

JUBILEUSZOWY KONKURS LITERACKI – OGŁOSZENIE WYNIKÓW!

NOWA Fantastyka

05 (368) 2013 MIESIĘCZNIK MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI CENA 9 ZŁ 99 GR (w tym 8% VAT)



NEIL GAIMAN

I JEGO UKRYTA
BOHATERKA



IRON MAN

PRAWDZIWE
OBLICZE AMERYKI

„TORMENT”
TRYUMFALNY
POWRÓT LEGENDY

MODA NA NERDA
OD FRAJERÓW
DO IDOLI

OPOWIADANIA:

JEFF VANDERMEER
PAWEŁ MAJKA
ATHENA ANDREADIS

PROSZYŃSKI
MEDIA

© Marvel & Subs.

ISSN 0867-132X



05
INDEXS 358398

9 770867 132305



04

Ikona kapitalizmu, geniusz, wynalazca, playboy, skrajny liberał, któremu w niektórych kwestiach blisko do lewicy – oto Iron Man.



08

To ona, zdaniem słynnego angielskiego pisarza, sprawiła, że przestaliśmy być zwierzętami, a zaczęliśmy być ludźmi. Kim jest ukryta bohaterka Neila Gaimana?



10

Po motyw nerda coraz częściej sięgają twórcy kina – i nie bez znaczenia jest to, że wielu z nich łatwo może utożsamiać się z sytuacją twórczego odludka.



12

„Planescape: Torment” to jedna z najświetniejszych komputerowych gier RPG w historii. Dziesiątki tysięcy ludzi wsparty swymi pieniędzmi jej następcę.



Fot. M. Kowalczyk

ENTROPIA, OBCY I MY

Obecnie – twierdzi Paul Davies w świetnej książce „Milczenie gwiazd. Poszukiwanie pozaziemskiej inteligencji”, której recenzję mogliście przeczytać nie tak dawno w „NF” – zarówno naukowcy, jak i publicyści często deklarują swoje przekonanie, że *Wszechświat jest po brzegi wypełniony życiem*. Jest to, jak łatwo się domyślić, stanowisko kompletnie inne od głoszonego jeszcze kilkanaście lat temu, kiedy to uważano, że poszukiwanie inteligentnego życia poza Ziemią to, jak się wyraził George Simpson, biolog z Harvardu, *gra hazardowa o najniższych szansach powodzenia w historii*. Który pogląd, dawniejszy czy modny obecnie, jest słuszny? Powinniśmy darować sobie poszukiwania Obcych, kosztujące miliardy dolarów, czy może trzeba by je zintensyfikować, rozszerzając zakres i nie wahając się jeszcze bardziej eksplorować kosmos? Davies nie rozstrzyga tej kwestii, zajmując się głównie streszczeniem stanu badań programu SETI, w którym bierze udział od trzech dziesięcioleci. Ale też nie o rozstrzygnięcie tu chodzi. Najbardziej fascynujące jest, mam wrażenie, to sięgające science fiction, książek, komiksów i filmów, do których Davies dyskretnie się odwołuje i o których wspomina, przekonanie, że jacyś Obcy muszą we wszechświecie istnieć, skoro tak wiele o nich myślimy, tyle czasu poświęciliśmy na znalezienie ich śladów, a nawet upieramy się, przynajmniej niektórzy z nas, że ich ślady są już na Ziemi i to bardzo widoczne.

Prócz namysłu nad sensownością oczekiwania na „kosmiczny e-mail” od Obcych, książka Daviesa zwraca uwagę na jeszcze jedną kwestię. *Jesteśmy dziećmi chaosu* – napisał chemik Peter Atkins, cytowany w „Milczeniu gwiazd” – *a czynnikiem organizującym wszelkie zmiany jest rozpad*. U podstaw znajduje się tylko erozja i zalewająca wszystko fala chaosu, której nic nie jest w stanie zatrzymać. Cel przepadł, pozostał tylko kierunek. Musimy zaakceptować to poczucie beznadziei, które nie opuszcza nas, gdy beznamiętnie zapuszczamy wzrok w bezkresne otchłanie Wszechświata. I to jest naprawdę ciekawe. Bo skoro tak jest z nami, to czy Oni też tak mają?

Jakub Winiarski

PUBLICYSTYKA

- 2 ZAPOWIEDZI
- 4 PRZEMIANY GENIUSZA W ŻELAZNEJ MASCE Wojciech Chmielarz
- 8 UKRYTA BOHATERKA NEILA GAIMANA Jerzy Rzymowski
- 10 ZEMSTA FRAJERÓW Adam Rotter
- 12 TRYUMF UDRĘKI Aleksander Daukszewicz
- 14 FANTASTYCZNE ŚWIATY NA KARTACH... Błażej Kubacki
- 63 RADY DLA PISZĄCYCH, ODC. 17 Michael J. Sullivan
- 65 SYMPATYCZNE POMYSŁY Z LAMUSA Agnieszka Haska, Jerzy Stachowicz
- 72 CYFROWY ŚLAD Rafał Kosik
- 73 ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU LITERACKIEGO
- 78 CZŁOWIECZEŃSTWO I KULTURA Łukasz Orbitowski

PROZA POLSKA

- 17 GREWOLUCJA Paweł Majka
- 29 ZAKŁADZINY Bartosz Działoszyński

PROZA ZAGRANICZNA

- 36 APPOGGIATURA Jeff VanderMeer
- 46 PRZYZIEMIENIE Athena Andreadis
- 55 WYGNANIE JEDNYM KLIKNIĘCIEM Jeremiah Tolbert

RECENZJE

- 67 KSIĄŻKI 74 FILM 75 BLU-RAY 76 KOMIKS



W NASTĘPNYM NUMERZE:

- Jewgienij T. Olejniczak
- Widma z czternastej dzielnicy. Tryptyk
- Mike Carey
- Drugi oddech



O WYŻSZOŚCI ŚWIĄT MAJOWYCH

Fot. J. Lubas

Co jest lepsze: książka, czy film? Książka pozwala czytelnikowi być współtwórcą, gdy w wyobraźni wypełnia niedopowiedzenia. Z drugiej strony, ponoć *jeden obraz jest wart tysiąca słów*, a czytanie jest czasochłonne, więc może jednak film? A może komiks – łączący obraz ze słowem pisany, ożywający w fantazji odbiorcy? A może... takie dywagacje nie mają sensu?

„Nowa Fantastyka” miała kiedyś dopisek *miesięcznik literacki* – teraz jest *miesięcznikiem miłośników fantastyki*. Każdej fantastyki. Moim zdaniem, dyskusje o przewagach jednych środków przekazu nad innymi przypominają rozważania o wyższości Bożego Narodzenia nad Wielkanocą. Dobre jako wprawka w erytyce, lecz jałowe, jeśli traktować je serio. Każda forma ma zalety i wady, każda ma swoich zwolenników. Nie muszą być lepsze czy gorsze, tylko różne i wartościowe dzięki swej odmienności. Zamiast dzielić

włos na czworo, warto brać z każdej z nich to, co najlepsze. Miejmy nadzieję, że z pomocą „Nowej Fantastyki”.

Dlaczego piszę o tym właśnie teraz? Ano dlatego, że obok książek, seriali i komiksów w tym numerze sporo miejsca poświęcamy grom. To kolejna forma, jaką przyjmuje fantastyka i warto o niej pamiętać.

Pora na zapowiedzi. Pierwszą z nich mamy już nawet zrecenzowaną (dalej w numerze) i zapowiada się znakomicie – to „Korzenie niebios” Tullio Avoledo, powieść z serii „Uniwersum Metro 2033”. Następne dwie pozycje to urban fantasy: „Rycerz lata”, czyli czwarty tom przygód Harry’ego Dresdena, oraz „Pieczęć ognia” Gesy Schwartz – akcja powieści rozgrywa się we współczesnym Paryżu, a jej bohaterem jest... gargulec Grim. Doczekamy się również tomu „Conan i miecz zdobywcy”, wieńczącego pełne wydanie dzieł R.E. Howarda o tym bohaterze. A na koniec „Siedem minut po północy” Patricka Nessa, według pomysłu zmarłej pisarki Siobhan Dowd – przejmująca powieść dla dzieci, obsypana nagrodami w Wielkiej Brytanii.

W kinie czekają nas dwie wyczekiwane premiery: „Iron Man 3” – o tym bohaterze przeczytacie dalej w numerze – i „W ciemność. Star Trek”. Ten drugi film wchodzi pod sam koniec maja, więc okolicznościowy artykuł o „Star Treku” planujemy na przyszły miesiąc.

Wśród nowości komiksowych w oczy rzucają się przede wszystkim „Baśnie #11: Wojna o pokój” oraz wznowienie „Ligi Niezwykłych Dżentelmenów” Alana Moore’a i Kevina O’Neilla.

Jerzy Rzymowski

NA MAJ POLECAMY:

KSIAŻKI



Robert E. Howard
„Conan i miecz zdobywcy”

– trzeci tom kompletnego wydania przygód Conana.



Tullio Avoledo
„Korzenie niebios”

– postapokaliptyczna dociera do Włoch.

FILM



„Iron Man 3”

– starcie z najstydniejszym przeciwnikiem, Mandarynem.

KOMIKS



„Baśnie #11
– Wojna o pokój”

– bohaterowie Willingham’a idą na wojnę.

JOEL SHEPHERD

Sasha

PIERWSZY TOM TETRALOGII „PRÓBA KRWI I STALI”

KAŻDY POWÓD JEST DOBRY. BY ROZPĘTAĆ WOJNĘ.
W TRAKCIE WOJNY WSZYSTKIE CHWYTY SĄ DOZWOLONE.

„MIŁOŚNICY PIEŚNI LODU I OGNI GEORGE’A R. R. MARTINA POWINNI BYĆ USATYSFAKJONOWANI”.

— BOOKLIST

W KSIĘGARNIACH OD 8 MAJA

TAK, TAK - WIEMY, ŻE TERAZ WSZYSTKO JEST PODOBNE DO MARTINA... TO AKURAT FAKTYCZNIE JEST PODOBNE MAŁO ROMANTYCZNE. TYLKO BOHATEROWIE ŻYJĄ DŁUŻEJ...

WWW.WYDAWNICTWO-JAGUAR.PL

Jaguar

IKONA KAPITALIZMU, GENIUSZ, WYNAŁAZCA, PLAYBOY, SKRAJNY LIBERAŁ, KTÓREMU W NIĘKTÓRYCH KWESTIACH BLISKO DO LEWICY – OTO IRON MAN.



