

# 349 • KWIECIEŃ 2019

# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

## KSIĄŻKI, FIGURKI, ZABAWKI...

Po głośnym spaleniu rozmaitych „czarodziejskich amuletów”, w tym książek utrzymanych w konwencji fantastyki, wróć do tematu, któremu poświęciłem (bardzo dawno temu, jeszcze w kserowanym „Informatorze”) osobny felieton zatytułowany *Czarów nie ma – są tylko baśnie*. Nawiązywał on do rozpoczynającej się wówczas nagonki na cykl powieści i filmów o Harrym Potterze. Wtedy skupiłem się na kwestiach literaturoznawczych; dziś zaakcentuję też obszary światopoglądowe. Przypomnę, że żadnym „potteromaniakiem” nie byłem i nie stałem się: powieści nie znam (z twórczości Rowling przeczytałem jedynie społeczno-obyczajowy *Trafny wybór*), a filmy sukcesywnie oglądałem dopiero w telewizji (w ogóle nie wybierałem się na nie do kina).

Sztuka jest konwencją. Prus wiedział, że w ówczesnej Warszawie nie było sklepu Wokulskiego ani nie wierzył w chemię związków wodoru, Żuławski nie podejrzewał istnienia życia na Księżycu, a Wells życia na Marsie, Tolkien i Howard nie uważali się za odkrywców zapomnianych epok starożytności, zaś Rice – podobnie jak Stoker – nie deklaruje wiary w wampiry. Świat przedstawiony w sztukach narracyjnych jest artystyczną kreacją! Oczywiście, ktoś zafascynowany złem może dawać upust swym poglądom w swoich dziełach (Lem napisał kiedyś o markizie de Sade, iż ów był *marnej klasy pisarzem, za to wysokiej klasy psychopata*) – ale w angielskim cyklu o młodym czarodzieju niczego takiego nie zauważam: w Hogwarcie nie naucza się czarnej magii, lecz właśnie obrony przed nią, zło reprezentują przeciwnicy głównych bohaterów, zostaje też ono pokonane. Poza tym w cyklu Rowling pojawia się wiele powszechnie znanych baśniowo-młodzieżowych motywów – jak pokrzywdzony sierota czy środowisko szkolne.

Oczywiście, ktoś mający problem z (delikatnie to ujmując!) realnym postrzeganiem świata i własnymi emocjami, może na serio zafascynować się postaciami lordów Voldemorta i Vadera, hrabiego Draculi, demona Morgotha czy nawet czarownika Bambarasza – ale to jest jego (psychologiczny lub psychiatryczny...) problem, nie zaś powód do niszczenia książek. Nawet tak mało wartościowych, jak saga *Zmierzch* czy – z zupełnie innej beczki – nieszczęsne *50 twarzy Greya*. Pamiętam zresztą z jednego z pierwszych Norconów bulwersujący (dla mnie przynajmniej) konkurs darcia na czas książek jakiegoś grafomana SF/F/H. Dziwnie byłoby mi, poloniście, zniszczyć jakąkolwiek książkę (że o historycznych skojarzeniach nie wspomnę). Staram się żywić nadzieję, że z fascynacji harlequinami czy disco-polo jednak się z czasem wyrasta...

Teraz wejść na grunt bardziej grząski – albowiem ściśle związany ze światopoglądem. Ale, nawiązawszy do ogniska rozpalonego w jednej z gdańskich parafii, nie sposób ominąć tego aspektu całej sprawy. Podejście do religii jest tu bowiem równie znamienne, jak do sztuki.

Można wierzyć mądrze, można wierzyć głupio; tak jak mądrze lub głupio można nie wierzyć. Model średniowieczny był bardzo łatwy: Ziemia w środku Wszechświata, człowiek ustanowiony panem stworzenia, wszystko literalnie wyłożone w Świętej Księdze...

Nawet nie dziwię się początkowemu oporowi stawianemu odkryciom Kopernika czy Darwina: one niweczyły taką prostą wiarę wyłożoną „wprost”. Niewyobrażalna wielkość Kosmosu, my usadowieni na skraju jednej z miliardów galaktyk, astrofizyczne modele opisujące tworzenie się (i przyszły koniec) gwiazd i planet, różnorodność gatunków zamieszkujących naszą planetę, kilka wielkich wymierań, nieustające mutacje DNA oraz możliwe do ustalenia pokrewieństwo wszystkich żywych istot, wielość człowiekowatych gatunków u świtu ludzkości, a nawet... nasz kręgosłup (będący konstrukcją typowo poziomą, a nie pionową!). Jak ma się do tego biblijny opis kolejności stwarzania świata (notabene pięknie wysławiany przez Kaczmareckiego), czy nawet Ewa wzięta z żebra Adama (akurat żeńskie geny są pierwotne i dominujące).

Wiara wprost – to dosłowne odczytywanie Biblii. Niewiara wprost – to rewelacje typu „polecałem w Kosmos i Boga nie widziałem”. Bardziej wyrafinowane – to zadeklarowane ateizm słynnego astrofizyka Hawkinga albo godzenie wiary i nauki w poglądach polskiego księdza i kosmologa Hellera. Ale – cały czas mówimy tu jednak o religii. Czyli o problemacie, którego nie sposób rozstrzygnąć jednoznacznie metkami „prawda” / „fałsz”.

Nie dotyczy to magii. Białej, czarnej, w kropki bordo... Bo gdy ktoś zaczyna mówić serio o czarach – stawa się poza powyższymi dysputami. Mnie osobiście nasuwają się jedynie określenia typu „ciemnota” i „zabobon”! Wiara w jakąkolwiek (dobrą lub złą) moc amuletów, horoskopów czy innych tego typu baśniowych bytów – w moich oczach ośmiesza delikwenta jako zabobonnego ciemniaka...

A przecież Kościół jest oficjalnie przeciwny szerzeniu zabobonów wszelkiej maści?

# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#349 • KWIECIEŃ 2019

## FANDOM

### Urodziny członków

Ola Markowska

### Przed- i poświęceni...

„Jaka komunikacja przyszłości...”

## INFORMACJE

Janusz Piszczek

### Zapowiedzi wydawnicze

Niusy

## PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

### Top 10 gier według Cetiego. Odcinek 4

Grzegorz Szczepaniak

### Okruchy Ogana. Korespondencja 100

Karol Ginter

### Recenzje Karola

Andrzej Prószyński

### Półka z DVD

## KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski

### Literackie wizje Noblistów polskich

## GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

**4 ADRES:**  
80-395 GDAŃSK  
**5 UL. OPOLSKA 2**

**6 STRONA:**  
WWW.GKF.ORG.PL

**11 KONTO BANKOWE:**  
VOLKSWAGEN BANK  
**14 42 21 30 0004 2001 0671 8241 0001**

**KRS:**  
0000098018

**8 „INFORMATOR GKF”**  
ISSN 1505-8476  
**18 WYDAWNICTWO BEZPŁATNE**  
NAKŁAD 150

**20 REDAKCJA:**  
**21 JAN PLATA-PRZECHELEWSKI**  
WERONIKA SOBCZAK  
GRZEGORZ SZCZEPANIAK  
MARCIN SZKLARSKI  
**23 MICHAŁ SZKLARSKI**  
JAROŚŁAW S. KOSIOREK

**E-MAIL:**  
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

**OKŁADKA:**  
JAROŚŁAW S. KOSIOREK

**DRUK:**  
PRINT GROUP SP. Z O.O.  
HTTP://PRINTGROUP.PL

# URODZINY

## Drodzy majowi Urodzeńcy!

Tym razem życzymy Wam wiosennie –  
oraz zdecydowanie gwiazdnowojennie:  
po 100 kredytów\* na każdego tauntauna,  
a po 500 kredytów\* na każdą banthę...

