

356 · GRUDZIEŃ 2019 · STYCZEŃ 2020

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



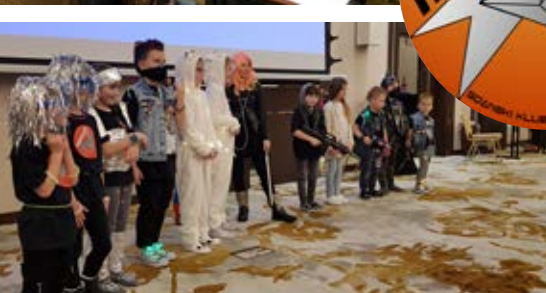
ISSN 1505-8476



9 771505 847001



Fot. G. Szczepaniak



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#356 • GRUDZIEŃ 2019–STYCZEŃ 2020

FANDOM

Urodziny członków
Posiedzenia Zarządu GKF
Wydarzenia klubowe
Składki członkowskie GKF 2020
1% OPP na GKF

INFORMACJE

Nekrologi
Janusz Piszczek
Zapowiedzi wydawnicze
Artur Łukasiewicz
Serialowisko
Niisy

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski
Top 10 gier według Cetiego 2. Odcinek I
Trylogia po raz trzeci – moje przemyślenia
Grzegorz Szczepaniak
Okruchy Ogana. Korespondencja 107
Karol Ginter
Recenzje Karola
Marcin Szklarski
Saga (nie) kończy się
Najbardziej wciągająca gra na świecie
Artur Łukasiewicz
Oko na serialu: Zagubieni Watchmeni
Oko na serialu: Ambitne Mroczne materie

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski
Jak to ze zwojami było?

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

- 5 ADRES:**
6 80-395 GDAŃSK
6 UL. OPOLSKA 2
- 7 STRONA:**
12 WWW.GKF.ORG.PL
- 8 KONTO BANKOWE:**
VOLKSWAGEN BANK
42 2130 0004 2001 0671 8241 0001
- 13 KRS:** 0000098018
- 16 „INFORMATOR GKF”**
18 ISSN 1505-8476
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE
NAKŁAD 150
- REDAKCJA:**
9 JAN PLATA-PRZECHELEWSKI
31 GRZEGORZ SZCZEPANIAK
MARCIN SZKLARSKI
MICHAŁ SZKLARSKI
24 JAROSŁAW S. KOŚCIEK
- 28 STAŁA WSPÓŁPRACA:**
DOROTA NOWAK
WERONIKA SOBCEK
33 ADAM CETNEROWSKI
34 JANUSZ PISZCZEK
ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI
ARTUR ŁUKASIEWICZ
- E-MAIL:**
INFORMATOR@GKF.ORG.PL
- OKŁADKA:**
42 ADAM MATEJA
- DRUK:**
PRINT GROUP SP.Z O.O.
HTTP://PRINTGROUP.PL

CZY TO NAPRAWDĘ KONIEC?

Za nami rok 2019 oraz Nordcon (na którym to konwencie przez kilkanaście lat bywałem obowiązkowo i regularnie, ale od jakichś dwóch dekad praktycznie znikł on z mego kalendarza) i ForceCon (na który od jego początków chadzam sobie spacerkiem). Napiszę więc o drugim z grudniowych konwentów. Nie będę wracał do jego genezy, historii, organizatorów – o tym możecie poczytać, sięgając do archiwalnych numerów „Informatora” (w domowej bibliotece lub na klubowej stronie) – skupię się na ostatnim (???) Zlocie z 21 grudnia 2019 r.

Formuła wejherowskiego Zlotu fanów *Gwiezdných wojen* wciąż się poszerza, stał się on wręcz największą imprezą tego typu w Polsce. Tym razem, jeszcze przed obowiązkowym zgromadzeniem się pod pomnikiem Wejhera/Vadera, nie tylko odpowiednio poprzebierani członkowie Legionu 501 tradycyjnie odwiedzili dzieci leżące w miejscowym szpitalu, ale do zabawy włączyła się miejska biblioteka – organizując, po raz pierwszy, grę miejską *Po Moc*. Później było jak zwykle: tłumek przebierańców na rynku, wyprowadzenie prezydenta miasta z ratusza pod pomnik, kilka słów od niego i od organizatorów – no i przemarsz do Filharmonii Kaszubskiej. Po raz pierwszy było deszczowo; ale, jak zauważyli przemawiający, Moc była wyraźnie z nami, gdyż z początkiem uroczystego otwarcia Zlotu zaczęło się przejaśniać. W samym gmachu WCK sporo punktów programu było stałych: wystawa modeli w galerii, strefa gier oraz malucha, konkurs strojów, przegląd fan-filmów w małej salce projekcyjnej, prelekcje w sali konferencyjnej, sprzedaż gadżetów i wydawnictw, projekcje najnowszej części filmowej sagi. Tym razem zrezygnowano z wystawy gwiazdnowojennych komiksów z „Informatora” GKF: od poprzedniego zlotu praktycznie nie przybyło nic nowego – nie byłoby zaś sensu prezentować po raz kolejny tych samych żartów. Natomiast we foyer Filharmonii Kaszubskiej wyłożone zostały egzemplarze najnowszych numerów „Informatora”; rozeszły się jak woda, co może przełoży się na promocję naszego klubu (wśród gości byli bowiem i tubylcy, i mieszkańcy Trójmiasta, i przyjezdni z głębi kraju). Nowe punkty programu to: nagrodzenie zwycięzców gry miejskiej, zaparkowana przed WCK-iem ciężarówka „Vader”, spotkanie z brytyjskim aktorem Geraldem Home – grającym w *Powrocie Jedi* Tesseka (księgowego Jabby) oraz kalamariańskiego oficera (obie role oczywiście w pełnej charakteryzacji). To ostatnie składało się z dwóch części: wieczoru autorskiego w dużej sali kinowo-teatralno-koncertowej i podpisywania fotosów we foyer; a sam Gerald Home okazał się przesympatycznym starszym panem, bywającym już zresztą w naszym kraju (ale na Pomorzu gościł po raz pierwszy; zresztą w przeddzień ForceConu, na swoje wyraźne życzenie, zwiedził Gdańsk). Opowiadał o pracy na planie produkcji filmowej tego typu. Potem trochę zбочzył na udział w reklamie i inne aspekty swej kariery. Jednak konkretne pytania z widowni (np. jak się gra w takim kostiumie) przywróciły dyskusję na właściwe tory. Później były autografy. Na ich rozdawanie przeznaczono godzinę – lecz tłum ustawił się na ponad trzy (aktor zdzierzył to męźnie; był też po wrażeniu dyscypliny panującej w kolejce). Prelekcje natomiast poświęcone były: gadżetom związanym z *Gwiezdnymi wojnami* (m.in. słuchawka prysznicowa w kształcie maski lorda Vadera); inspiracjom historycznym w sadze (m.in. starożytny Rzym czy etos średniowiecza), *Gwiezdnym wojnom* na dużym ekranie (m.in. ekranowe usytuowanie Gwiazdy Śmierci w perspektywie widza siedzącego w kinowym fotelu czy meandry dystrybucji klasycznej trylogii w czasach PRL-u), różnicom między poszczególnymi trylogiami (od niemal politycznej przypowieści po politpoprawną rozrywkę), ekonomicznym aspektem eksploracji kosmosu (jedyne wystąpienie spoza gwiazdnowojennego uniwersum). Wiedzą i przemyśleniami dzieliły się Agnieszka Kowalska oraz Magdalena Stawniak; po nich produkowali się członkowie GKF-u: niżej podpisany, Grzegorz Szczepaniak, Marcin Szklarski. Zresztą nasz periodyk był nader godnie reprezentowany: po raz pierwszy ForceCon odwiedził nie tylko Marcin – lecz także, znani z łamów „Informatora”, Adam Cetnerowski i Artur Łukasiewicz (dawny członek klubu, ale ostatnio aktywny publicysta). Co zaś do Epizodu IX... Cóż, jest on dość konsekwentnie utrzymany w tonacji trzeciej trylogii. Z jej plusami i minusami. Zresztą – co się będę rozpisywał? Zainteresowani na pewno już obejrzel.

Organizatorzy ForceConu nie chcą kończyć tak rozwijającej się imprezy i myślą nad nową formułą Zlotów. Oby coś się wyklarowało (już nawet niekoniecznie zimą). Trzymam kciuki!

URODZINY

Drodzy lutowi Urodzeńcy!

Przez całe 29 dni chciałoby się śpiewać dla Was:
„Daj grosza* Jubilatowi!” ...i zdrowia, i szczęścia, itp.!

InfoRedaktorzy

LUTY

- 3 Magdalena Kucenty
- 4 Jacek Nojkampf
- 6 Marek Kudelski
- 12 Mateusz Józefowicz
- 14 Przemysław Baranowski
- 21 Monika Ginter
- 24 Dariusz Szymański
- 25 Urszula Lisowska
- 28 Andrzej Prószyński



HISTORIA IMPERIIUM GALAKTYCZNEGO WEDŁUG NAJWYŻSZEGO PORZĄDKU



To Alderaan zaatakowała Imperium! Palpatine, Tarkin i Vader musieli się bronić...

* ów grosz – i to niejedyn – może się zaś przydać np. na nowe rachunki za energię + pochodne...

POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

7 grudnia 2019 r.

- I. Sprawy organizacyjne
 1. Zarząd zatwierdził złożenie wniosków o dofinansowanie Planszówkarium oraz Nordconu 2020 (na Informator).
 2. Zarząd zaakceptował pomysł założenia osobnej grupy na Facebooku dla graczy RPG.
 3. Zdecydowano o zakupie Page Buildera dla Wordpress i wykonaniu strony www własnymi siłami.
 4. Planowany letni wyjazd pod namioty – ustalenie terminu na zarządzie w styczniu.
 5. Wysokość składek członkowskich na rok 2019 pozostaje bez zmian.
- II. Sprawy personalne
 1. Przyjęcia nowych członków:
 - Monika Karwacka (Angmar),
 - Artur Karwacki (Angmar),
 - Przemysław Baranowski (Angmar),
 - Paweł Jankowski (Angmar),
 - Damian Chmielewski (Angmar),
 - Małgorzata Wyszomirska (Angmar),
 - Kamil Kowalczyk (GKF).

POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

8 stycznia 2020 r.

- I. Sprawy organizacyjne
 1. Zatwierdzenie wyjazdu przedstawicieli GKF-u na Polkławie 15–16 lutego 2020 r.
 2. Zarząd zatwierdził wzięcie udziału w projekcie PITax.pl dla OPP.
 3. Zatwierdzono Adama Cetnerowskiego jako koordynatora Nordconu 2020.
 4. Zatwierdzono termin klubowego wyjazdu biwakowego pod namioty w terminie 2–5 lipca 2020 r.
 5. Zatwierdzenie imprezy integracyjnej w terminie 23 maja albo 30 maja 2020 r.
- II. Sprawy personalne
 - I. Przeniesienia członków:
 - Marta Karbowska z GKF do Fenris
 - Magdalena Kucenty z GKF do KCzK
 - Michał Ogrodnik z GKF do KCzK
 - Marcin Markowski roczny urlop na 2020
 - Karolina Kajzer roczny urlop na 2020.

Z DZIESIĘCIODNIOWYM WYPRZEDZENIEM

Klubowa wigilia GKF-u odbyła się 14 grudnia – w przymorskim „Maciusiu”, po grudniowym Planszówkarium.

PRZEDŚWIĄTECZNE PLANSZÓWKARIUM

Grudniowa odsłona Planszówkarium, czyli otwartego spotkania z grami planszowymi, odbyła się 14 grudnia. Tradycyjnie w „Maciusiu” – ale tym razem od 12:00 do 16:00.

PLANSZÓWKARIUM PO NOWYM ROKU

Pierwsze Planszówkarium AD 2020 odbyło się 19 stycznia. Oczywiście w „Maciusiu” – i już w pełnym wymiarze czasowym (12:00–20:00).

NA PEWNO NIE WRÓCILI PRZED PÓLNOCĄ...

W weekendową noc z 25 na 26 stycznia, już po kolegium redakcyjnym grudniowo-styczniego numeru „Informatora”, w Klubie Osiedlowym „Maciūs I” na gdańskim Przymorzu zorganizowana została Klubowa Nocka dla członków GKF (z osobami towarzyszącymi). W planie znalazły się: planszówki, konsole, filmy oraz inne atrakcje – w tym urozmaicony poczęstunek i doborowe towarzystwo.

SKŁADKI CZŁONKOWSKIE GKF W ROKU 2020

Podstawowym źródłem utrzymania się każdej organizacji są składki członkowskie, za podstawowym obowiązkiem członka każdej organizacji jest płacenie składek.

Kochani Klubowicze!

Mamy dla Was dobrą (i niezmanipulowaną statystykami) wiadomość ☺

Mimo najwyższej od ośmiu lat inflacji – wysokość składek członkowskich w 2020 roku pozostaje bez zmian; i wynosi ona nadal dla kolejnych grup:

- grupa wiekowa do 18 lat (Gw1) – składka kwartalna 15 zł, roczna 50 zł;
- grupa wiekowa od 18 do 25 lat (Gw2) – składka kwartalna 25 zł, roczna 90 zł;
- grupa wiekowa powyżej 25 lat (Gw3) – składka kwartalna 35 zł, roczna 120 zł;
- Klub Członków Korespondentów (KCzK) – składka kwartalna 15 zł, roczna 60 zł.

Składkę roczną można płacić do końca I kwartału (potem należy policzyć cztery składki kwartalne).

Można je opłacić na spotkaniach klubowych w środy w „Maciusiu” lub bezpośrednio na klubowe konto:

Volkswagen Bank 42 2130 0004 2001 0671 8241 0001

Utrzymana zostaje również ulga dla nowych członków!!!

Ulga w składkach dla nowych członków (pierwszy raz zapisujących się do GKF-u): pierwszy rok (a nawet więcej) członkostwa – połowa składki.