PRZEMIANY GENIUSZA W ŻELAZNEJ MASCE

WOJCIECH CHMIELARZ

Kadr z filmu „Iron Man 3”

Najbardziej amerykański ze wszystkich superbohaterów Marvela? Wydawałoby się, że odpowiedź jest prosta: Kapitan Ameryka. Tylko, że Steve Rogers jest raczej symbolem tego, kim Stany Zjednoczone chciałyby być – szlachetnym, pozytywnym bohaterem bez skazy – a nie tym, kim są w rzeczywistości. Na to miejsce dużo lepiej pasuje pewien szalenie bogaty przystojniak w czerwono-złotej zbroi, ze słabością do alkoholu i pięknych kobiet. Mało która postać tak doskonale oddaje przemiany, jakie zaszły w amerykańskim społeczeństwie, jak Tony Stark – Iron Man.

CZAS NARODZIN

Iron Man narodził się w 1963 roku, w środku zimnej wojny, którą Stany Zjednoczone, nie bójmy się tego powiedzieć, przegrywa-

ły. Związek Radziecki zdobywał coraz to nowe terytoria i rozbudowywał swój arsenał atomowy, a w świat płynęły informacje o gospodarczych sukcesach krajów bloku wschodniego, które już zaraz miały dogonić bogaty, ale pogrążony w dekadencji Zachód. USA jeszcze nie otrząsnęły się po rewolucji kubańskiej i co ważniejsze, kryzysie kubańskim, kiedy o mały włos Sowieci nie umieścili swoich głowic średniego zasięgu zaledwie kilkaset kilometrów od amerykańskiego terytorium. Na Dalekim Wschodzie zaogniła się sytuacja w Wietnamie. Jakby tego mało, analizy CIA były wyjątkowo nieudolne i wyolbrzymiały niebezpieczeństwo. Przykładowo: traktowano w nich kraje socjalistyczne jako jeden monolit, nie dostrzegając napięć pomiędzy ZSRR a Chinami, a także zawyżając potencjał nuklearny Sowieców. Wreszcie, USA

były rozdzielane przez napięcia wewnętrzne, związane m.in. z ruchami równościowymi i kontrkulturowymi.

Efekt był taki, że amerykańskie społeczeństwo żyło w strachu przed wrogiem realnym, tyle że zdecydowanie wyolbrzymionym.

WSZYSTKO, CZEGO NIENAWIDZILI HIPPISI

To wszystko odbiło się na komiksach. Iron Man od początku miał być fabularnym wehikułem do eksploracji tematów związanych z Zimną Wojną. Równocześnie jest on stworzony niejako w kontrze do czelniczych oczekiwań. Powiedzmy sobie szczerze, Tony Stark nie jest sympatycznym człowiekiem. To zapatrzony w siebie playboy, handlarz bronią i miliarder.



UKRYTA BOHATERKA NEILA GAIMANA

JERZY RZYMOWSKI

TO ONA, ZDANIEM SŁYNNEGO ANGIELSKIEGO PISARZA, SPRAWIŁA,
ŻE PRZESTALIŚMY BYĆ ZWIERZĘTAMI, A ZACZĘLIŚMY BYĆ LUDŹMI.
TO ONA MA MOC ODMIENIANIA ŚWIATA. KIM JEST?

© guiltyx - Creative Commons 2.0

Mniej więcej w połowie lektury „Bohatera o tysiącu twarzy” przyłapałem się na myśli, że jeśli to prawda, to nie chcę o tym wiedzieć. Naprawdę wolałbym nie wiedzieć tych rzeczy. Wolałbym robić to dlatego, że to prawda i że przypadkiem moje utwory wpisują się w ten wzór, niż mieć świadomość, na czym on polega.

Te słowa Neila Gaimana odnoszą się do koncepcji **monomitu** (wyprawy bohatera) stworzonej przez wybitnego amerykańskiego antropologa Josepha Campbella. Według tej teorii, wszystkie heroiczne wyprawy z całego świata łączą jeden wspólny schemat. Bohater zaczyna podróż w zwyczajnym świecie i wyrusza ku sferze nadnaturalnej. Podczas swej wyprawy zostaje poddany próbom, które odmieniają go – jeśli wyjdzie zwycięsko z rozstrzygającego zadania, będzie mógł powrócić do domu i wykorzystać zdobytą wiedzę, umiejętności i dary dla dobra ogółu. O twórczości Gaimana mówi się, że wzorcowo odzwierciedla ideę monomitu. Jednak współczesne mity tworzone przez angielskiego pisarza, poza najbardziej oczywistymi bohaterami, mają jeszcze jedną, nieco głębiej ukrytą bohaterkę.

Ale po kolei...

KROK ZA PRÓG

Pierwszym krokiem w wyprawie Richarda Mayhewa z „Nigdziebądź” jest udzielenie pomocy znalezionej na ulicy rannej dziewczynie – wbrew żądaniom swojej narzeczonej. Ten uczynek sprawi, że Richard prze-

niesie się do magicznego świata Londynu Pod i przejdzie swoją drogę od zahukanego agenta ubezpieczeniowego do wojownika zdolnego stawić czoło legendarnej Bestii.

W przypadku Tristrana Thorny granicą do przekroczenia jest Mur oddzielający miasteczko, w którym bohater „Gwiezdnego pyłu” mieszka, od Krainy Czarów. Młody sklepikarz wyrusza do baśniowego świata, aby spełnić zachciankę dziewczyny – przynieść jej gwiazdę, która spadła z nieba. Wydarzenia potoczą się jednak inaczej, bo i gwiazda okaże się nie tym, czym by mogła się wydawać po naszej stronie Muru. Tristran wychodzi z wojaży zwycięsko i to nie tylko dlatego, że nie musiał, jak Fredrowski Papkin, zdobywać dla swej lubej krrrokodyla.

Koralina, która czuje się lekceważona przez dorosłych, przechodzi przez tajemnicze drzwi do równoległego świata, zamieszkanego przez upiorne wersje jej rodziców i sąsiadów, które zamiast oczu mają czarne, lśniące guziki. „Druga matka” chce zatrzymać Koralinę u siebie i porwya jej prawdziwych rodziców. To wymaga oczywiście wyprawy ratunkowej.

Bohaterowie „**Amerykańskich bogów**” i „**Chłopaków Anansiego**” zostają wciągnięci w sprawy bogów – starych i nowych. Cień, skazaniec świeżo wypuszczony z więzienia, znajduje zatrudnienie jako ochroniarz tajemniczego pana Wednesday, który okazuje się wcieleniem germańskiego Odyna. Z kolei Gruby Charlie Nancy (pod pewnymi względami podobny

do Richarda z „Nigdziebądź”) dowiaduje się, że jego zmarły ojciec był afrykańskim bogiem-pająkiem, Anansim.

Każda z tych postaci zaczyna podróż w normalnym świecie. Po przekroczeniu progu trafia do magicznej rzeczywistości albo odkrywa, że ta nasza, pozornie dobrze znana, skrywa więcej, niż by się wydawało na pierwszy rzut oka. Każda z nich zwycięsko przejdzie próby i wyniesie z nich życiową mądrość i samoświadomość. Jednak w momencie, gdy wedle Campbellowskiego schematu bohater powinien, korzystając z nabytych umiejętności, zabrać się za „dobro ogółu”, okazuje się, że nie jest to wcale takie oczywiste.

FORMA I TREŚĆ

Uważam, że opowieść koniecznie musi być wartościowa sama w sobie. Zazwyczaj nie zaczynam opowiadać na zasadzie «mam ważną społecznie rzecz do przekazania i użyję opowieści, żeby to zrobić» – tak widział tę kwestię Gaiman w 2007 roku, gdy rozmawialiśmy na temat natury jego opowieści („Zawód: opowiadacz”, „NF” 05/2007). Wspominałem wcześniej o ukrytej, nieoczywistej bohaterce jego twórczości – jest nią właśnie sama opowieść.

Zaczyna ona swoją podróż w zwyczajnym świecie, rządzącym się prawami konwencji (monomitu). Dalej idzie własną drogą – autor pozwala jej podążać w kierunku, który intuicyjnie uznaje za najlepszy dla niej, a nie dla jakiegokolwiek narzuconej idei. Pisarz

ZEMSTA FRAJERÓW

ADAM ROTTER

NERD ISTNIAŁ W KAŻDYM MIEJSCU I CZASIE. OSOBA ODDAJĄCA SIĘ BEZ RESZTY SWEJ PASJI, ZUPEŁNIE NIEPORADNA W STOSUNKACH SPOŁECZNYCH. LEKCEWAŻONA, IGNOROWANA, PONIŻANA PRZEZ OTOCZENIE. PO TEN MOTYW CORAZ CZĘŚCIEJ SIĘGAJĄ TWÓRCY KINA – I NIE BEZ ZNACZENIA JEST TO, ŻE WIELU Z NICH ŁATWO MOŻE UTOŹSAMIĆ SIĘ Z SYTUACJĄ TWÓRCZEGO ODLUDKA.



Za swoistych prekursorów gatunku „nerd-exploitation” można uznać zarówno **Woody’ego Allena** z jego kreacją neurotycznego intelektualisty, jak i **Eda Wooda**, posągową postać kina klasy B, sportretowaną świetnie przez Tima Burtona w biograficznym filmie-hołdzie. Jednak sam termin „nerd” został ukuty jako obelga w amerykańskich szkołach, w czasach raczkującej komputeryzacji. Stąd pierwsze typowe kreacje pojawiają się najczęściej w swobodnej konwencji *high school/college movies*, bądź staromodnych seriali familijnych.

NERD – TO BRZMI DUMNIE

Komedia „**Zemsta Frajerów**” („*Revenge of the Nerds*”) z 1984 roku była pierwszą produkcją, która tak otwarcie podejmowała temat. Tytułowi mściciele nie występują tu jako zabawni bohaterowie drugoplanowi, ale wychodzą przed szereg, mierząc się z królami uczelnianej hierarchii. Podobnie jak w przypadku słowa „punk”, krzywdzące miano „nerda” staje się źródłem dumy. Obraz ten jednak utrwalił jednoznacznie komediową konwencję tematu – od tego czasu nurt zdominowały obrazy takie jak „**Nowy**” czy „**Napoleon Dynamite**”, wciąż przerabiające motywy nieudacznika, odgrywającego się ku uciesze publiczności. Często do czynienia

mieliśmy też z wątkiem romantycznym, którego specyfika wynika z odwiecznej bolączki wyrażonej przez protagonistę „**Kick-Assa**”: *Moją jedyną supermocą było bycie niewidzialnym dla dziewczyn*. Bohaterowie „**Dziewczyny z komputera**” dochodzą do prostego wniosku – skoro każda istniejąca dziewczyna jest poza zasięgiem ich możliwości, to trzeba stworzyć własną... Problem „**40-letniego prawiczka**” zawiera się w samym tytule filmu.