Redakcja INFO

### MAJ

- 1 **Piotr Bortkun**
- 4 **Marcin Markowski**
- 11 **Piotr Lenz**
- 12 **Wojciech Borkowski**
- 14 **Michał Narczewski**
- 18 **Robert Kamiński**  
**Zuzanna Maik**  
**Jacek Rzeszotnik**
- 20 **Janusz Bogucki**  
**Marcin Szklarski**  
**Michał Szklarski**
- 21 **Zbigniew Szadkowski**
- 22 **Adrian Czerwiński**
- 25 **Paweł Nowak**
- 28 **Krzysztof Stefański**



\* z funduszy Unii Galaktycznej

Z głębokim żalem zawiadamiamy, że odszedł nasz członek Mariusz „Mario” Rostankowski. Poniżej zamieszczamy krótkie wspomnienie o Mariuszu – przesłane przez Cetiego:

*Mario był zaangażowany w dwa ważne dla mnie tematy. Gdy zaczynałem jeździć na Nordcony – działał w Dziale Gier Karcianych; szczególnie ciepło wspominam wielogodzinne gry w Magica Multiplayer. W ostatnich latach wrócił do Grupy Operacyjnej, gdzie uśmiechem witał uczestników w Recepcji. Współorganizowaliśmy też turnieje Magica – głównie na scenie trójmiejskiej, ale też krajowej. Będzie mi Ciebie brakowało.*

Nam również.

GKF



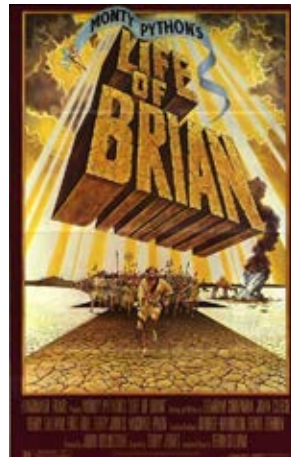
OLA MARKOWSKA

## PRZED- I POŚWIĄTECZNIE – ALE ZAWSZE FANTASTYCZNIE

**19 kwietnia** – specjalna (święteczna) edycja **Klubu Filmowego**. Znowu dwa tytuły:

- *Resurrection* (1999). Christopher Lambert w mrocznym kryminale/dreszczowcu, który w dość nieoczywisty i oryginalny sposób nawiązuje do tematyki świąt Wielkiejnocy. Film zbierał dość skrajne oceny – co dało okazję do wyrobienia własnej opinii. Z ciekawostek: warto dodać, że na ekranie pojawił się król wyrafinowanego horroru David Cronenberg.
- *Life of Brian* (1979). Tu chyba wszelki komentarz jest zbędny: wielkanocny klasyk z nieśmiertelną przyśpiewką *Always Look On The Bright Side Of Life*.

Start o godz. 19:00 – co jak zwykle nie stanowiło ograniczenia dla dyskusji po seansie.



**28 kwietnia** – kolejne **Planszówkarium**: rozpoczynające się w samo południe otwarte spotkanie z grami planszowymi.

Przy okazji **ważne ogłoszenie**: teraz wszyscy członkowie mają możliwość publikowania w grupie 'gkf-klub' (prezes GKF-u zwraca się jedynie z prośbą, by z tego przywileju korzystać rozsądnie!).

[tytuł od redakcji INFO]

## A MOŻE POCZUJESZ SIĘ JAK NA *KONGRESIE FUTUROLOGICZNYM...* „JAKA KOMUNIKACJA PRZYSZŁOŚCI – CO PO ERZE PISMA?”

### ZAPROSZENIE NA XI PKO DLA ZAINTERESOWANYCH CZŁONKÓW GKF!

**Jesteśmy współzależni i będziemy współzależni.** Nikt z nas w pojedynkę nie uchylił się od skutków zmian klimatycznych, nie zbuduje swojego osobnego świata cyfrowego, swojego rynku pracy, swojej marki regionu. Nikt samemu nie stworzy swojego proinnowacyjnego systemu rozwoju, ani nie zaradzi skutkom katastrof naturalnych.

Wolność, którą mądrze wypracowaliśmy sobie 30 lat temu, wyzwoliła w nas pokłady indywidualizmu, chęci „urządzenia się” w pojedynkę, przewyciężenia szarości PRL-u i zapewnienia sobie bezpieczeństwa ekonomicznego. Nasz dynamiczny indywidualizm przyniósł wspaniałe owoce, ale teraz czas na korektę, na więcej myślenia i działania zbiorowego, na więcej **RAZEM**. Od nas zależy, czy będzie to **RAZEM dyktowane z góry**, czy **RAZEM PARTNERSKIE**, wynikające z naszej dojrzałości, zrozumienia wspólnoty interesów i poszerzenia naszej tożsamości. W oparciu o **PARTNERSKIE RAZEM** – zbudowane na zaufaniu, lojalności i obniżeniu lęku przed otwartością – jesteśmy w stanie lepiej wykorzystywać nasze zróżnicowane kompetencje i doświadczenia, lepiej koordynować rozwój.

Dlatego tematem **XI Pomorskiego Kongresu Obywatelskiego** jest „**PARTNERSKIE POMORZE DLA DEMOKRACJI I ROZWOJU**”. Wierzymy, że więcej partnerstwa we wszystkich dziedzinach naszego życia będzie korzystne dla dobrobytu, dla regionalnej i lokalnej demokracji oraz dla wyjścia z naszych silosów, by sprostać wyzwaniom horyzontalnym (ponadsektorowym), które się przed nami piętrzą. Wierzymy, że **PARTNERSKIE POMORZE** wskaże również drogę dla innych regionów i dla Polski, jak miało to już miejsce w historii.

Nasze obywatelskie spotkanie wszystkich środowisk Pomorzan odbędzie się **11 maja w gmachu WNS Uniwersytetu Gdańskiego (Gdańsk, ul. J. Bażyńskiego 4) w godz. 10.00-17.30**. Będziemy rozmawiali m. in. o partnerstwie w edukacji i edukacji do partnerstwa, o partnerskiej gospodarce oraz o partnerskich relacjach pomiędzy władzą samorządową a organizacjami pozarządowymi i mieszkańcami. Prelegentami Kongresu będą m.in. prof. **Jerzy Bralczyk**, prof. **Adam D. Rotfeld**, Marszałek Województwa Pomorskiego **Mieczysław Struk**, prezydent Gdańska **Aleksandra Dulciewicz** czy prof. **Cezary Obracht-Prondzyński**.