Przy zapisie:

- a. w pierwszym kwartale ulga dotyczy składki rocznej lub czterech kwartalnych
- b. w drugim kwartale ulga dotyczy trzech składek kwartalnych oraz składki rocznej w kolejnym roku kalendarzowym;
- c. w trzecim kwartale ulga dotyczy dwóch składek kwartalnych oraz składki rocznej w kolejnym roku kalendarzowym;
- d. w czwartym kwartale ulga dotyczy jednej składki kwartalnej oraz składki rocznej w kolejnym roku kalendarzowym.

Z serdecznymi pozdrowieniami –

Ola Markowska

Prezes GKF

NEKROLOGI

Fatalnie zaczął się ten rok. Choć i końcówka poprzedniego była niewesoła. Aż chciałoby się zakrzyknąć: „Dobra, limit wyczerpany! Nie chcemy otrzymywać podobnych informacji przez następne miesiące!”. Ale doskonale zdajemy sobie sprawę, że to – niestety – niemożliwe...

Redakcja „Informatora”

RÓWNIĘŻ JEMU ROK 2019 BYŁ WIDAĆ PISANY...

W pierwszej połowie listopada zmarł Lawrence G. Paull. Znakomity scenograf miał 81 lat. Artysta, który od dwudziestu lat był już na emeryturze (co nie przeszkadzało mu wykładać na prestiżowych uczelniach), miał ogromny wkład w historię kina *science fiction*. To on stworzył scenografię do *Blade Runnera* Ridleya Scotta – która przyniosła mu nominację do Oscara i nagrodę BAFTA. Inne produkcje, przy których Paull pracował, to m.in.: *Powrót do przyszłości*, *Predator 2*, *Ucieczka z Los Angeles*.

ODSZEDŁ KOLEJNY ARCYMISTRZ KOMIKSU

Bogusław Polch (ur. 5.10.1941 r., zm. 2.01.2020 r.) to współautor komisów z cyklu *Kapitan Żbik*, *Bogowie z Kosmosu*, *Funky Koval*, *Wiedźmin*. Jego rysunki charakteryzowały się bardzo precyzyjną kreską i mnóstwem technicznych szczegółów. Był też autorem okładek do fantastycznych książek wydawanych przez SuperNową. Odznaczony Brązowym Medalem „Zasłużony Kulturze Gloria Artis”.

ŻEGNAJ, KAROL!

5 stycznia, po ciężkiej chorobie, zmarła Magda Dołgowicz (1958–2020) – w polskim fandomie znana jako Karol. Członkini starej poznańskiej Orby, współorganizatorka pierwszego Polconu w Błażejewku, stała bywalczyni Nordconów. Zawsze była radosną duszą towarzystwa – tym bardziej więc będzie nam Jej brakowało...

A NIE WYKLUCZAŁ ODWIEDZENIA POLSKIEGO KONWENTU...

9 stycznia odszedł Mike Resnick (ur. w 1942 r.). Wielokrotnie nagradzany pisarz SF, autor licznych cykli powieściowych, powieści, opowiadań. Zafascynowany baśniami i legendami oraz Afryką. Zaledwie w listopadzie wykryto u niego chłoniaka...

DZIEDZIC ŚRÓDZIEMIA

Christopher Tolkien, trzeci syn J.R.R. Tolkiena i Edith Mary Tolkien, zmarł 16 stycznia w wieku 95 lat we francuskiej miejscowości Dranguignan. Był wykładowcą akademickim (zajmował się głównie staronordyckimi sagami), redagował także wydane pośmiertnie dzieła swego ojca (to dzięki niemu światło dzienne ujrzał *Silmarillion* oraz *Niedokończone opowieści*, *Historia Śródziemia*, *Dzieci Húrina*, *Upadek Gondolinu*). Dwukrotnie żonaty, pozostawił troje dzieci; jego najstarszy syn – Simon – jest pisarzem.

WIERZBY JUŻ O NIM NIE ZASZUMIĄ

21 stycznia zmarł Terry Jones (ur. 1.02.1942 r.) – aktor, reżyser i scenarzysta związany z Latającym Cyrkiem Monty Pythona. Wyreżyserował też m.in. *Eryka Wikinga* oraz aktorską wersję *O czym szumią wierzby*, był również autorem powieści *Krążownik "Titanic" Douglasa Adamsa*, nawiązującej do *Autostopem przez Galaktykę*. Świat bez niego stał się na pewno bardziej ponury.

ADAM „CETI” CETNEROWSKI

TOP 10 GIER WEDŁUG CETIEGO 2

ODC. 1 GLOOMHAVEN

Nowy Rok oznacza nowy cykl. Kontynuuję motyw 10 najlepszych gier, ale w tym roku spojrzę na gry najwyższej oceniane w serwisie Boardgamegeek.com*. Top 10 według stanu na 1 stycznia 2020 r.

Gloomhaven

Autor: Isaac Childres

Rok wydania: 2017

Liczba graczy: 1–4

Czas gry: 60–120 minut (na scenariusz)

Ranking BGG*: I

Ranking Cetiego: 70

Gloomhaven można bez problemu nazwać grą epicką. Na ten tytuł zasługuje już z powodu rozmiarów pudełka – 40 × 30 × 20 cm, które waży 10 kg! Gra zawiera 95 scenariuszy* tworzących złożoną kampanię*, podczas której dogłębnie poznamy świat i zamieszkałe w nim istoty. A dodatkowo w pudełku znajdują się plansze, karty, żetony oraz wiele zapieczętowanych kopert (których zawartość poznamy wykonując różnorakie zadania w grze). Tym bardziej niesamowite, że gra jest dziełem jednego autora.

W skrócie – gra ta udaje grę fabularną*, która sprowadza się do ciągu tak-

tycznych walk z różnymi przeciwnikami w różnych warunkach. Jednak zostało to opakowane w zgrabną paczkę.

Zacznijmy od warstwy fabularnej. Każdy z graczy wciela się w postać jednego z najemników, którzy na początku zostają najęci przez kupca do wykonania prostej misji. Ta misja wciągnie ich w skomplikowaną historię sięgającą do początków tytułowego miasta Gloomhaven. Wplecione będą też wątki poboczne, jak i pojedyncze przygody nie związane z szerszym wątkiem. Więc wszystko, czego można oczekiwać po dobrym RPGu.

Warto też pochylić się nad postaciami. Na początku mamy do wyboru sześć postaci, które będą ewoluować w trakcie gry. Lecz każda z nich ma losowany na początku cel w życiu – po spełnieniu którego postać odchodzi z „zawodu” i należy stworzyć nową postać. Celem może być wyrzeczenie zemsty (poprzez wycięcie w pień odpowiedniej liczby potworów jednego typu) lub odwiedzenie różnych miejsc na mapie. Z czasem



dostępne stają się nowe postacie, więc możliwości wyboru wzrastają.

Należy wspomnieć, że Childres nie umieścił swojej fabuły w generycznym świecie fantasy. Nie znajdziemy tu elfów, krasnoludów czy orków. Każda z ras jest nowa, ma też swoją historię i miejsce w świecie. Widać to również po stronie potworów zamieszkujących ów świat.

Przejdźmy jednak na stronę mechanizmów gry*. Z dotychczasowego opisu można domniemywać, iż mamy przed sobą kolejny Ameritrash*. Byłaby to pomyłka. Podstawowy mechanizm gry to zarządzanie ręką kart. Każda postać ma zestaw kart, z których dokonujemy selekcji przed kolejną rozgrywką (kierując się takimi ograniczeniami, jak poziom postaci). Każda karta ma dwie akcje oraz inicjatywę. W turze zagrywamy dwie karty i wybieramy po jednej akcji z każdej z nich. Powoduje to, że gra wymaga długiego planowania, szczególnie że karty kończą się szybko i należy podjąć decyzje dotyczące ich odzyskania (fabularnie przedstawiane jako „odpoczynek” czy łapanie oddechu). Drobnym elementem losowym pozostaje w formie talii modyfikatorów obrażeń, ale – ponieważ możemy w pewnym zakresie nią manipulować – wpływ losu jest ograniczony. Jest to też coś, co zniechęca niektórych graczy, którzy pejoratywnie używają określenia „puzzle” (zagadka).

Mechanicznie fabuła opracowana jest równie ciekawie. Na początku mamy dostępny scenariusz #1. Po jego rozwiązaniu otwiera się scenariusz #2, a po nim kilka innych scenariuszy. I teraz pojawia się wybór – w jakiej kolejności wykonywać scenariusze, szczególnie że niektóre wybory wycinają nam część opcji (np. zabicie czarnoksiężnika uniemożliwia nam sprzymierzenie się z nim). Dodatkowo przed każdą misją mamy możliwość rozegrania jednego lub dwóch mini-spotkań (losowanych

z talii), które mogą nas wspomóc, osłabić lub otworzyć kolejne scenariusze.

„Przejdźcie na emeryturę” postaci jest też innowacyjną koncepcją. Na ogół udostępniamy nową postać – poprzez otwarcie jednej z zapieczętowanych kopert oznaczonych jedynie tajemniczym znakiem – oraz dodaje nowe wydarzenia, które pozwolą nam spotkać naszego byłego kompana w przyszłości.

Gra doczekała się już adaptacji komputerowej, jednego dodatku (zawierającego kilkanaście misji tworzących nową historię) i zapowiedzi dwóch nowych edycji niezależnych od oryginalnej – uproszczonej, krótszej kampanii oraz pełnoprawnego następcy.

Moja opinia

Najłatwiej opisać jednym słowem: „przesyt”. Ale po kolei. Gdy gra po raz pierwszy pojawiła się na Kickstarter*, odstraszyła mnie cena (około \$100). Potem jednak plułem sobie w brodę – słysząc recenzje pełne zachwyty. Gdy więc pojawiła się okazja inwestycji w wydruk, już bez oporów wyłożyłem pieniądze.

W tym czasie inwestowałem sporo w gry dla jednego gracza lub gry kooperacyjne*, gdzie jeden gracz mógł kierować kilkoma postaciami. Nie wiedziałem, że wkrótce znajdę sobie partnera do gry w osobie najstarszego syna. Tak więc przygodę *Gloomhaven* zaczęliśmy we dwóch, a skończyliśmy we trzech – gdy w ostatnim roku dołączył środkowy syn.

Gra z dziećmi ma wiele zalet. Poza oczywistymi jest jeszcze posiadanie pomocników, którzy na ogół bez szemrania przygotowują lub sprzątną grę (a w przypadku *Gloomhaven* jest to dosyć czasochłonne). Oznacza to jednak też, że trzeba tłumaczyć (zarówno zasady, jak i teksty kart) i trochę myśleć za trzech. A że u nich entuzjazm do gry był większy niż u mnie – miałem trochę dosyć. Oznaczało to też, że graliśmy



zawsze w trybie prostym, co miało wpływ na rozwój postaci i fabuły.

Bardziej zrozumiałym (choć nadal subiektywnym) problemem jest zamiłowanie autora do zagadek. Pojawia się to zarówno w treści scenariuszy, gdzie zrozumienie zagadki ułatwia grę, jak również zamieszczaniu szyfrów w mini-spotkaniach i nagrodach za scenariusze oraz w meta-zagadce ukrytej w całej grze. Mnie to nie bawi i odbiera mi przyjemność z gry.

Niektóre scenariusze są diablo trudne i wymagają włożenia dużego wysiłku w rozpracowanie strategii i znoszenie porażek (wielokrotnie, aż znajdzie się do nich „klucz”). A że nieukończony scenariusz blokuje dalszy postęp fabuły – mamy impas. Nie tego szukam w takiej grze (*Descent: Podróże w mroku* i *Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie* rozwiązują to lepiej, gdyż przegrany scenariusz posuwa fabułę do przodu, choć z negatywnymi konsekwencjami).

Gwoździem do trumny (przynajmniej na razie) stał się dodatek, który zaakcentował niepopularne przeze mnie elementy – zagadki

i skomplikowane scenariusze – oraz wymusił granie postaci, która jest dziwna i nie każdemu przypadnie do gustu.

Nie chcę jednak kończyć recenzji akcentem negatywnym. W końcu włożyłem w grę masę czasu, pomalowałem wszystkie figurki postaci, Jacek pomalował tereny 3D specjalnie wydrukowane do gry (dzięki Łukasz!) – i mamy dużo dobrych wspomnień ze wspólnej gry. Zresztą grę polecałem innym. I mieści się na mojej liście 100 najlepszych gier. Może za parę lat zatęsknię za światem *Gloomhaven* i zainwestuję we (tym razem pewnie w polską edycję) *Frosthaven*? ■

Słowniczek:

Ameritrash (Amerithrash, American-style) – określenie (często pejoratywne) odnoszące się do gier stawiających na pierwszym miejscu *theme* (patrz Gra z klimatem), często kosztem dodania wyjątków w zasadach i balansu* oraz bazujących w dużej mierze na losowości. Nazwa bierze się stąd, że historycznie większość gier

planszowych projektowanych w USA była robiona w tym stylu.

BGG BoardGameGeek (boardgamegeek.com) – strona o gra planszowych z jedną z największych, jeśli nie największą, bazą danych gier planszowych; ponadto na tej 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_

Gra Fabularna (RPG) – gra, w której gracze wcielają się i odgrywają postacie. Na ogół jeden z graczy, tzw. Mistrz Gry, nie odgrywa konkretnej postaci, ale reprezentuje resztę świata i przewodzi fabule.

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)*.

Kampania – zestaw wielu rozgrywek, w których zachowujemy te same postacie (organizacje, itd.); następuje ciągłość fabularna, a decyzje i wyniki wcześniejszych rozgrywek wpływają na kolejne.

Kickstarter – platforma crowdfundingowa (polski odpowiednik to wspieram.to) pozwalająca wesprzeć ciekawe projekty. Gry planszowe są jedną z największych kategorii na Kickstarter.

Mechanizm gry (ang. mechanism) – elementy zasad gry, które przekładają się na sposób grania; np. w szachach czy warcach podstawowy mechanizm to poruszanie pionków (figur) po szachownicy i bicie pionków (figur) przeciwnika.

Scenariusz – scenariusz dyktuje zasady obowiązujące podczas danej rozgrywki, m.in. zasady rozstawienia początkowego, cel gry, specjalne zasady, a w przypadku gry przygodowej – wnosi dużo fabuły.