W przeciągu ostatniej dekady dokonana się jednak zmiana. Mimo że zawsze trafią się nieszczęśnicy, którym gębę nerda się przypawi, to obecnie pokolenie po *Dexterach*, *Monkach* i *Doktorach House’ach* kupuje nerdyzm jako *weekendowy lifestyle*, jak stwierdza protagonista mikropowieści „*Science Fiction*” Jacka Dukaja. Komediowość nerda wyeksportowano do sitcomów takich, jak amerykańska „**Teoria wielkiego podrywu**”, czy brytyjscy „**Technicy-magicy**”, gdzie sprawdza się najlepiej, natomiast coraz częściej powstają obyczajowe, poważne produkcje podejmujące temat. Choć mają zabawne momenty, to widać w nich postępujące skutki rozmaitych problemów: uzależnień, chorób psychicznych, fobii. Pod płaszczykiem żartów, zenujących sytuacji, dziwnych zachowań widzowie mogli ujrzeć realne problemy. Tytułowy bohater serialu „**Dexter**”, to przykład bejaskrawionego, morderczego nerda – jego życie to w istocie jedna wielka gra, skrywająca fiksację wokół krwi i mordowania. W „**Breaking Bad**” głównym bohaterem jest przyciśnięty przez życie 50-letni nauczyciel chemii, zaczynający produkcję metaamfetaminy w obliczu zdiagnozowanego raka płuc. Swoich wrogów bezpardonowo eliminuje

Kadry z filmów „**Kick-Ass**” i „**Zemsta frajerów**” oraz serialu „**Teoria wielkiego podrywu**”.

„PLANESCAPE: TORMENT” TO JEDNA Z NAJSŁYNNIEJSZYCH KOMPUTEROWYCH GIER RPG W HISTORII. CO ZADECYDOWAŁO O JEJ FENOMENIE I SPOWODOWAŁO, ŻE DZIESIĄTKI TYSIĘCY LUDZI WSPARŁY SWYMI PIENIĘDZMI JEJ NASTĘPCĘ, KTÓRY JEST DOPIERO W PLANACH?

TRYUMF UDREKI

ALEKSANDER DAUKSZEWICZ

Mimo upływu lat, „Planescape: Torment” ma rzesze wiernych fanów, gotowych w nieskończoność rozwodzić się nad zaletami gry i wychwalać ją pod niebiosa. Przygotowując się do pisania tego artykułu pytałem kilku graczy, dlaczego „Torment” (ang. cierpienie, katonga lub udreka) był wyjątkowy. Odpowiedzi okazały się zaskakująco podobne i wszystkie można zamknąć w dwóch krótkich zdaniach. Nie był grą dla dzieci. Miał głęboką fabułę, przeznaczoną dla dojrzałego odbiorcy. Podobne stwierdzenia dominują w komentarzach na dowolnym forum poświęconym grze. Przyjrzyjmy się jednak konkretno.

PLANESCAPE

Pierwszym atutem była niezwykła scenografia. Planescape to jeden ze światów gry fabularnej „**Advanced Dungeons & Dragons**”, jednak w historii tej marki długo i nieskutecznie można by szukać czegoś równie oryginalnego i ambitnego. To mieszanka fantasy z SF, która wymyka się prostym definicjom. Centralnym punktem multiwersum jest Sigil – Miasto Drzwi, świat przejściowy, z którego można trafić do nieskończonej ilości rzeczywistości. Sam w sobie jest dziwny, czasem niepokojący i często przywodzący na myśl skojarzenia z twórczością H.P. Lovecrafta.

Gracze mieli ogromny wpływ na rzeczywistość gry. Ich decyzje niosły ze sobą ważne fabularne konsekwencje. Pod koniec lat 90. (gra ukazała się w 1999 roku) było to niezwykle nowatorskie podejście. Nawet dziś „Torment” uchodzi za niedościgniony wzór w tej materii,

a weterani gier CRPG przywołują go raz po raz, wyrażając rozczarowanie nowszymi tytułami.

Głównym bohaterem gry była nieśmiertelna istota znana jako Bezimienny. Bezimienny mógł wprawdzie zostać zabity, lecz zawsze odradzał się, tracąc część wspomnień. Co gorsza, każde takie zmartwychwstanie wiązało się ze śmiercią przypadkowej osoby, której energia życiowa umożliwiała wskrzeszenie bohatera. Ofiary nieśmiertelności Bezimiennego powracały jako spragnione zemsty duchy. Z wymienionych powyżej powodów bohater sam poszukiwał śmierci. Ciężko znaleźć grę, w której odradzanie się postaci w wypadku niefortunnego zgonu zostało tak głęboko osadzone w fabule...

W grze pojawiła się plejada niezwykle bohaterów. Część z nich towarzyszyła Bezimiennemu w jego poszukiwaniach. Od gadającej czaszki, przez maga cierpiącego na piromanię i nietypowego sukuba, aż po ożywioną zbroję. Gracze mogli kłócić się z tymi postaciami, okłamywać je lub starać się im przypodobać. Każda z ich decyzji miała znaczenie dla fabuły i dalszych relacji z bohaterami. Niezwykle były też możliwości interakcji z pozostałymi postaciami niezależnymi. W końcu w ilu innych grach można wygadać się z walki z bossem lub przekonać finałowego przeciwnika do popełnienia samobójstwa?

Pomimo wymienionych powyżej atutów, znakomitych recenzji i uwielbienia fanów, „Planescape: Torment” nie odniósł sukcesu komercyjnego. Gra nie przyniosła wprawdzie strat finansowych, jednak zarobiła na tyle

mało, że nie doczekała się kontynuacji. Prawdopodobnie zdecydowały o tym te same czynniki, które spowodowały, że stała się tytułem kultowym. Dla przeciętnego odbiorcy była zbyt ambitna i niezrozumiała.


POWRÓT CIERPIENIA

Przez lata spekulowano na temat możliwości wskrzeszenia tytułu, jednak do niedawna wszystko wskazywało na to, że są to jedynie pobożne życzenia miłośników starych gier CRPG. Tymczasem na początku 2013 roku okazało się, że powstanie duchowego następcy „Planescape: Torment” jest całkiem realne – co więcej: w dużej mierze zależne od wiernych fanów oryginału. Wszystko za sprawą kilku pozornie szalonych projektantów gier ze studia **inXile entertainment** oraz platformy crowdfundingowej Kickstarter. Pomysłodawcy nowej odsłony „Torment” nie uzyskali wprawdzie praw do wykorzystania marki „Planescape”, ale udało im się osadzić grę w świecie równie niezwykłym, choć słabo znanym.

„**Numenera**” to system RPG stworzony przez Monte Cooka – co ciekawe, również wydany na platformie Kickstarter. Gra toczy się w dalekiej przyszłości, w świecie stanowiącym połączenie fantasy z SF i okraszonym sporą dozą postapokalipsy. Ludzkość żyje wśród pozostałości ośmiu wielkich cywilizacji, które rozkwitły i upadły na Ziemi. Tak zwany Dziewiąty Świat jest pełen artefaktów minionych tysiącleci – nanotechnologii, sztucznych satelitów nadal krążących wokół planety, istot stworzonych z pomocą bioinżynierii oraz niezrozumiałych zdolności i urzędzeń przywodzących na myśl

FANTASTYCZNE ŚWIATY NA KARTACH I NA PLANSZY

BŁAŻEJ KUBACKI



FANTASTYKA PRZYCIĄGA I INSPIRUJE. NIC DZIWNEGO, ŻE ŚWIATY I POSTACIE STWORZONE NA POTRZEBY LITERATURY LUB KINA PODRÓŻUJĄ PO WSZELKICH MEDIACH. NIE INACZEJ JEST W PRZYPADKU NOWOCZESNYCH GIER BEZ PRĄDU.

W bogatym świecie gier nietrudno znaleźć dziś ciekawe pozycje dla tych, którzy fascynują się literaturą lub fantastycznym filmem. Trudno byłoby objąć całą fantastykę, która znalazła drogę do planszówek i karcianek. Światy zarówno „importowane” z innych mediów, jak i wymyślane na potrzeby poszczególnych gier idą dziś w dziesiątki, jeśli nie w setki. Na które tytuły warto zwrócić uwagę? Przede wszystkim na te, które – oprócz jasnych odnośników do tego czy innego uniwersum – są po prostu dobrymi grami.

GRYWALNE ŚRÓDZIEMIE

Jednym z pisarzy, po twórczość którego niezwykle chętnie sięgają twórcy gier jest J.R.R. Tolkien. Nic w tym dziwnego – wszak twórca hobbitów, jeźdźców Rohanu i Pierścienia Władzy powołał do istnienia jeden z najstarszych i najbardziej rozpoznawalnych światów w historii fantastyki. Grywalne adaptacje „Władcy pierścieni” trafiają na sklepowe półki od połowy lat siedemdziesiątych. Polski gracz poznał zresztą jedną z najstarszych gier o Śródziemiu: wydany w 1977 roku „Gondor”, który do nadwiślańskiego kraju trafił w 1984 roku pod tytułem „Bitwa na Polach Pelennoru”.

Dziś w grach o Śródziemiu można przebierać jak w ulęgalkach. Istnieje ich co najmniej kilkadziesiąt – od prostych gier karcianych, po skomplikowane, zajmujące wiele godzin gry strategiczne. Pośród tych ostatnich prym wiodzie „Wojna o Pierścień” – obecna od lat na rynku legendarna strategia, ciesząca się rzeszą oddanych fanów (ten sam tytuł nosiła wydana ponad dwie dekady temu przez Encore, jednak gry różnią się zasadniczo).

Jeśli miałbym jednym słowem opisać „Wojnę o Pierścień”, zdecydowanie brzmiałoby ono *epicka*. Zasiadający do stołu gracze wcielają się w Saurona i przedstawiciela Wolnych Ludów Śródziemia. Sam Mroczny Władca kieruje legionami slugusów przedstawionych w formie figurek i przeczesuje kolejne krainy w poszukiwaniu drużyny dążącej ku Górze Przeznaczenia. Jego przeciwnik zaś wykuwa przymierze pomiędzy Gondorem, Rohanem, elfami i krasnoludami, równocześnie chroniąc Powiernika Pierścienia przed agentami Saurona. Siadając do „Wojny o pierścień” należy zarezerwować sobie mnóstwo czasu (zwykle dobrych kilka godzin) i sporo miejsca

na dużym stole. Czasochłonność i skomplikowanie reguł gra jednak nagrodzi z nawiązką, oferując mnóstwo strategicznych opcji i tworząc niezapomnianą opowieść.

