



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU
FANTASTYKI
#293, PAŹDZIERNIK 2013



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

FUTUROLOGIA I METAMORFOZY

Ari Folman, autor cenionego *Walca z Baszirem*, ukończył wreszcie swój *Kongres*; jest to (jak już pewnie wszyscy dobrze wiecie) film aktorsko-animowany luźno oparty na pomysły i wątkach *Kongresu futurologicznego*, jednej z powieści Stanisława Lema z uniwersum Ijona Tichego. W związku z tym – podobnie jak przed miesiącem – poniżej pozwolę sobie na garść subiektywnych skojarzeń i refleksji.

Naprawdę dawno temu, jeszcze za mych licealnych czasów, kupiłem opasły zbiór współcześnie napisanych polskich humoresek *Duchy na dachu* (od tytułu jednej z nich). Kilka utworów nawiązywało wyraźnie do konwencji fantastyki, w tym opowiadanie Lema *Kongres futurologów*; jakiś czas później pisarz, dopisawszy do niego (niczym do pierwszego rozdziału) dalszy ciąg, nieco zmodyfikował tytuł całości. Ale już pierwotne opowiadanie zafrapowało mnie. Autor w groteskowy sposób wymieniał najróżniejsze problemy współczesnego świata oraz ewentualne środki zaradcze. Moją uwagę przykuły takie kawałki, jak wizja Ziemi jako kuli skłębionych ciał rozszerzającej się z prędkością światła, produkty spożywcze odzyskiwane z ludzkich wydzielin i wydaliny, typowo Lemowskie złośliwostki pod adresem pornobiznesu; zapamiętałem też strzelbę-papieżówkę (kilka lat później sam mistrz przyznał w jakimś wywiadzie, że wizja podobnego zamachu jawiła mu się wtedy jako totalnie niedorzeczny surrealizm). Ale w powieściowym rozwinięciu maestro poszedł znacznie dalej i w nieco innym kierunku... Sportretował społeczeństwo pogrążone w skrajnym niedostatku i u progu totalnej katastrofy – ale dzięki powszechnie dozowanym przez władze halucynogenom przekonane o powszechnym dobrobycie [ouć! ależ współcześnie i politycznie to zabrzmiało!]. Taka wizja jest bardzo podobna do, późniejszego o dekady, *Matrixa* Wachowskich (z tym że w hollywoodzkim filmie farmakologię zastąpiła informatyka, a ludzki rząd został zastąpiony przez władzę maszyn). Narrator i autor stawiają w kulminacji powieści kwestię zasadniczą: czy lepiej zamarznąć w stercie śmiecia mając pełną świadomość, że taka jest prawda – czy lepiej zawdzięczać ukojenie zwidom. Gdy jeden z przedstawicieli reżimu tłumaczy się przed Tichym humanitaryzmem, litością, wręcz miłosierdziem – Lemowski bohater działanie takie nazywa „malowaniem drzwi do piekła w ładne wzorki”. Tak więc od satyrycznego *Kongresu futurologów* Lem płynnie przeszedł do antyutopijnego *Kongresu futurologicznego*.

W finale powieści odplynęły też, kanałami, notatki jednego z futurologów. Odplynęły w... nieznaną przyszłość. Któryś ze słynnych futurologów lub autorów science fiction stwierdził już dawno temu, iż przyszłość będą kształtować te elementy, które w naszym otoczeniu jeszcze nie występują. Trudno temu zaprzeczyć. Słynna jest prognoza jakiegoś francuskiego uczonego z drugiej połowy XIX wieku, który obliczył wtedy, że jeśli komunikacja w Paryżu będzie się nadal rozwijać w podobnym tempie – to w roku 1960 zabraknie... owsa dla koni. Jules Verne skupiał się na wynalazku jako takim, Herbert George Wells – na wywołanych przezeń reperkusjach; a z czasem wyszło na to, iż także w kwestiach technicznych (np. gazy bojowe, laser) Wells okazał się – całkownie mimowolnie – lepszym prorokiem od Verne'a. Sam Lem też zresztą miałwał podobne wpadki, głównie w SF typu hard (np. czarno-biała taśma filmowa w Edenie). Nadal nie mamy bazy na Księżycu, ruchome chodniki spotykamy głównie na lotniskach; lecz za teksty typu: „Idę jutro do lasu na grzyby, ale możesz do mnie zadzwonić”, „Jest tego 300 stron. Za chwilę dostaniesz” trzydzieści lat temu pewnie trafilibyśmy do czubków. Dodajmy do tego wszystkie zmiany obyczajowe i gospodarcze wywołane lawinowym postępowaniem elektroniki i informatyki. Syn mego kolegi ze studiów zaczytuje się od niedawna Zajdlem; jest zachwycony – ale np. klucze i kolorowe punkty z *Limes inferior* kojarzą mu się nie z cinkciarzami, lecz z siecią bankomatów i terminali oraz z logowaniem się telefonów komórkowych („że on to wtedy przewidział!”).

Może taka różność odczytań jest szansą na trwanie naszego ulubionego gatunku?

INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#293 PAŹDZIERNIK 2013

ŻYCIE KLUBU

**Protokół z zebrania zarządu GKF
Urodziny członków**

GWÓŹDZ NUMERU

Małgorzata Stanke

Polaris – dlaczego brakowało nam takiej imprezy?

Joanna Chmielewska

Polaris oczami nowicjuszek

RELACJE

Co nie jest robotem

GRY

Adam Cetnerowski

Co słycać w dziale gier

Adam Cetnerowski

Na drugi rzut oka: Dominion

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Niisy

PUBLICYSTYKA

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 45

Karol Ginter

Recenzje Karola

Andrzej Prószyński

Altruistyczna eksterminacja

Zakazana Planeta

Wciągająca „Grawitacja”

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski

Apocalypse Two

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4

5

ADRES:

80-385 GDAŃSK

UL. OPOLSKA 2

6

STRONA:

8

WWW.GKF.ORG.PL

KONTO BANKOWE:

PKO BP I O/GDYŃIA

8

52 1020 1853 0000 9902 0067

8359

9

„INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

10

WYDAWNICTWO BEZ-

PŁATNE

REDAKCJA:

13

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI,

GRZEGORZ SZCZEPANIAK,

16

MARCIN SZKLARSKI,

MICHAŁ SZKLARSKI,

TOMASZ HOGA

21

E-MAIL:

24

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

27

OKŁADKA:

JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI

„LISTOPADOWA NOC”

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

PROTOKÓŁ Z ZEBRANIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

Z DNIA 18 WRZEŚNIA 2013 R.

1. Przedstawione zostało podsumowanie Polaris. W imprezie wzięło udział ponad dwieście osób.
2. Przyjęcie nowych członków: Mikołaj Cackowski, Rafał Dzikiewicz, Maksymilian Górski, Szymon Andrzejewski, Konrad Telikowski, Wioletta Trejderowska (przyjęci przez aklamację).
3. Skreślenia członków zostały odłożone na kolejny miesiąc.
4. Wioletta Trejderowska została wybrana Kwatermistrem Brzozowej. Konrad Terlikowski został wybrany Młodszym Kwatermistrem Brzozowej (przyjęcie przez aklamację).
5. Omówiony został regulamin Nagrody im. Krzysztofa Papierkowskiego. Janusz Piszczek i Tomasz Hoga podjęli się dopracować (w ciągu tygodnia) tekst regulaminu nagrody.
6. Przedstawienie planów na IV kwartał 2013 r.:
 - a. Impreza Halloweenowa.
 - b. Bajdurzenia – mini-konwent RPG.
 - c. Współpraca przy NaNoWriMo (wieczór 9 listopada) – w połączeniu z warsztatami pisarskimi dla młodzieży.
 - d. Remont lokalu przy Brzozowej – omówienie opcji odgrzybiania.
 - e. Środowe spotkanie z fantastyką.
 - f. Warsztaty prozatorskie dla dorosłych – omówienie opcji finansowych.
 - g. Wstąpienie do stowarzyszenia Polcon 2015 – ogłoszenie decyzji o chęci przystąpienia wewnątrz klubu. Jeśli w ciągu tygodnia ktoś chciałby to przedyskutować – zwołane zostałoby specjalne zebranie zarządu. Jeśli nie – to GKF decyzją zarządu będzie przystępował do stowarzyszenia (o ile ono powstanie).

OD REDAKCJI

Drodzy Czytelnicy!

Można by przypuszczać, że w kwestii terminowości ukazywania się „Informatora” znów przesładuje nas pech. Prawda jest jednak inna: za opóźnienie tego numeru odpowiada Yoga.

Przepraszamy w jego imieniu. Gdyby ktoś z Was oczekiwał osobistych wyjaśnień lub przeprosin, zapraszamy na Nordcon.

Redakcja

URODZINY

Drodzy listopadowi Jubilaci!

...czyli nieszczęśni Urodzeńcy z najsmutniejszego, najbrzydszego, najbardziej ponurego miesiąca w polskim kalendarzu!

Życzymy Wam z całego serca wygranej w skumulowane lotto, abyście mogli regularnie co rok zamykać wszystko nazajutrz po Zaduszkach, jechać do swego zimowego locum np. w słonecznej Portugalii, a wracać do kraju dopiero na Wielkanoc

(no, może też wpaść przelotnie w okolicach Bożego Narodzenia; i na pewno niezawodnie bywać na wszystkich kolejnych Nordconach).

INFOredaktorzy

1	Krzysztof Kielichowski	18	Sebastian Zembrzusi
4	Juliusz Wojnicz	20	Michał Cymuta
5	Marcin Grygiel	23	Robert Kolke
8	Piotr Mazurowski	25	Sławomir Wosek
10	Marcin Rutkowski	26	Jaśmina Kotlarek
11	Elżbieta Kotlarek	28	Adam Jakubowski
12	Joanna Piszczek		Małgorzata Szczepańska-
	Przemysław Wdowiak		-Stankiewicz
15	Remigiusz Chroboczek	30	Konrad Wawruch
16	Sławomir Ginter		



MAŁGORZATA STANKE

POLARIS – DLACZEGO BRAKOWAŁO NAM TAKIEJ IMPREZY?