...a nowocześniejsza forma przekazu – po kliknięciu w zakładkę na www.gkf.org.pl



JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE ZAPOWIEDZI STYCZNIA

Powtórka z rozgrywki – Marcin Wolski

Data wydania: 28 stycznia 2020

Wydawca: Zysk i S-ka

The Ghost Bride – Yangsze Choo

Data wydania: 29 stycznia 2020

Wydawca: Znak

Instytut (School for Psychics) – K.C. Archer

Data wydania: 29 stycznia 2020

Wydawca: Uroboros

Patrol galaktyczny (Galactic Patrol) – E.E. „Doc” Smith

Data wydania: styczeń 2020

Wydawca: Stalker Books

Żniwiarz (Żnec) – Paweł Kornew

Data wydania: styczeń 2020

Wydawca: Papierowy Księżyc

NightWhere – John Everson

Data wydania: styczeń 2020

Wydawca: Phantom Books

Odium – Łukasz Radecki

Data wydania: styczeń 2020

Wydawca: Phantom Books

Krwawy połów – Tomasz i Jakub Siwiec

Data wydania: styczeń 2020

Wydawca: Phantom Books

Krwawy połów – Tomasz Siwiec

Data wydania: styczeń 2020

Wydawca: Phantom Books

Małe zielone ludziki – Krzysztof Boruń

Data wydania: styczeń 2020 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Carson z Wenus (Carson of Venus) – Edgar Rice Burroughs

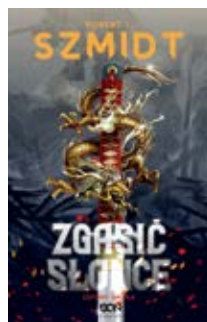
Data wydania: styczeń 2020

Wydawca: Stalker Books

Zgasić słońce – Robert J. Szmidt

Data wydania: 28 stycznia 2020

Wydawca: SQN



ZAPOWIEDZI LUTEGO

Recydywista (Jailbird) – Kurt Vonnegut

Data wydania: 4 lutego 2020 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Więzy zony (Связанные зоной) – Roman Kulikow

Data wydania: 7 lutego 2020

Wydawca: Fabryka Słów

Wieczna wojna (Forever War) – Joe Haldeman

Data wydania: 11 lutego 2020 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Drzwi do lata (The Door Into Summer) – Robert A. Heinlein

Data wydania: 11 lutego 2020 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Wojna makowa (The Poppy War) – Rebecca F. Kuang

Data wydania: 12 lutego 2020

Wydawca: Fabryka Słów

Nocturna (Nocturna) – Maya Motayne

Data wydania: 12 lutego 2020

Wydawca: Jaguar

Dziedziczka jeziora (The Mere Wife) – Maria Dahvana Headley

Data wydania: 12 lutego 2020

Wydawca: Galeria Książki

Burzogniewny (Stormrage) – Richard A. Knaak

Data wydania: 12 lutego 2020

Wydawca: Insignis

Nie wywołuj wilka z lasu – Karina Bonowicz

Data wydania: 14 lutego 2020

Wydawca: Initium

Nasze imię Legion, Nasze imię Bob (We Are Legion (We Are Bob)) – Dennis E. Taylor

Data wydania: 14 lutego 2020

Wydawca: MAG

Popiel – Witold Jabłoński

Data wydania: 15 lutego 2020

Wydawca: Geniusz Creations

Zimne dni (Cold Days) – Jim Butcher

Data wydania: 21 lutego 2020

Wydawca: MAG



Bajki krasnoludzkie – Małgorzata Lisińska

Data wydania: 15 lutego 2020

Wydawca: Genius Creations

Przestrzeń (Spaceside) – Michael Mammay

Data wydania: 21 lutego 2020

Wydawca: Fabryka Słów

Słowa światłości (Words of Radiance) – Brandon Sanderson

Data wydania: 26 lutego 2020

Wydawca: MAG

Migawka (Snapshot) – Brandon Sanderson

Data wydania: 26 lutego 2020

Wydawca: MAG

La Belle Sauvage (La Belle Sauvage) – Philip Pullman

Data wydania: 26 lutego 2020

Wydawca: MAG

Świat stali (Steel World) – B.V. Larson

Data wydania: 27 lutego 2020

Wydawca: Drageus

Miecz i Cytadela (Sword & Citadel) – Gene Wolfe

Data wydania: 28 lutego 2020

Wydawca: MAG

Luna:Wschód (Luna: Moon Rising) – Ian McDonald

Data wydania: luty 2020

Wydawca: MAG

Wiesz, kiedy umrzesz (Knowing When to Die) – Mort Castle

Data wydania: luty 2020

Wydawca: Phantom Books

Możemy cię zbudować (We Can Build You) – Philip K. Dick

Data wydania: 4 lutego 2020

Wydawca: Rebis

Żółte ślepie – Marcin Mortka

Data wydania: 26 lutego 2020

Wydawca: Uroboros

Tolkien i pierwsza wojna światowa (Tolkien and the Great War) – John Garth

Data wydania: 29 lutego 2020

Wydawca: Zysk

Anioł exterminatus (Angel Exterminatus) – Hraham McNeill

Data wydania: 7 lutego 2020

Wydawca: Copernicus



ARTUR ŁUKASIEWICZ

PREMIERY GRUDNIA I STYCZNIA

Uwaga: daty premier mogą się zmienić – nie mam na to wpływu. Prezentuję seriale jedynie tych platform czy stacji telewizyjnych, które można oficjalnie oglądać w naszym kraju.

3 grudnia / *Obsolete* / sezon 1 / Youtube Oryginał

Serial anime dostępny częściowo bezpłatnie, a częściowo w wersji Youtube Premium (odcinek 6). Świat przyszłości opanowany przez komputery Mechy; tematyka wojenna.

5 grudnia / *Opowiedz mi bajkę* / sezon 2 / HBO

Mroczny thriller oparty na doskonale znanych, popularnych na całym świecie baśniach i legendach – przerobione twórczo i uwspółcześnione historie.

5 grudnia / *V-Wars* / sezon 1 / Netflix

Choroba zamienia ludzi w wampiry. Dwójka przyjaciół musi stanąć po różnych stronach barykady.

6 grudnia / *The Chosen One* / sezon 2 / Netflix

Brazylijski serial o trójce lekarzy, wirusie, mrocznym guru w Pantanal - oraz sieci tajemnic z tym związanych.

13 grudnia / *The Expanse* / sezon 4 / Amazon Prime Video

Halle Berry próbuje rozwikłać międzyplanetarny konflikt i odkryć wielki spisek kryjący się za nim.

19 grudnia / *Opowieść wigilijna* / miniserial / HBO

Kolejna wersja klasycznej opowieści o bezdusznym skąpcu i o trzech duchach, które nawiedzają go przed Bożym Narodzeniem. Zrealizowana przez BBC.

20 grudnia / *Wiedźmin* / sezon 1 / Netflix

Co tu pisać? Wszystko wiadomo...

24 grudnia / *Zagubieni w kosmosie* / sezon 2 / Netflix

Serialowy remake telewizyjnej klasyki (która wcześniej doczekała się także remake'u kinowego). Historia dzielnej rodziny Robinsonów, którzy poszukują nowego świata do zamieszkania.

26 grudnia / *Atiye* / sezon 1 / Netflix

Turecki serial z elementami tajemnicy: symbol prześladowający przez całe życie malarzkę Atiye – niespodziewanie okazuje się być starożytnym znakiem dopiero co odkrytym przez archeologów. Staje się to motorem do zmian w jej życiu.

31 grudnia / *Sqsiad* / sezon 1 / Netflix

Hiszpański serial komediowy o Javierze, który niespodziewanie otrzymuje supermoce.

1 stycznia / *Drakula* / miniserial / Netflix

Trzyczęściowa opowieść oparta na klasycznej wersji legendy o upiornym hrabim z Transylwanii oraz podróży służbowej znanego prawnika do zamku arystokratycznego krwio pijcy. Współprodukcja BBC.

- 12 stycznia / *Doktor Who* / sezon 12 / BBC First
Kolejna odsłona odnowionej serii o Władcy Czasu i jego przygodach. W roli tytułowej ponownie Jodie Whittaker.
- 14 stycznia / *Legends of Tomorrow* / sezon 5 / Netflix
Kolejny sezon serialu o superbohaterach z uniwersum DC
- 14 stycznia / *Kipo & the Age of Wonderbeasts* / sezon 1 / Netflix
Serial animowany dla dzieci: dziewczynka przenosi się do świata zmutowanych zwierząt – czy wróci do domu?
- 17 stycznia / *Ares* / sezon 1 / Netflix
Tajne stowarzyszenie, do którego aspiruje młoda studentka, okazuje się być nader mrocznym i skrywającym przerażającą tajemnicę...
- 19 stycznia / *Avenue 5* / sezon 1 / HBO
Komedia o kosmicznej turystyce – osadzona 40 lat w przyszłości, gdy Układ Słoneczny stoi przed każdym otworem.
- 23 stycznia / *Star Trek: Picard* / sezon 1 / Amazon Prime Video
Kolejna odsłona kultowej serii Star Trek – podobno emerytowany Picard znów wraca do służby.
- 23 stycznia / *October Faction* / sezon 1 / Netflix
Wywiedziona z komiksu opowieść grozy – o rodzinie walczącej z potworami.
- 24 stycznia / *Chilling Adventures of Sabrina* / sezon 3 / Netflix
Kolejny sezon odnowionego serialu o Sabrinie – nastoletniej czarownicy.
- 29 stycznia / *Wszewhiedzący Onisciente* / sezon 1 / Netflix
Świat, w którym wszystko i wszystkich obserwują latające na niebie drony. Pewna kobieta musi rozwiązać zagadkę morderstwa, którego – dziwnym trafem – drony nie zarejestrowały. Serial brazylijski.
- 31 stycznia / *Diablero* / sezon 2 / Netflix
Egzorcyista oraz Łowca Demonów wspólnie wyruszają w zaświaty, by uratować porwaną przez ciemne siły dziewczynkę. Serial meksykański.
- 31 stycznia / *Ragnarok* / sezon 1 / Netflix
W małym norweskim miasteczku dzieje się coś dziwnego. Mieszkańcy podejrzewają, że zbliża się staronordycki Ragnarok; ludzie zostają też obdarzeni niezwykłymi mocami.
- 31 stycznia / *Czarny Księżyc* / sezon 1 / Netflix
XVII wiek. Nastolatka, która jest położną, dowiaduje się że pochodzi z rodu czarownic – zaś ojciec jej narzeczonego poluje na czarownice.
- Okupowani* / sezon 3
Thriller z elementami „co by było gdyby”: w wyniku kryzysu ekonomicznego związanego z ropą naftową i zmianami ekologicznymi – Norwegia staje się częścią Rosji. Dwa pierwsze sezony nadawane były w Ale Kino+, więc całkiem możliwe, że i tu znajdzie się ten sezon – lecz data dokładnej emisji nie jest na razie znana.



PRZEŁOM LAT – ALE NIE DEKAD

Przypomina się tu, tak wydawałoby się niedawna, dyskusja o początku XXI wieku. Nie był to przecież rok 2000, lecz 2001! Podobnie z dekadami: pierwsza to „lata dwutysięczne” (2001–2010), druga to „lata kilkunaste” (2011–2020), zaś w trzecią dekadę obecnego wieku wejdziemy dopiero za rok. Chyba że zdecydujemy, iż wyznacznikiem jest trzecia cyfra w rocznej dacie – i za „lata dwudzieste” uznamy dziesięciolecie 2020–2029.

jpp

WYTYCZNE DO ZAJDLÓWSKICH NOMINACJI

Komisja Nominacyjna Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 2019 ustaliła, co następuje: przyjmowanie nominacji do Nagrody rozpoczyna się 1 lutego, kończy zaś 31 marca 2020 roku; głosowanie odbędzie się wyłącznie drogą elektroniczną, za pośrednictwem specjalnie przygotowanego formularza zgłoszeniowego opublikowanego na www.zajdel.art.pl (zgłoszenia drogą e-maili bezpośrednich, wysłanych z pominięciem formularza, nie będą rozpatrywane); ogłoszenie nominacji odbędzie się najprawdopodobniej podczas majowego Pyrkonu.

red.