Miłośnikowi Tolkiena dobrze znającemu język angielski szczerze polecam „Middle-Earth Quest”. To niebanalna, choć skomplikowana gra przygodowa, w której pojedynczy bohaterowie staną do walki ze zbierającym siły Sauronem, tworząc historię emocjonującego preludeum do „Władcy Pierścieni”. Kto zaś chce pograć krócej i do tego w jednej drużynie z innymi uczestnikami gry, ten zdecydowanie powinien zainteresować się kooperacyjnym „Władcą Pierścieni” – zarówno tym karcianym, jak i czysto planszowym.

CONAN I KARTONOWE KRÓLESTWA

Kolejnym światem literackim, który również cieszył się powodzeniem wśród twórców gier, były stworzone przez Roberta E. Howarda kraje hyboryjskie. Pośród kilkunastu tytułów, w sposób mniej lub bardziej oficjalny nawiązujących do postaci Conana i jego przygód, zdecydowanie wyróżnia się jeden – kuszący zarówno imponującym wykonaniem, jak i ciekawymi mechanizmami gry.

„Age of Conan: The Strategy Board Game” – bo właśnie o tym tytule mowa – pozwala graczom wcielić się w ambitnych władców hyboryjskich królestw. Na sporej mapie będziemy zajmować kolejne regiony, budować forty i placówki dyplomatyczne – a ponad mapą: będziemy szczuć, knuć i intrygować. W ambicjach, knowaniach i wojnach może wspomóc nas nawet sam Conan – ten jednak nie zgina przed nikim kolana, więc jego obecność raz może nam się przydać, innym razem może zaś boleśnie dopieć.

„Age of Conan” to gra, która może zająć sporo czasu, a na dokładkę wymaga nie tylko sporego stołu, ale i dobrej znajomości ojczyściej mowy Howarda. Z grubsza przypomina ona „Wojnę o Pierścień”, co nie powinno dziwić, bo stworzył ją ten sam zespół autorów. Jeśli jednak żadne z powyższych nie odstrasza, to spędzone nad „Age of Conan” godziny powinny usatysfakcjonować każdego, kto choć raz zapragnął sięgnąć po koronę Akwilonii.

GREWOLUCJA

PAWEŁ MAJKA

1.

Wiszę i majtam nogami. Spod nich gapi się na mnie otchłań, z góry leci jej siostra bliźniaczka. Mam kilka, może kilkanaście sekund, żeby się z tego wykaraskać. A muszę to zrobić, bo jak w pieprzonym scenariuszu dla pryszczatych, spajderka uwięziona w zawieszanej Intrze może liczyć tylko na mnie.

Każdy ma własny system. Ja, żeby się skupić, gadam w myślach sam ze sobą, udając, że poza mną nie ma świata. Ani otchłani i jej siostry bliźniaczki, ani bogów, ani nawet spajderki. Jestem sam, więc wszystko widzę lepiej.

Niech się tylko skupię, a na pewno dam radę.

Powinno mi się udać. Taką mam robotę – skupiać się.

2.

Ostatnio moją jedyną rozrywką w godzinach pracy stały się wizualizacje battli ochrony z infospami. Jedyną, bo tylko taką dopuszczała spajderka – laska słodka i darząca nas matczynymi uczuciami, ale ostra i z wymaganiami z najwyższych leveli. Niby stały jakieś stoły do pinga i sokera w bezstresowni, ale wiadomo – co wizja, to wizja. Ciągi cyfr zmieniające się w dywizje pancerne toczące boje ze smokami pobudzały galaretę większą skalą impulsów niż jakieś tam nudne pinganie. Intra najeżała się od ognia i pocisków, a ty miałeś, człowieku, chwilę oddechu od zmagania się z potopami danych. Zero ingerencji. Tylko sobie oglądałeś. To i tak dużo. Ludzką mamy spajderkę, nie ma co. Bywają firmy pozwalające tylko na profepleje, którymi nikci nasiąkają do tego stopnia, że nawet wracając do domu, podbijają statystyki w ugłaskiwaniu klientów albo dyscyplinowaniu niktów o mniejszych levelach.

Guru z krain słodkich snów twierdzą, że mogą cię wyciągnąć z cugu i dryfu, jeśli im pomożesz, jeśli będziesz chciał. Bzdura. Nikt normalny nie chce, to raz. A dwa, że cug zawsze w tobie siedzi. Nie twoja wina, sam sobie tego nie zrobiłeś. To oni. Zaczęli cię, nim się nawet narodziłeś. Zadbali o to tatuś z mamusią dzielnie wspierający pieprzyćsystem! dla twojego dobra. Więc ciupiesz w edugry, grontemplacje, społgry i ani się spodziewasz, a jesteś już bardziej ludens niż sapiens. W czym nic złego, bo cała reszta ludzkości, poza golcami zagrywającymi się w odciętych archaikach sprzed półwiecza, jest taka sama jak ty. Niemniej zawsze w końcu pojawia się ktoś, kto powie ci, że możesz z tego wyjść. I jeśli trafia na właściwy moment, kiedy akurat rzygasz na multimpresie albo zdychasz na kacu dzień po niej, może się zdarzyć, że mu uwierzysz.

Jeśli jednak będziesz miał naprawdę dużo szczęścia, to gdy będzie ci zawieszała galaretę z tęsknoty za dryfem, spotkasz porządną spajderkę, a ona da ci substytut lepszy nawet niż cug.

Mam dziewięćdziesiąt sekund oddechu na każdą godzinę dłubania. Łapię chwilę, odrywam skupienie, a potem, wyluzowany jak po resecie, wracam do roboty.

W samą porę. Właśnie przytaszczyła swoje co do grama pięćdziesięciokilogramowe, zwiewne cielsko paniusia w potrzebie.

Wtargnęła do klitki spajderki niczym enpec na skrypcie. I oczywiście oniemiała, bo spodziewała się spajdera, a nie ślicznej laski. Z paniusiami zawsze tak. Gość jak zobaczy spajderkę to albo się spieszy, albo napali – w każdym razie na pewno nie zdziwi. Paniusie odruchowo zaczynają się rozglądać za jakimś facetem, który ich zdaniem powinien szefować naszemu bajzłowi. Jak spajderka ma dobry humor, to robi je w jajo, wzywając kogoś z nas, żebyśmy poigrali z babiszczem, odgrywając wielkiego patriarchalnego bossa.

Tego przedpołudnia nie miała dobrego humoru. Jakieś gówno wlało w Intrę. Infospamy nadlatywały całymi dywizjami i ochrana ledwie nadążała z likwidowaniem zagrożeń, a co tu dopiero gadać o łataniu wyłomów. W dodatku spajderka pożarła się ze swoim frelastym trepem, co mocno ją podkopało. Ku naszej radości, oczywiście, bo my wszyscy, jak jeden, kochamy się w spajderce na amen i marzymy, żeby jej trep odszpicował się na wieki wieków.

Czy bowiem można jej nie kochać? Tej kruszyny spinającej w kok czarne jak heban włosy, dopiękzone tylko na samiusieńkich końcówkach subtelnym muśnięciem różu, niczym pierwsza zapowiedź poranka, gdy staczasz się do domu po całonocnym multi na mieście. Zawsze w białej w ironicznie kanarkowy unikorp, podkreślającej wąskie usta błękitną fluoszminką. Łajzy, które tu przychodziły, spodziewały się zobaczyć szalonego acz seksownego mnemonika wyciągniętego z filmowej prehistorii i spajderka dawała im to, plus coś jeszcze – swój własny styl. Wyglądała dla nich jak wcielenie wyuzdanego snu wielbiciela neonów, a równocześnie jak wyzwolona cyber domina z korpo. Frajerzy dawali się zauroczyć tej wizualizacji, a my kochaliśmy spajderkę właśnie za to, co oni przegapiali i za to, że kręciła nimi jak chciała.

Nami zresztą, prawdę mówiąc, też.

– Proszę usiąść – raczej poleciła niż zaprosiła syknięciem typowej korposuczy i paniusia, ciągle skonsternowana, opadła na fotel. Spajderka rzuciła dyskretne a wymowne spojrzenie fiołkowych oczu właśnie mnie, więc oddałem się jej jak elfka wiedźminowi i już razem guglaliśmy paniusię od stóp do głów przez oczy spajderki, moje zerkanie zza biurka i przez Intrę.

Paniusia jak paniusia – syntetycznie odpicowana z biofotem rozsmarowanym na bilbordowej fejsuni, brzoskwiniowymi włosami jak tchnienie zefirku o świcie i wielkim fiu-bździu w głoweczce. Widziałem cały ten syf w jej puszcze, bo zerkałem w jej plusy. Całą galaretę poobwieszała rojami pasożytów sprzedawanych jako symbionfy, więc otwarta na każdego trepa nadawała jak latarnia morska na wyspie zombie. Wykopałem kilku podczepionych pod nią cwaniaczków i podłączyłem ją pod pseudona naszej ochrony. Wiele to nie dało, bo transfer i tak zapychały jej roje społecznościówek. Równocześnie uprawiała jakąś farmę dla siebie i sześciuset znajomych, szukała skarbów Atlantydy z psiapsiułką z liceum równie głupią i obciążoną jak ona sama oraz robiła sto innych otepiających czynności w każdej chyba grze, jaka zapukała do jej konta. Od migotania zdobywanych osiągnięć można było dostać płasawicy. Jej plussystemy ledwie zipały, jej n-płuca obciążały dodatkowo serce chłodziarkami wyjąłymi z przepracowania na pełnych obrotach,

ZAKŁADZINY

BARTOSZ DZIAŁOSZYŃSKI

2.

Serdeckiego znali od dwóch lat. Ścisłej mówiąc, widzieli się z nim trzy razy w życiu. Pierwszy raz było to dwa lata temu, kiedy huragan po raz pierwszy zniszczył ich dom, tuż po rozpoczęciu budowy. Drugi raz – w zeszłym roku, kiedy kasztanowiec złamał się i zdemolował dach oraz dopiero co zbudowaną werandę. I Trzeci – teraz, kiedy ponownie stracili dach i pierwsze piętro.

Podczas każdego spotkania Serdecki ubrany był w ten sam brązowy garnitur i miał ze sobą tę samą skórzaną teczkę. Anna zapamiętała, że za pierwszym razem zrobił na niej wrażenie dynamicznego, prężnego faceta, młodego fachowca, który wykonuje swoją pracę w sposób profesjonalny. Jak z reklamy, łącznie z amerykańskim uśmiechem. Minął rok i znów się spotkali. Ania była trochę rozczarowana tym, że za drugim razem Serdecki nie dorównał swojemu wspaniałemu wizerunkowi. Owszem, jego działania wciąż były bez zarzutu, profesjonalne, ale poza tym nie był już taki świeży, a na pewno nie pociągający. „Nudny rutyniarz, który nie widzi niczego poza swoją pracą” – pomyślała. Za trzecim razem było jeszcze gorzej. Serdecki utył, jego twarz poczerwieniała, a kark ledwie mieścił się w kołnierzyku źle dopasowanej koszuli.