Zbliżający się już do końca rok 2013 obfitował w złoty fantastów w najróżniejszych zakątkach naszego kraju – od warszawskiego Polconu do urodzin Bilba Bagginsa na XV Tolk Folk w Piławie Górnej. Również i my, Trójmieszczanie, się na nich bawiliśmy – jednak okazało się, że nam wciąż czegoś brakowało. A był to zlot na własnym podwórku.

Dlaczego nie Nordcon – można by spytać.

Ano dlatego, że ta impreza, choć wyjątkowa, m.in. przez czynniki organizacyjne (znacznie oddalenie od aglomeracji), nie spełnia roli spoiwa dla rozproszonych wszędzie fanta-



stów. Tutejsi fani to ludzie podzieleni między trzy miasta i wiele środowisk. Dlaczego by ich nie zgromadzić choć jeden raz? – ktoś zadał sobie raz pytanie. I wówczas okazało się, że są też inni, którzy chcieliby zobaczyć to na własne oczy.

Udało się zbudować entuzjastyczny zespół, który poprowadził głównodowodzący Piotr 'Raven' Wiśniewski. Co trzeba o Raviu powiedzieć, to to, że stanął na wysokości zadania i poprowadził grupę, która nigdy nie miała za

sobą organizacji konwentu. Polaris tworzyliśmy z nim w bardzo przyjaznej atmosferze, która udzielała się też pozostałym uczestnikom; każdy z organizatorów mógł liczyć na pomoc i dzięki jego głębokiemu zaangażowaniu odczuliśmy dużą satysfakcję.

Wystartowaliśmy z naszą „jednostką” około godz. 13:00 i nie musieliśmy długo czekać, aż zapełniła się każda sala: planszówki

zostały wzięte w obroty (pod opieką miłych panów z Shagi), ołówki poszły w ruch, a prelegenci przyciągali regularne grupy – co się eskalowało do samego wieczora. Grę

konwentową upodobał sobie głównie młodszy uczestnicy, którzy gdyby mogli, to by pewnie zostali z nami do późnego wieczora. Wówczas bowiem przeszliśmy już do bardzo poważnych spraw, to jest do dalszej intergacji nad grami i do sesji RPG. Gdyby ktoś zajrzał do pewnej niedużej salki warsztatowej na piętrze przed północą, dostrzegłby jedynie oświetloną twarz MG, Jeremiego, pieczołowicie budującego depresję swojej historii. Zaś piętro niżej – mieszaninę niedowierzania

i rozbawienia graczy na chichot losu – czyli krytyka I i I na kostce w decydującym momencie (jak zawsze...). W rezultacie – bawiliśmy się w 180 osób, do późnej nocy!

Ravowi udało się coś jeszcze, a mianowicie zaszcześcić w całej grupie organizacyjnej bakcyla i myśl o reaktywacji jednostki Polaris... W swej mowie końcowej, gdy wszyscy się zgromadzili w sali na oficjalne zakończenie, chciał nam to wyraźnie przekazać – że każdy, któremu się spodobało nasze przedsięwzięcie, może liczyć na następny, jeszcze fajniejszy zlot.



Czy udało nam się bardziej zjednoczyć środowiska fantasy? Niestety, dalej jesteśmy dość rozproszeni w trójmiejskim kosmosie. Czy nic się nie zmieniło? Otóż coś jednak ruszyło: my, osoby połączone GKFem i Polarismem, spotykamy się częściej, a przed nami nowe

plany. Z komentarzy w internecie wynika, że impreza zapadła na długo w pamięć; dla wielu był to przyjemnie spędzony dzień, który kończyli z żalem, a dla innych duma

i początek czegoś nowego. A zatem – najwyraźniej rzeczywiście uratowaliśmy świat! ■



JOANNA CHMIELEWSKA

POLARIS OZAMI NOWICJUSZKI

Polaris był pierwszym konwentem, w jakim przyszło mi brać udział i to od razu w roli organizatora. O tym fakcie dowiedziałam się dopiero, jak przyjechałam do Gdańska, czyli dzień przed samym wydarzeniem. Przyszłam, przedstawiłam się, dostałam plakietkę. Tylko co mam robić? Pomóc innym! No dobrze, to kto potrzebuje pomocy? Muszę przyznać, że bawiłam się wśmieniecie. Ekipa była tak pozytywnie zakręcona, że nie było miejsca na nudę. Jak się znalazło chwilę wolnego, zawsze można było poszukać Kejda :P Albo popatrzeć, jak zacięcie szukają go Buła i Guzik :-). Cały czas pomiędzy pokojami przewijały się tłumy. Zwłaszcza prelekcje cieszyły się dużym zainteresowaniem. Po takim „pierwszym razie” udział w następnych konwentach jest tylko kwestią czasu (niestety ostatnio cierpię na jego niedostatek).

Tak więc do zobaczenia :-)



CO NIE JEST ROBOTEM?

W drugą środę października, o godz. 19:00, Gdański Klub Fantastyki zorganizował w Bazie Wrzeszcz prelekcję pod tymże tytułem w wykonaniu naszego klubowego kolegi Michała „Faraona” Stawskiego.

W pełnej filmów i grafik opowieści Faraon opowiedział przystępnymi słowami o robotycznym dziś i jutrze – czyli o tym, co już jest w produkcji i co niebawem wyjdzie z takich



laboratoriów jak DARPA czy MIT. W szczególności było o: robotach bojowych, dronach, samochodach autonomicznych (już niebawem – hurra!) i humanoidalnych maszynach (które mogą zabić za pomocą samego tylko efektu „doliny niesamowitości”).

Po prelekcji tradycyjnie przenieśliśmy się do pobliskiego Pubu Kojot na fantastyczną integrację.

ALE IACTA EST

ADAM CETNEROWSKI

CO SŁYCHAĆ W DZIALE GIER

Witamy w kolejnym odcinku – i dzisiaj już nie będę wykręcał się jednym zdaniem. Zaczynamy od...

SPOTKANIA

Raz w miesiącu jest okazja pograć w planszówki w miłym towarzystwie. Spotkania odbywają się na ogół w pierwszy poniedziałek miesiąca. Szukajcie ogłoszeń na Forum GKF-u oraz na naszej stronie Facebookowej.

Miłośnicy Magica też nie mogą czuć się pokrzywdzeni, bo – poza regularnymi turniejami Prerelease – odbywają się też małe turnieje na Brzozowej; zarówno Constructed, jak i drafty. Zainteresowani mogą skontaktować się z Brocktonem przez forum GKF-u.

Także jesienna impreza Polarisa miała bogaty *games room*, ciesząc się sporym zainteresowaniem. Na pewno gier nie zabraknie na kolejnych imprezach GKF-u. Nasłuchujcie.

PORZĄDKI

Praktycznie zakończyliśmy już porządki w grach planszowych i karcianych. Gry karciane zostały przeniesione do szafki z planszówkami, aby były bardziej widoczne. W tym roku czeka nas jeszcze zakup Merchant of Venus. Wszystkie nowości dostępne są na Brzozowej oraz podczas imprez klubowych.

Obecnie na celowniku są gry RPG. W momencie ukazania się tego artykułu kończy się okres zgłaszania uwag do listy podręczników RPG, które będą usuwane ze stanu. Część podręczników będzie dostępna w wymianie, więc – jeżeli jesteście zainteresowani – warto zajrzeć.

CHCESZ ZŁOŻYĆ TALIE?

Sekcja karciana ma na stanie duże zestawy kart do kilku kolekcjonerskich gier karcianych: Legend of the Five Rings, Dune, World of Warcraft. Chętna osoba mogłaby poskładać kilka talii do gry (i oczywiście pograć). Chętnych proszę o kontakt.



ZNIŻKI

Członkowie GKF-u mogą korzystać ze zniżek na zakup gry w sklepach Rebel (6%) i Bard (5%). Zasady zakupu są takie, że chętni zgłaszają się do mnie – podając, co chcą zamówić oraz adres dostawy (np. paczkomat). Ja zlecam zamówienie i podaję dane do przelewu. Po opłaceniu przelewu – sklep wysyła paczkę do wskazanej osoby. W przypadku

Rebela odbiór osobisty jest być może niewykuczony.

W przypadku zbyt dużego natłoku zamówień zastrzegam prawo do konsolidacji miesięcznej.

LIST MIŁOSNY (LOVE LETTER)

Ten hit ostatniego roku to gra dla 2–4 osób składająca się z... 16 kart! Ile gry można zawrzeć w tak małej paczuszcze? Zaskakująco dużo. Jest to gra o prostych zasadach. Próbujemy w niej wydedukować, jaką kartę trzyma

nasz przeciwnik, samemu ukrywając naszą własną. A to wszystko po to, aby na koniec rozdania skończyć z najwyższą kartą w ręku. Jedno rozdanie trwa raptem kilka minut, więc pełna gra to nie więcej niż 20 minut fajnej zabawy. Idealny filler. ■

NA DRUGI RZUT OKA

ADAM CĘTNEROWSKI

DOMINION

Dominion, opublikowane raptem pięć lat temu, okazało się gigantycznym przełomem w świecie gier planszowych. Zawierało ono nową mechanikę, która zainspirowała najpierw masę klonów, a potem coraz bardziej zróżnicowane gry (np. Thunderstone – Kamienie Gromu, Ascension) lub stała się tylko pomocniczą mechaniką w bardziej złożonych grach (A Few Acres of Snow, Mage Knight). Mowa tu oczywiście o *deck building* – czyli mechanice gry, która polega na składaniu talii podczas samej rozgrywki (i to jako jej element), czym odróżnia się od znanych wcześniej kolekcjonerskich gier karcianych (CCG, LCG), takich jak Magic: the Gathering.