W ramach Kongresu odbędzie się **10 sesji tematycznych**. Pragniemy zwrócić Państwa uwagę na sesję pt. **Jaka komunikacja przyszłości – co po erze pisma?**, której gościem będzie **Jacek Dukaj**. Zdaniem pisarza każdego dnia, powtarzanymi wyborami, miliardy ludzi stopniowo „wyzwalają się” z pisma. Nie piszą listów – dzwonią. Nie czytają powieści – oglądają seriale. Nie opisują – fotografują. Nikt nas nie zmusza do takich wyborów – wydają się one dla nas wręcz naturalne. Nieodwołalnie **przechodzimy do epoki postpiśmiennej**. Wcześniej w historii podobny przełom miał miejsce tylko raz – kiedy pismo zastąpiło w kluczowych funkcjach mowę. Jakie były jego skutki? Jak znany nam świat zmieni się tym razem? W jaki sposób będziemy transferowali swoje przeżycia? Jakie będzie w nowej epoce znaczenie dwóch kluczowych dla ludzkości wartości – **podmiotowości oraz prawdy**? Moderatorem panelu będzie **Marcin Wełnicki**, a jednym z jej partnerów – **Gdański Klub Fantastyki**.

Serdecznie Państwa **zapraszamy** do wzięcia udziału w tej sesji – na **stronie internetowej [www.kongresobywatelski.pl](http://www.kongresobywatelski.pl)** dostępny jest **program** oraz **formularz rejestracyjny** (wstęp bezpłatny, liczba miejsc ograniczona). Zachęcamy do **dzielenia się informacją o Kongresie z rodziną, przyjaciółmi i znajomymi** oraz do śledzenia **aktualności w mediach społecznościowych Kongresu Obywatelskiego**.

*dr Jan Szomburg*

Prezes Instytutu Badań nad Gospodarką Rynkową  
Inicjator Kongresu Obywatelskiego

# **Kabaret Pod Napieciem**



**Nie improwizuj –  
zostaw to profesjonalistom!  
Znasz ich z Nordconu,  
podtrzymuj znajomość:  
<http://kabaretpodnapieciem.pl/>  
Facebook: kabaretpodnapieciem  
YouTube: KanalPodNapieciem**



ADAM „CETI” CETNEROWSKI

## TOP 10 GIER WEDŁUG CETIEGO

ODC. 4 PANDEMIC LEGACY (PANDEMIA LEGACY)

### Pandemic Legacy Season I & 2

Autorzy: Rob Daviau, Matt Leacock

Rok wydania: 2015 / 2017

Liczba graczy: 2–4

Czas gry: 60 minut (12–24x)

Ranking BGG\*: 2 / 32

**P**andemia to często jedna z pierwszych gier, z którą styka się na początku swojej kariery fan gier planszowych. Jest to prawie na pewno pierwsza gra kooperacyjna\*. Jest to na pewno gra bardzo elegancka\* i stanowi obiekt „zazdrości” innych projektantów gier. W grze wcielamy się w grupę pracowników CDC (Centrum Zwalczania Chorób), którzy zmierzają się z czterema chorobami, które zagrażają światu. Ich zadaniem jest odnalezienie szczepionki na wszystkie choroby przed upływem zadanego czasu – jednocześnie zwalczając wybuchy kolejnych epidemii tych chorób.

Zasady gry są bardzo proste. W swojej turze wykonujemy cztery akcje do wyboru – takie jak ruch, wymiana wiedzy, leczenie choroby, wynajdywanie szczepionki czy budowa centrum zaopatrzenia. Następnie dociągamy dwie karty i sprawdzamy, gdzie choroba się rozprzestrzenia. Choroby reprezentowane są przez kostki w czterech kolorach. Gdy zbierze się ich zbyt wiele w jednym mieście, choroba rozprzestrzenia się na sąsiednie miasta. Odnalezienie szczepionki sprowadza się do zebrania na reku kilku kart w kolorze choroby. Ponieważ karty są potrzebne również do szybkiego podróżowania i budowania centrów zaopatrzenia – stają się cennym dobrem.

Dodatkowo każda postać ma dodatkową zdolność, która wspomaga ją podczas gry.

Ciekawym pytaniem jest, czy *Pandemia* (szczególnie w wersji bazowej) jest grą z klimatem\*. Z jednej strony mamy dzielnych naukowców walczących z chorobami szalejącymi po kuli ziemskiej. Z drugiej – staramy się zebrać karty w jednym kolorze i usuwamy kostki z planszy. Być może ta niejednoznaczność jest częścią sukcesu tej gry: jeśli ktoś chce klimat, to go znajdzie; jeśli kogoś może on odstręczyć (szczególnie w wydaniu fantasy bądź SF), to go unika.

Pewną odpowiedzią na brak klimatu jest seria gier *Pandemii* osadzonych w różnych miejscach i światach. Mamy więc *Reign of Cthulhu* (zamiast chorób mamy kultystów rozprzestrzeniających się w okolicach Arkham), *Iberia* (hiszpańska grypa), *Fall of Rome* (Cesarstwo Rzymskie kontra barbarzyńcy – moja ulubiona tematyczna wersja), *Rising Tide* (tamy w Holandii). Dostępne są również siostrzane gry *Pandemic: Lekarstwa* (wersja z kostkami) *Pandemic: Contagion* (karciana wersja, gdzie gramy wirusami).

Jest też kilka gier „pandemiopodobnych”. Sam Matt Leacock stworzył trylogię *Zakazanych* (*Forbidden*) – w Polsce dostępne są *Zakazana Wyspa* i *Zakazana Pustynia*. Dla fanów odpowiednio fantasy i post-apokaliptyki (oraz turlania kostkami) mamy *Defenders of the Realm* i *Defenders of the Last Stand*. Ślady *Pandemii* widać też w takich tytułach jak *Tiny Epic Defenders*. Jak widać – mechanika jest bardzo ciekawa i łatwa do zastosowania w różnych tytułach.

Wiedząc o wkładzie Matta Leacock w bazową część gry – zwróćmy się na chwilę w kierunku Roba Daviau. Jako pracownik



Hasbro miał za zadanie tworzenia nowych wersji klasycznych gier mass-market\*. To wtedy powstało *Risk Legacy*. W tradycyjnej grze Ryzyko (*Risk*) każdy z graczy dowodzi wielką armią i kontroluje terytoria na mapie świata. Mechanika w dużej mierze sprowadza się do rzucania kostkami i przejmowania terytoriów. Ze względu na wiek ma sporo wad – ale najważniejsze to czas rozgrywki (liczonej w godzinach) i duża losowość. Rob Daviau nie dosyć, że chciał to zmienić, ale zdecydował się na kopernikańską rewolucję wśród projektantów gier. W *Risk Legacy* grało się w formie kampanii (to jeszcze nie nowość), ale każda gra zmieniała permanentnie stan samej gry – pisało się flamastrem po mapie, niszczyło jedne karty i dodawało ze specjalnych kopert nowe. Po zakończeniu kampanii egzemplarz gry nie nadawał się do dalszych gier – ale pozostawała pamięć po epickiej przygodzie.

*Pandemia Legacy* powstała z chęci połączenia doświadczeń z *Risk Legacy* z dobrą mechanicznie grą. W *Pandemic Legacy* rozegramy 12–24 partii toczących się przez 12 miesięcy (przy porażce można każdy miesiąc raz powtórzyć). Każdy miesiąc przynosi nowe zwroty w postaci fabuły i zmian zasad. Sama zaś fabuła jest godna dobrego hollywoodzkiego megahitu (nie zdradzę którego, żeby nie popsuć zabawy). W pierwszym miesiącu zaczynamy od zwykłej *Pandemii* (wg instrukcji można wręcz zagrać kilka partii normalnej *Pandemii*, żeby sobie odświeżyć zasady). Zmiany są wprowadzane przez specjalną talię wydarzeń – uporządkowaną chronologicznie, gdzie na odwrocie jest napisane, kiedy kontynuować czytanie / dociąganie kart. I tak na początku talii jest napisane: zacznij normalną grę i pociągnij tę kartę, gdy wyjdzie trzecia epidemia. I wtedy się zaczyna....