Serdecki dał im papiery do przeczytania. Dokumentacja zniszczeń sporządzona przez rzeczoznawcę. Odpowiedź na podanie o odszkodowanie. Aneks do umowy o ubezpieczeniu mienia od ognia i innych zdarzeń losowych. Joachim trzymał każdy z tych dokumentów w rękę wystarczająco długo, aby móc udawać, że go przeczytał. Ania nawet próbowała skupić się i przestudiować, ale wiadomo, jak to jest ze studiowaniem dokumentów w obecności obcej osoby czekającej na podpis. Owszem, przeczytała, zrozumiała słowa, ale nie była w stanie uświadomić sobie ich wszystkich konsekwencji.

– Odszkodowanie będzie wypłacane w ratach miesięcznych – powiedział agent ubezpieczeniowy. – Pierwsza rata wpłynie w miesiącu następującym po zatwierdzeniu wypłaty odszkodowania przez dyrektora oddziału. Czyli prawdopodobnie za trzy miesiące.

– W zeszłym roku czekaliśmy pięć miesięcy i nie dostaliśmy pełnej kwoty, jaka figurowała w wycenie szkód przez rzeczoznawcę – zauważyła Ania.

– Już o tym rozmawialiśmy. Musieliśmy zweryfikować dokumentację, były pewne nieścisłości, sami państwo wiecie.

Joachim uśmiechnął się.

– Teraz to powinniście pójść już rutynowo... W końcu to już trzeci huragan demoluje nasz dom. W przyszłym roku wasi eksperci od dokumentacji powinni stać w blokach startowych, kiedy tylko zacznie się sezon wiosennych burz. Ciekawe, czy kiedykolwiek uda nam się ukończyć budowę domu...

Ania szturchnęła męża w bok, rozzłoszczona jego żartem.

– Ej, wypluj te słowa!

Serdecki otworzył usta, jakby chciał powiedzieć coś ważnego i nieprzyjemnego, ale zawahał się. Nawarscy zauważyli, że jest za-

kłopotany i chciałby coś dodać, tylko się krępuje albo boi. W końcu Ania zagadnęła:

– Tak? Czy jest coś...? – Wykonała gest ręką zachęcający do kontynuacji.

Agent firmy ubezpieczeniowej sapnął.

– Przeczytaliście państwo aneks do umowy?

Oboje jednocześnie sięgnęli po dokument. Pierwsza zaczęła czytać Ania. Serdecki nie czekał, aż dokończy. Zaczął tłumaczyć.

– Zmuszeni jesteśmy podnieść państwu stawkę ubezpieczenia od ognia i innych zdarzeń losowych ze względu na zwiększone ryzyko. Sami państwo rozumiecie: im większe ryzyko, tym większe stawki.

– Ile? – przerwał mu Joachim.

Ania podała aneks do umowy. Joachim powiedział bardzo spokojnie:

– Nie.

– Przecież to cztery razy więcej, niż płacimy w tej chwili! Czy taka podwyżka jest zgodna z prawem?

– Ta kwota składki nie wzięła się z powietrza. Wynika z ekspertyzy Instytutu Meteorologii. Chodzi o regularności w przechodzeniu silnych wiatrów przez określone obszary w określonych porach roku, szczególnie na przełomie zimy i wiosny. Wiecie państwo pewnie, że okresowe wiatry występują w dość regularnych korytarzach, to znaczy często przechodzą co roku przez te same obszary.

– Zauważyliśmy – Joachim zaśmiał się nerwowo. Serdecki zmieszal się.

– No tak. Oczywiście te korytarze okresowych huraganów co jakiś czas przesuwają się, co jest związane ze zmianami klimatycznymi. Tak się nieszczęśliwie składa, że po ostatnich zmianach trasa huraganów przechodzi właśnie przez ten obszar. I prawdopodobnie tak już będzie, dopóki nie nastąpi kolejna zmiana klimatyczna.

– Widząc miny Nawarskich szybko dodał: – Nie mówię tego po to, żeby państwa nastraszyć. Po prostu informuję o tym, co było zamieszczone w ekspertyzie, żebyście mieli pełny ogład sytuacji. Nasza firma przygotowuje mapę podobnych zniszczeń spowodowanych w ostatnich latach. Zniszczenia spowodowane huraganem są nieprzewidywalne, ale też można ustalić pewne regularności, pracujemy nad tym. Ogólnie zasada jest taka, że im bardziej czerwone miejsce na mapie, tym wyższa stawka ubezpieczeniowa. Państwa dom stoi w samym środku najbardziej czerwonego obszaru. Zresztą chyba nie muszę wam o tym mówić.

– A jeśli nie zgodzimy się na nowe stawki ubezpieczenia?

– Ubezpieczenie od ognia i przypadków losowych jest dobrowolne i wykupienie tej polisy zależy oczywiście wyłącznie od państwa. Biorąc jednak pod uwagę to, co przed chwilą sobie powiedzieliśmy, naprawdę powinniście...

– Wie pan co, może nie śpieszmy się tak. Skoro wasza firma stawia sprawę w taki sposób, to rozejrzemy się u konkurencji.

– Obawiam się, że niewiele to państwu da. Inne firmy ubezpieczeniowe też zamówiły takie ekspertyzy i też podniosły stawki. Jeśli nie wierzy mi pan na słowo, to może pan porozmawiać z nimi i potem wrócimy do naszej rozmowy.

Serdecki grzecznie pożegnał się i wyszedł.

APPOGGIATURA

(*Appoggiatura*)

JEFF VANDERMEER

(*Fragmety z Zielonej Tabliczki
legendarnego miasta Smaragdine*)

Autochtoniczny

Dziś na uczelni wrzuciłem mojemu koledze Faridowi żółtko do kawy, kiedy poszedł coś skserować. Żółtko wyglądało jak słońce znikające w głębokiej studni. Zapach przypominał mi o kurach na farmie moich rodziców i zaraz po tym o ojcu i jego wybuchach. Prawie zacząłem żałować, że to zrobiłem, ale kiedy Farid wrócił, nawet nie poczuł smaku. Był zbyt zajęty przygotowaniem materiałów o architekturze jakiegoś amerykańskiego miasta dla jednego z profesorów. Moim zdaniem jego praca zasługiwała na żółtko, zwłaszcza, że początkowo miał to być mój temat. Farid jednak zawsze pchał się do przodu, a na dodatek był artystą, a ja studiowałem tylko historię i religię. Długo jeszcze potrwa, zanim coś mi z tego przyjdzie.

Kiedy Farid wyszedł i budynek opustoszał, podpaliłem kosz na śmieci na czwartym piętrze. Użyłem kawałka sznurka jako lontu, żeby ogień pojawił się dopiero, gdy będę już w autobusie.

Po drodze do mieszkania, kiedy autobus mijał zwykle blokady i punkty kontroli, umieściłem w umysłach innych pasażerów obraz świątobliwego Hermesa Trismegistusa, Hermesa Po-Trzykroć Wielkiego, wypowiadającego nakaz: „Jutro zrobisz coś niezwykłego dla Zieleni ze Smaragdine”.

Wkrótce dotarłem do kompleksu. Wchodząc na górę, zatrzymywałem się na każdym piętrze i rysowałem kawałkiem kredy znaki, jakie akurat przychodziły mi do głowy. Gazety leżące przed niektórymi drzwiami darłem albo pokrywałem bazgrołami.

Wszedłem do swojego mieszkania, tego pudełka o szarych murach i szarych pokojach, i zdjąłem ubranie. Całe ciało pomalowałem na zielono i tak długo rzucałem się na ściany, aż zieleń wymieszała się z czerwienią krwi, a szarość znikła. Wyczerpany zatrzymałem się i kolejny raz odlałem na sponiewierany egzemplarz bluźnierczej książki, którą tak bardzo lubił Farid. Włączyłem telewizor, niegdyś stojący w moim rodzinnym domu, wciśnięty mi przez matkę przed wyjazdem do miasta, i w tej samej chwili rozbiłem ekran trzymanym w dłoni przyciskiem do papieru. Palce i ramię aż zadygotały od uderzenia.

Ale nic więcej się nie wydarzyło. Żadnego objawienia. Żadnego znaku.

Osunąłem się na podłogę i zacząłem płakać.

Kiedy wreszcie Zieleni mną owładnie? Co jeszcze muszę zrobić?

Kambistka

W stambulskim Anadolubank Hazine Tarossian miała już do czytania z wszystkimi. Pomarszczonymi i gładkimi, sztywnymi

i rozmiękłymi ze starości. Nowe banknoty zdają się jej pachnieć tuszem i szybko poruszającą się prasą. Niosą w sobie sugestię szorstkości i dymu, wprawiającą obrazy w ruch. Eksplozja słonecznika, pszczoła orbitująca wokół pyłków – to Holandia. Irlandia – silna twarz Jamesa Joyce’a, z *Ulissem* po drugiej stronie. Szelest arabskich liter na tle umocnień z czasów kalifów, w oddali turkusowa kopuła, ostatni ślad baśniowego Smaragdine – Egipt. Misterny wizerunek tajskiego króla Bhumibola spoczywającego na tronie, z mieczem na kolanach i z płonąca mandalą za plecami. Albo nawet portugalskie galeony, przechylone, z żaglami napiętymi przez szalejący wiatr, słońce w roli ozdobnego kompasu.

Hazine zaczęła wierzyć, że wartość takich cudów powinno się mierzyć czymś trwalszym niż kursy wymiany. Zwłaszcza turkusowa kopuła tak ją zafascynowała, że kupiła książkę o Smaragdine zatytułowaną *Mity Zielonej Tabliczki* i poprosiła kuzynkę o przysłanie kilku starych monet, które teraz trzyma w gablotce w swoim biurze w banku.

Od kilku miesięcy obraz kopuły pojawia się przed nią każdej nocy. Hazine patrzy na turkusową czaszę z góry, ta unosi się i zbliża coraz bardziej, aż wreszcie kobieta przenika przez jej powierzchnię i widzi odległe, ale wciąż się przybliżające: zieloną tabliczkę, zrujnowaną wieżę, całe starożytne miasto.

Sen jest tak wyrazisty, że Hazine zawsze budzi się łapiąc z trudem oddech, czując, jak rozwiązanie jakiejś wielkiej tajemnicy odpływa w ciemność. Przyjaciele przekonują ją, że sen ma po prostu związek z pracą, a jednak wpływa on na jej życie w nieoczekiwane sposoby, nadając niektórym ludziom i rzeczom żywy, pulsujący światłem kolor. Hazine nosi egipski banknot w portfelu. Ten ślad Smaragdine ma wielką moc, tak jakby miejsce musiało być ukryte, aby stać się realnym.