O CO CHODZI?

Dominion to abstrakcyjna gra o składaniu talii. Każdy gracz ma swoją indywidualną talię, którą powoli rozbudowuje, zdobywając i dokupując w trakcie gry kolejne karty. Część z dokupionych kart będzie tworzyć dalsze elementy tego „silnika”; część będzie stanowić punkty zwycięstwa, które przesądzą o zwycięzcy.



JAK TO DZIAŁA?

Każdy gracz rozpoczyna grę z identyczną talią składającą się z 10 kart – 7 miedzaków (wartych 1) i 3 Posiadłości (wartych 1 Punkt Zwycięstwa). Talie się oczywiście tasuje i każdy dobiera 5 kart. Poza kartami Skarbów (dających możliwość zakupu nowych kart) i kartami Zwycięstwa (zastosowanie oczywiste) – w grze występują jeszcze karty Akcji.

W swojej turze gracz wykonuje w sumie trzy czynności. Na ogół turę będzie zaczynał

mając na ręku 5 kart, choć liczba ta można być różna, zależnie od działań innych graczy. Te czynności to:

1. Zagranie z ręki karty akcji i wykonanie jej instrukcji.
2. Zakup jednej karty o wartości nie większej niż wartość posiadanych na ręku Skarbów. Karta ta trafia na stos kart odrzuconych.
3. Odrzucenie ręki i dociągnięcie kolejnych 5 kart. W momencie gdy talia się skończy – dany gracz przetasowuje stos kart odrzuconych i tworzy nową talię.

Jak widać, zasady nie są skomplikowane, a cała zabawa rozkręca dzięki możliwości zagrywania kart Akcji. Te karty pozwalają wykonywać różne działania, każda karta akcji jest bowiem unikalna. Część tych działań jest prosta (np. dociągnij trzy karty czy masz dodatkowy zakup); inne opisują złożoną czyn-

ność drobnym maczkiem. Kluczem do gry jest odpowiednie łączenie akcji.

Przykład: Zagrywam kartę 'Wioska', która pozwala mi dociągnąć kartę oraz wykonać kolejne dwie akcje. Z dodatkowej akcji zagrywam 'Kuznia', dzięki czemu dociągam kolejne 3 karty i 'Drwale', które dają mi jeden „wirtualny pieniądz” i możliwość dodatkowego zakupu. Przy odrobienie szczęścia reszta moich kart na ręku to karty Skarbu, które mogę zsumować i za ich łączną kwotę kupić dwie nowe karty do talii.

A na pewno doczekałaby się „optymalnych” rozwiązań, gdyby nie dwa fakty. Po pierwsze karty dociągamy z potasowanej talii i nigdy nie mamy gwarancji, że dociągniemy tę kombinację, którą chcemy. Nawet w pierwszych dwóch turach możemy zacząć otwarciem 4–3 (4 Miedziaki na pierwszej ręce, 3 na drugiej, lub vice versa) czy 2–5.



Po drugie – i co ważniejsze – w każdej grze Dominion bierze udział inna pula kart. Poza standardowym zestawem Miedzaków, Srebra, Złota, Posiadłości, Księstwa, Prowincji i Kłątwy – losujemy na rozpoczęciu (lub dobieramy według upodobań) 10 dodatkowych rodzajów kart (najczęściej Akcji, ale nie tylko). Już sam zestaw podstawowy daje nam 25 rodzajów kart, co daje troszkę ponad 3 miliony różnych zestawów.

Gra kończy się, gdy zostaną wyczerpane trzy dowolne stosy kart lub wszystkie Prowincje. Te zasady – w połączeniu z tym, że karty Zwycięstwa nie pomagają w zakupie kolejnych kart (a wręcz przeciwnie „zapychają” talię i rękę) – powodują, że rozgrywka dzieli się na dwa nieformalne etapy: w pierwszym budujemy „silnik” dokonując zakupu kart Skarbów i Akcji, by pod koniec gry przedstawić się głównie na zakup kart Zwycięstwa.

CO O TYM MYŚLĘ?

Dominion polubiłem od pierwszej gry. Nie dziwi to mnie, gdyż do dziś grywam w Magic: the Gathering, więc gra, w której można składać talie i „kręcić combo”, musiała przypaść mi do gustu. Dużą zaletą Dominion jest prostota: trzy rodzaje kart, dwie wartości (cena zakupu i punkty zwycięstwa), zasady do wyjaśnienia w 5 minut. Gra jest na tyle abstrakcyjna (choć ze sztafązmem odrobiny fantazy), że raczej nikomu nie wadzi.

Zaletą (choć według innych wadą) jest czas oczekiwania na swoją kolej – po wyjęciu kilku kart nic nie robi się poza swoją turą. Piśszę ‘zaleta’, gdyż gra nadaje się dzięki temu na spotkania towarzyskie, gdy jedna osoba gra, a reszta ma czas pogadać czy coś pochrupać.

Ostatnio miałem okazję pograć w Dominion przez sieć (<https://www.goko.com/games/Dominion>). Zagrałem pewnie ponad

tysiąc gier – wszystkie z botami (nie chcę się bawić w szukanie graczy, itd.). I mam kilka wniosków. Dalej lubię w to grać. W sieci gra się lepiej (pomijając aspekt towarzyski), bo odpada konieczność ręcznego, częstego tasowania talii. Czasami, aby wygrać, trzeba stosować nudne strategie.

I tu dochodzimy do drugiego zarzutu wobec gry – szczególnie wysuwanego przez tzw. alfa-graczy, którzy grali w grę dziesiątki (jeśli nie setki!) razy i czytali (lub pisali!) podręczniki strategii. Do wygranej w Dominion prowadzą pewne standardowe strategie niezależne od doboru kart w danej rozgrywce. Po prostu niektóre karty są za słabe, by kiedykolwiek miały sens, a należy koncentrować się na zdobywaniu pewnych rodzajów kart (nie napiszę jakich; poszukajcie, skoro chcecie sobie psuć zabawę), które dadzą nam wygraną.

Na ten zarzut odpowiadam: phi! Jak gram towarzysko, szukam fajnych kombinacji i próbuję zrobić „zagranie stulecia”. Podobnie robię z botami – i dopiero, gdy nie jestem w stanie ich pokonać przy pewnym zestawie kart – sięgam po sprawdzone a nudne rozwiązania.

Po pierwsze – osobom które lubią średnio-złożone gry. Każda osoba, która grała w kilka planszówek, szybko załapie zasady Dominiona. Jak wspominałem: gra dobrze się wkomponowuje w spotkanie towarzyskie (do czterech osób, z dodatkiem do ośmiu – choć ponoć to masochizm), nawet gdy pod nogami kręcą się dzieci.

Drugi „target” to obecni i byli fani Magica i innych karcianek. Dla nich zaletą będzie element składania talii i tworzenia zwycięskich kombinacji efektów.

Na stanie Klubu znajduje się polska edycja bez dodatków.





ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE LISTOPADA

Ziemiomorze (The Earthsea) – Ursula K. Le Guin

Data wydania: 4 listopada 2013

Tłumaczenie: Stanisław Barańczak, Piotr W. Cholewa, Paulina Braiter

Wydawca: Prószyński i S-ka

Omnibus zawierający wszystkie utwory Le Guin rozgrywające się w Ziemiomorzu

Upadek Króla Artura (The Fall Of Arthur) – John R.R. Tolkien

Data wydania: 5 listopada 2013

Tłumaczenie: Katarzyna Staniewska, Agnieszka Sylwanowicz

Wydawca: Prószyński i S-ka

W mocy wichru – Agnieszka Hałas

Data wydania: 6 listopada 2013

Wydawca: Solaris

Trupia otucha (Carrion Comfort) – Dan Simmons

Data wydania: 6 listopada 2013

Wydawca: MAG

Tajemnica Diabelskiego Kręgu – Anna Kańtoch

Data wydania: 6 listopada 2013

Wydawca: Uroboros

Sezon burz – Andrzej Sapkowski

Data wydania: 6 listopada 2013

Wydawca: Supernowa

Żółw przypomniany. Przewodnik po Świecie Dysku uaktualniony aż do „Niucha” (Turtle Recall: The Discworld Companion... So Far) – Terry Pratchett, Stephen Briggs

Data wydania: 12 listopada 2013

Tłumaczenie: Piotr W. Cholewa, Piotr Amsterdamski

Wydawca: Prószyński i S-ka



Pył snów (Dust of Dreams) – Steven Erikson

Data wydania: 15 listopada 2013

Tłumaczenie: Michał Jakuszewski

Wydawca: MAG

Więzień Układu. Tom 2 – Alan Akab

Data wydania: listopad 2013

Wydawca: Solaris

Na Srebrnym Globie – Jerzy Żuławski

Data wydania: listopad 2013

Wydawca: Solaris

The Last Jedi – Michael Reaves, Maya Kaathryn Bohnhoff

Data wydania: listopad 2013

Wydawca: Amber

Skok Millenium – Timothy Zahn

Data wydania: 28 listopada 2013

Wydawca: Amber

Crux – Ramez Naam

Data wydania: 20 listopada 2013

Wydawca: Drageus Publishing House

Smocza Cesarzowa (Dračí Carevna) – Juraj Červenák

Data wydania: 19 listopada 2013

Tłumaczenie: Ilona Lechowicz

Wydawca: Erica

Carska manierka – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 20 listopada 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Demony Leningradu – Adam Przechrzta

Data wydania: 29 listopada 2013; wznowienie

Wydawca: Fabryka Słów

Demony wojny – Adam Przechrzta

Data wydania: 29 listopada 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Ślepa plama – Wiktor Noczkin

Data wydania: 8 listopad 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Upadające królestwa (Falling Kingdoms) – Morgan Rhodes