Drugi sezon dzieje się wiele lat po zakończeniu pierwszej rozgrywki (choć znajomość

pierwszej nie jest wymagana). Drugi sezon to też mocno zmieniona mechanika (wykorzystana potem częściowo w *Fall of Rome*). Fabuła jest też dużo bardziej wymagająca, a rozwój gry mniej liniowy – między innymi dzięki pewnej dowolności w eksplorowaniu Ziemi (na początku gry zaczynamy z bazami na Atlantyku i mamy kontakt tylko z kilkoma miastami na jego wybrzeżu).

Jak widać po rankingu (odpowiednio miejsca 2 i 32 – sama *Pandemia 74*) obie gry cieszą dużą popularnością. Sezon 2 stoi niżej; ale podejrzewam, że jest to wynik algorytmu BGG, który promuje gry z większą liczbą głosów. Mnie osobiście druga część podobała się dużo bardziej, choćby ze względu na mniej liniowy przebieg. Przyznam szczerze, że po zakończeniu każdej gry nie mogłem się doczekać kolejnej sesji.

O ile *Risk Legacy* było pierwszą grą tego typu, to *Pandemic Legacy* uutorowało drogę dla kolejnych tytułów. Warto zatem wspomnieć o kilku podobnych:

- *Seafall* – pierwsza gra nie-kooperacyjna z mechanizmem *Legacy*; nie spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem: fabuła się nie kleiła, strona ekonomiczna nie była specjalnie ciekawa, poszczególne partie potrafiły się dłużyć.
- *Charterstone* – typowe *Worker Placement*\* z mocnym elementem *Legacy*; co rozgrywkę dochodziła fabuła



fot. archiwum prywatne

i nowe zasady, a plansza drastycznie się zmieniała. Po zakończeniu gry można było dalej używać stworzoną w trakcie gry planszę.

- *Betrayal Legacy* – *Legacy* (wersja innej gry Roba Daviau z czasów Hasbro) – *Betrayal at House on the Hill*. Kolejni potomkowie pewnej rodziny badają przeklęty dom na wzgórzu. Aktualnie w to gram i się świetnie bawię.

Zachęcam do spróbowania gier *Legacy* – nie należy bać się „jednorazowości” gry. W końcu po książkę czy film też sięgamy najwyżej kilka razy ■

### Słowniczek:

**BGG** – BoardGameGeek (boardgamegeek.com) – strona o grach planszowych z jedną z największych (jeśli nie największą) baz danych gier planszowych; ponadto na stronie znajdują się bardzo aktywne fora dyskusyjne, rynek gier i wiele innych przydatnych materiałów. Niezbędny zasób prawdziwego fana gier planszowych. GKF też ma swój

profil z listą gier w bibliotece: [https://boardgamegeek.com/collection/user/GKF\\_](https://boardgamegeek.com/collection/user/GKF_)

**Elegancka gra** – gra z prostymi mechanizmami, które w ciekawy sposób łączą się w dużo bardziej złożoną całość.

**Gra kooperacyjna** – gra, w której wszyscy gracze współpracują ze sobą, aby pokonać grę. Wygrywają lub przegrywają wszyscy naraz. Wariantem tego typu gry są gry pół-kooperacyjne, w których gracze muszą współpracować ze sobą, ale nie wszyscy muszą zostać zwycięzcami. Przykłady gier kooperacyjnych to *Gloomhaven*, *T.I.M.E. Stories*, *Kroniki zbrodni (Chronicles of Crime)*, *Ognisty podmuch (Flash Point: Fire Rescue)*.

**Gra z klimatem** (ang. *theme*) – jest to subiektywna ocena, czy mechanika i tematyka gry łączą się ze sobą na tyle, aby podczas rozgrywki można było zapomnieć o tym, że jest to gra i zanurzyć się w świecie przedstawionym. Subiektywna pozostaje też ocena, czy takie zanurzenie jest potrzebne.

**Mass market** – gra na rynek „masowy”, tj. skierowany do przeciętnego konsumenta (a nie gracza hobbysty); gry z tego segmentu to tytuły znane m.in. z hipermarketów – *Monopoly*, *Scrabble*.

**Worker Placement** – rodzaj gry, w której główny mechanizm to stawianie pionków robotników (*worker*) na polach z jakąś czynnością – zebraniem surowców, postawieniem budowli, sprzedażą dóbr. Przykłady to *Agricola*, *Uczta dla Odyna (Feast for Odin)*, *Epoka Kamienia (Stone Age)*, *Wojownicy Midgaardu (Champions of Midgaard)*.

fot. archiwum prywatne





JANUSZ PISZCZEK

## UZUPEŁNIENIE KWIETNIA

**Vicious. Nikczemni (Vicious) – V.E. Schwab**

Data wydania: 24 kwietnia 2019

Wydawca: We Need YA

**Słowodzielka – Anna Szumacher**

Data wydania: 24 kwietnia 2019

Wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie

**Królestwo popiołów. Część I (Kingdom of Ash) – Sarah J. Maas**

Data wydania: 24 kwietnia 2019

Wydawca: Uroboros

**Ostateczny argument (Last Argument of Kings) – Joe Abercrombie**

Data wydania: 26 kwietnia 2019 (wznowienie)

Wydawca: MAG

**Stroiciele – Ewa Kowalska**

Data wydania: 30 kwietnia 2019

Wydawca: Zysk i S-ka

**Wybawienie utracone (Deliverance Lost) – Gav Thorpe**

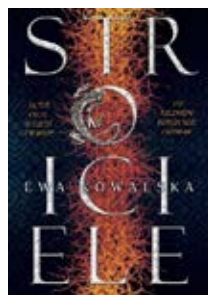
Data wydania: 26 kwietnia 2019

Wydawca: Copernicus Corporation

**Żelazny kruk. Szalony Mag – Rafał Dębski**

Data wydania: 24 kwietnia 2019

Wydawca: Jaguar



## ZAPOWIEDZI MAJA

**Tylko ludzie (Only Human) – Sylvain Neuvel**

Data wydania: 8 maja 2019

Wydawca: Akurat

**Era supernowej (超新星纪元) – Cixin Liu**

Data wydania: 14 maja 2019

Wydawca: Rebis

**Widelec, Wiedźma i smok (The Fork, the Witch and the Worm) – Christopher Paolini**

Data wydania: 15 maja 2019

Wydawca: MAG



**Stephen King. Instrukcja obsługi – Robert Ziębiński**

Data wydania: 15 maja 2019

Wydawca: Albatros

**Po piśmie – Jacek Dukaj**

Data wydania: 15 maja 2019

Wydawca: Wydawnictwo Literackie

**Królestwo popiołów. Część II (Kingdom of Ash) –****Sarah J. Maas**

Data wydania: 15 maja 2019

Wydawca: Uroboros

**Demony Zemsty. Abakumov – Adam Przechrzta**

Data wydania: 15 maja 2019

Wydawca: Fabryka Słów

**Płomień serca (Heartfire) – Orson Scott Card**

Data wydania: 16 maja 2019 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Dobry omen (Good Omens) – Neil Gaiman, Terry****Pratchett**

Data wydania: 16 maja 2019 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Wolność (Liberty) – Nick Webb**