Czy to jest właśnie to? Siła pieniędzy? myśli Hazine, wracając rano do łóżka z herbatą i gazetą. Obok jej kochanek śpi wolny od snów.

Chiaroscuro

Wciąż szukałem zaginionej córki bogatego przemysłowca z Cypru, gdy miejscowi przyszli do mnie z kolejną sprawą. Usłyszeli, że zatrzymałem się w Hiltonie – Amerykanin i detektyw w mieście, gdzie ani jedni ani drudzy nie byli regularnymi gośćmi. Przysłany policjant, sterany starszy mężczyzna z bliźną przy lewym oku, dał jasno do zrozumienia, że najlepiej będzie, jeśli wsiądę do jego wysłużonego forda Fiesty z samotną policyjną syreną na dachu i wyruszę do spalonego słońcem miasta, żeby mu pomóc.

To była gówniana jazda przez chaotyczną masę wypłowiałych budynków bez śladu zieleni, która rozślawiała miasto od staro-

PRZYZIEMIENIE

(Planetfall)

ATHENA ANDREADIS

Dotknęła go ostrożnie – w jej umyśle rozpętała się nawałnica tęsknoty. Nieskończone zmagania, niepokój miłości, strach, pragnienia... A tymczasem wokół kopca i jego strażniczki zaczęły się zbierać inne morskie maryl, zwabione przez rozwijający się kwiat.

– O co poprosiłaś, dziecko? – spytała matka.

– Nie pomyślałam żadnego życzenia – szepnęła córka. – Ten amulet ławowców... do mnie przemówił...

W tej chwili zdały sobie sprawę, że Morska Róża wciąż się nie zamknęła. To był pierwszy raz, jedyny raz, gdy padły na nią promienie słońca. Zajaśniała barwami płomieni, które żywią wnętrza gwiazd. Dopiero wtedy się zamknęła.

Strażniczka kwiatu stała się największym bardem swego ludu. Jej ród zachował amulet, aż do tej nocy, gdy oddał go ławowcom, gdy oba Ludy wzniosły wspólną pieśń – i zrozumiały jej słowa.

II. Morze gwiazd

Cztery pokolenia po przyziemieniu

Cztery pokolenia po przyziemieniu, na Cudownej Dziewicy wybuchły spory. Ta piękna, acz surowa planeta wystawiała na ciężkie próby odwagę i siłę charakteru. Niektóre ogniska chciały rozpocząć uprawę oceanu, wbrew podjętej jeszcze przed przyziemieniem decyzji, że planeta pozostanie nie-tnięta. Spór był tak zawzięty, że niektóre tanegíri wystąpiły z rady i zaczęły zbroić swoje ogniska.

I tak Sefanír, tanegír ogniska Sóran-Kerís, pierwsza pośród równych, sięgnęła po swój latawiec, naciągnęła go na drzewcach do granic wytrzymałości i poszybowała w kierunku strzeżonego przez sztormy południowego archipelagu, aby zażegnać konflikt.

– Dlaczegoż mielibyśmy ufać tym, którzy chcą nas podzielić na silnych i bezsilnych? Tym, którzy nie wchodzą już w Śnienie? – spytała ciemnogłosa Sháita, tanegír Dhaíri. Śnienie... Równie niebezpieczne, co podążanie za pieśniami mieszkańców głębi. Byli tacy, którzy nigdy z niego nie wychodzili. Błądzili w nim z na w pół przymkniętymi powiekami, aż w końcu umierali.

– Mogę Śnić – odparła rosła Sefanír, podnosząc się – lecz jeśli uda mi się wyjść, ty zgodzisz się na rozejm i wrócisz do rady – dodała, a jej błękitne oczy rozblęskły.

Sháita zachichotała. Jej długie, srebrne warkocze rozlały się po czarnej tunice niczym pierzaste chmury. – Jeśli wyjdiesz, nie będziesz potrzebowała mojej zgody. Południowe ogniska pójdą za tobą bez sprzeciwu czy wahania.

Nazajutrz rano Sháita zaprowadziła ją do malutkiej izby wychodzącej na nieduży wewnętrzny dziedziniec. Ściany były

nagie i pozbawione okien, za wyjątkiem świetlika, wysoko w górze, odsłaniającego skrawek nieba. Sháita postawiła czarę z marís na kamiennej podłodze, po czym położyła dłoń na ramieniu Sefanír.

– Wolałabym, żeby nasz lud nie był podzielony, żebyśmy dotrzyмали naszych dawnych postanowień. Jeśli jednak mamy się zjednoczyć, nie mogę ci pozwolić na pominięcie tej próby – powiedziała cicho. – Pamiętaj o jednym, jeśli już zapomniłaś. Jeśli w twojej wizji pojawi się mężczyzna o włosach białych niczym zimowa morska trawa, natychmiast wyjdź, tak, jak potrafisz. Jeśli tego nie zrobisz, nie wyjdiesz już nigdy.

Poczekala, aż Sefanír opróżni czarę, po czym wyszła. Sefanír zanuciła pieśń, próbując zachować spokój. *Żadnego strachu, żadnego wahania... Od tego... Ode mnie... zależy przyszłość naszego ludu.* Nie czuła działania marís, poza dymnym posmakiem. Czas płynął. W świetliku na chwilę zajaśniał Małżonek, w całej swej pozbawionej chmur okazałości. Później przemknął jasny, migotliwy punkt: *Śmiałek*, wciąż latający na orbicie, choć dla jej ludu już stracony. W końcu, gdy barwy zaczęły odpływać ze skrawka nieba, podniosła się z podłogi, z mocnym postanowieniem, że nazajutrz spróbuje ponownie. Przysięgła swojemu ognisku, że nie wróci, dopóki nie zażegna rozłamu – lub nie zginie podczas prób.

Gdy wyszła na większy, zewnętrzny dziedziniec, dostrzegła mężczyznę siedzącego przy szmerzącej fontannie. Przed chłodem zmierzchu osłaniały go szaty koloru wieczornego nieba.

– Szukam Tanegír Sháity – powiedziała.

– Zaprowadzę panią – odparł głosem miękkim jak krok kota mgły.

Dhaíri to piękni mężczyźni, a do tego ponoć błogosławią swoje małżonki córkami – pomyślała Sefanír, wodząc wzrokiem po płynnych kształtach jego ciała. *Gdyby tylko na świat przychodziło więcej żywych dziewczynek... To istne szaleństwo, dzielić się na frakcje, gdy tak rozpaczliwie próbujemy utrzymać ciągłość wszystkich rodów.*

Wędrowali wąskimi korytarzami. *Dziwne* – myślała Sefanír – *z zewnątrz domostwo wydawało się mniejsze.*

Wprowadził ją do izby oświetlonej niedużą pochodnią.

– Tutaj zaczekamy na moją krewną – powiedział, z wdziękiem opadając na gruby dywan. Sefanír poszła w jego ślady. Po chwili wyciągnął ku niej rękę i zaczął leniwie wodzić koniuszkiem palca po jej obojczyku. Piórko byłoby cięższe niż jego dotyk. Fale ciepła i zimna zalewały Sefanír na przemian.

– To może potrwać, zanim ona tu przyjdzie – szepnęła. – Niejednej już dałem rozkosz. Mogę i tobie.

Rozejmu – pomyślała.

Gdy nachyliła się ku jego wypchnionemu ciepłu, przycisnęła ją do siebie. Poczula ostrą woń młodych liści. Ręce Sefanír błądziły po dzikim jedwabiu jego szat. Przez cienką tkaninę wyczuła blizny, przecinające jego plecy. Zbita z tropu, zła-

WYGNANIE JEDNYM KLIKNIĘCIEM

(One-Click Banishment)

JEREMIAH TOLBERT

WĄTEK UWIĘZIEN * Sześć lekcji wyniesionych z pobytu w więzieniu MAA

Opublikowano przez Hidr, wczoraj o 19:42

Tak, plotki mówią prawdę. Złapała mnie Wielka Matka (zwróćcie uwagę na czas przeszły, sugerujący, że wydarzyło się to w przeszłości, a więc już się nie dzieje – czy język nie jest zabawny?). Zanim zacznę, chcę, żeby jedna rzecz była jasna – każdy, kto zapyta mnie o to, kiedy Tometracker znowu będzie online, zostanie zbanowany na forum i dostanie sproga, który zamieni mu fiuta w kaktus. Jeśli nie wierzycie, że mam takiego sproga, zapytajcie @DedJonny'ego. Jeśli chodzi o TomeTrackera, to pracuję nad przeniesieniem serwerów. Ale jak serwery są umieszczone na orbicie, to wymaga to trochę czasu.

Niektórzy z was, dzieciaki, mogą nie wiedzieć kim jestem. Długo trzymałem się z dala od głównych for, bo nie mogę zdzierżyć tego nerdowskiego gówna, o którym tam gadacie. Sprawdźcie mój dwucyfrowy numer ID i drzyjcie, mł00k0sy. A jednak pojawiłem się tutaj, żeby dać wam ważną lekcję.

Każdy ma jakiś talent, ale mój diabelnie się przydaje, kiedy jesteś m4gicznym piratem (wrrrr!). Nie bez powodu mój nick brzmi Hidr. Sprawiam, że pewne rzeczy bardzo trudno znaleźć. Przez prawie dziesięć lat nie dałem się złapać bandziom i demonom MAA. Tak, według waszych standardów jestem starym przykiem. Kiedy zaczynałem, ściągaliśmy sprogi na modemach z szybkością 28.8. Mój 8086 ledwo dawał radę rzucać najprostsze zaklęcia. Poza tym, chodziłem do szkoły pod górkę bez sproga przyspieszającego. A, i muzyka, której wtedy się słuchało, była lepsza niż to wasze gówno. </stara pierdoła>

Używacie sprogów obronnych albo zaciemniających, które znalazłem w książkach albo samemu zaprogramowałem. Osobiście rozwinąłem zestaw trików, z którymi Wielka Matka nie potrafiła sobie poradzić. Do niedawna.

Środki, jakich używacie przeciwko MAA są warte tyle, ile wasza paranoja. MAA nie nadążała za naszymi taktykami i metodologią (podejrzewam, że zatrudnianie w swojej organizacji nieśmiertelnych czarodziejów urodzonych jeszcze za czasów jaskiniowców nie przyspiesza sprawy), ale miała też kogoś nowego, młodszego, kto pracował w ich Departamencie Antypirackim. Nie spodziewałem się, że złapie mnie jakiś pierdolony haker inżynierii społecznej.

Nie będę wchodził w szczegóły. To zbyt żenujące. Ograniczmy się do tego, że Wielka Matka nie dopadłaby mnie, gdyby nie moja słabość do nerdowatych rudych lasek. Trzymajcie się z dala od Craigslist, chłopcy i dziewczęta. Nadal zastawiają tam pewnie pułapki i honeypoty w postaci ogłoszeń zakochanych geeków, którzy nie istnieją. No dobra, może istnieją, ale na pewno nie ogłaszają się w obszarze „anonsów matrymonialnych” na Craigslist.