Data wydania: 6 listopad 2013

Tłumaczenie: Kinga Kwaterska

Wydawca: Gola



Bogowie Świata Rzeki (The Gods Of Riverworld) – Philip José Farmer

Data wydania: 25 października 2013

Tłumaczenie: Grzegorz Komerski

Wydawca: MAG

I7 Szram

Data wydania: 5 listopad 2013

Wydawca: Replika

Zabójczyni i Władca Piratów (The Assassin And The Pirate Lord) – Sarah J. Maas

Data wydania: 25 listopad 2013

Wydawca: Uroboros

Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści – Howard Philips Lovecraft

Data wydania: 6 listopad 2013; wznowienie

Wydawca: Vesper



ZAPowiedzi GRUDNIA

Kroki w nieznanne. Almanach Fantastyki 2013

Data wydania: 4 grudnia 2013

Wydawca: Solaris

Galaktyczna Północ (Galactic North) – Alastair Reynolds

Data wydania: 6 grudnia 2013

Wydawca: MAG

Klasyka rosyjskiej SF. Tom 3

Data wydania: 10 grudnia 2013

Wydawca: Solaris

Zwycięzca – Jerzy Żuławski

Data wydania: 11 grudnia 2013

Wydawca: Solaris

Złoty wiek SF. Tom 4

Data wydania: 11 grudnia 2013

Wydawca: Solaris

Oczy Smoka (The Eyes Of The Dragon) – Stephen King

Data wydania: grudzień 2013

Tłumaczenie: Sylwia Twardo

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz





LAUREACI ŻUŁAWSKIEGO

Ogłoszono laureatów tegorocznej edycji nagrody im. Jerzego Żuławskiego. Nagrodą Główną uhonorowana została Anna Kańtoch za *Czarne, Złote Wyróżnienie* otrzymał Łukasz Orbitowski za *Widma*, a Srebrne Wyróżnienie – Robert M. Wegner za *Niebo ze stali*. Dołączamy się do gratulacji!



wg: www.gildia.pl

STARY/NOWY FRANKENSTEIN

Frankenstein, czyli współczesny Prometeusz to więcej niż powieść – to nowożytny mit. Zrodził się w okolicznościach, które obrosły legendą: w słynnym „roku bez lata” (1816), u podnóża szwajcarskich Alp, z gotyckiej zabawy poetów romantycznych, którzy umilali sobie deszczowe wieczory wymyślaniami opowieści niesamowitych. Mary Shelley zamknęła w nim swe refleksje o istocie życia, doświadczenie wczesnego macierzyństwa, fascynację i przerażenie potęgą nauki, senne i nie tylko senne koszmary. Niniejsze wydanie *Frankensteina* jest wyjątkowe: powieść Mary Shelley po raz pierwszy ukazuje się po polsku w wersji pierwotnej, bez zmian wprowadzonych później przez autorkę. *Frankensteinowi* po raz pierwszy towarzyszy też całe pokłosie słynnej zabawy literackiej nad Lemanem: nowele *Pogrzeb* George’a Gordona Byrona i *Wampir* Johna W. Polidoriego oraz opowiadki niesamowite Percy’ego Shelleya – wszystkie w nowym, wiernym przekładzie. Ozdobą tomu są jedne z najpiękniejszych ilustracji, jakich doczekał się *Frankenstein*: ekspresjonistyczne drzeworyty amerykańskiego artysty Lynda Warda. Tę gratkę przygotowało dla fanów klasycznej grozy poznańskie wydawnictwo Vesper.



wg: www.gildia.pl



NOWA POWIEŚĆ ORAZ WIZYTA W POLSCE

W pierwszej dekadzie października w księgarniach pojawiła się najnowsza powieść Jonathana Carrolla *Kąpiąc lwa*. To powrót, po sześciu latach, jednego z najpopularniejszych pisarzy amerykańskich w Polsce. W związku z polską premierą książki Carroll potwierdził swoją wizytę w naszym kraju: od 23 do 26 października w Poznaniu, Warszawie i (dwukrotnie) w Krakowie.

wg: www.gildia.pl

ZMARŁ EDMUND NIZIURSKI

Pisarz absolutnie kultowy – może jeszcze obok Nienackiego, Wernica, Szklarskiego, Bahdaja, Ożogowskiej, Zawady, Dębnickiego – dla kilku pokoleń PRL-owskiej młodzieży. W swych powieściach i opowiadaniach potrafił zarówno na serio poruszać rozmaite dylematy moralne młodych ludzi (np. *Lizus*, *Równy chłopak* i *Rezus*, *Awantura w Niektłaju*), jak też – i to chyba przede



wszystkim! – okrasić szarą codzienność prawdziwie surrealistyczny przygodami i dialogami (*Niewiarygodne przygody Marka Piegusa, Klub Włóczykiów, Siódme wtajemniczenie, Naprzód Wspaniali, Jutro klasówka*).

jpp

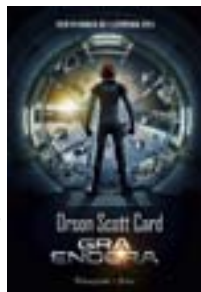
PRZESUNIĘCIE FINAŁU KONKURSU LITERACKIEGO

Na VIII edycję „Powiewu Weny” mieszkańcy województwa pomorskiego mogą nadsyłać swe futurologiczno-fantastyczne prace aż do końca października. Więcej informacji potencjalni zainteresowani znajdą na stronach GKF-u oraz wejherowskiej PiMBP.

jpp

KINOWA GRA ENDERA

Do sieci trafił nowy plakat wysokobudżetowej produkcji SF opartej na bestsellerowej powieści Orsona Scotta Carda. W głównych rolach wystąpią Asa Butterfield, Harrison Ford, Ben Kingsley, Hailee Steinfeld, Viola Davis oraz Abigail Breslin. Reżyserem oraz scenarzystą filmu jest Gavin Hood. Film trafi do polskich kin już z końcem tego miesiąca.

wg: www.gildia.pl

GRAWITACJA PRZYCIĄGA!

Fantastycznym wynikiem popisał się podczas premierowego weekendu film Alfonso Cuaróna *Grawitacja*. Trójwymiarowa produkcja ustanowiła nowy rekord otwarcia pośród październikowych premier; zbiera również znakomite recenzje i w tej chwili jest głównym kandydatem do Oscarów.

wg: www.gildia.pl

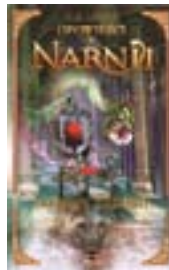
ŚWIAT ŻYWYCH DINOZAUROW?

Wytwórnia filmowa Universal Pictures ogłosiła datę premiery (12 czerwca 2015 r.) oraz tytuł (*Jurassic World*) kolejnego sequela *Parku Jurajskiego*. Ukazało się też oficjalne logo filmu. Obraz ma zostać zrealizowany w technice 3D. Producentami filmu są Steven Spielberg, Frank Marshall oraz Pat Crowley, zaś reżyserią zajmie się Colin Trevorrow. Produkcja powstanie w oparciu o scenariusz autorstwa Derka Connolly'ego oraz reżysera *Jurajskiego świata*. Tytuł najnowszej odsłony może odnosić się do ostatniej sceny trzeciej części, w której wyraźnie zasugerowana jest możliwość rozproszenia się klonów kopalnych gadów po całej Ziemi.

wg: www.gildia.pl

CZWARTY FILM O NARNII

Ekranizacja czwartej części *Opowieści z Narnii (Srebrne Krzesło)* trafi jednak na ekrany kin. Najnowszy film wyprodukuje Mark Gordon. To pierwsza część cyklu, w której nie pojawia się rodzeństwo Pevensie. Do Narnii zostaje za to wezwany ich kuzyn Eustachy, znany widzom i czytelnikom z *Podróży Wędrowca do Świt*; towarzyszy mu koleżanka z klasy – Julia Pole. Kinowa adaptacja *Srebrnego Krzesła* na ekrany trafi nie wcześniej niż w 2015 roku. Nie wiadomo więc, czy w rolę Eustachego wcieli się ten sam aktor, który grał go w poprzednim narnijskim filmie (według literackiego oryginału chłopiec powinien być tylko o rok starszy; tymczasem Will Poulter będzie miał aż pięć lat więcej).



wg: www.gildia.pl

POTTEROWSKI SPIN-OFF

Wytwórnia filmowa Warner Bros., ogłosiwszy zamiar rozszerzenia świata Harry'ego Pottera, chce wdrożyć swój plan w życie już w 2016 roku. Kanwą nowego obrazu będzie powieść Rowling pod tytułem *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć*, która została wydana w 2001 r. pod fikcyjnym nazwiskiem Newt Scamander. Rowling napisze scenariusz, ale zdjęcia do pierwszej części nowej filmowej serii rozpoczną się nie wcześniej niż pod koniec 2014 roku. W filmie mają pojawić się zarówno postacie i scenerie znane z filmów o Potterze, jak też nowe zwierzęta i inni czarodzieje – stworzeni na potrzeby książki, która miała być jakoby kopią egzemplarza należącego do Harry'ego. Nie ma to być ani prequel, ani sequel.

wg: www.gildia.pl



TELEWIZYJNY SPIN-OFF Z GORDONEM

Gotham City pojawi się na małym ekranie! Stacja Fox zamierza zrealizować serial zatytułowany *Gotham*, który będzie opowiadał o przygodach młodego detektywa Jamesa Gordona (znanego z komiksów oraz filmów o Batmanie). Akcja toczyć się ma na długo przed tym, nim w mieście pojawił się Mroczny Rycerz. Postać komisarza Gordona występuje niemal we wszystkich produkcjach telewizyjnych i kinowych poświęconych Batmanowi; na przestrzeni lat wcielili się weń między innymi:

Lyle Talbot, Neil Hamilton, Pat Hingle i Gary Oldman.

wg: www.gildia.pl

HIT HBO

Trwają prace na planie czwartego sezonu popularnego serialu fantasy *Gra o tron* – realizowanego na podstawie sagi George'a R.R. Martina.