Data wydania: 22 maja 2019

Wydawca: Drageus

**Oko pustyni (Das Auge der Wüste) – Richard****Schwartz**

Data wydania: 24 maja 2019

Wydawca: Initium

**Aleja Potępienia (Damnation Alley) – Roger Zelazny**

Data wydania: 28 maja 2019 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Sztuczny człowiek z Marsa (Synthetic Men of Mars) –****Edgar Rice Burroughs**

Data wydania: 30 maja 2019

Wydawca: Stalker Books

**Punkt uderzenia (Points of Impact) – Marko Kloos**

Data wydania: maj 2019

Wydawca: Fabryka Słów

**Ćma – Jakub Bielawski**

Data wydania: maj 2019

Wydawca: Vesper



**Czarna kula**

Data wydania: maj 2019

Wydawca: Stalker Books

**Banita – Jacek Komuda**

Data wydania: maj 2019 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

**Virion. Adept – Andrzej Ziemiański**

Data wydania: 15 maja 2019

Wydawca: Fabryka Słów

**Wilcze gniazdo – Jacek Komuda**

Data wydania: maj 2019 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

**Ziemi tej nie opuścisz (The Land You Never Leave) –****Angus Watson**

Data wydania: maj 2019

Wydawca: Fabryka Słów

**Legion: Wiele żywotów Stephena Leedsa (Legion) –****Brandon Sanderson**

Data wydania: 24 maja 2019

Wydawca: MAG

**Zniknięcie córki Wintera (The Disappearance of****Winter's Daughter) – Michael J. Sullivan**

Data wydania: 24 maja 2019

Wydawca: MAG

**Przebudzenie Luni (Moon Rising) – Tui T. Sutherland**

Data wydania: 15 maja 2019

Wydawca: MAG

**Rozdziobią nas Loki, wrony (Scourged) – Kevin****Hearne**

Data wydania: 25 maja 2019

Wydawca: Rebis

**Ostatnia misja Asgarda – Robert J. Szmidt**

Data wydania: maj 2019

Wydawca: Rebis



## FUTUROLOGOM TEŻ CZASEM SIĘ NIE ŚNI!

I znów, w przeddzień kolegium redakcyjnego, pojawia się w materiałach do tego numeru wątek ognia. To chyba dopełnienie triady takich XXI-wiecznych wydarzeń, jakich nie wymyśliłby żaden futurolog – były one bowiem skrajnie różne, ale jednakowo szokujące: najpierw zamach na wieżę WTC, następnie katastrofa lotnicza pod Smoleńskiem, teraz pożar trawiący Notre Dame... Na razie tylko odnotowują ową niewyobrażalną stratę (jedyna pociecha, że tym razem obyło się bez ofiar ludziach), gdyż więcej refleksji zawrę w majowym wstępniaku. Znowu więc będzie o kościele i ogniu – ale w zupełnie innym kontekście.

Red. Nacz.



## ODSZEDŁ KOLEJNY KLASYK

14 kwietnia, w wieku 88 lat, zmarł na serce Gene Wolfe. Pisarza przedstawiać nikomu z czytelników „Informatora” chyba nie trzeba – od swego debiutu w 1970 roku zdobył on bowiem większość najważniejszych nagród literackich z kręgu fantastyki.

red.

## CORAZ BARDZIEJ CZEKAMY NA CZWARTY FORCECON

Podczas kwietniowego konwentu Star Wars Celebration w Chicago zaprezentowany został trailer IX Epizodu *Gwiezdnych wojen* – zatytułowany *The Rise of Skywalker*. Do ciekawszych niespodzianek zaliczyć można śmiech Palpatine’a zza kadru oraz obecność Iana McDiarmida w gronie aktorów towarzyszących tej projekcji.

jpp

## ZANIM TEN NUMER „INFORMATORA” POSZEDŁ DO DRUKU

Krócej czekać przyszło fanom uniwersum Marvela, gdyż film *Avengers: Koniec gry* (reż. Anthony Russo, Joe Russo) znalazł się w kalendarzu premier już w powielkanocnym tygodniu.

jpp

## PO ARTYSTYCZNYCH WAMPIRACH – ARTYSTYCZNE ZOMBI

Prapremiera filmu Jima Jarmuscha *The Dead Don't Die* odbędzie się podczas festiwalu w Cannes, zaś wielbiciele artysty i fani horrorów będą musieli poczekać do czerwca. W doborowej obsadzie filmu m.in. Adam Driver, Bill Murray, Chloë Sevigny oraz Tilda Swinton, Steve Buscemi, Danny Glover, Tom Waits, Iggy Pop, Selena Gomez.

jpp



## FRANCIS FORD ZNÓW ZA KAMERĄ

Najnowszy film autora *Ojca chrzestnego* i *Czasu Apokalipsy* nosić będzie tytuł *Megalopolis*. Jego akcja toczyć się będzie w niedalekiej przyszłości, a będzie to opowieść o młodym architekcie, który pragnie zamienić Nowy Jork w utopijną aglomerację. Coppola już od lat 80. myślał o tym filmie; konkretne działania przerwał w początkach XXI wieku zamach na bliźniacze wieże WTC.

wg: gazeta.pl

## Z UMOWNEJ KRESKI DO POZORNEJ RZECZYWISTOŚCI

W kinach jest aktorska wersja klasycznej kreskówki o słoniku Dumbo (i to w reżyserii samego Tima Burtona), zaś za letnią premierę czeka komputerowo ożywiony *Król Lew* (w reżyserii adaptatora dwóch *Ksiąg dżungli*). U Disneya staje się to „nową świecką tradycją”; ale – czy nie odbiera to uroku tamtym, czysto malarskim, wizjom?

jpp

## NETFLIX BĘDZIE KRĘCIĆ RÓWNIEŻ W POLSCE?

Twórców powstającego właśnie *Wiedźmina* widziano niedawno na południu Polski. Może część naszych zamków posłuży za plenery także w tym serialu?

wg: gazeta.pl

## POWRÓT DO ŚWIATA CIEMNEGO KRYSZTAŁU

Serwis Netflix przygotowuje serial będący prequelem jednego z najwspanialszych dzieł Jima Hensona. *Ciemny kryształ. Czas buntu*, podobnie jak pierwowzór, będzie filmem kukiełkowym, opowiadającym o próbie wzniesienia buntu przeciw skeksom przez trójkę gelflingów. Premiera serialu jeszcze w tym roku!

grzeszcz



## KRÓL W ODCINKACH

Powieść Szczepana Twardocha *Król* zostanie zrealizowana przez telewizję Canal+ jako ośmioodcinkowy serial. Pisarz jest też – obok Łukasza M. Maciejewskiego (film *Czerwony pająk*) i Dany Łukasińskiej (serial *Władczy móch*) – współscenarzystą; reżyseruje Jan P. Matuszyński (rozstawiony *Ostatni rodziną*).

wg: gazeta.pl

## ZE SZKLANEGO NA SREBRNY

15 kwietnia w multipleksowej sieci Helios można było obejrzeć finał 7. oraz początek 8. sezonu *Gry o tron*.

wg: helios.pl

## MOGŁOBY JEJ NIE BYĆ W KOLEJNYCH

Emilia Clarke, grająca rolę Daenerys Targaryen, wyznała niedawno, że po pierwszym sezonie *Gry o tron* przeszła niespodziewaną i poważną operację tętniaka mózgu.

wg: interia.pl



Shane Rimmer – pierwszy z prawej

## MISTRZ TRZECIEGO PLANU

Pod koniec marca, w wieku 89 lat, zmarł amerykański aktor Shane Rimmer. Zagrał w kilku filmach o Jamesie Bondzie oraz o Supermanie (za każdym razem inną postacią), w *Doktorze Stangelove*, a także w oryginalnych *Gwiezdnym wojnach* – lecz jego epizod był tak mały, że nawet nie odnotowano go w napisach końcowych.

wg: onet.pl

## ODESZŁA SERIALOWA TRISS MERIGOLD

7.04.2019 zmarła zaledwie 16-letnia Mya-Lecia Naylor, gwiazda BBC Children, znana m.in. z serialu *Absolutnie fantastyczne* oraz filmu *Atlas chmur*. Aktorka dostała rolę młodzieutkiej Triss Merigold w netfliksowym *Wiedźminie*, którego premierę wyznaczono na czwarty kwartał tego roku.

red.