TROCHĘ POCZEKAŁIŚMY

26 lutego do polskich księgarń trafią *Testamenty* Margaret Atwood – będące kontynuacją *Opowieści podręcznej*. W świecie powieść ukazała się jesienią; zdążyła stać się hitem czytelnictwem oraz współzdobyczynią Nagrody Bookera.

wg: gazeta.pl

OCEAN NA DESKACH

14 lutego, w warszawskim Teatrze Ochoty, odbędzie się premiera spektaklu *Solaris. Wspomnienie z przyszłości* według powieści Stanisława Lema. Adaptacja Witold Mrozek, reżyseria Klaudia Hartung-Wójciak. Może w owym tradycyjnym rodzaju literackim bardziej uda się oddać ducha i myśl tego godnego Nobla arcydzieła, niż w obydwu ekranizacjach kinowych?

wg: gazeta.pl

O CZŁOWIEKU, KTÓRY PRZYBLIŻYŁ REMUSA

W wejherowskim Muzeum Piśmiennictwa i Muzyki Kaszubsko-Pomorskiej odbył się 24 stycznia uroczysty wernisaż wystawy zatytułowanej „Działalność literacka i społeczna Lecha Bądkowskiego (1920–1984)”. Ekspozycja ta zainaugurowała obchody Roku Lecha Bądkowskiego. Wydarzeniu towarzyszyła promocja książki *(Nie)znane życie figuranta Lecha Bądkowskiego* autorstwa Sławiny Kosmulskiej (córki literata). Wydawcy publikacji: WiMBP w Gdańsku, MPiMK w Wejherowie, Sławina Kosmulska. Przypominamy, że bohater wieczoru był także uczestnikiem II wojny światowej (odznaczonym *Virtuti Militari*), sygnatariuszem Porozumień Sierpniowych (po stronie strajkujących), jednym z prekursorów polskiej samorządności (jej obecny kształt jest bardzo podobny do jego koncepcji), zaś nie tylko dla fantastów przetłumaczył (z kaszubskiego) niezwykłą powieść Aleksandra Majkowskiego *Życie i przygody Remusa*.

jpp

Fot. Jan Plata-Przechlewski



MARATON Z TRZECIĄ TRYLOGIĄ

20 grudnia sieć kin Helios zorganizowała Nocny Maraton Filmowy z *Przebudzeniem Mocy*, *Ostatnim Jedi* i z premierowym pokazem *Skywalker. Odrodzenie*. Zresztą inne sieci multipleksowe przygotowały podobną ofertę.

jpp

TRZECIA TRYLOGIA SYMULTANICZNIE

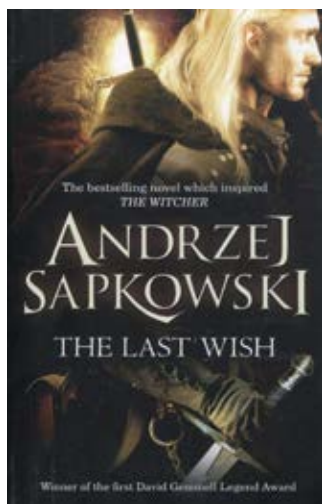
20 grudnia o 20:00 komercyjne telewizje zaprezentowały unisono VII oraz VIII części *Gwiezdnych wojen*: TVN *Przebudzenie Mocy*, a Polsat *Ostatniego Jedi*. Projekcje powtórkowe – w inne dni (ale w niechronologicznej kolejności). Poza tym inna stacja emitowała od dłuższego czasu pierwszą i drugą trylogię (niestety z dubbingiem), zaś tydzień wcześniej wyświetlono *Łotra 1*.

jpp

WIEDŹMIŃSKIE CIEKAWOSTKI

18 grudnia, na dwa dni przed startem emisji serialu w Netflixie, warszawski Tor Służewiec był miejscem polskiej premiery *Wiedźmina*. Osobiście pojawili się aktorzy – Henry Cavill (Geralt), Anya Chalotra (Yennefer), Freya Allan (Ciri) oraz producenci – Tomasz Bagiński i Lauren Schmidt Hissrich. Inne ciekawostki związane z serialem: polska ambasada w USA, informując o rychłej premierze serialu, napisała, iż jest to adaptacja... popularnych gier komputerowych (o opowiadaniach i powieściach Andrzeja Sapkowskiego nasze dyplomatki wspomniały dopiero po zwróceniu im uwagi przez rozbawionych/oburzonych czytelników!); serial dostępny jest w kilku obróbkach językowych – zaś w wersji dubbingowej polskiego głosu głównemu bohaterowi użycza Michał Żebrowski (czyli Geralt z rodzimej adaptacji kinowo-serialowej).

jpp



WIEDŹMIŃSKIE REKORDY

Ogromna liczba wyświetleń pierwszego sezonu *Wiedźmina*! Serial oparty na opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego cieszy obecnie największą popularnością w ofercie Netflix'a – prześcignąwszy gwiazdnowojennego *Mandalorianina*. Z kolei tłumaczenie *Ostatniego życzenia* znalazło się na prestiżowej liście bestsellerów „New York Timesa” (wcześniej zaś książki AS-a osiągnęły szczyt popularności na Amazonie). Sukces serialu odczuła również gra *Wiedźmin 3* – bijąc kolejne rekordy sprzedaży (w USA konieczny okazał się dodruk pół miliona

egzemplarzy!). Przebojowa piosenka *Jaska* z serialu też stała się hitem – zarówno w oryginale, jak też w licznych przeróbkach. *Toss A Coin To Your Witcher* powstała dzięki współpracy Giony Ostinelliego i Soni Belousovej; wcześniej słowa napisała Jenny Klein (jedna ze scenarzystek serialu).

jpp

AMATORSKI HOŁD Z KLIMATEM

Pół wieku poezji później opowiada historię wiedźmina Lamberta. Powstający przez cztery lata obraz miał pojawić się w połowie mijającego roku, jednak twórcy postanowili wydłużyć film do pełnego metrażu. Ostatecznie trafił on do sieci 7 grudnia – i spotkał się z ogromnym

zainteresowaniem fanów z całego świata. Akcja tej amatorskiej kontynuacji rozgrywa się kilkadziesiąt lat po pogromie rivijskim opisanym w ostatniej części sagi Andrzeja Sapkowskiego. Reżyserem jest Jakub Nurzyński (jednocześnie współautor scenariusza), w obsadzie zaś znaleźli się: Mariusz Drzęczek oraz Magdalena Różańska, Zbigniew Zamachowski, Marcin Bubółka i Andrzej Strzelecki. Wszyscy twórcy i odtwórcy pracowali non profit.

wg: onet.pl i stopklatka.pl



O KOSMOSIE DLA STARSZYCH I MŁODSZYCH

Neil deGrasse Tyson – to amerykański astrofizyk, dyrektor planetarium Haydena przy Muzeum Historii Naturalnej na Manhattanie, znakomity i niestrudzony popularyzator nauki – znany z licznych programów telewizyjnych i książkowych bestsellerów. Dwa z nich ukazały się niedawno po polsku nakładem wydawnictwa Insignis. Są to *Kosmiczne rozterki* oraz (napisana wraz Gregorym Mone'm) *Astrofizyka dla młodych zabieganych*. Może ktoś z czytelników „Informatora” znalazł któryś z tych tytułów pod choinką?

jpp

PIERŚCIENOWE ZAĆMIENIA SŁOŃCA

To zjawisko następuje wtedy, gdy Księżyc jest na tyle daleko od Ziemi, że jego – pomniejszona optycznie – tarcza nie jest w stanie zasłonić całej tarczy słonecznej. Zwykle trafia się ono raz lub dwa razy w roku. W grudniu było widoczne w części krajów azjatyckich, w styczniu – w części krajów arabskich.

jpp

JAKA UDANA KATASTROFA!

Firma Elona Muska SpaceX przeprowadziła 19 stycznia test sprawdzający poprawność działania systemu ewakuacyjnego statku kosmicznego Dragon. Cały proces przebiegł bez zakłóceń. Oznacza to, że jeszcze w tym roku firma może zorganizować pierwszą misję z astronautami. Rakieta wzniosła się w powietrze z centrum kosmicznego na Florydzie, po czym przeprowadzono symulację jej awarii. Po ok. 1,5 min. lotu na wysokości 28 km uruchomiono silnik SuperDraco, który oddzielił kapsułę załogową od rakiety. Później silniki manewrowe doprowadziły do wodowania kapsuły na Atlantyku. Natomiast rakieta Falcon-9 zgodnie z planem została zniszczona. Cały test trwał ok. 10 minut. Teraz SpaceX będzie mógł prawdopodobnie przeprowadzić pierwszą misję załogową z astronautami. Ludźmi, którzy za sprawą SpaceX mogą trafić na pokład międzynarodowej stacji kosmicznej, są Bob Behnken i Doug Hurley. Wraz z definitywnym wycofaniem w 2011 r. ze służby amerykańskich wahadłowców Państwowa Agencja Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej (NASA) – wymiana członków załogi stacji realizowana jest obecnie wyłącznie za pomocą



rosyjskich statków Sojuz. Zamiast podjąć kosztowny własny program budowy nowych pojazdów – agencja postanowiła zwrócić się do amerykańskich partnerów prywatnych, gdyż uznano to za tańsze rozwiązanie.

Dzięki temu Boeing udostępni NASA swe załogowe statki Starliner, wynoszone w kosmos przez rakiety Atlas, a w przypadku SpaceX będą to statki Dragon w wersji załogowej (Crew Dragon) i jego rakiety nośne Falcon-9.

wg: onet.pl

PODRÓŻE MIĘDZYPLANETARNE?

O zagrożeniu dla załogowych podróży kosmicznych poinformował „The New England Journal of Medicine” (najbardziej prestiżowy magazyn medyczny na świecie). W eksperymencie – którego celem było sprawdzenie, jak w stanie nieważkości zachowują się płyny w ludzkim organizmie – wzięło udział jedenaścioro astronautów, którzy podczas swych misji spędzili po ponad pół roku w Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Okazało się, że dłuższe przebywanie w stanie nieważkości jest w stanie zahamować normalny przepływ krwi – lub nawet sprawić, by krew popłynęła w odwrotnym kierunku albo zaczęła tworzyć zakrzepy. A przecież do kosmicznych misji kieruje się najzdrowszych ze zdrowych...

wg: gazeta.pl

I PO CO WYSYLAĆ ASTRONAUTÓW?

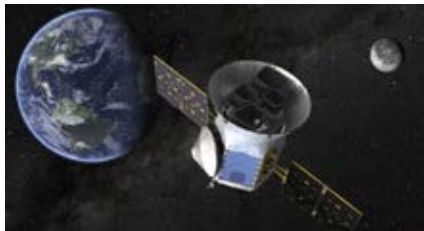
Wysłana przez NASA w kierunku Słońca sonda im. Eugene'a Parkera zbliżyła się do naszej gwiazdy na tyle, jak żadne dotąd inne ziemskie urządzenia. I są już pierwsze sensacyjne ustalenia – np. skąd bierze się tzw. „wolny” wiatr słoneczny (z mniejszych dziur koronalnych, położonych bliżej równika). Wszystko wskazuje więc na to, że astronomów czekają równie rewolucyjne odkrycia, jak te dokonane przez sondy wysyłane w obszar gazowych olbrzymów.

jpp

ODKRYCIE STAŻYSTY

Umieszczony w zeszłym roku na orbicie okołoziemskiej teleskop Transiting Exoplanet Survey Satellite (TESS) wykrył pierwszą podczas swego funkcjonowania planetę krążącą wokół podwójnego układu gwiazd. Chodzi o TOI-1338 b – ważącą 6,9 razy więcej od Ziemi planetę, która wielkością przypomina Saturna. Jest od nas odległa o 1,3 tys. lat świetlnych. Co 95 dni okrąża ona dwie gwiazdy jednocześnie. Jedna z gwiazd jest przy tym bardziej masywna i znacznie jaśniejsza od drugiej. Sygnał planety jako pierwszy zidentyfikował odbywający staż w NASA uczeń szkoły średniej, który przeanalizował setki dostarczonych przez TESS sygnałów podwójnych układów gwiazdnych.

wg: tvp.info



KOLEJNA EGZOPLANETA ODKRYTA PRZEZ TESS

Kosmiczny teleskop TESS zarejestrował sygnał pochodzący z podobnej wielkością do Ziemi planety położonej w strefie pozwalającej na rozwój życia. TOI 700 d to planeta, która dołączyła właśnie do nielicznej grupy znanych planet położonych w strefie pozwalającej na rozwój życia – czyli

w tzw. ekosferze. Teleskop TESS został zresztą zaprojektowany i umieszczony w przestrzeni tak, aby poszukiwał podobnych do Ziemi planet orbitujących wokół pobliskich gwiazd. Macierzysta gwiazda TOI 700 to karzeł typu M znajdujący się 100 lat świetlnych od Układu Słonecznego,

w południowym gwiazdozbiorze Żłotej Ryby. Jej masa i rozmiar odpowiadają ok. 40% masy i wielkości Słońca, zaś jej powierzchnia jest o połowę mniejsza od słonecznej. TOI 700 d to planeta najbardziej oddalona od gwiazdy w tym układzie – i jako jedyna znajduje się w ekosferze. Jest o 20% większa od Ziemi, okrąża gwiazdę w 37 dni, ma prawdopodobnie skalistą budowę i otrzymuje od niej 86% energii, jaką Ziemia dostarcza Słońce.

wg: tvp.info

PULSAROWA TOPOGRAFIA

NASA stworzyła pierwszą w historii obserwacji kosmosu mapę powierzchni pulsara. Teleskop NICER, znajdujący się na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, wykorzystano do badań gwiazdy neutronowej tego typu. Obiekt J0030 + 0451 znajduje się w gwiazdozbiorze Ryb i jest oddalony od Ziemi o 1,1 tys. lat świetlnych. Dzięki stworzonej mapie udało się także ustalić położenie punktów na powierzchni, w których temperatura sięga nawet milionów stopni Celsjusza. Naukowcy sądzili, że ich rozmieszczenie będzie nieco inne – lecz dane z teleskopu NICER wykazały, że ów mechanizm jest bardziej skomplikowany.

wg: onet.pl

PIERWSZY ARTYSTA?



W jaskini Leang Bulu' Sipong 4, znajdującej się na indonezyjskiej wyspie Celebes, odkryto niedawno malowidła naskalne datowane na ponad 40 tysięcy lat. Jest to odkrycie absolutnie sensacyjne, gdyż grupowa scena polowania na dzikie świnie i bawoły jest dwukrotnie starsza od tego typu malowideł znanych z Europy, a nawet od pojedynczych i abstrakcyjnych malunków uznawanych dotąd za pierwsze dzieła *homo sapiens* (datowanych na jakieś 35 tys. lat). Zastanawiają też zwierzęce elementy (głowy i ogony) w sylwetkach prehistorycznych myśliwych. Wyobrażenie bogów czy raczej myśliwski kamuflaż? To nie koniec swoistych rekordów: wcześniej odkryty w innej jaskini odcisk dłoni okazał się być o kilka tysięcy lat starszy od konturów znanych z hiszpańskiej Altamiry.

wg: gazeta.pl

ZWYCIĘSKIE POLOWANIA NA DINOZAURY

Plebiscyt na Biologiczną Bzdurę Roku 2019 wygrała Ewa Kopacz swoją przypowieścią o rzucaniu kamieniami w dinozaury. Jeden z ubiegłorocznych „Informatorów” odnotował ów lapsus na bieżąco – w postaci planszy komiksowej i tytułu niusa.

red.

KOLEJNE SPOTKANIE SZTUKI Z NAUKĄ

Art&Science Meeting jest pionierskim projektem, który od początku tej dekady realizuje CSW Łaźnia w Gdańsku. Jego głównym założeniem jest łączenie świata nauki ze światem sztuki oraz przenikanie się tych dwóch obszarów. Tegoroczna wystawa, pt. *Bez granic. Przetworzone ciało – poszerzony mózg – usieciowiona sprawczość*, miała swój wernisaż 18 grudnia, potrawa zaś do 17 lutego. Jej kuratorem jest Ryszard W. Kluszczyński, a biorą w niej udział: Marek Chłoniowski, Chris Cutler, Gina Czarnecki, Marco Donnarumma, Margherita Pevere, Urlike Gabriel, Jill Scott, Karolina Żyniewicz.

wg: gazeta.pl

NOWA ŚWIECKA TRADYCJA

Oryginały „informatorowych” grafik naszego RedNacza znów zostały przezeń przekazane na kiermasz styczniowego finału Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy – zorganizowany przez Wejherowskie Centrum Kultury we foyer Filharmonii Kaszubskiej. Po roku 2019 zbierał się ich pełen tuzin: osiem komiksów oraz po dwa rysunki i kolaże.

red.