wg: www.gildia.pl

Z KOMPUTEROWEGO MONITORA NA KINOWY EKRAŃ

Rozpoczęto kompletowanie obsady do ekranizacji kultowej gry komputerowej *World of Warcraft*. Colin Farrell i Paula Patton jako pierwsi mają dołączyć do ekipy Duncana Jonesa, któremu powierzono reżyserię filmu. *Warcraft* to seria gier komputerowych, wydawanych przez Blizzard Entertainment,



których akcja toczy się w uniwersum fantasy zamieszkiwanym przez różnego rodzaju fantastyczne rasy – takie jak orki, elfy czy krasnoludy. Gra doczekała się kilku odsłon i kolejnych dodatków, a samo uniwersum rozwijane jest także w opowiadaniach i książkach. Pomysł jej sfilmowania gry powracał wielokrotnie (za reżyserię miał odpowiadać m.in. Sam Raimi), jednak dotychczas nie podjęto konkretnych działań; tym razem jednak wszystko wydaje się zmierzać w dobrym kierunku. Reżyserem jest Duncan Jones, a za scenariusz odpowiada Charles Leavitt.

wg: www.gildia.pl



KLASYCZNA PEREŁKA W SIECI

Studio Lucasfilm zdecydowało się niedawno na ponowne wypuszczenie pierwszego teasera czwartego epizodu *Gwiezdnych wojen* – tym razem do internetu. Jest to istny smaczek dla fanów tej kultowej produkcji, gdyż trailer ów popadł w zapomnienie i ciężko było na niego trafić.

wg: www.gildia.pl

TRZECIA WERSJA KOMIKSOWA

Sukces gier z serii *Wiedźmin*, bazujących na cyklu książek Andrzeja Sapkowskiego, sprawił, że marką zainteresowało się wydawnictwo Dark Horse. Amerykańska oficyna ogłosiła rozpoczęcie prac nad komiksem: scenariusz napisze Paul Tobin, rysunkami zajmie się Joe Querio, a okładki stworzy Dave Johnson. Pierwszy zeszyt komiksu ukaże się w marcu przyszłego roku. Scenarzysta komiksu podkreśla, że będzie starał się wiernie oddać klimat Sapkowego świata. Nie jest to zresztą pierwszy komiks o przygodach Geralta – za najwcześniejszą wersję odpowiadają Bogusław Polch i Maciej Parowski, a dwa lata temu powstała dwuczęściowa miniseria autorstwa Michała Gałka, Arkadiusza Klimka i Łukasza Pollera.



wg: www.gildia.pl

KU RADOŚCI DZIECIOM I PAMIĘCI MISTRZA

Wydawnictwo Egmont, wydawca książkowych albumów z klasycznymi komiksami Janusza Christy, ogłosiło konkurs na komiks dla dzieci. Zainteresowanych (amatorów i zawodowców) odsyłamy na stronę www.januszchrista.pl, gdzie znajdują więcej informacji na ten temat. Ażebym podgrzać atmosferę – zdradzamy, że nagrody pieniężne są, jak na polskie warunki, wysokie!

grzeszcz

Z KART KSIĄŻKI DO PUDEŁKA Z GRĄ

Powstaje planszówka oparta na powieściowej serii Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu*. Na razie do sieci zostało wrzucone zdjęcie z testów prototypu. Producentem gry jest wydawnictwo RedImp.

wg: www.gildia.pl



WIĘCEJ POLSKI W KOSMOSIE

Dotąd urządzenia autorstwa polskich naukowców i inżynierów były elementami większych obiektów – tworzonych przez światowych potentatów; z kolei zeszłoroczny satelita PW-Sat, zbudowany na Politechnice Warszawskiej, był obiektem edukacyjnym. Ale już 21 listopada i 29 grudnia wystrzelone w kosmos zostaną polskie urządzenia Lem oraz Heweliusz – tym samym wejdziemy do grupy kilkunastu państw, które dysponują własnymi satelitami. Satelity umieszczone zostaną na wysokości ok. 800 km i przeprowadzą pomiary najjaśniejszych gwiazd Drogi Mlecznej; jest to część międzynarodowego programu BRITe, w którym bierze udział sześć takich obiektów. O Lemie i Heweliuszu pisaliśmy już wcześniej w tej rubryce.

jpp

NOWE KONWENTY NA FIRMAMENCIE FANDOMU



WarKon to nowy konwent fantastyczny, którego pierwsza edycja odbyła się w dniach 12–13 października na terenie Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych nr 1 w Tomaszowie Mazowieckim. Klub Fantastyki „Elysium”, przy współpracy z ZSP1, zaprezentował nader urozmaicony program konwentu.

Z kolei 16 i 17 listopada

we Wrocławiu (leśnickie Centrum Kultury „Zamek”), odbędzie się konwent Zamczysko – zadedykowany fanom Świata Mroku oraz horroru i grozy. W programie: gry, prelekcje, warsztaty i filmy.



Natomiast od 29 listopada do 1 grudnia, na terenie Młodzieżowego Domu Kultury Nr 2, Bydgoski Klub Fantastyki „Maskon” zaprasza na pierwszą edycję konwentu o tej samej nazwie. Organizatorzy zapowiadają powrót do korzeni literatury fantastycznej.

wg: www.gildia.pl

OKRUCHY OGANA



KORESPONDENCJA 45

JEDYNYM WYJŚCIEM JEST ŚMIERĆ

Nie jestem i nigdy nie byłem fanem fantastyki grozy. Od horrorów, zwłaszcza literackich, zawsze się trzymałem z daleka (Kinga np. znam wyłącznie z filmowych adaptacji jego dzieł, a podjęte przeze mnie próby przebicia się przez jego prozę – kończyły się po kilkunastu, góra kilkudziesięciu stronach). Właściwie z całej horrorowej produkcji toleruję jedynie utwory Lovecrafta i Howarda, ale gdybym miał to wyznanie jakoś zrationalizować – nie wiedziałbym za bardzo, jak tego dokonać.

Inną kwestią jest to, że – przynajmniej zdaniem niektórych – horror zdecydowanie najlepiej zniósł kryzys postępującej konwencjonalizacji, na który cierpi cała postmodernistyczna popkultura. Okazuje się, że w ludziach tkwią tak nieprzebrane pokłady lęków, a jednocześnie tak bardzo lubią się bać, że skutecznie można ich straszyć, sięgając nawet po zgrane środki (np. współczesna moda na zombie). Twórcy fantasy oraz science fiction mają znacznie trudniejsze zadanie, jeśli chcą zadowolić odbiorców, stąd zapewne rozplenie się różnego rodzaju międzygatunkowych miksów w tych odmianach fantazjowania. Jest to sytuacja do złudzenia przypominająca tę w muzyce popowej czy klubowej, która do tego stopnia zachłysnęła się w latach 80. XX wieku możliwościami kompilowania utworów z istniejących kawałków, że dziś jedynymi jej atrybutami pozostały silikonowe biusty i pośladki śmiało eksponowane przez tancerzy w teledyskach – muzyka nie broni się już w żaden sposób.

Wracając jednak do horroru, koniecznie trzeba jeszcze wspomnieć o jednym wiążącym się z nim aspekcie: zdaniem Andrzeja Zgorzelskiego – w dużym oczywiście uproszczeniu – to właśnie ta odmiana fantazjowania jako jedyna może w pełni nazywać siebie fantastyką. Zgorzelski uważa bowiem, że z fantastyką mamy do czynienia jedynie wtedy, kiedy w utworze dochodzi do radykalnego zakwestionowania praw rządzących światem przedstawionym. Jeśli zatem w świecie literackim możliwe są kosmiczne podróże, magia czy smoki, to mamy do czynienia ze specyficznym, ale jednak realistycznym (zwłaszcza dla jego bohaterów) tekstem. W horrorze zaś z założenia obcujemy ze zjawiskami, których nie tylko czytelnicy, ale nawet literaccy świadkowie wypadków, nie mają prawa się spodziewać. Jeśli spojrzeć na horror z tak zakreślonej przez Zgorzelskiego perspektywy – w miarę dobra kondycja grozy pośród innych odmian fantazjowania dziwi jakby mniej: skoro jest to jedyna prawdziwa fantastyka, to wypadałoby, żeby się miała lepiej niż uzurpacje.

Ten przysługi wstęp jest wprowadzeniem do głównego tematu niniejszego felietonu – debiutanckiej powieści **Chucka Wendiga Drozdy. Dotyk przeznaczenia**. Miałem okazję ją przeczytać za sprawą wydawcy (Wydawnictwo Akurat), który był łaskaw przesłać ją redakcji naszego skromnego biuletynu. Jest to zawsze sytuacja trochę niezręczna dla recenzenta, ale przecież nie będę tu Wam ściemniał. Postaram się natomiast, w ramach

swoich kompetencji, rzetelnie opowiedzieć o tej książce.

Po pierwsze zatem: nie warto brać za dobrą monetę fragmentów recenzji zamieszczonych na ostatniej stronie okładki. Jak zwykle nie mają one wiele wspólnego z tym, co się przeczytało (wmawianie zaś Wendigowi jakiegoś pokrewieństwa z Kingiem nie najlepiej świadczy o formie publicysty „SFX Magazine”). Nie mamy do czynienia z arcydziełem, to jasne; nawet w konkurencji na strrraszny pomysł *Drozd* nie powalają. Moim skromnym zdaniem autor nie do końca potrafił się zdecydować, jaką naprawdę historię chce czytelnikom przedstawić. Dlatego odnajdziemy w niej m.in. elementy powieści drogi, historii sensacyjnej, opowieści obyczajowej czy love story. Oczywiście obecność w horrorze realistycznych składników jest niezbędna dla lepszego wybrzmienia akordów grozy, ale to gatunkowe rozchwianie tekstu nie sprzyja budowaniu atmosfery niezwykłości i tajemnicy. A co to za horror, który tak naprawdę nie straszy? Odpowiedź może być tylko jedna: to horror ponowoczesny.