## PRZEDSTAWICIEL KLUBU NA RUBIEŻACH AGLOMERACJI

1 kwietnia w auli I LO im. Sobieskiego w Wejherowie nasz RedNacz wygłosił godzinną prelekcję dla uczniów nt. różnych genoz literackiej i filmowej science fiction. Była to część szkolnej imprezy poświęconej książce i jej ekranizacjom. W programie znalazły się także nagrody dla laureatów konkursu herbertowskiego oraz prezentacja amatorskich filmów. PiPiDżej przedstawił się oczywiście jako członek Gdańskiego Klubu Fantastyki, wyłożył też w auli i w bibliotece po kilkanaście egzemplarzy najnowszych numerów „Informatora”.

red.

## SZKLANY EKRAŃ W TLE SREBRNEGO EKRAŃU

Serialcon – to konwent poświęcony serialom, a towarzyszący krakowskiemu festiwalowi filmowemu OFF Camera. W tym roku odbywa się od 29 kwietnia do 3 maja w Artetece WBP i Małopolskim Ogrodzie Sztuki. Wśród punktów programu – m.in. dyskusja o *Wiedźminie*.

wg: gazeta.pl



## EINSTEIN BYŁBY ZACHWYCONY!

Pierwszą fotografię czarnej dziury (w otoczce rozgranego gazu) zaprezentowali 10 kwietnia – podczas sześciu symultanicznych konferencji (Bruksela, Santiago, Szanghaj, Tokio, Tajpej, Waszyngton) – astronomowie z zespołu badawczego Event Horizon Telescope (EHT). Osiem połączonych teleskopów zrobiło zdjęcie obiektu o masie 6,5 miliarda Słońce znajdującego się w centrum galaktyki Messier 87 – 55 milionów lat świetlnych od Ziemi.

wg: [space24.pl](http://space24.pl)

## CZY TO BYŁA PIĘKNA KATASTROFA?

12 kwietnia izraelski łądownik Beresheet rozbił się – po serii wcześniejszych awarii – o powierzchnię Księżycy.

wg: [superstacja.tv](http://superstacja.tv)

## JUŻ NIEBAWEM OBNIŻY KOSZTY?

Dwukadłubowy samolot Stratolaunch, o rekordowej rozpiętości skrzydeł (117 m), ma być nośnikiem dla trzech rakiet, których każda będzie w stanie wynieść na orbitę okołozemską średniej wielkości satelitę. Na razie dzieło firmy inżyniersko-astronautycznej Scaled Composites odbyło z powodzeniem swój próbny lot.

wg: [tvn24.pl](http://tvn24.pl)

## ŻYWE DINOZAURY NAD WISŁĄ

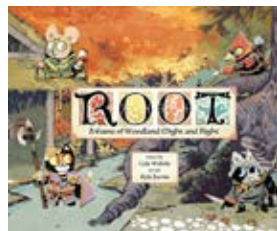
Living Dinosaurs to animatroniczna wystawa, którą zwiedziło już 10 mln ludzi na świecie. Teraz mechanicznie uruchamiane modele wymarłych władców okresu kredy można podziwiać również w naszym kraju: Plenerowe Muzeum Ziemi PAN zaprasza od kwietnia do czerwca. Zwiedzających uprasza się zapewne o powstrzymanie się od rzucania kamieniami...

wg: [mz.pan.pl](http://mz.pan.pl)

## GOLDEN GEEK AWARDS

Boardgamegeek.com ogłosiło zwycięzców nagród dla najlepszych gier planszowych. Zwycięzcy najważniejszych kategorii to: Gra Roku: *Root*; Najlepsza Gra Rodzinna: *Szarlatani z Pasikurwic (Die Quacksalber von Quedlinburg)*; Najlepsza Gra Kooperacyjna: *The Mind*; Najlepsza Gra Imprezowa: *The Mind*. Pełna lista laureatów na stronie [https://boardgamegeek.com/wiki/page/BoardGameGeek\\_Golden\\_Geek#](https://boardgamegeek.com/wiki/page/BoardGameGeek_Golden_Geek#)

Ceti



## WIOSENNE SPOTKANIA Z GRAMI PLANSZOWYMI

Na terenie hali Gdynia Arena odbyła się XVIII edycja Festiwalu Gramy. 6 i 7 kwietnia można było skorzystać z ponad 1500 planszówek, fachowych porad, specjalistycznego sklepiku.

wg: [festiwalgramy.com](http://festiwalgramy.com)

## DZIĘKUJEMY DONATOROM

Wszystkim Tym, którzy zdecydowali się przekazać 1% swego podatku właśnie naszemu stowarzyszeniu – dziękujemy staropolskim: „Niech Moc będzie z Wami!”

GKF



KORRESPONDENCJA 100

## W MEEKHANIE BEZ ZMIAN

Odstepy między kolejnymi tomami cyklu *Opowieści z meekhańskiego pogranicza* stały się już na tyle znaczące, że wydawca przed publikacją 5. tomu zadbał o e-bookowe streszczenie tego, co działo się w poprzednich czterech. Nie miałem jednak czasu sięgnąć do tego synopsisu, musiałem się więc mierzyć z **Każdym martwym marzeniem Roberta M. Wegnera**, wspierając się wyłącznie swoją ułomną pamięcią (leksykon postaci dołączony do książki nie okazał się tak pomocny, jak to sobie wyobrażałem). Gdybyż jeszcze był to mój ulubiony cykl, może i pamiętałbym przynajmniej każdy znaczący szczegół, ale meekhańskie opowieści nigdy mnie jakoś nie porwały, zatem znalazłem się – jako odbiorca – w sytuacji mało komfortowej. Nie ma jednak co narzekać – los ten zgotowałem sobie sam, a z recenzenckich obowiązków i tak muszę się wywiązać.

Zgodnie z moimi przewidywaniami przydługa ekspozycja fabuły wreszcie się zakończyła i historia ruszyła z miejsca. Może niekoniecznie galopem, ale wystarczająco warto, by wydarzenia nabrały rumieńców, a przeróżne, zdawałoby się pozostające bez związku, zjawiska zajęły swoje miejsce w ciągu zdarzeń. Punktą zaś historii opowiadanej w tym tomie jest przydługi i miejscami bełkotliwy wykład na temat kosmogonii świata opowieści. O własny byt walczą w nim ze sobą ludzie i bogowie, ci drudzy zaś egzystują w różnych wymiarach czasu i by móc zaistnieć, manipulują teraźniejszością/przeszłością, wprowadzając jeszcze więcej chaosu do rzeczywistości śmiertelników. Ten aspekt nieciągłości czasu

niewątpliwie stanowi o oryginalności cyklu Wegnera, choć w porównaniu z poplątanym wielocyklem Michaela Moorcocka o różnych wcieleniach bohatera nazywanego Wiecznym Wojownikiem może uchodzić za zdyscyplinowany niczym Tanelorn – jedyny stabilny punkt moorcockowskiego uniwersum.