Organizatorzy ForceConu 2019 podczas finału imprezy; fot. Grzegorz Szczepaniak

ForceCon 2019, fot. Rafał Paczoska





KORRESPONDENCJA 107

ROZPAD POŁOWICZNY

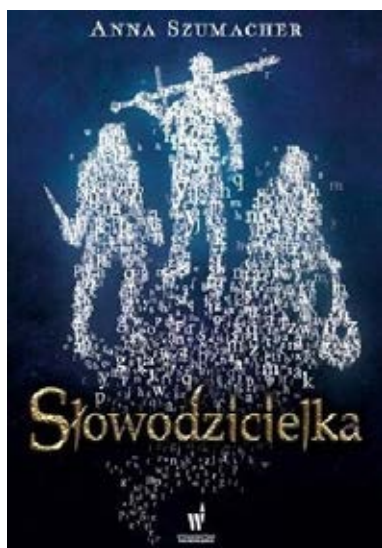
Słowodzielka **Anny Szumacher** to powieść z gatunku tych, których lektura jest niekonieczna. Podejrzenie takie można podjąć już od pierwszego rzutu oka na zajawki z IV strony okładki, które obiecują inteligentną rozrywkę przy tekście metafantasy – kończy się jednak jak zwykle: najlepiej bawiła się przy jego pisaniu autorka.

Ambitnego założenia przeprowadzenia krytyki fabularnych schematów oraz sztampowych konstrukcji bohaterów heroic fantasy zupełnie nie udało się pogodzić ze stworzeniem wciągającej opowieści, która mogłaby przyciągnąć uwagę czytelnika – a bez tego o żadnym sukcesie nie może być mowy. Satyryczne ostrze narracji tnie na odlew i, zamiast chirurgicznych cięć, robi cepem, bo za takie mam wydziwianie nad kilkoma zużyтыми motywami fabularnymi (np. spotkanie w karczmie jako zaproszenie do przygody) oraz garść fonetycznych żartów odwołujących się do tytułów znanych utworów literackich czy zjawisk popkultury. Nie sprawdziło się obdarzenie bohaterów świadomością, że są postaciami literackimi oraz w jakim gatunku prozy występują. Co prawda poszukiwanie dowódcy przez członków drużyny to potencjalnie nośny pomysł, ale Szumacher nie okazała się Tomem Stoppardem, a *Słowodzielka* – *Rosenkrantzem i Guildensternem*

nie żyją. Może właśnie to byłaby właściwa strategia: dopaść jakiegos znanego tekstu i na nim dokonać dekonstrukcji.

O tym, że pomysłów na krytykę skostniałych rozwiązań fabularnych czy elementów budowy postaci nie starczyło na długo, świadczy konstrukcyjny rozpad powieści. Mniej więcej w jej połowie wspierający bohaterów magiczny szukacz doprowadza ich przed drzwi autorki powieści. To również nienowoty pomysł: pamiętam jeszcze z czasów szkoły średniej spektakl Teatru Telewizji, w którym do mieszkania umierającej Agathy Christie włamuje się... Herkules Poirot, by się mścić za to, jakim oryginałem go stworzyła. Nie inaczej dzieje się i w tej sytuacji: trójka poszukiwaczy ma swej stwórczyni za złe, że ta nie ma pojęcia, gdzie jest ich dowódca. A ona po prostu zarzuciła pisanie tej historii i nawet gdy została przymuszona do jej kontynuowania – to i tak nie panuje nad postaciami i fabułą (zgodnie z częstymi świadectwami twórców, że bohaterowie

nie zachowują się tak, jak to sobie założyli). Ostatecznie wszyscy wracają do świata opowieści; zaś fragmenty, w których autorka uświadamia sobie, o ilu ważnych elementach niezbędnych do jego właściwego funkcjonowania nie pomyślała, lecz mimo to rzeczywistość ta istnieje, są najciekawszymi w całej książce. Kontrast między warunkami wykreowanymi



przez nią a jej możliwościami sprostania im w realnej konfrontacji mógłby być niewyczerpanym źródłem ironii oraz rozwinięciem metaliteracką, autoteliczną warstwę tekstu. Niestety, i ta szansa nie została wykorzystana, podobnie jak możliwość stworzenia traktatu o odpowiedzialności twórcy za tekst, przedstawiony

w nim świat i zaludniającego go postaci. Fabuła szybko skręciła w kierunku wydarzeń bardziej dramatycznych (łącznie z melodramatycznymi) – więc szansa na uratowanie dzieła została zaprzepaszczone. Na udaną powieść obnażającą kostyczność klasycznej fantastyki przyjdzie nam zatem jeszcze poczekać ■

ROMEO I JULIA W ODLEGŁEJ GALAKTYCE

Chyba zaczynam się starzeć, bo jakoś za żadne skarby nie potrafiłem wykrzesać z siebie entuzjazmu przed premierą dziewiątego epizodu *Star Wars*. Fabularne zadłużanie się dwóch poprzednich odsłon sagi w motywach z części IV–VI, a zwłaszcza ich płynięcie z prądem politycznej poprawności (Walt Disney chyba się przewraca w grobie), nie dawało nadziei, że będą mnie czekać jakieś wielkie emocje. Z drugiej strony ten brak oczekiwań miał też i pozytywny skutek: nie opuszczałem kinowej sali rozczarowany. Wszystko, co złe, wydarzyło się już wcześniej, a finał historii okazał się nawet znośniejszy, niż się spodziewałem.

Skywalker: Odrodzenie Jeffreya Jacobsa Abramsa jest bowiem najbardziej udanym z epizodów Trzeciej Trylogii. I chociaż nadal obserwujemy niekończące się poszukiwania, pościgi i peregrynacje bohaterów – to w końcu dochodzi do walnej bitwy. Podobnie jak w części VI rozgrywa się ona na dwóch planach: w sferze realnej (przestrzeni międzyplanetarnej) Ruch Oporu ściera się z nową flotą Najwyższego Porządku, której każdy z okrętów dysponuje bronią, która może niszczyć planety (miniaturyzacja dotyczy również gwiazd śmierci). Ważniejszy jednak pojedynek ma charakter duchowy i toczy się w jaskiniach zakazanej planety Sithów Exegol, gdzie skrył się niedobity w *Powrocie Jedi* Palpatine. Jak się okazało, gdy ongiś kuśił on Anakina obietnicą nieśmiertelności, to nie do

końca łąał, ponieważ udało mu się znaleźć sposób na oszukanie śmierci (skoro Jedi potrafili po zjednoczeniu się z mocą trwać w innym stanie energetycznym, również Sithom należał się jakiś mroczny ekwiwalent tej przemiany) – i nawet późniejsze sterowanie z ukrycia Snokiem. To wynik starcia mocy między zombie-Imperatorem a nawróconym Benem i Rey zadecyduje o przyszłości Odległej Galaktyki. I kiedy kłęska jasnej strony wydała się być przesądzona – poświęcenie Bena, który oddał swoją moc Rey, przeważało szalę.

Mimo że w całej tej trylogii twórcy robią wszystko, by odciąć się możliwie skutecznie od jakichkolwiek przejawów tradycyjnego systemu wartości, w finale pokazują nam sceny o wymowie ewangelicznej. Wpierw Rey uzdrawia Kylo Rena, którego wcześniej śmiertelnie raniła po interwencji Lei, co przywódczyni Ruchu Oporu przypłaciła życiem. Potem zaś Ben oddaje jej swoją moc, by mogła



dokończyć dzieło jego dziadka i ostatecznie rozprawić się z Palpatinem. Żeby było zaś zabawniej – Rey okazuje się wnuczką... Imperatora, porzuconą przez swego ojca, by ukryć ją przed pragnącym jej śmierci dziadkiem.

I mogą w trakcie karnawału radości dać uwolnić swym lesbijskim uczuciom dwie żołnierki – nie zmieni to tego, że ład w Galaktyce zostaje przywrócony za sprawą ofiary

ufundowanej przez miłość, poświęcenie i odwagę. A są to odwieczne heroiczne (rycerskie i męskie) cechy tak obce współczesnemu, egoistycznemu i zinfantyliżowanemu światu. Czyżby jednak tęsknota za prawdziwymi bohaterami nie umarła jednak zupełnie? Byłaby to pocieszająca pointa tej historii. A reszta jest milczeniem, zwłaszcza szarże wierzchołków po pokładach okrętów kosmicznych ■

W SKRÓCIE

Licząc, że więcej na ten temat napisze nasz kolega Bazyl, chciałbym podzielić się moimi wrażeniami po obejrzeniu ostatnich serialowych przebojów z dziedziny fantastyki.

Mandalorianin nawet mi się podobał, zwłaszcza odcinek czwarty, który świetnie trawestuje westernowych *Siedmiu wspaniałych*. W ogóle cały serial dość silnie karmi się westernowymi schematami, a jednocześnie osieroconym fanom Jedi daje możliwość obcowania z namiastką innego rycerskiego zakonu, którym są poniekąd Mandalorianie (zamiast mocy mają różne technologiczne gadżety, ale posiadają za to kodeks, którego dość sztywno się trzymają). Odważnym krokiem twórców było uczynienie głównym czarnym charakterem postaci czarnoskórego zbrodniarza wojennego Moffa

Gideona. Zupełnie zmienia to moje przeświadczenie o tym, że Imperium (któremu uszyto faszystowskie buty) służyli wyłącznie biali rasiści z Ku-Klux-Klanu. Natomiast zirytowało mnie zakończenie sezonu i bardzo toporna wypustka do nowego. Swoją drogą – skoro saga o Skywalkerach w głównym nurcie opowieści dobiegła końca i ostatni z nich poszedł do piachu, to może bohaterem czwartej trylogii będzie baby Yoda? W serialu jest jeszcze szczeniakiem – ma dopiero 50 lat, natomiast w epizodzie X mógłby zmagać się z problemami dorastania jako, powiedzmy, 150-latek.

Natomiast Netfliksowy **Wiedźmin** mnie nie zachwyił. Mimo że Sapkowski wystąpił tam jako *executive producer* – niewiele miał chyba do powiedzenia w kwestii scenariusza. Obawiam się,





że rację mogą mieć ci, którzy twierdzą, że był to serial bardziej skierowany do fanów gry niż jego prozy. Świadczyć za tym może nieuchwycenie istoty jego opowiadań oraz stosunku do samej odmiany tematycznej, w której zostały napisane. Żeby nie wdawać się w przydługie rozważania teoretycznoliterackie: opowieści wiedźmińskie to dekonstrukcje fantasy, swobodne trawestacje motywów i przekomarżanie się z konwencją; to rodzaj metagatunkowej zabawy, w której gra nie toczy się o najwyższą stawkę, a raczej o dobrą rozrywkę dla odbiorcy. Tymczasem, podobnie jak w polskiej produkcji, mamy tu do czynienia z fantastyką seriozną (poważną, ale też... srogą), gdzie gubi się nie tylko sens niektórych historii (ani słowa o tridamskim ultimatum), ale przede wszystkim humor i lekkość Sapkowych dialogów (nie mogę wybaczyć wykastrowania pointy opowiadaniu *Kraniec świata*, nawet jeśli jest ona nieprzetłumaczalna na inne języki). Akurat to, że serialowy świat zamieszkują istoty różnokolorowe, nie stanowi dla mnie problemu, ale zagraniam naprawdę nie fair jest to, że ciemnymi odcieniami skóry obdarzono głównie przesładowanych nie ludzi oraz nieludzkich – w swych

ForceCon 2019, fot. Rafał Paczoska

uczuciach – czarodziejów. Natomiast sposób, w jaki potraktowano krasnoludy, i to tyle lat po nakręceniu *Władcy Pierścieni* i *Hobbita* (jakby technika filmowa zatrzymała się na *Willowie*), woła o pomstę do nieba! Mimo tego poszczególne odcinki daje się oglądać, dlatego dałbym serialowi silnie 3+ (ten plus to na zachętę) ■

Wasz wielkokacki korespondent



KAROL GINTER

JEDNOZNACZNIE USTALONY PODZIAŁ RÓL

Tad Williams

Serce świata utraconego

Król Burz przegrał. Pokonani Nornowie uciekają na Północ. Ściga ich armia ludzi dowodzona przez księcia Isgrimnura. Czy ludziom uda się ostatecznie zniszczyć Nornów?

Fabuła nie jest zbyt wyszukana. Ludzie chcą właśnie ostatecznie zniszczyć Nornów – i tyle. Pierwsi nieudolnie gonia, drudzy wciąż skutecznie uciekają. Żadnej ciekawej intrygi tu nie ma. Tym bardziej nie ma nieoczekiwanych zwrotów akcji. Wieje nudą. Autor rozpiął na całą powieść pomysł zasługujący na opowiadanie.

Właściwie to taki sentymentalny powrót po latach do Osten Ard. Didaskalia do wcześniejszego cyklu i nic ponadto. Poza tym: dużo mogą znieść – ale nie lubię opowieści o postaciach pozbawionych elementarnej inteligencji. Tymczasem armia ludzi zachowuje się tak, jakby pierwszy raz znalazła się na wojnie.

Pozwoliłem sobie nawet na napisanie krótkiego dialogu między dowodzącym Isgrimnurem a jednym z żołnierzy. Zabrakło go na początku powieści, a świetnie wprowadza w jej klimat:

– Księżę Isgrimnurze, a co to właściwie jest to oblężenie?

– Tak do końca to nie wiem, ale chyba chodzi o to, że oni są w środku, a my na zewnątrz. I my ich oblegamy.

– A to obleganie na czym ma polegać?

– My ich atakujemy, a oni się bronią.