Wendig porusza się drogą wyznaczoną przez największych pisarzy współczesnej fantastyki (np. Martina czy Kinga), którzy też po macoszemu traktują główne założenia odmian, w których zdają się tworzyć, na rzecz popisywania się własnymi autorskimi umiejętnościami. Ale autorowi *Drozdów* trochę jeszcze do klasy mistrzów brakuje. Dlatego, kopiując ich metodę, nie odnosi ich sukcesu. Żeby jednak oddać sprawiedliwość Wendigowi – jak na debiut spisał się całkiem nieźle. Dreszczy jego proza nie wywołuje, ale potrafi przyciągnąć uwagę czytelnika i na tyle zain-

teresować, by chciało się poznać zakończenie opowiadanej historii.

Miriam Black jest młodą kobietą, która prowadzi koczowniczy tryb życia: podróżuje po całych Stanach, nawiązując przelotne znajomości z różnymi osobami (głównie mężczyznami). Jej tajemnicą jest dar, który posiada: dotykając czyjejś nagiej skóry, potrafi poznać dzień i sposób, w jaki ten ktoś pożegna się ze światem. Nie jest to wiedza wygodna i nie łatwo z nią żyć. Zwłaszcza wtedy, kiedy się ma świadomość, że przeznaczeniu nie da się zapobiec. A Miriam już wie, że czego by nie zrobiła – osoby, których śmierć widzi, umrą dokładnie w taki sposób, w jaki zobaczyła w swoich wizjach. Jednak jej ciągłe podróże nie są jedynie ucieczką od przeznaczenia, ale także wyprawami łupieżczymi: dziewczyna musi z czegoś żyć, a niektórzy z umierających mają przy sobie w chwili śmierci gotówkę.

Sprawy komplikują się, gdy poznaje kierowcę ciężarówki Louisa, który ma umrzeć z jej imieniem na ustach. Wcześniej nigdy nie była przyczyną czyjejś śmierci – i jedyne, co mogła sobie zarzucić, to okradanie trupów. Teraz zaś wygląda na to,

że odegra niechlubną rolę w zakończeniu życia nie całkiem jej obojętnego faceta. Dodatkowo wpada w łapy drobnego oszusta Ashleya, który zdaje się wiedzieć, jakim ona się para procederem. A ponieważ za Ashleyem podąża w ślad niejaki Ingersoll – przestępca znacznie większego kalibru, w dodatku owładnięty jakimś voodooistycznymi miazmatami – sytuacja bohaterki robi się naprawdę nieciekawą. W tym czworokącie rozegra się gra z przeznaczeniem, której stawką jest śmierć.

Na zakończenie najważniejsze pytanie: czytać, czy nie czytać. Otóż nie wiem. To



zgrabnie napisana historia, od pewnego momentu nawet wciągająca, ale nie zmuszająca czytelnika do żadnego wysiłku intelektualnego oraz nie angażująca jego emocji – typowe czytało. Jeśli nie macie nic lepszego pod ręką na dłuższą podróż, *Drozdy* wypełnią Wam jej czas. Ale o nic się dzięki niej nie wzbogacie, nie zdobędziecie żadnej wiedzy (może poza tą, że kierowcy ciężarówek w Stanach nie mają kart kredytowych, tylko wożą ze sobą gotówkę), nie przeżyjecie żadnych wzruszeń.

We wprowadzeniu rozpisywałem się na temat rzekomo dobrej kondycji horroru. Powieść Wendiga nie jest najlepszym dowodem tej tezy. Czy jedynym wytłumaczeniem może być brak wprawy debiutanta? Chciałbym w to wierzyć; ale obawiam się, że nawet horror nie jest odporny na wirusy toczące współczesną popkulturę, w której miarą oryginalności nie jest niepowtarzalność, ale kołażowość dzieła (jak, nie przymierzając, *Kołodziejczakowi urka-hai z Czerwonej Mgły*). No cóż, trzeba będzie przywyknąć do tej nowej estetyki...

MANDARYNKI NA HORYZONCIE

Mówiło się o tym od jakiegoś czasu, ale teraz jest już potwierdzenie na facebookowej stronie zespołu. 4.VI.2014 roku w Arenie Ursynów w Warszawie wystąpi legenda elektronicznego rocka – niemiecka grupa Tangerine Dream! Wiem, że dzisiejsze Mandarynki to już nie ten sam zespół, co w latach 70. XX wieku, czy choćby ten, który w 1983 roku

po raz pierwszy odwiedził Polskę. Ale mimo wszystko możliwość posłuchania na żywo nowego wcielenia grupy Edgara Froese to nie lada wydarzenie dla każdego fana el-muzyki i fantastyki. Polecam ten koncert Waszej uwadze! ■

Wasz wielkokacki korespondent



KAROL GINTER

O TRYFIDACH ORAZ MUTANTACH

JOHN WYNDHAM

DZIEŃ TRYFIDÓW. POCZWARKI

DZIEŃ TRYFIDÓW

William Masen przez lata pracował z tryfidami. Drapieżnymi roślinami wyhodowanymi w radzieckich laboratoriach, potrafiących się poruszać i komunikować ze sobą. Nawet nie przeczuwał, że przypadkowe poparzenie jadem tryfida okaże się niezwykle szczęśliwym zrzędzeniem losu. Dzięki temu trafia do szpitala, a założony na oczy opatrunek uniemożliwia mu obserwowanie nadzwyczajnego widowiska na nocnym niebie. Przytłaczająca większość ludzi z zachwytem przygląda się zjawisku, które przypisywano komicie. Urzekająco piękne obrazy na nieboskłonnie były jednak ostatnią rzeczą, jaką dane im było zobaczyć. Kiedy zaniepokojony brakiem personelu szpitalnego Bill zdejmując opatrunki zastaniające mu wzrok – odkrywa, że wszyscy, którzy dali się oczarować nocnemu widowisku, oślepli. Nieliczni, którzy zachowali wzrok, są świadkami upadku cywilizacji. Muszą walczyć o przetrwanie na gruzach starego świata. Przed nimi wiele trudnych wyborów. Anarchia i przemoc to tylko przedsmak czekających ich problemów. Wkrótce zaczynają się szerzyć zbierające śmiertelne żniwo epidemie. I tylko Bill domyśla się, że jednym z największych zagrożeń będą tryfidy. Rośliny te miały

zaspokajać potrzeby żywnościowe ludzkości. Teraz stały się łowcami polującymi na ludzi.

Dzień tryfidów czytałem po raz pierwszy wiele lat temu. Jednak mam wrażenie, że fragment dotyczący genetyki tryfidów został wówczas wycięty. To w końcu były czasy PRL-u, więc jakiegokolwiek oczerniania ZSRR nie przepuściłaby cenzura (a przecież informacja, że drapieżne tryfidy stworzono w radzieckich laboratoriach – to nic innego, jak próba zdezwauowania ojczyzny robotników). Nie mam, niestety, starego wydania, więc nie mogę zweryfikować, czy zawodzi mnie pamięć, czy rzeczywiście tamta wersja była ocenzurowana.



Apokaliptyczna wizja końca znanej cywilizacji przedstawiona przez Wyndhama nadal robi wrażenie. A minęło przecież ponad pół wieku od ukazania się tej powieści. Autor nie umiejscowił kataklizmu w czasach sobie współczesnych, ale w przyszłości. Co ciekawe: niektóre jej aspekty przewidział zadziwiająco trafnie. Ot, chociażby satelity, które nam spowszedniały, ale wtedy były jedynie spekulacją.

Ukazując zagładę cywilizacji, pokazał jednocześnie dość różnorodne postawy ludzkie w obliczu nowych wyzwań. Według autora – najgorsze, co można zrobić w obliczu takiego kataklizmu, to kurczowe trzymanie się dotychczasowego systemu wartości i starych przekonań. Narracja prowadzona jest w sposób mający uwiarygodnić tę tezę. To, czy mnie przekonał, to zupełnie inna sprawa. Najistotniejsze, że pomimo upływu lat to wciąż trzymająca w napięciu historia.

POCZWARKI

Kilka stuleci temu na ludzkość spadło Cierpienie. W ten sposób Bóg ukarał Starych Ludzi. Taka wizja przeszłości przekazywana jest z pokolenia na pokolenie w społeczności zamieszkujące Labrador. Wykształciła się tam dość specyficzna i rygorystyczna religia, wywodząca się zresztą z chrześcijaństwa. Religia ta odgrywa kluczową rolę w walce z wszelkimi odstępstwami od normy, czyli mutacjami. Rośliny są niszczone, a zwierzęta zabijane, jeśli wykazują oznaki mutacji. Surowe reguły dotyczą także ludzi. Nawet drobne odstępstwo od normy jest równoznaczne z wykluczeniem z ludzkiej społeczności. Odmieńcom wolno zamieszkiwać Rubież. Za Rubieżą są już tylko Kraje Zła. Tam życie jest niemożliwe. O ile jednak nietrudno wytropić mutacje deformujące ciało – trudniej z mutacjami zmieniającymi umysł. Tak właśnie jest w przypadku Davida Strorma. Jest on w stanie komunikować się przy pomocy myśli z innymi, obdarzonymi podobnym darem. Nie jest bowiem jedynym dotkniętym tą mutacją. Ukrycie niezwykłego talentu to trudne zadanie. Co się stanie, gdy tajemnica wyjdzie na jaw?

O ile w *Dniu tryfidów* autor spekulował na temat świata tuż po kataklizmie, o tyle w *Poczwarkach* opisuje świat wiele stuleci po kataklizmie. Muszę przyznać, że stworzył dość sugestywną i wiarygodną wizję społeczności zamieszkującej postapokaliptyczny Labrador. Kierują nią su-

rowe (wręcz okrutne!) zasady religijne, ale to bardzo przekonujący obraz. Autor dba o to, by zaprezentować spektrum różnych postaw; zarówno ortodoksyjnych, jak i liberalnych. Czytelnik szybko dostrzeże, w jak trudnym położeniu znalazł się bohater i jego przyjaciele. Napięcie rośnie z każdą kolejną stroną. Opowieść wciąga.