Znaleźli mnie, bo używałem mojego podrzędnego kradzionego iPhone'a, żeby zamaskować kilka blizn po trądziku pozostającym z mojej wstrętnej młodości. Nawet coś tak małego i wykorzystującego tak niewiele magii sprawia, że ich wróżki natychmiast cię dostrzegają, choćbyś nawet przebywał akurat w zatłoczonej restauracji. Lekcja numer jeden: przez cały czas zaciemniajcie. Powinniście mieć wystarczająco dużo magii, by to robić, a jeśli nie, lepiej ją zdobądźcie. (Sporo plików FTP można pobrać ze stron o spersonalizowanych sprogach).

Najgorsze jest to, że nie polowali nawet wtedy na kogoś tak dużego jak ja. Szukali po prostu m4gicznych piratów i mieli szczęście. Co tu dużo gadać. Ale wy chcecie poznać wszystkie krwawe szczegóły, ha. No to jedziemy.

Więc rzecz zaczyna się kiedy agenci MAA zasysają mnie do sprogą Skrzynki, uruchomionego na czymś, co przypomina nazyjnik. Ma go na sobie agentka w cywilu. Jak się okazało, był to minikomputer wielkości pendrive'a. Niesamowita sprawa. Dokończę to później -

- *Czekajcie, muszę zrestartować router. Dokończę w kolejnym poście.*

Opublikowano przez Hidr, wczoraj o 20:14.

W Skrzynce czas płynie zabawnie. Tracę jego poczucie, waląc w gładkie ściany i wykrzykując przekleństwa. Kombinuję z magią, żeby się stamtąd wydostać. Mam wystarczająco dużo czasu, żeby napisać w kodzie numerycznym sproga, którym mógłbym nadpisać model świata Skrzynki. Ale jestem Hidr, nie Escapr. Mam każdego sproga obronnego, jaki kiedykolwiek napisano, ale wybierając się na randkę, nie noszę ze sobą narzędzi do ucieczki. Błąd paranoi. To jest lekcja numer dwa. Kiedy MAA jest w pobliżu, paranoi nigdy za wiele.

Kiedy otwierają Skrzynkę, trafiam do celi przesłuchań razem z dwoma łowcami piratów z MAA. Ci dranie są tak stereotypowi. Mają na sobie czarne garnitury i siedzą w cieniu, jednak ich groźny wygląd psują zaniedbane brody i spiczaste czapki czarodziejów. Więc tak, mogę wreszcie powiedzieć, że na własne oczy widziałem nie jednego, ale dwóch agentów. Zgaduję, że nie noszą tych czapek wśród ludzi. A właśnie tam powinienem się teraz znajdować: wśród ludzi.

Zanim udaje mi się wklepać choćby „wiej” na moim sprogu *Uciekaj z więzienia*, Agent nr 1 traktuje mnie paralizatorem.

Jeśli ktokolwiek kiedykolwiek zaproponuje wam zabawę z paralizatorem, odmówcie. Kiedy leżę na ziemi, wijąc się w konwulsjach niczym potrzebujący działki épun meta-amfetaminy, Agent nr 2 przeszukuje mi kieszenie, zabierając mi telefon, palmtopa, pamięci USB i kilka zaklęć sentymentalnych, które najprawdopodobniej do niczego się



Agnieszka
Haska

Sympatyczne zlamusa pomysły



Jerzy
Stachowicz

W Muzeum Królewskiego Obserwatorium Astronomicznego w Greenwich między eksponatami służącymi do patrzenia w gwiazdy, odmierzania czasu i tego, co wynika z nudy wśród morskich fal, można oglądać również przykłady romansów nauki i magii. I choć James George Frazer w słynnej „Złotej gałęzi” nazwał magię *bękartą siostrą nauki*, między XVI a XVIII wiekiem właśnie w działaniach magicznych szukano rozwiązań całkiem naukowych problemów.

Najlepszym przykładem jest medycyna, a właściwie farmacja. Produkcja leków od zawsze łączyła podejście naukowe i magiczne. Świetnym przykładem są podręczniki praktyk medycznych, które ukazywały się w średniowiecznej Europie, takie jak „**Księga pijawkarza Balda**” czy „**Lacnunga**”. Były one kompilacjami ogólnej wiedzy o człowieku, magicznych formuł, obserwacji autorów, ziołolecznictwa i fragmentów tekstów starożytnych. Można było tam znaleźć tak znakomite rady jak ta: *pewna wielce doświadczona niewiasta powiedziała mi, że gdy bardzo już ją wycieńczyły częste porody, zjadła pszczołę i już nigdy więcej nie poczęła*. W spisach skutecznych terapii często pojawiały się sposoby, które idealnie wpisywały się w definicję Frazerowskiej magii sympatycznej: zwierzęta i rośliny zyskiwały uzdrawiającą moc przez podobieństwo – zarówno do objawów choroby, jak i do leczonej części ciała. Ludziom chorym na żółtaczkę zalecano np. picie rozgniecionych dżdżownic „żółtopięściowatych” podanych ze skwaśniałym piwem, przy tym właśnie kolor robaków miał zapewnić powodzenie w walce z żółtą cerą pacjenta. Równie magicznie używano w celach medycznych sępów, których czaszki leczyły bóle głowy (przez przykładanie?), mózg w postaci maści wcieranej do nosa leczył zapewne katar i bóle zatok, a nerki impotencję.

MAŚCIĄ I MIECZEM

Duży wpływ na rozwój magii sympatycznej miał działający w pierwszej połowie XVI wieku Phillippus Aureolus Theophrastus Bombastus von Hohenheim.



Oczywiście z takim nazwiskiem i tyloma imionami nie zostałby uznany za ojca nowożytnej medycyny – przyjął więc pseudonim **Paracelsus**. Chociaż udało mu się wprowadzić wiele poważnych rozwiązań dotyczących chemii, ziołarstwa, farmacji, to był człowiekiem swoich czasów i uważał, że wszystko jest częścią większego planu. Ludzkie ciało – właściwie jego ciało astralne – pozostawało, zdaniem Paracelsusa, w ciągłej zależności z wszechświatem, a znajomość astrologii oraz otaczającej przyrody miała pomagać w leczeniu całkiem przyziemnych przypadłości – nawet jeśli to leczenie na odległość. Nic dziwnego, że obok nowoczesnych metod udoskonalał te znane ze średniowiecznych ksiąg. Wierzył więc w magię naturalną i podobnie jak starsi koledzy uważał, że naturalne leki na różne choroby można rozpoznać dzięki sygnaturze, znakowi w wyglądzie zewnętrznym, który zdradza niewidzialną więź z leczonym organem. Obdarzona takim znakiem roślina miała zawierać substancje lecznicze.

Właśnie Paracelsusowi przypisano autorstwo tekstu „**Archidoxis Magica**”, w którym wyklada koncepcję leczenia na odległość i podaje przepis na tzw. maść mieczową. Tekst ukazał się co prawda prawie trzydzieści lat po śmierci Paracelsusa i jego autorem był prawdopodobnie jeden z uczniów Bombastusa, ale nikomu to nie przeszkadzało. Zasada działania maści była prosta: smarujemy nią broń białą, którą został zraniony pacjent, a samego pacjenta zostawiamy w spokoju. Niezwykłe właściwości maści sprawiają, że rana szybko się goi. Do jej przygotowania potrzebne były takie składniki jak: mech porastający czaszkę

JUBILEUSZOWY KONKURS NA OPOWIADANIE

ROZSTRZYGNIĘCIE Z DAWNA OCZEKIWANE



WYRÓŻNIENIA (PUBLIKACJA NA ŁAMACH „NF”):

- Karolina Bujnowska – „Złodziej dusz”
- Lucyna Grad – „Skomplikowana ciemność”
- Bartosz Kalinowski – „Uczeń Abdulla al-Hazzreda”
- Piotr Miński – „Drobnoustroje”
- Rafał Panas – „Krew Kasanowy”
- Artur Śliwiński – „Wartość sentymentalna”
- Robert Zamorski – „Chłopiec z zapalkami”

WYRÓŻNIENIA „CZASU FANTASTYKI” (PUBLIKACJA NA ŁAMACH „CZF”):

- Anna Grygier – „Klatka”
- Tomasz Przewoźnik – „Kwantowy człowiek”

Wszyscy finaliści otrzymają upominki książkowe w postaci pozycji z serii „Zwrotnice czasu. Historie alternatywne” wydawanej przez Narodowe Centrum Kultury, współtwórcą „Czasu Fantastyki”.

Teksty wyróżnione podane są w kolejności alfabetycznej - nie odzwierciedla ona kolejności ukazywania się tekstów w druku. Pierwsze z opowiadań zostanie zamieszczone w „NF” 6/13, a tekst zwycięski zaprezentujemy w „NF” 12/13.



insignis
w w w . e d i a

WYDAWNICTWO INSIGNIS KORZENIE NIEBIOS

KTÓRĄ KSIĄŻKĄ Z UNIWERSUM METRO 2033 SĄ „KORZENIE NIEBIOS”?

Akcja pierwszej nierosyjskiej powieści z cyklu Uniwersum Metro 2033 zaczyna się w rzymskich katakumbach. Razem z jednym z nielicznych ocalałych z Katastrofy katolickich księży – Johnem Danielsem wyruszamy przez skutą lodem postapokaliptyczną Italię by wypełnić powierzona mu misję – odszukać ostatniego członka kolegium kardynalskiego.

Wśród czytelników, którzy do końca maja nadeślą poprawną odpowiedź na nasz adres pocztowy lub internetowy (konkurs@fantastyka.pl), wyłonimy 10 laureatów, z których każdy otrzyma książkę ufundowaną przez Wydawnictwo Insignis.



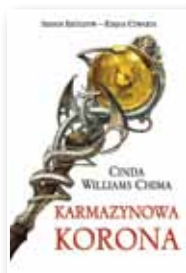
supernowa

WYDAWNICTWO SUPERNOWA SŁOWO I MIECZ

KTO JEST BOHATEREM CYKLU „GWIAZDA WENUS, GWIAZDA LUCYFER” WITOLDA JABŁOŃSKIEGO?