– Słyszałem, że oni też mogą atakować.

– Niemożliwe. To my jesteśmy od atakowania.

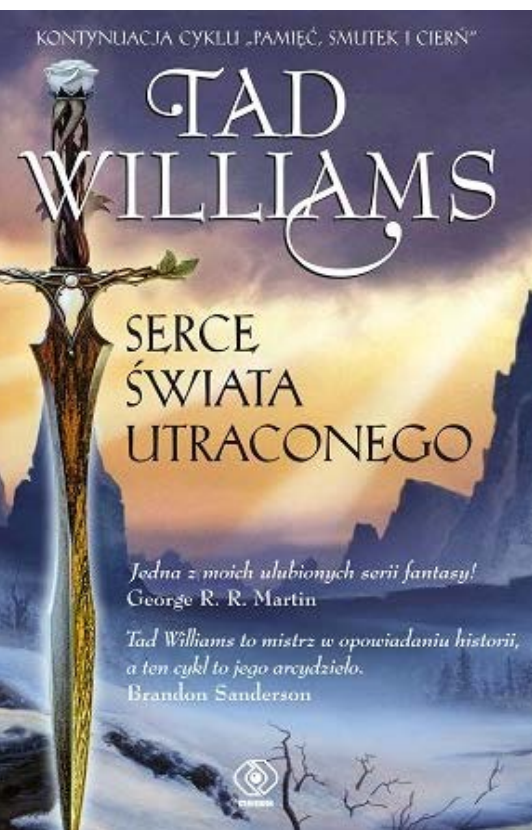
– Ale oni mogą robić wypadki czy jakoś tak.

– Ktoś ci głupot naopowiadał. Jak Nornowie mają robić wypadki, kiedy to my szturmujemy? No, sam pomyśl.

– Słyszałem, że szturm wiąże się z dużą liczbą ofiar po naszej stronie. Wrogowie są za umocnieniami, a my musimy atakować te umocnienia. To daje im ogromną przewagę. Będą nas wybijać jak kaczki.

– Co to za defetyzm? Co z ciebie za mężczyzna? Tchórzysz? Wiem, że wielu z was zginie, ale to jest poświęcenie, na które jestem gotów.

– Może jednak jest jakiś inny sposób oblegania? Coś mi się obilo o uszy, że można zagłodzić obrońców.



– I ile by to niby trwało? Nie mamy czasu na takie fanaberie. Musimy po prostu ciągle atakować.

– I nie ponadto? Ktoś mi opowiadał o kopaniu okopów i budowaniu umocnień wokół obleganej twierdzy.

– Po co?

– Na wypadek, gdyby jednak chcieli zaatakować.

– To bez sensu. Po co niby mieliby atakować?

– Hmm, właściwie to nie wiem...

– Sam widzisz! Nie ma po co się męczyć. Nie będą atakować.

– To może chociaż strażę wystawimy? Tak na wszelki wypadek. Gdyby jednak nie znali się na oblężeniach i postanowili zaatakować.

– Daj spokój z tym straszaniem. Niech ludzie wypoczną między atakami.

– A strażę w nocy?

– Tym bardziej bez sensu. W nocy to się śpi!
– A co z rozesłaniem zwiadowców po okolicy?

– Kogo?

– Zwiadowców.

– A co to za jedni?

– Słyszałem, że sprawdzają, czy w okolicy naszej armii nie ma żadnych zagrożeń. Może są jakieś, o których nie wiemy? Jakies niezna- niebezpieczeństwa?

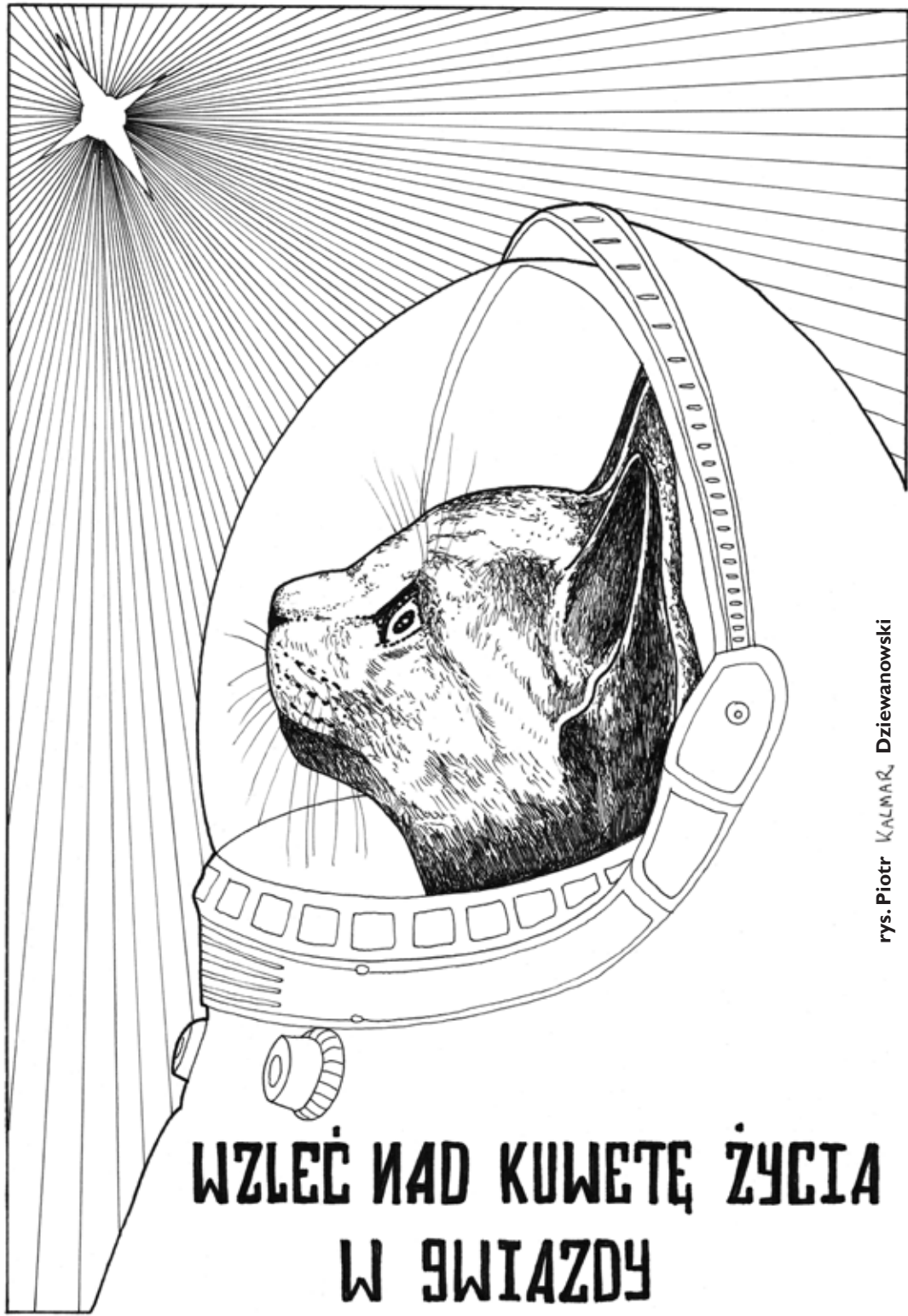
– Taki strachliwy jesteś? Nie, to się u nas nie przyjmie. My się nie boimy niczego. A tym bardziej nieznanego. Ty też przestań się bać i skoncentruj się na atakowaniu. Pomyśl o poświęceniu się dla króla – i takich tam... ■

www.karolginter.pl

/tytuł od redakcji INFO/



Redaktorzy „Informatora” na ForceConie 2019; od lewej: Artur „Bazył” Łukasiewicz, Marcin „MaSz” Szklarski, Jan „PiPiDżej” Plata-Przechlewski, Grzegorz „Ogan” Szczepaniak; fot. Mirosław Serbinowicz



rys. Piotr KALMAR, Dziewanowski

**WZLEĆ NAD KWIETĘ ŻYCIA
W GWIAZDY**

ADAM CETNEROWSKI

TRYLOGIA PO RAZ TRZECI – MOJE PRZEMYŚLENIA

[S]cenaarzyści, z braku lepszego pomysłu (i kompetencji) postawili na bigos – wrzucić do gara wszystko co się nawinie, przemieszać z kapustą i liczyć, że się przegryzie... ale się nie przegryzło
– Różia

Mam dwa główne zastrzeżenia do nowej (najnowszej? ostatniej? sequelowej?) trylogii *Gwiezdnych wojen*:

- nie wiedzieli, czego właściwie chcą – byłoby dużo lepiej, gdyby JJ Abrams napisał wszystkie trzy scenariusze, i do tego jednym ciągiem;
- nie wyjaśnili właściwie relacji Najwyższego Porządku (czy po obejrzeniu ostatniej części tłumacz nie pluje sobie w brodę za takie tłumaczenie FIRST Order?), Ruchu Oporu i Nowej Republiki – nie dość, że filmy niewiele sensownego mówią, to wytłumaczenie z Wookieepedii nie jest dużo sensowniejsze.

W *Przebudzeniu Mocy* nie znamy właściwie pełni sił, zakresu władzy i pochodzenia Najwyższego Porządku. Nie wiemy, czemu Ruch Oporu nie współpracuje z Nową Republiką i czemu nazywa się tak głupio. Sytuacja się tylko pogarsza w dalszych częściach, implikując (chyba?), że w sumie znowu rządzą całą Galaktyką. Nie trzyma się to kupy i powoduje dziwne sytuacje w kolejnych filmach.

W mojej alternatywnej wersji – Najwyższy Porządek to resztówka wojsk imperialnych pod przywództwem Snoke'a (nie wiemy, kto to jest i skąd; ta część zostaje). Latają po różnych systemach, terroryzują, porywają rekrutów itd. Nowa Republika jest równie niekompetentna co stara i „nie ma czasu” na tropienie niedobitków imperialnych. Leia wie, że zagrożenie jest realne – także dlatego, że Luke zniknął, a jej syn

jest uczniem Snoke'a. Natomiast działa wbrew Republice jako samowwłańczy stróż prawa, więc nie może liczyć na jej pomoc – stąd półformalna struktura, stare statki, itd.

PRZEBUDZENIE MOCY

Tu nie trzeba wiele zmieniać. Właściwie tylko wyrzucamy Niszczyciela Planet – bo jest wtórne, durne oraz stanowi prawdziwe zagrożenie, którego Nowa Republika nie może zignorować. Potrzeba od nowa napisać Akt 3, ale nie jest to problem nie do przeskoczenia. *OSTATNI JEDI* (ten dobry)

Zostaje, jak jest. Niechętny mistrz Luke, naiwna Rey (silniej należy zaznaczyć pociąg do Ciemnej Strony), wątpliwość w sens walki Jedi i Sithów – co wzmacnia zachętę Kylo do porzucenia konfliktu i wspólnego odejścia.

OSTATNI JEDI (ten słaby)

Wyrzucamy motyw pościgu. Fajny pomysł, ale nie trzyma się logiki, zaś zakończenie marnym Holden to efektowny, lecz bezsensowny, *deus ex machina*. Zamiast tego cały czas są na planecie solnej i wysyłają Finna + towarzyszy po część do artylerii orbitalnej. Podkręcamy motyw z handlarzami bronią zarabiającymi na obu stronach konfliktu i pokazujemy, że Galaktyka poza tym ma w nosie całą tę „wojnę”. Przy okazji wprowadzamy Rycerzy Ren i dajemy im coś do roboty (czyli pościg za bohaterami).

OSTATNI JEDI (fisz)

Walka w kosmosie musi być, więc mamy ochronę planety przez flotę, podczas gdy Finn

montuje działo orbitalne na planecie, które uszkadza statek flagowy i... przestaje działać, gdyż nie należy ufać handlarzom broni. Kylo, Rey, Snoke – bez istotnych zmian. Ostatni akt zostaje; tylko usuwamy durną przemowę o iskrach, ogniach itd.

[Przy okazji: ten motyw o jedności, zebraaniu sił, wspólnym obaleniu wroga – nie zadziałał tu, ale tak naprawdę nigdy nie przebijał się przez całą Sagę; kiedy bowiem widzieliśmy wspólny opór przeciw Imperium, jeśli nie służyło to egoistycznym, taktycznym motywom?] **POWRÓT SKYWALKERA**

Sam główny wątek mi się podobał. Jeżeli potraktujemy *Gwiezdne wojny* jako fantasy – to odrodzenie głównego złego wpasowuje się w konwencję. Również poszukiwanie tajnej planety Sithów, choć miejscami niespójne (ten sztylet to powstał po zniszczeniu Gwiazdy Śmierci? Chyba specjalnie dla Rey!) wpisuje się w te kryteria.

Cały film powinien być wyścigiem na planetę Sithów. Początkowo wydaje się być wyścigiem – ale potem dowiadujemy się, że Kylo już go wygrał i był wcześniej na planecie, ale tak jak w prawdziwym filmie odpowiada „*non serviam*”.

Motyw tysięcy gwiazdnych niszczycieli z działami niszczącymi planety nie zasługuje na komentarz. Sam powrót Imperatora powinien być wystarczającą motywacją do odnalezienia

planety i powstrzymania go. Bitwa sił Najwyższego Porządku i Ruchu Oporu byłaby wystarczająco ciekawa bez tych setek niszczycieli, próby zniszczenia jednej anteny itd. Wprowadziłbym wręcz motyw, że bohaterowie niszczą antenę dowodzenia i... nic. Bo statki są niezależne. A sytuację dopiero ratuje bunt na którymś z niszczycieli, bo siły Najwyższego Porządku – to nie karni szturmowcy, lecz rekruci porwani ze swoich domów.

Przy okazji: dlaczego tak cieszyli się z pokonania Imperatora? Przecież już raz go pokonali – a on wrócił. Dlaczego niby teraz ma nie wracać?

I jak już robimy dziesiątki postaci, aby sprzedać ich figurki, to dajmy im coś sensownego do roboty. Szczególnie Rycerzom Ren.