Jeśli mam jakieś zastrzeżenia (pomijając fatalną korektę), to dotyczą one przebiegającej z kart powieści koncepcji, że eksterminacja przeciwników to najlepsza (a wręcz jedyna i w pełni uzasadniona) metoda rozwiązywania problemów. Ci, którzy znają zakończenie powieści, domyślają się zapewne, o co mi chodzi. W każdym razie – taki tok rozumowania towarzyszy ludzkości od niepamiętnych czasów i jest przyczyną nieustannych nieszczęść. W starożytnej Grecji dorobiono do tego ideologię. Któż nie słyszał o podziale społeczeństw i kultur na „cywilizowane” i „barbarzyńskie”. Z samej definicji „cywilizowani” posiadali prawo do podporządkowywania sobie „barbarzyńców”, a w skrajnych przypadkach – do ich unicestwienia. Potem pojawiały się najróżniejsze warianty tej koncepcji. A wreszcie zrodził się darwinizm społeczny, będący zwulgaryzowaną wersją darwinizmu. Stał się on zacinem wielu tragedii, które dotknęły ludzkość w XX wieku. Szkoda, że autor nie umiał wyjść poza ramy narzucone tą ideologią. Krytyka autora sprzed pół wieku to jedno; ale najgorsze, że idea wciąż ma się doskonale. Wystarczy obejrzeć dowolny serwis informacyjny.

O OCIEPLENIU I MEDIACH

MICHAEL CRICHTON

KORPORACJA STRACHU

W Paryżu zostaje zamordowany fizyk zajmujący się badaniami nad tsunami. Tajemniczy biznesmen z Kanady kupuje

w Malezji generatory kawitacyjne umożliwiające kruszenie skał przy pomocy dźwięku. Dwóch tajemniczych mężczyzn wynajmuje w Vancouver miniaturową łódź podwodną. Te odległe od siebie zdarzenia są elementem przygotowań do spektakularnych wydarzeń,

które mają wstrząsnąć światem. Nie umykają one uwagi wyspecjalizowanym instytucjom zajmującym się wywiadem.

Peter Evans nie ma pojęcia o rodzących się właśnie zagrożeniach. Jest młodym prawnikiem, którego klientem jest milioner-filantrop George Morton. Rutynę dotychczasowego życia Petera burzy spotkanie jego klienta z Johnem Kennerem. W konsekwencji wciąga go wir skomplikowanej intrygi, która zagrozi jego życiu, ale także zmusi do przewartościowania systemu przekonania.

Autor postawił sobie bardzo ambitny cel – a mianowicie przekonanie czytelnika do swoich poglądów na temat środowiska naturalnego i globalnego ocieplenia. W tym celu posłużył się atrakcyjną formą powieści sensacyjnej, szpikując ją równocześnie masą faktów i danych naukowych. Niestety, trochę na tym cierpi na tym fabuła. Czytelnik, który szuka rozrywki, może się szybko zniechęcić przy fragmentach edukacyjnych, gdy faszerowany jest np. danymi statystycznymi na temat przyrostu temperatury w różnych miejscach na Ziemi.

Przyznaję, że Crichton zadbał o to, by unikać dłużyzn i monotonii, ale nie jestem przekonany, czy takie mieszanie faktów i fikcji jest w stanie osiągnąć zamierzony cel. Osobiście podpisuję się pod poglądami autora obiema rękami, ale mnie nie trzeba było przekonywać. Wiele wyrażonych w powieści i komentarzu opinii spotkałem w publikacjach popularnonaukowych (to, że na swej stronie recenzuję jedynie beletrystykę – nie znaczy, że nie czytam niczego innego). Crichton sam jednak zauważa, że mamy do czynienia z ludźmi wierzącymi. A z wiarą trudno wygrać. Nie-

estety, racjonalizm w starciu z wiarą zazwyczaj przegrywa. Jako historyk mógłbym przytoczyć znacznie więcej przykładów niż czyni to autor w swoim komentarzu. Ideologie różnej proveniencji dewastują i zachwaszczają naukę. Nasze podręczniki do historii pełne są mitów historycznych, a nie faktów.

Nie chciałbym zanadto rozbudowywać tego wątku, bo niczego nie wniesie do mojej opinii o książce. Przejdę lepiej od razu do konkluzji na jej temat. Uważam ją za bardzo wartościową pozycję. Chyba skłonny jestem nawet określić ją mianem mądrej. Polecałbym ją wszystkim, którzy przy okazji lektury beletrystyki lubią wzbogacać swoją wiedzę i horyzonty; a co najważniejsze: natura obdarzyła ich sceptycyzmem i nie wierzą w ciemno temu,



co podają media. Na szczególną uwagę w moim przekonaniu zasługuje fragment o cywilizacji strachu. O tak, media i władza dbają nieustannie o to, żebyśmy mieli się czego bać. W kreowaniu strachu doszli do prawdziwej maestrii. Czy jednak byłoby to możliwe bez naszej akceptacji? Tę powieść warto przeczytać choćby tylko po to, by zastanowić się potem nad potęgą kreowanego strachu. Wtedy staje się bardziej zrozumiałe,

dłaczego w statystykach szczęścia wyżej od mieszkańców potęg gospodarczych lokują się obywatele krajów Trzeciego Świata. Ich jeszcze nie zaszczuto...

PS. Korekta wydawnicza powinna była wyłapać rozbieżność między tytułem na okładce a tytułem w komentarzu autora. To dość rażąca niekonsekwencja. ■

www.karolginter.pl

ltytuły od redakcji INFO/

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

ALTRUISTYCZNA EKSTERMINACJA

kiś czas temu (*Informator* 280) omawiałem w tej rubryce filmy Andrew Niccola, z których jeden był wówczas na etapie produkcji. Chodzi o *Intruza* (*The Host*), nakręconego na podstawie wydanej także u nas powieści Stephenie Meyer. Obecnie film trafił na moją półkę z DVD, mogę więc napisać o nim kilka słów. Od razu zaznaczę, że literackiego pierwowzoru jeszcze nie czytałem, natomiast ze streszczenia w *Wikipedii* wnioskuję, że film zbyt od niego nie odbiega – zwłaszcza jeśli zważyć, że autorka pełniła na planie rolę producenta.

Z pozoru jest to typowa historia inwazyjna w rodzaju *Władców marionetek* bądź *Ukrytego*. Jednakże ów najazd ma niebanalny skutek w postaci totalnej angelizacji ludzkości. Wszyscy są mili, uczynni i sympatyczni, tyle że nie są już ludźmi, tylko Obcymi, którzy nimi zawładnęli (zamiast *Ukrytego* mamy więc raczej *Ukrytego 2* – jeśli ktoś jeszcze to pamięta). Świat po inwazji przypomina zatem najbardziej jakąś utopię komunistyczną; w rodzaju choćby tych, które można spotkać w utworach braci Strugackich. Wiemy jednak wszyscy, że tego typu ustrój nadaje się najbardziej dla aniołów właśnie, ludzie natomiast go odrzucają, zwłaszcza gdy ktoś przemocą pakuje im się do głowy – jak w tej i każdej innej historii. Tak więc i tu, jak zawsze, bez służb bezpieczeństwa nijak się obejść nie można. I to by było na tyle w kwestii powszechnej szczęśliwości.

Najeźdźcy, zwani Duszami, mają zwyczaj traktować z szacunkiem zastaną kulturę,

dodając jej jedynie utopijnego charakteru. Wszystko jest za darmo, nie ma chorób, nie ma zgrzytów. Nie ma też ludzi, którzy są najbardziej zawodnym ogniwem każdego systemu. Tylko ich należało podmienić, a poza tym już nic. Naprawdę nic. Słowo daję, nic więcej. Tylko tyle, jak pragnę utopii.

Tacy sympatyczni najeźdźcy, a ludzie jak zwykle – tylko wybrzydząją. Taka na przykład Melanie Stryder, główna postać filmu, rzuca się nawet z okna, żeby nie dać się uszczęśliwić. Na nic jednak te niezgrabne uniki: wyspecjalizowani Łowcy i tak robią swoje, łapiduchy uzdrowią poranione ciało i załadują Duszę do główki. Alleluja i do przodu!

Tymczasem niespodzianka: Melanie siedzi sobie gdzieś w tyle swojej głowy, całkiem przytomna i sprawna umysłowo, podejmuje nawet dialog wewnętrzny ze swoim nieproszonym lokatorem, wielce bywała we Wszczęświecie Duszą, zwaną z tej racji Wągabundą. I cóż się okazuje: powoli, bo powoli, ale jednak zaczyna do tej oświeconej Duszy docierać, że być może z tym uszczęśliwianiem ludzkości nie wszystko jest całkiem w porządku. W końcu z kim przestajesz... Krótko mówiąc: Wągabunda staje się dysydem i ucieka od swoich do obcych – czyli niedobitków ukrywających się na pustyni. Jej / ich śladem podąża jednak zaciekle Łowczyni (Diane Kruger), która jak na dobrotliwą Duszę wyjątkowo mocno epatuje morderczymi instynktami, z chwytem buldoga na dokładkę... Nawiasem mówiąc, znać tu rękę Andrew Niccola jako scenarzysty. Całkiem

podobne bowiem osobowości stróżów systemu (*Ordnung muß sein, und Schluß*) spotykamy zarówno w *Gattace*, jak i w *Wścigu z czasem*.