Koncepcja Wegnera niezbyt mnie porwała; być może dlatego, że jest nazbyt wykoncypowana i robi wrażenie doklejonej do fabuły na siłę. Nie twierdzę bynajmniej, że Wegner tak właśnie postąpił, sztukując jakieś wyszukane usprawiedliwienie dla swoich opowieści, ale nawet jeśli jest to zaplanowana od początku wizja świata, to nie zmienia faktu, że razi sztucznością i nie wzmaga, przynajmniej we mnie, zainteresowania nią. Co nie oznacza, że sama historia jest nudna i nieangażująca.

W piątym tomie cyklu wątki wiodą czytelnika do trzech rzeczywistych destynacji i jednej pozostającej niejako poza światem. Układają się one południkowo; odwiedzamy zatem wraz z bohaterami najdalej północ, stolicę Meekhanu i dalekie południe. Wszędzie tam nawarstwiają się niezwykłe zjawiska i wzmaga niepokój. Oba wywiady cesarstwa zostały postawione w stan najwyższej gotowości i próbują odpowiedzieć na pytanie, kto stoi za niewytłumaczalnymi wydarzeniami, które miały miejsce w różnych miejscach świata. Tropy wyraźnie wiodą do istot o nadnaturalnej proveniencji, ale brakuje informacji, które z nich są odpowiedzialne za wybuchające w różnych miejscach świata rozruchy i o co toczą grę. Rywalizacja między nimi wprowadza spore zamieszanie do

rzeczywistości śmiertelników, a pojawiający się jeden po drugim aveneri (narzędzia w rękach bóstw) potęgują tylko narastający chaos. Jak w takim świecie prowadzić normalną politykę, kontrolować konflikty i budować sojusze? Na to pytanie dostaniemy zapewne odpowiedź w następnym tomie.

Cykl Wegnera zyskał popularność świetnymi militarnymi kawałkami, których brakowało w polskiej fantastyce. Potem jednak głęboko zaczerpnął oddechu i nieomal się nim zachłystnął. Obecnie widać, że autor ustabilizował poziom i postanowił konsekwentnie rozwijać wymyślony przez siebie świat. I o ile do koncepcji skradzionej przyszłości nie potrafię się przekonać, to muszę przyznać, że bogactwo i różnorodność wprowadzanych na arenę ludów i ich kultur budzi moje uznanie. Coraz ciekawiej zaczyna także prowadzić swoich bohaterów i wielu z nich po prostu da się lubić. Do tego stopnia, że w pewnym momencie lektury złapałem się na tym, że zaczynam kibicować jednym przeciw drugim i autentycznie irytują mnie ich porażki. Nie spodziewałem się, że jeszcze kiedyś to napiszę, ale *Każdym martwym marzeniem* obudził autor we mnie nadzieję, że ten cykl będzie w stanie konkurować z najlepszymi dokonaniem światowej fantastyki. Owszem, to nadal jest fantastyka historycznego realizmu z zamiłowaniem do batalistyki i spisków (w tym jest podobna do martinowskiej *Pieśni Lodu i Ognia*), ale wprowadzając do gry bogów i ich obdarzonych niezwykle mocą posłańców, rozszerza granice swej kreacji poza sfery empiryczne (tu nawet



magia podlega rygorystycznej kontroli właściwych gildii). Jednej rzeczy jednak przeboleć nadal nie mogę, że mapa wegnerowskiego świata jest tak przeraźliwie pusta. Naprawdę po tylu tomach wypadaloby ją wreszcie zapełnić geograficznymi treściami, a już przynajmniej lasami, nazwami rzek i miast, czyli tymi przestrzeniami, do których docierają bohaterowie. Mapa nie jest tylko obrazkiem do zapełnienia wyklejki, ale tekstem uzupełniającym zawartość książki. Kto tego nie rozumie, nie jest prawdziwym pisarzem fantastyki! ■

*Wasz wielkokacki korespondent*

#### DOKOŃCZENIE ZE S. 20

mimiką. Niekontrolowane grymasy spowodowane nadmiarem krzywienia się – to gwarancja niechcianych zmarszczek.

Tak na marginesie: odniosłem wrażenie, że duży wpływ na autora wywarła twórczość

Stevena Eriksona. I zdecydowanie historia antyczna ■

[www.karolginter.pl](http://www.karolginter.pl)

[tytuł od redakcji INFO]

KAROL GINTER

## MIÓD I DZIEGĆ

**Robert M. Wegner***Opowieści z meekhańskiego pogranicza.  
Północ – Południe*

**K**ażde imperium osiąga w którymś momencie stadium rozwoju, w którym dalsza ekspansja przestaje być możliwa, bo problemem zaczyna być utrzymanie już zdobytego terytorium. Procesy odśrodkowe i zagrożenia zewnętrzne podminowują byt takiego przerosniętego tworu. Cesarstwo Meekhańskie zмага się z wieloma tego typu problemami. Na Północy jedną z formacji, która ma utrzymać porządek na obszarach granicznych, jest Górska Straż.

Oddziały Górskiej Straży rekrutowane są z bitnych górali. Sama formacja istniała, zanim ziemie na Północy zostały włączone do Cesarstwa. Imperialna armia doceniła walory bojowe Górskiej Straży i włączyła ją w swoje szeregi. Pozwoliła przy tym zachować wiele z dotychczasowych zasad organizacji.

Porucznik Kenneth-lyw-Darawyt dowodzi oddziałem Górskiej Straży. Otrzymał zadanie wytropienia i zniszczenia członków plemienia Shadoree. Plemię to dopuściło się szeregu okrutnych zbrodni, w tym kanibalizmu. Wytropienie go nie jest zadaniem łatwym. Szczególnie w trudno dostępnych górach. Porucznik jest jednak zdeterminowany. I nadzwyczaj pomysłowy. Nie wie natomiast, że skala zagrożenia znacznie przerasta możliwości jego nielicznego oddziału.

Tom zawiera osiem opowiadań. Pierwsze cztery dotyczą różnych wydarzeń na Północy. Koncentrują się one wokół osoby porucznika Kennetha. Kolejne cztery opowiadania przenoszą czytelnika na Południe. Osią historii są w tym przypadku losy Yatecha, który pochodzi z plemienia Issaram. Podejmuje on służbę

u meekhańskiego kupca, zaś następstwa tej decyzji wywracają jego życie do góry nogami.

Opowiadania, których akcja toczyła się na Północy, zrobiły na mnie duże wrażenie. Byłem zachwycony. Nawet wylewający się miejscami z tych historii nadmiar patosu i pompatycznego zadęcia jakoś nie drażnił. Dostrzegałem to, ale fabuła była na tyle wciągająca i intrygująca, że po prostu był to akceptowalny koszt. Zalet było więcej niż wad. Na drobne niedociągnięcia przy mykałem oczy (np. skąd krzyże na grobach?).