Ale C3PO był w punkt ■

PS. 1. Wybrałem się na IX Epizod po raz drugi – i muszę przyznać, że film dużo lepiej „wszedł”. Zapewne dzięki temu, że wiedząc, jakie idiotyzmy się pojawiają, mogłem je zignorować i docenić smaczki, które prze-gapiłem oglądając film po raz pierwszy. Wątek Rey/Kylo (mocny od samego początku) doceniam jeszcze bardziej – i, co ciekawe, skoro Rey jest „adoptowaną” córką Hana i Lei („spadkobierczynią” Sokoła, „wychowanką” Jedi), to jej związek z Kylo nabiera jeszcze bardziej znamion czynu zakazanego. Odniosłem wrażenie, że coś więcej pojawia się w relacji Rey i Poe, zaś Finn wpasowuje się jako jej młodszy brat w przenośni

i dosłownie jako potencjalny uczeń. Przy okazji mamy dla niego nową partnerkę w postaci (uwaga: spoiler z Encyklopedii Ilustrowanej!) córki Lando. Mój tzw. „head canon” pozwala mi też wytłumaczyć sztylet. Ale floty pierdyliarda Niszczycieli Gwiezdnych z „wielkim fiutem” nie jestem w stanie łknąć...

PS. 2. I pozostaje kwestia Anakina/Vadera – czyby prorocstwo nie dotyczyło jego? I jak sens miały pierwsze dwie trylogie? Czy jednak były historią Palpatine'ów?



MARCIN SZKLARSKI

SAGA (NIE) KOŃCZY SIĘ

Od premiery *Nowej nadziei* minęło prawie pół wieku. Przez ten czas zmieniło się wiele. Wielki hit, który dziesiątki lat temu oszałamiał i był jedyny w swoim rodzaju, stał się jednym z wielu filmów akcji. Zwłaszcza ostatnia ofensywa superbohaterów Marvela stworzyła konkurencję dla *Gwiezdných wojen*. A jednak pomimo tego dziewiąta część sagi trzyma poziom i nadal jest atrakcyjna.

Skywalker. Odrodzenie to – przynajmniej teoretycznie – zakończenie ostatniej trylogii. Imperium zwyciężyło i ma miażdżącą przewagę. Niedobitki rebeliantów ukrywają się na jednej

planecie i – chociaż mają wielu zwolenników – nie dysponują siłą pozwalającą na obalenie panującego porządku. Morale spada po śmierci przywódczyni, księżniczki Lei. Tymczasem macki pokonanego przywódcy Imperium Palpatine'a sięgają daleko, zaś w ukryciu jest przygotowywana potężna broń, która może na zawsze zniszczyć marzenia o Republice. W tych mało sympatycznych okolicznościach ostatnia z Jedi, Rey, postanawia udać się na straceńczą misję, która może ocalić resztkę nadziei rebeliantów. Przyjaciele oczywiście pomogą. Tymczasem jej swoisty „brat”, przywódca Imperium Kylo Ren, nadal chce przekabacić Rey.

Jedno można powiedzieć o *Odrodzeniu*: trzyma dobry poziom jako film akcji. Ogląda się go bardzo przyjemnie. Jak zwykle mamy mnóstwo efektownych walk, robiące wrażenie zdjęcia kosmosu, szybką akcją ze zwrotami i zmyłami, trochę humoru, ogromną stawkę oraz walkę dobrych straceńców ze złem. Chociaż akurat pojęcia dobra i zła trochę się

rozmywają – i świat finału sagi nie jest tak czarno-biały, jak w klasycznej trylogii. Historię ubarwiają skomplikowane relacje Kylo i Ren – stojących po dwóch stronach barykady.

Z drugiej strony, mimo przyjemnych wrażeń, można mieć pretensje do twórców o to, że niekiedy zbyt popadli w schematy użyte już w klasycznej trylogii. Świat *Gwiezdných wojen* oferuje tyle możliwości, że można było od niektórych pomysłów odejść i zdecydować się na więcej nieszablonowych wątków.

Tym niemniej, chociaż momentami *Odrodzenie* staje się schematyczne, ostatnia część sagi nie zawodzi. Tłumy wala do kin nie tylko z sentymentu, ale głównie ze względu na kawał solidnej rozrywki, o którą przecież zawsze chodziło w *Gwiezdných wojnach*. Jednak ci, którzy oczekiwali większej głębi i zamknięcia wszystkich wątków, nie będą w pełni usatysfakcjonowani. Jest to przede wszystkim bardzo przyzwoite kino akcji.

Na koniec jedna uwaga: nie wierzę, że to już naprawdę koniec. Świat sagi jest tak skomplikowany i barwny, że można osadzić w nim sto innych atrakcyjnych historii. Pierwsze próby już trwają (serial *The Mandalorian*). Inna sprawa, że „offshot” *Solo* nie osiągnął sukcesu kasowego; więc być może czeka nas seria mniej efektownych filmów – nieinspirujących do roli wielkich hitów, bo realizowanych dla bardziej zagorzałych fanów.

Dziewiąta część *Gwiezdných wojen* zamyka najświetniejszy jak dotąd cykl w historii kina. Ale życie nie znosi próżni, którą szybko wypełnią kolejne produkcje czerpiące inspirację z klasyki Kina Nowej Przygody ■



MARCIN SZKLARSKI

NAJBARDZIEJ WCIĄGAJĄCA GRA NA ŚWIECIE

Z bohaterami bardzo wciągającej (dosłownie) gry Jumanji spotykamy się już kolejny raz. Mogłoby wydawać się, że temat jest już oklepany, ale twórcy najnowszej części – **Jumanji: Następny poziom** – udowadniają, że odrobina inwencji pozwala stworzyć przyjemny i ciekawy film, który daje dwie godziny odprężenia.

W poprzednim odcinku złowroga gra, więżąca swoich bohaterów dopóki nie wypełnią oni zadania, została zniszczona. Okazuje się jednak, że nie do końca: jeden z bohaterów, Spencer, sfrustrowany pozwala wciągnąć się do niej z powrotem. Jego przyjaciele postanawiają ruszyć na ratunek. Przypadkiem dołączają do nich dwaj zgrzyliwy emeryci – Eddie i Milo.

Bohaterowie stają się postaciami z gry – mającymi określone zdolności, którymi chwalać się na każdym kroku. Mogą opuścić Jumanji tylko po wykonaniu ryzykownej misji; w przeciwnym wypadku mogą zginąć. Niestety, paczka jest niezbyt zgrana, a emeryt w ciele superherosa zbyt entuzjastycznie podchodzi do roli – w efekcie czego niektórzy bohaterzy

są dla siebie większym zagrożeniem niż gra. Limit trzech żyć może okazać się za mały.

Największym atutem filmu jest humor. Autorzy eksploatują najróżniejsze pomysły na konflikty komiczne. Dwóch emerytów kłócących się o to, kto jest większą pierdołą; niedomagający w realu człowiek sprawdzający, jak miło jest się bić; sceny akcji z przymrużeniem oka; zamiana postaci; nadmierna ekscytacja prowadząca do absurdalnych wydarzeń; nieudolne podstępny – jest tego w tej historii mnóstwo. Oprócz tego mamy pościgi, próbę ratowania świata przed Złymi Wrogami, no i oczywiście bohaterów doprowadzających do chaosu dookoła.

Film nie jest polecany miłośnikom dramatów psychologicznych i łzawych historii oraz osobom lubiącym przeżywać kryzys egzystencjalny. Kolejna część nowej wersji *Jumanji* jest natomiast idealna po ciężkim tygodniu pracy – kiedy ma się ochotę na bezpretensjonalną rozrywkę bez ciężkich konfliktów fabularnych. W kategorii kina rozrywkowego oceniam film na solidną czwórkę z plusem ■





ForceCon 2019; fot. Jan Plata-Przechlewski

ForceCon 2019; fot. Grzegorz Szczepaniak





ARTUR ŁUKASIEWICZ

ZAGUBIENI WATCHMEN

Damon Lindelof to nazwisko dla sporej grupy osób zajmujących się twórczością telewizyjną i filmową niemal obiekt kultu. Uważany jest za jednego z najwybitniejszych odnowicieli gatunku filmowego, jakim jest serial telewizyjny. Nie sposób odmówić mu talentu i świetnych pomysłów – ale nie zawsze, przynajmniej moim zdaniem, są one trafione.

I oto w jego ręce telewizja HBO oddała genialną powieść graficzną Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa pod tytułem *Strażnicy* (którą wcześniej już niemal wiernie skopiował na taśmie filmową Zack Snyder) i zapaliła zielone światło – mówiąc „macie tutaj temat i, wicie-rozumiecie, zróbcie z tego serial...”. Oczywiście twórcy komiksu byli absolutnie przeciw, więc nasz Damon postanowił zrobić tak: zostawimy bohaterów, przynajmniej tych najważniejszych, świat i przy okazji dodamy parę nowych twarzy, przesuniemy akcje o 30 lat do przodu i 40 do tyłu

i pomieszamy niczym puzzle tak, by nikt się nie mógł przyczepić.

Oto więc mamy przed sobą rozsypane puzzle, które Lindelof zaczyna za sobą łączyć. Bierze kawałek z prawego górnego rogu i próbuje nam sprzedać opowieść o zabójstwie szefa policji w Tulsie, mieście w stanie Oklahoma. Potem bierze kawałek z innego końca i opowiada jakby zupełnie inną historię tajemniczych losów Ozymandiasa. Potem kolejny kawałek z (dajmy na to) środka planszy, gdzie bohaterem jest Dr. Manhattan. Pojawia się niezwykle istotny wątek dotyczący przesądów rasowych. Którego głównym bohaterem jest jeden z członków Minutemenów. I tak dalej, i tak dalej... Ale, niezależnie od tego, który bohater jest akurat głównym w danym odcinku, sama opowieść jest prowadzona na różnych płaszczyznach czasowych i często przeskakuje z wątku na wątek – co sprawia, że serial należy oglądać w skupieniu i z uwagą, by nie przeoczyć





czegoś istotnego. Wszystko to więc sprawia wrażenie chaotycznej, choć szalenie interesującej, opowieści. Każdy z odcinków jest na tyle przepelniony pomysłami i autonomiczny, że bez całej kłamry, która w końcu te wątki zaczyna ze sobą spinać, mógłby być samodzielną opowieścią, z której można by nawet zrobić niezależny film. Są odcinki wręcz wybitne. Lindelof rzuca pomysłami i zaskakującymi rozwiązaniami niczym ziarenkami ryżu podczas ceremonii ślubnej. Bawi się treścią formułą, a nawet formatem każdego odcinka (ósmo odcinek nie kończy się po napisach, a odkrycie tego sprawiło, że jeszcze raz przejrzałem końcówkę odcinków, by upewnić się, czy nie zastosował tego triku gdzie indziej). Wkrótce opowieść koncentruje się na trzech głównych wątkach. Wspomnianym już wcześniej zabójstwie i tajemniczej, opartej na dawnym Ku-Klux-Klanie, organizacji Cyklopów, więc związanym z tym wciąż niezaleczonym rasizmem zarówno białych, jak i czarnych. Losach Doktora Manhattana – jego mocami oraz konsekwencjami ich zastosowania, dotyczącymi wręcz akcentów religijnych i roli Stworzyciela, który porzucił swoje dzieło (a także na jego alter ego Ozymandiasie, który pełni gnostyczną rolę Demiurga spajającego i kształtującego losy ziemi niebieskiej planety – niejako przebywającym na wygnaniu, ale usilnie pragnącym wrócić na Ziemię). Tylko że...

no właśnie: niektóre elementy pasują idealnie, niektóre trochę trzeba wcisnąć na siłę, zaś niektóre wręcz stuknąć młotkiem – i zapewnić, „że tak właśnie ma być” (w co szalenie trudno jest uwierzyć). To niestety boli, bo gdy już spróbujesz ogarnąć całość tej układanki – zamiast klarownego obrazu dostajesz niespójny bohomaz. Tak jakby wszystkie te czasowe przeskoki i opowieści dotyczące kolejnych postaci były jedynie niepotrzebnym backgrundem. Czymś, co rasowy scenarzysta musi wiedzieć, a czego zazwyczaj się w scenariuszu nie pisze. Bo ostatecznie skupiamy się jedynie na pierwszym wątku; i następuje w gruncie rzeczy nieco banalne rozwiązanie, natomiast my zostajemy z tymi wichrami historii, z tymi wspaniałymi (a w gruncie rzeczy niepotrzebnymi) wątkami w zupełnym rozgardiaszu. Pojawia się masa pytań, które udowadniają, że mamy do czynienia z półproduktem. Który mógłby być choć odrobinę mniej rozbuchanym, a bardziej zwartym. Wbrew pozorom serial jest bardzo szczerym oddaniem hołdu samej powieści graficznej – chociaż... czy akurat taki hołd jest dla niej najlepszy? Cóż, ja śmiem wątpić.

To nie jest zły serial. To jest serial niedopracowany. Rozdęty niczym olbrzymie ego, ale wart własnej konfrontacji z nim. Być może ja nie jestem właściwym adresatem tego filmu? Któż to wie... ■

AMBITNE *MROCZNE MATERIE*

Ta sam telewizyjna stacja HBO wraz z telewizją BBC wspólnie upichciły serial oparty na pierwszej i częściowo drugiej części trylogii powieściowej angielskiego pisarza dla młodzieży Filipa Pullmana – pod wspólnym tytułem *Mroczne materie*. Materiał ten sfilmowano już w 2007 roku w wytwórni New Line Cinema, pod amerykańskim tytułem pierwszego tomu *Złoty kompas* (u nas znany jest on pod nazwą *Zorza polarna*). Film był w doborowej obsadzie: Nicole Kidman (w roli Miss Coulter), Daniel Craig (jako lord Ariela) czy Sam Elliot (jako awanturniczy podróżnik-aeronauta Lee Socresby). Film – bajkowy i przebogaty w efekty specjalne (za które zaliczył zresztą i Oscara, i BAFTĘ) – skupił się na samej akcji, do minimum ograniczając filozoficzną podbudowę całej tej historii i tworząc jedynie piękne, ale puste kino familijne. W dodatku sam film kończy się przed faktycznym bardzo smutnym finałem książki; zapewne po to, by nie okazać się finansową kląpą. Niestety, nawet to nie uchroniło filmu przed mocno umiarkowanym zyskiem. Dlatego też ewentualną kontynuację tej opowieści zarzucono.