Kiedy wreszcie Melanie dociera do swoich, ci w pierwszym odruchu chcą ją skrócić o głowę (a właściwie o Duszę, co w końcu na jedno wychodzi). Wstawia się za nią jednak ich szef, wujek Melanie o dźwięcznym imieniu Jeb (w tej roli długobrody William Hurt). Wągabunda zostaje więc warunkowo przygarnięta i przemianowana na Wandę, a jeden z krwiożerczych chłopaków, Ian, zakochuje się nawet w kosmitce, i to z wzajemnością. I tu dochodzimy do drugiego wątku filmu – otóż Melanie ma już w tej wspólnocie chłopaka, Jareda, powstaje więc osobliwy ni to trójkąt, ni to czworokąt uczuciowy. Najbardziej interesująca jest tu postawa Melanie, będącej jedynie bierną uczestniczką wydarzeń: złości się zarówno na Iana, kiedy całuje ją bez jej zgody, ale też w podobnej sytuacji na Jareda, że całuje kosmitkę. Jest to wyjątkowo intrygujący przykład kobiecej logiki, na który zdecydowanie sam bym nie wpadł, jestem więc pod wrażeniem i przemożnym odczuciem, że oto dowiedziałem się czegoś nowego.

Z drugiej strony muszę zaznaczyć, że niektóre ze scen w tym czworokacie balansują niebezpiecznie na krawędzi groteski; a zastęgu, że się w nią jednak nie ześlizgują, przypisuję scenarzyście/reżyserowi oraz doskonałej grze aktorskiej wschodzącej gwiazdy

Saoirse Ronan w roli głównej. Cała obsada spisuje się zresztą bardzo dobrze, a jeżeli dodać do tego reżysera-perfekcjonistę, który przy dwudziestej powtórcie przesuwając szklankę o pięć centymetrów – można zrozumieć, dlaczego film jest satysfakcjonujący nie tylko pod względem koncepcyjnym, ale także estetycznym. Niewątpliwie warto go obejrzeć.

Intruz (The Host)

produkcja: USA, 2013

scenariusz i reżyseria: Andrew Niccol

według powieści Stephenie Meyer *Intruz*

muzyka: Antonio Pinto

zdjęcia: Roberto Schaefer

gatunek: thriller, romans, sf

ocena FilmWeb: 6,5/10, IMDb: 6,0/10

czas trwania: 2 godz.



Obsada:

Saoirse Ronan (Melanie/

Wanda) – u góry

Jake Abel (Ian O’Shea) –

u góry

Max Irons (Jared Howe) –

na dole

Diane Kruger (Łowczyni) –

na dole

William Hurt (Jeb, wujek

Melanie)

Chandler Canterbury (Jamie, jej brat)

Boyd Holbrook (Kyle, brat

Iana)

Skojarzenie z Cyberiadą:

– *Co jeszcze usunąć, żeby świat stał się prosty jak tabliczka mnożenia?*

Odpowiedź: *Ludzi.*





WCIĄGAJĄCA GRAWITACJA

Tytuł: *Gravity*

Produkcja: USA, 2013

Gatunek: Kosmiczny

Dyrekcja: Alfonso Cuarón

Za udział wzięli: Sandra Bullock, George Clooney

O co chodzi: Trzeba jakoś sobie radzić w każdej sytuacji.

Jakie to jest: Pierwsze trailery *Gravity* odstręczały – obsada dwójki podstarzałych lowelasów sugerowała suchar w kosmosie, aczkolwiek nazwisko Cuaróna dawało nadzieję.

Na koniec obejrzałem jednak znakomicie wyreżyserowany i przemyślany film obracający się wokół banalnego pomysłu: wypadek w kosmosie. No i wszystko co za tym idzie: absolutna izolacja, brak nadziei na jakikolwiek ratunek, kosmiczne siły i sekundy decydujące o życiu i śmierci – i rozpaczliwa



Coś się popsuło

potrzeba spadnięcia na dół. Oczami duszy widzimy wręcz Cuaróna robiącego risercz, w którym bada, co jeszcze może się zepsuć w rakietach i jak można na szybko coś naprawić. Dodam, że jest to pierwszy film, w którym IMAX i 3D odgrywa faktycznie rolę narracyjną – waląc nas po oczach i mózgu – dzięki czemu czujemy się prawie jakbyśmy tam byli!

Mimo różnych naciągów realiów film sprawia pozory megarealistycznego – przynajmniej w takim zakresie, aby go prawidłowo odebrać. Nie mamy tu patosu *Apollo 13* (ani *Apollo 18*), tylko pilną misję przeżycia tu i teraz. Główne aktory nawet nie rażą: fajna autoparodystyczna postawa Clooneya starającego się rozładować nerwową atmosferę zabawnymi opowiastkami i zaskakująco dobra Bullock, która wreszcie przestała udawać, że jest młoda i ładna.

Co tu dużo gadać: film jest prosty. Dużo akcji, dużo emocji, wszystko doprawione porcją humanistycznej metafizyki (chyba naturalnej w takiej sytuacji). Dawno nie widziałem

tak sprawnie zrealizowanego tak prostego pomysłu. ■

Ocena (1-5):

Epa: 5

Postacie: 4

Spadanie: 5

Fajność: 5

Cytat: *It's no rocket science.*

Ciekawostka przyrodnicza: Fajne nawiązanie do Barbarelli!

Commander John J. Adams
/www.zakazanaplaneta.pl/
/tytuł od redakcji INFO/

>> PRIORYTET: WYSOKI

>> WEZWANIE DO: Wszechświatowy Przegląd Okresowy „NORDCON 2013”

>> DOTYCZY: Cyborgi, Droidy, Androidy, Mechy, Roboty Na Wysokości...

[rozwiń pełną listę adresatów]

Przegląd zaplanowano na dni [5-8]/12/2_0_1_3 Zunifikowanego Czasu Planety Ziemia. Zakłady Diagnostyczne i Warsztaty Serwisowe zlokalizowane są na Stacji PR1-M4-V3R4 znajdującej się na geostacjonarnej orbicie nad siedliskiem Organiczniaków zwanym w Zamierzchłych Czasach Jastrzębią Górą.

Podstawowym zabiegiem, który przejdzie każdy z naszych Gości, jest uzupełnienie płynów eksploatacyjnych. Ponadto zestaw zabiegów 5P4 obejmuje...

[rozwiń pełną listę dostępnych zabiegów]

Oprócz zabiegów dla ciała, Gości czeka również szereg zabiegów dla ducha. Upgrade OS, najnowsze apki nawigacyjne z TomTom 4522.65 na czele, oprogramowanie balistyczne dla mechów i robotów bojowych – to tylko niektóre z oferowanych nowości.

W czasie zjazdu odbędzie się Turniej o Tytanową Śrubkę, w ramach którego m.in. eksperymentalnie sprawdzona zostanie ilość punktów bojowych robotów zrzeszonych w KS „Złomowiec” oraz FC „Mechablaster”. Wszystkich zapraszamy też na liczne panele dyskusyjne czy prelekcje, takie jak np. „Niebieski ekran śmierci – jak z nim żyć?”.

Dodatkową atrakcją Przeglądu będzie Konkurs im. Trurla i Klapaucjusza na najlepszy design. Konstrukty budowlane, które chciałyby wziąć udział w konkursie, uprasza się o wstrzeźliwość, ponieważ ograniczona ilość miejsca może uniemożliwić złożenie designu.

„Siedzący-Na-Mega-Tronie” Coordynatus Prime

>> UWAGI

> Zachowaj ostrożność wobec robotów drobnych, precyzyjnych i o delikatnych częściach. W szczególności mechom nakazuje się patrzeć pod nogi.

> Opiekuj się osobnikami o niższym poziomie zaawansowania i mniejszych możliwościach procesora. Zwracaj uwagę na obecność rdzy u kolegów.

> Jeżeli jesteś robotem złomowym lub porządkowym, dokonaj korekty oprogramowania. Zbieranie przestarzałych robotów na śmieci niedopuszczalne.

> Jeżeli zauważysz obecność Organiczniaka (AKA „człowieka”), natychmiast poinformuj o tym roboty policyjne. Każdy robot tępi ludzkich prześladowców.

> Więcej szczegółów pod adresem: <http://www.nordcon.gkf.org.pl/>

Drodzy Czytelnicy!

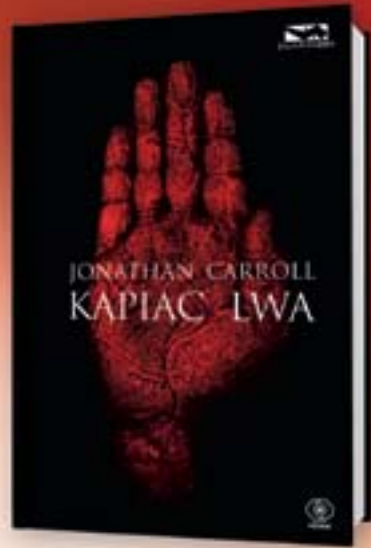
Ponieważ nasz rysownik z III str. okładki jest chwilowo zajęty innym zleceniem – zamieszczamy zastępco coś komiksowo-filmowego (choć nie fantastycznego) piórka PiPiDżeja: przypomnienie parodii kultowego „Czasu Apokalipsy”, narysowanej w pierwszej połowie lat 80., a zaprezentowanej niedawno na wystawie i w albumie rzeszowskiego IPN „Komiks w [PRL] w komiksie”.

Redakcja





Trzeci tom cyklu o losach przyszłego cesarza Rzymu. Inteligentna intryga, wartka, błyskotliwie prowadzona akcja, plastycznie oddane realia Rzymu.



Najnowsza powieść Jonathana Carrola, w której pewnej nocy pięciorgu przyjaciół śni się ten sam sen, w nim wychodzą na jaw ich najintymniejsze sekrety...



Kolejna odsłona dzieł Philipa K. Dicka w opracowaniu graficznym Wojciecha Siudmaka.



Drugi tom „Sagi o Wojnie Demonów”. Polecamy tom pierwszy **Nadciąga legion grozy**.



Trzeci tom trylogii „Preludium do Diuny”, w którego skład wchodzi także **Ród Atrydów** oraz **Ród Harkonnenów** w specjalnym bibliofilskim wydaniu.