Niestety, gdy narracja przeniosła się na Południe – szala przechyliła się zdecydowanie w drugą stronę. Nie czuję sympatii do fanatyków, a tymczasem w trzech z czterech opowiadań z Południa osiłą fabuły jest właśnie fanatyzm. Ukażany z pewną dozą sympatii. Drugie opowiadanie (Gdybym miała brata) można by wręcz zatytułować Wywiad z bezymyślną fanatyczką. Dopiero w ostatnim opowiadaniu fanatyzm zszedł na dalszy plan. Za to było ono niezbyt zrozumiałe. Dużo się działo – ale co niby miało z tego wynikać? Jasne, było to zwieńczenie wątku, który w postaci pewnych aluzji przewijał się w wielu opowiadaniach, tylko... o co w nim chodziło?

Po lekturze całosci mam mieszane uczucia. Sam nie wiem, czy warto sięgnąć po kolejne tomy. Dostrzegam talent autora. Naprawdę ma potencjał. Na tle wielu ewidentnych grafo-manów, którzy funkcjonują na rynku wydawniczym (szczególnie polskim), błyszczą niczym gwiazda. Ma ciekawe pomysły. Umie zadbać o tempo akcji. Potrafi grać na emocjach czytelnika. Nie nudzi. Doskonale dawkuje zwroty fabularne. Niestety, w tej beczce miodu jest sporo dziegciu. Strasznie go ciągnie w stronę patosu i pompatyczności – a tego nie lubię. W moim wieku muszę dbać o kontrolę nad



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

## JEŹDZIEC I CENTAURY

Czy moje ciało to ja – czy coś, co posiadam? Większość ludzi skłania się ku temu drugiemu pogładowi, prezentując tak zwany *poziom jeźdźca*. Przeciwnie zdanie mają natomiast ci, których musnął wyższy stopień wtajemniczenia zwany *poziomem centaury*.

Jeśli się dobrze zastanowić – jedność ciała i umysłu widać jak na dłoni. Nasza podświadomość, która zawiaduje funkcjonowaniem organizmu, posiada między innymi tak zwaną pamięć ciała, którą można spostrzec najłatwiej wtedy, gdy coś ulega gwałtownej zmianie, na przykład zostanie usunięty ząb. Albo (wyobraźmy to sobie), gdy umysł zostanie przenieś transferowany do innego ciała, powiedzmy mechanicznego.

To ostatnie staje się udziałem królików doświadczalnych z filmu *Replikanci*. Taki świeżo upieczony robot z osobowością człowieka doznaje nagłego kryzysu tożsamości, posuwając się nawet do autodestrukcji – podczas gdy

niefrasobliwi eksperymetatorzy zupełnie nie rozumieją, dlaczego.

Ze zwierzętami szło im całkiem nieźle, ale tam mieli do dyspozycji materiał biologiczny pochodzący z klonowania, a ponieważ człowieka klonować nie wolno... Ot, ślepy zaułek; prawie tak samo ślepy, jak ci eksperymetatorzy.

Kierownik zespołu owych badaczy, Will Foster (Keanu Reeves), zmagający się jeszcze długo z problemem, gdyby życie nie zmusiło go do jazdy po bandzie bez trzymania. Kiedy w wypadku samochodowym ginie jego żona oraz trójka dzieci, dzwoni do kumpla Eda, specjalisty od klonowania, po czym w sekrecie rozpoczynają absolutnie nielegalny proces *reanimacji* rodziny Willa – a więc najpierw klonowania, potem zaś transferu zgranej uprzednio świadomości.

Brzmi to wszystko całkiem interesująco, ale (niestety) zgrzyta niemiłosiernie z racji





**Keanu Reeves czaruje.**

### **W tle pojemnik do klonowania**

kiepskiego scenariusza, obfitującego w liczne nieprawdopodobieństwa. Już na samym początku widzimy pobieranie wspomnień od żołnierza, który nie żyje od ponad 7 godzin (!); a potem transfer psychiki, wyglądający nowocześnie i efektownie, ale jakoś nieprzekonywująco – mimo że Keanu robi co może, żeby to uwiarygodnić (patrz foto poniżej). Ed z Willem przewożą bez przeszkód wart miliony dolarów sprzęt do klonowania i transferu pamięci z laboratorium do domu Fostera, klony są w stu procentach identyczne



z oryginałami, a klon żony przyjmuje wiadomość o śmierci swojej i dzieci ze stoickim spokojem. Gdyby nie te i im podobne kwiatuszki film byłby całkiem niezły. A tak – no cóż...

Jest jeszcze jedna rzecz, o której dotąd nie wspomniałem, a która dodaje całej historii dramatyzmu. Otóż Ed dysponował jedynie trzema pojemnikami do klonowania, co zmusiło Willa do losowania osoby, której nie wskrzesi. Padło na młodszą córkę, Zoe – w związku z czym Will postanowił usunąć ją z zapisów wspomnień pozostałych członków rodziny. Łatwość, z jaką to uczynił, budzi niekłamane zdumienie; na korzyść twórców filmu należy jednak zapisać to, że nie wszystko mu się udało (co, rzecz jasna, znów dodało filmowi dramatyzmu).

To oczywiście nie koniec tej historii. Co więcej, tu właśnie akcja gwałtownie przyspiesza, o czym już nie będę opowiadał. Wspomnę tylko o jeźdźcu, robociej kopii Willa (foto poniżej), który dołączył (jako jedyny) do grona wskrzeszonych centaurów. To zaś, że ów jeździec uważał się też za centaura, pozwolę sobie pozostawić bez komentarza ■

**Replikanci (Replicas)**, Chiny, USA, Wielka Brytania, Portoryko 2018,  
ocena FilmWeb i IMDb: 5,4  
reżyseria: Jeffrey Nachmanoff,  
scenariusz: Chad St. John,  
muzyka: Mark Kilian, Jose Ojeda,  
zdjęcia: Checco Varese,  
gatunek: thriller, sf, ; czas: 1 godz. 43 min.  
wydanie DVD: 3.04.2019,  
dystrybucja: Monolith Video

**Obsada:** Keanu Reeves (Will Foster), Alice Eve (Mona Foster; żona Willa), Aria Leabu (Zoe Foster), Emily Alyn Lind (Sophie Foster), Emjay Anthony (Matt Foster), Thomas Middleditch (Ed Whittle, kumpel od klonowania), John Ortiz (Jones, szef Willa)

# Literackie wizje Noblistów polskich

komiks PiłiDzeja  
klasykiem (SF?)

inspirowany... 1/19



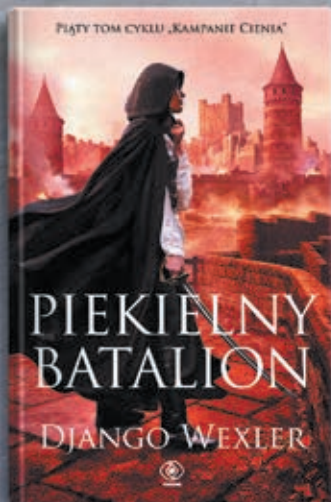
I JAK TU JAKIŚ STANISŁAW L. MOGŁE MARZYĆ O NOBLU Z TYM SWOIM OCEANEM? GDYBY BYŁ CHOCIAŻ SCENARZYSTĄ „PROMETEUZA”!



## Nowa seria „Wehikuł Czasu”!



W serii ukazą się najbardziej znaczące, nagradzane i uznane tytuły literatury SF



### POLECAMY:



Piąty tom cyklu „Kampanie Cienia”



Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.



[www.rebis.com.pl](http://www.rebis.com.pl)



FB/REBIS