawno już chciałem zrobić jakąś książkę z *Joanną Olech*, którą bardzo lubię i cenię. Jestem szczęśliwy, że się zgodziła i że zaproponowała, by opracowaniem graficznym zajęła się *Martha Ignerska*. W efekcie powstał właściwie album z ich wspólnymi rysunkami, w którym moje wierszyki pełnią funkcję ilustracji.

W: Jakie są Pańskie plany wydawnicze na najbliższy czas?

MR: W niedługim czasie powinna się ukazać nakładem wydawnictwa

Prószyński i S-ka moja książka, by tak rzec, lustracyjna. Będą to wierszyki o nieznanym faktach z życia znanych kompozytorów, pod roboczym tytułem *Wariacje biograficzne*,

nawiązująca do anglosaskiej tradycji poezji purenonsensowej. Ukaże się także kilka przekładów: najnowszej książki o przygodach Misia Paddingtona (wyd. *Znak*) i niezwykłego albumu z pierwszymi komiksami o Fistaszkach, czyli psie Snoopym, Charliem Brownie itp., z początku lat 50. (wyd. *Nasza Księgarnia*). A na przyszły rok planuję wydanie książki dla dzieci o Fryderyku Chopinie. Reszta – to tajemnica.

W: Dziękuję bardzo za udzielenie mi tego wywiadu i, miejmy nadzieję, do zobaczenia przy okazji kolejnej Pańskiej książki!

Wiewiór

RECENZJA

MAŁA PROJEKTANTKA

Każdy z nas, kiedy był dzieckiem, marzył o pracy w jakimś fachu – jedni chcieli być policjantami, inni strażakami, a jeszcze inni sławnymi piosenkarzami czy sportowcami. Dziewczynki w tej kwestii wcale nie są gorsze i one też mają apetyt na prominentne zawody – pani polityk, gwiazda pop czy weterynarz to odpowiedzi najpopularniejsze wśród przedszkolaków. Internet i gry komputerowe



Szał możliwości ograniczony jedynie naszą wyobraźnią

dostarczyły nam w dużej mierze możliwość zmierzania się z naszymi dziecięcymi mrzonkami, ale dały jeszcze więcej – choćby możliwość wcielenia się w młodocianą projektantkę mody w grze *Mała projektantka*. Teraz przypomina się Wam, ile razy ubieraliście swojego misia czy lalkę w kolorowe szmatki, które dostaliśmy w podarunku od mamy?

Mała projektantka to prosta gra, w której wcielamy się w kilkunastoletnią bohaterkę naszych zmagania, aby za jej pomocą zmierzyć się z dorosłym światem w dwóch trybach gry – freelance oraz przygodowym. Dzięki pierwszemu z nich będziemy mogli dowolnie ubierać, przebierać, rozbierać, malować, fryzować, i tak dalej... Po prostu szal możliwości, które będą ograniczone właściwie tylko naszą wyobraźnią. Druga możliwość rozgrywki, to tryb przygodowy, gdzie wcielamy się w główną bohaterkę i przeżyjemy okres trwania jej studiów – prowadzących

nas oczywiście do zdobycia umiejętności potrzebnych w fachu projektantki.

Jak więc widać – każdy zainteresowany tym tematem znajdzie coś dla siebie. Rozgrywki zdecydowanie nie da się nazwać monotonną, a multum rozwiązań zastosowanych dla urozmaicenia naszych zadań, jako projektantki mody, uczyni ją jeszcze bardziej grywalną, i to przez długi czas. Czytając wypowiedzi graczy (a właściwie graczek) na forach, można też wywnioskować, że *Mała projektantka* jest produkcją odpowiednią zarówno dla pokolenia córek, jak i ich mam (choć moja mama zagrać nie chciała...).

Strona audiowizualna gry przedstawia się niestety na poziomie mocno przeciętnym. Grafika w grze nie jest może archaiczna, ale ten silnik dawno przeżył już swoje najlepsze lata. Widać więc nieraz kwadratury okrągłych przedmiotów, a pojedyncze piksele są widoczne niemal na każdym zbliżeniu. Na szczęście, nie zauważyłem w trakcie gry żadnych bugów, które uniemożliwiłyby grę, więc *Mała projektantka* jest wolna przynajmniej od takich skaz. Muzyka w trakcie gry wcale mnie nie porwała, ani tym bardziej nie wbiła w

prześny nastrój życia studentki, i to bynajmniej nie przyszłej prawniczki, ale projektantki mody! Same dźwięki w grze może nie rażą, ale nie oferują nam też nic ponad dolną granicę standardu.

Krótkim słowem podsumowania – *Mała projektantka* jest grą dopracowaną w swojej kategorii i powinna zadowolić, jeśli nie zachwycić, dziewczynki i ich skomputeryzowane mamy. Nie da się powiedzieć bezpośrednio na jej temat nic złego, ale również nic dobrego nie przychodzi mi na myśl po kilku godzinach testowania. I jeszcze jedno – gra zdecydowanie nie jest przeznaczona dla chłopców! A jeśli już, to dla takich powyżej 40. roku życia. Jedyna ocena, jaką mogę więc wystawić na koniec, to przeciętne 60%.

Wiewiór

OCENA 60%	
MAŁA PROJEKTANTKA Gatunek: familijna / lifestyle Kategoria wiekowa: od 3 lat Wersja językowa: w całości po polsku Nośnik i ilość: 1 CD Wydanie / seria: edycja premierowa Dystrybutor: CDProjekt Premiera: Wrzesień 2007	
CENA: 79,90 PLN	