Trzeba było czekać 12 lat, by ktoś spróbował zmierzyć się ponownie z tym tematem. Jest to baśniowa powieść drogi, w której jedenastoletnia Lyra Belacqua (Daffne Keen), nie świadoma wagi własnych czynów, wyrusza w podróż, by ocalić swojego przyjaciela Rogera (Levin Loyd), przy pomocy wędrownego ludu rzeczno i morskiego zwanego Gypcjami (źle pierwotnie przetłumaczonego jako Cyganie, choć – gdy przyjrzeć się ich zwyczajom i sposobom postępowania – pierwsza formuła jest również do przyjęcia), z rąk tajemniczych Grobali, którzy porywają dzieci, by dokonywać na nich okrutnych eksperymentów. Jej właściwą misją jest w jej przekonaniu dostarczenie jej opiekunowi Lordowi Arielowi (James McAvoy) Alethiometru – urządzenia przypominającego kompas, ale służącego do odczytywania prawdy zakłętej w symbolach ukrywających się na tarczy. W dotarciu do celu oprócz Gypcjów pomagają jej również: upadły książę, następca tronu w Svalbardzie lorek Byrnison (Joe Tandberg), niedźwiedź pancerny oraz łowca przygód aeronauta Lee Socersby (Lin Manuel Miranda), a także klan czarownic, którego przywódczynią jest





Serafina Pekkala (Ruta Gedmintas). Lyra nie ma pojęcia, że ta podróż na zawsze zmieni jej życie i będzie początkiem podróży między różnymi światami, zaś cel podróży jest znacznie istotniejszy od tego, który sobie pierwotnie wyznaczyła. Przeszkodzić jej pragnie Mari-sa Coulter – zwierzchniczka Grobali i członek Magisterium oraz cała za nią stojąca potęga zhierarchizowanego kościoła.

W serialu, jak i w samej powieści, poruszamy się jedynie po półkuli północnej Ziemi – i nic nie wiemy o reszcie świata. Choć wspomina się o bardzo bogatym i tajemniczym świecie dzikiej Afryki, ale nic więcej na razie nie dostajemy.

Świat Lyry różni się od naszego tym, że ludzkie dusze mają tu formę oddzielnych bytów zwanych Dajmonami i przyjmują kształt zwierząt. Z tym że w okresie dziecięcym Dajmon może mieć różne postacie, a kiedy dziecko dorasta – przybiera on ostateczny kształt; a co za tym idzie – wymusza na człowieku sposób życia. Marynarz może mieć Dajmona wodnego (np. rybę) – co sprawi, że już nigdy nie zejdzie na ląd. Na tym właśnie skupia się cała teologia tego świata. Uważa się, że wpływ na to, jaki kształt oraz to czy Dajmony są niezbędne do życia ma oddziaływanie tajemniczego Gwiezdnego Pyłu, który w tym świecie





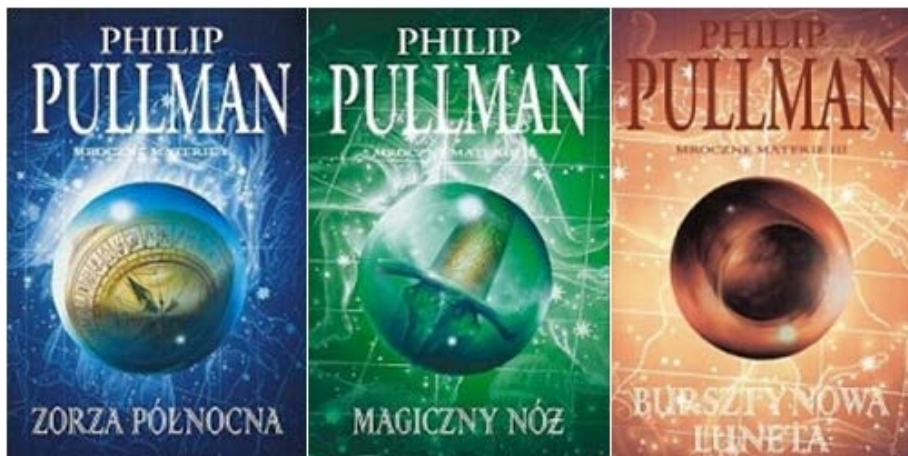
utożsamiany jest z Grzechem Pierworodnym. Na dziecko oddziałuje on mniej – dlatego Dajmony mogą zmieniać kształt. Jednak Lord Ariel odkrywa, że nie jest to prawda; co stanowi zagrożenie dla całej teologii kościelnej organizacji. Fizyka cząsteczek i w dużej mierze podstawy fizyki kwantowej są więc w tym świecie podstawą teologii. Magisterium to w gruncie rzeczy instytucja przypominająca Kościół Katolicki, jednak silnie przepojona ideologią Kalwina, który nawet był w tej rzeczywistości papieżem. W czasach, gdy dzieje się akcja serialu, papieżstwo jako instytucja kościelna jest zniesione, zaś jego rolę pełni ciało kolegialne, w którym są różne frakcje i struktury. Magisterium eksperymentuje z Dajmonami, porywając dzieci i przeprowadzając na nich eksperymenty, które w założeniu mają pozbawić dziecko grzechu. Już ta teologiczna zagwozdzka może być rozpatrywana na wielu poziomach i można znaleźć w tym odniesienia do wielu odłamów religii – zarówno do tych obecnie istniejących, jak i do dawnych wierzeń.

W filmie *Złoty Kompas* owej ideologicznej podbudowy nie ma właściwie wcale, w serialu zaś jest ona w pierwszym sezonie tylko delikatnie i jedynie w istotnym dla samej akcji stopniu zaznaczona.

Serial w porównaniu do filmu kinowego przedstawia świat mniej baśniowy. Zminimalizowano wręcz do zera wszelkie możliwe baśniowe motywy i postawiono na naturalizm. Niekiedy wręcz – szczególnie gdy mamy do czynienia z miejscem, gdzie przebywają porwane dzieci poddawane eksperymentom – wygląda to wręcz przerażająco, niczym obóz koncentracyjny. Świat, zwłaszcza ten położony na północy kontynentu, jest brudny szary i nieprzyjemny. Zorza Polarna zaś – wygląda przepięknie.

Podoba mi się to, że twórcy nie skupili się tylko na pierwszym tomie książki, ale od piątego odcinka pojawiają się wątki związane z drugim tomem powieści, a dotyczące alter ego naszej bohaterki (czyli chłopca o imieniu Will, żyjącego w naszej rzeczywistości i poszukującego informacji o zaginionym ojcu). W tomie drugim występują one jako retrospekcje w stosunku do akcji, w serialu zaś dzieją się na bieżąco i naprzemiennie z przygodami Lyry.

I szczerze mówiąc: ciekaw jestem, w jaki sposób twórczy przedstawią dalsze losy bohaterów, bo tematyka filozoficzna/religijna (a wręcz gnostycka) będzie miała znacznie większe znaczenie; a jeśli serial będzie kontynuował sposób narracji dość zgodny z samą powieścią, to (chcąc nie chcąc) będzie zmuszony



do znacznie szerszych rozważań na ten temat – i jestem pełen niepokoju, czy poradzą sobie z tą materią, bo rzecz jest nie łatwa. W pierwszym sezonie można było pominąć pewne aspekty teologiczne, ale w następnych częściach już się nie da. Ale o tym porozmawiamy, kiedy będę pisał recenzje następnego sezonu.

Serial jest bardzo stonowany i narracyjnie nieco powolny, co może irytować tych, którzy oczekują nagłych zwrotów akcji czy szybkich działań. Tu twórcy na spokojnie pozwalają wybrzmieć wszystkim wątkom powieści, która w trzysta stron próbuje przekazać nam wiele

informacji mogących zbyt szybko ulecieć przy niezbyt uważnej lekturze. I za to chwała się im należy.

To dobry i mądry serial, choć dość specyficzny i wymagający; ale pozwala tym, którzy weń głębiej wejdą, na wielką satysfakcję

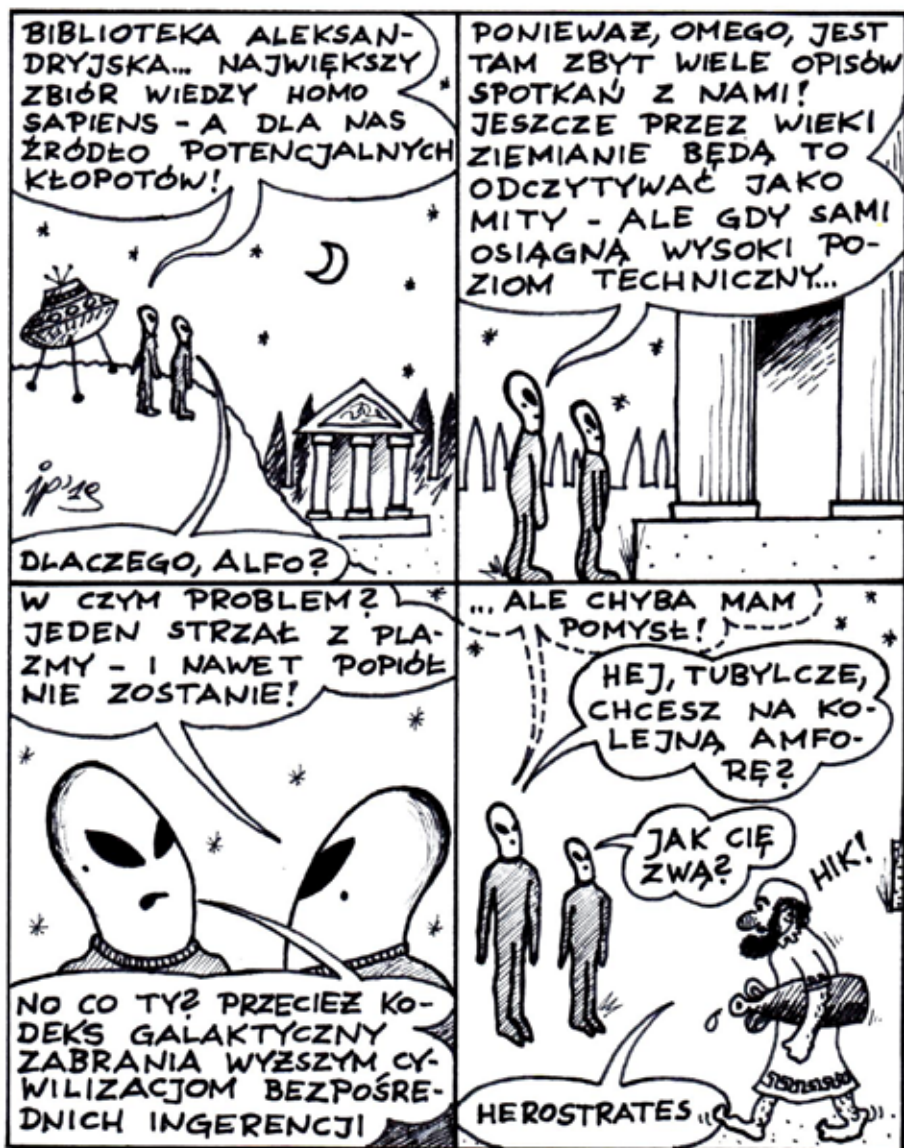
Jedynie, czego nie jestem w stanie wybaczyć twórcom serialu, to pojedynek Pancernych Niedźwiedzi. A zwłaszcza tego, że walczą bez zbroi, która przecież jest w ich wyobrażeniu ich duszą. Wielka szkoda.

Przyznam jednak, że już czekam na kontynuację ■



JAK TO ZE ZWOJAMI BYŁO?

komiks PiPiDżeja dedykowany rozmaitym komisjom i podkomisjom



Tak, oczywiście, wiem: Herostrates podpalił coś zupełnie innego i z innej motywacji, dzieje Biblioteki Aleksandryjskiej są nieco bardziej skomplikowane, ową postać i ów obiekt dzielą też miejsce i czas – ale... jakież to problem dla licznych wyznawców rozmaitych teorii spiskowych? I „tym gorzej dla faktów!”



ZŁOT FANÓW GWIEZDNYCH WOJEN

Fot. Rafał Paczoska

FORCECON

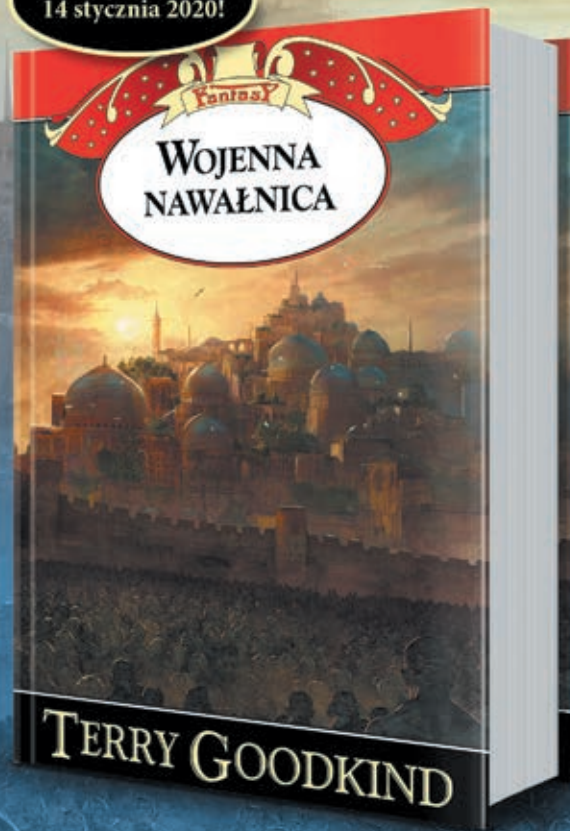




TRZECI TOM NOWEGO CYKLU „KRONIKI NICCI”!

„Wartka akcja tej powieści zachwyci entuzjastów epickiej fantasy”.
„LIBRARY JOURNAL”

PREMIERA:
14 stycznia 2020!



POZOSTAŁE
TOMY CYKLU:



Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.



www.rebis.com.pl



FB/REBIS