Dawno, dawno temu bogowie zsyłali pioruny, boginki płały w świetle księżycy, a krwiożercze strzygi i wilkolaki pustoszyły gościńce. Świat był niekiedy straszny, lecz swojski. Wszystko się zmieniło, kiedy syn Ziemomysła, Mieszko, przyjął chrzest. Rozpoczęły się wieloletnie zmagania... W wojnie bogów ludzie są tylko pionkami. Nie ma jasnego podziału na dobro i zło. Obie strony mają swoje racje, obie dokonują wielkich czynów i okrutnych zbrodni. Otchłanie Nawii, Zaklęty Bór, zatopione miasto i pole bitwy pod Płockiem to kolejne etapy ostatniego aktu tragedii. Z wrzącego tygla rzezi i krwi wyłoni się nowy świat. Historię zapiszą zwycięzcy.

Wśród czytelników, którzy do końca maja nadeślą poprawną odpowiedź na nasz adres pocztowy lub internetowy (konkurs@fantastyka.pl), wyłonimy 10 laureatów, z których każdy otrzyma książkę ufundowaną przez Wydawnictwo Supernowa.



WYDAWNICTWO GALERIA KSIĄŻKI KARMAZYNOWA KORONA

Galeria
Książki

ILE TOMÓW LICZY SERIA „SIEDEM KRÓLESTW” AUTORSTWA CINDY WILLIAMS?

Tysiąc lat temu dwoje młodych kochanków zostało zdradzonych – dla Aligera Waterlowa oznaczało to śmierć, dla Hanalei, królowej Fells, życie bez miłości. Teraz ponownie królestwo Fells zdaje się drzeć w posadach. Młoda królowa Raisa ana Marianna ma poważne problemy z utrzymaniem pokoju nawet w murach własnego zamku. Napięcia między czarownikami a klanami sięgnęły zenitu. W sytuacji, gdy sąsiednie królestwa próbują wykorzystać wewnętrzne waśnie w Fells do własnych celów, Raisa liczy na zjednoczenie swojego ludu przeciwko wspólnemu wrogowi. Jednakże równie groźnym przeciwnikiem może być ten, którego królowa darzy uczuciem.

Wśród czytelników, którzy do końca maja nadeślą poprawną odpowiedź na nasz adres pocztowy lub internetowy (konkurs@fantastyka.pl), wyłonimy 10 laureatów, z których każdy otrzyma książkę ufundowaną przez Wydawnictwo Galeria Książki.



BIBLIOTEKA AKUSTYCZNA KSENOCYD



LEKTOR AUDIOBOOKA „KSENOCYD” WYSTĘPOWAŁ W POLSKIM SERIALU O SŁYNNYM KARPACKIM ZBÓJNIKU. JAKĄ MIAŁ W TYM SERIALU ROLĘ?

Ender jako chłopiec uratował Ziemię przed najazdem Robali, ale wdzięczność ludzi nie trwała długo. Winą za wymordowanie obcej rasy obarczyli tego, który ich uratował. Natomiast Mówca Umarłych, twórca odnowy moralnej, który głosi szacunek dla wszelkiej formy życia, cieszy się uznaniem i podziwem. Nikt nie wie, że Ender i Mówca to ta sama osoba. Ten ostatni zostaje wezwany na planetę Lusitanę, gdzie odkryto kolejną formę inteligentnego życia. Prosiaczki po śmierci ich pierwszej formy cielesnej przyjmują formę drzewa. Okazuje się, że w procesie przejścia konieczny jest udział myślącego wirusa, który zagraża życiu ludzi. Kongres międzyplanetarny wydaje rozkaz zniszczenia planety. Kryzys narasta...

Wśród czytelników, którzy do końca maja nadeślą poprawną odpowiedź na nasz adres pocztowy lub internetowy (konkurs@fantastyka.pl), wyłonimy 5 laureatów, z których każdy otrzyma audiobook ufundowany przez Bibliotekę Akustyczną.

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW Z NUMERU 03/2013 „NF”

Wydawnictwo Jaguar Partials

Najnowsza powieść Dana Wellsa, planowana na lipiec 2013, będzie nosiła tytuł „Hollow City”.

Adrianna Wiśniewska - Olsztyn
Piotr Urbaniak - Łódź
Mariusz Maj - Warszawa
Krzysztof Pochmara - Marki
Paweł Kostrubiec - Lwówek Śląski
Monika Dawidowicz - Sokolniki
Jakub Król - Olsztyn
Adam Bodek - Skierniewice
Paweł Lorenz - Płock
Paweł Rafałowicz - Białystok

Electronic Arts Crysis 3

Łuk bloczkowy powstał w 1966 roku, a jego konstruktorem jest Holless Wilbur Allen.

Ewelina Macudzińska - Linne
Agnieszka Kocurek - Bielsko-Biała
Kazimiera Laszkiewicz - Konin
Daniel Szary - Kraków
Robert Woźniak - Bydgoszcz

Wydawnictwo Bis Samotnica

Powieść „Zły brzeg” Piotra Patykiewiczza została napisana (wg. słów autora) za ladą sklepu zoologicznego.

Łukasz Krauze - Katowice
Krzysztof Flis - Kraków
Anna Sobczuk - Legnica
Marta Kowalska - Raciążek
Grzegorz Wójcik - Wrocław
Elżbieta Sottek - Wrzeszczyna
Justyna Sokół - Choroszcz
Krzysztof Kukula - Nowy Łupków
Piotr Młynarczyk - Białystok
Michał Dusza - Wałbrzych

Wydawnictwo Dreams Hurysy z Katalogu i Obcy z Alfa Centauri

Autor powieści „Hurysy z katalogu” i „Obcy z Alfya Centauri” zadebiutował mikropowieścią „Eksycytoza. Z tamtej strony Trójkąta Bermudzkiego”.

Izabela Zabłocka - Łuków
Anna Urbaniak - Nietków
Marek Dziubek - Radzionków
Mateusz Majewski - Przewodny
Jarosław Plicko - Warszawa

Prószyński Media Sp. z o.o. ul. Rzymowskiego 28, 02-697 Warszawa

PRENUMERATĘ WYKUPISZ,

WPŁACAJĄC ODPOWIEDNIĄ KWOTĘ NA KONTO:

76 1140 1977 0000 2542 6100 1006

LUB PRZEZ STRONĘ INTERNETOWĄ

www.ksiegarnia.proszynski.pl



ZASADY
PRENUMERATY:

- ▶ prenumeratę należy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem od pierwszego zamawianego numeru na okres 12 miesięcy;
- ▶ reklamacje należy zgłaszać w ciągu dwóch miesięcy;
- ▶ koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty w banku lub na poczcie ponosi zamawiający.

PRENUMERATA	„NF”	„FWS”	„NF”+„FWS”
ROCZNA	84,00	32,00	108,00

MASZ PYTANIA?

▶ **zadzwoń:** (22) 27 81 727

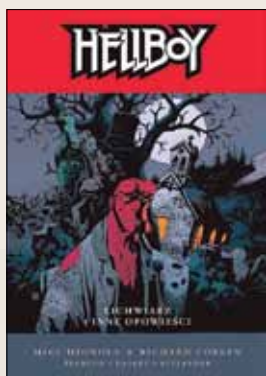
▶ **napisz:** Prószyński Media Sp. z o.o., ul. Rzymowskiego 28, 02-697 Warszawa lub prenumerata@proszynskimedia.pl

CENA ROCZNEJ PRENUMERATY „NOWEJ FANASTYKI” – TYLKO 84 ZŁ. PŁACISZ ZA 8 NUMERÓW, DOSTAJESZ 12!

Uprzejmie informujemy, że dokonując wpłaty, wyrażacie Państwo zgodę na umieszczenie swoich danych osobowych w bazie danych Prószyński Media Sp. z o.o. – wydawcy „Nowej Fantastyki”, z siedzibą w Warszawie, ul. Rzymowskiego 28, oraz na korzystanie z nich i przetwarzanie w celach marketingowych i promocyjnych. Prószyński Media Sp. z o.o. może udostępnić te dane innym podmiotom w celach dotyczących promocji produktów tych podmiotów. Podanie przez Państwa danych jest dobrowolne i przysługuje Państwu prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania. Prószyński Media Sp. z o.o. zapewnia ochronę danych zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity Dz. U. Nr 101 z 2002 r., poz. 926 z późn. zm.).

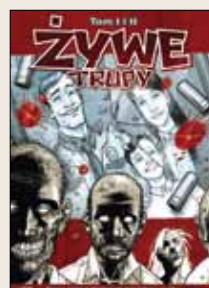
W DARMOWYM PDF-IE Z FRAGMENTAMI „NF” NA WWW.FANTASTYKA.PL

„CHMURKI
ZA MIEDZĄ”
– PAWEŁ DEPTUCH
O PREQUELU
„BLADE RUNNERA”



RECENZJA
KOMIKSU
„HELLBOY
– LICHWIARZ
I INNE
OPowieści”

NOG
ŻYWYCH
AUDIOBOOKÓW
MARCIN
ZWIERZCHOWSKI



„WING
COMMANDER”
– DZIEJE
SŁYNNEJ
SERII



SZCZEKAJĄC NA RPG.
MACIEJ PAROWSKI



TEGO NIE ZNAJDZIECIE NIGDZIE INDEJ!

Fantastyka

ADRES REDAKCJI:

ul. Rzymowskiego 28
02-697 Warszawa

Telefon 22 27 81 792
Faks 22 27 81 775

E-MAIL:

nowofantastyka@fantastyka.pl

WWW.FANTASTYKA.PL

Wydaje Prószyński Media Sp. z o.o.
ul. Rzymowskiego 28,
02-697 Warszawa

Prezes zarządu:
Maciej Makowski

Dział Promocji i Reklamy:
Artur Kaczorek, tel. 22 27 81 717
arturkaczorek@proszynskimedia.pl

Druk i oprawa:
ORTIS Sp. z o.o.,
86-050 Solec Kujawski, ul. Brukselska 8

Kolportaż:

Firma 2M Magdalena i Marek Szwed
ul. Poznańska 484, 05-850 Koprk
tel (22) 245-45-52

REDAKCJA:

Jakub Winiarski
redaktor naczelny
jakubwiniarski@fantastyka.pl

Maciej Parowski
ojciec redaktor
maciejparowski@fantastyka.pl

Michał Cetnarowski

Dział Literatury Polskiej
michalacetnarowski@fantastyka.pl

Marcin Zwiernicki
Dział Literatury Obcej
marcinzwiernicki@fantastyka.pl
Jerzy Rzymowski
Dział Publicystyki
jerzyrzymowski@fantastyka.pl

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, w publikowanych tekstach zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian i skrótów. Za treść reklam nie odpowiada.

Irina Pozniak

Dział Graficzny, tel. 22 27 81 734
irinapozniak@proszynskimedia.pl

STALI WSPÓŁPRACOWNICY:

Wojciech Chmielarz, Jakub Ówiek, Paweł Deptuch, Arkadiusz Grzegorzak, Agnieszka Haska, Rafał Kosik, Joanna Kulakowska, Kamil Lesiew, Waldemar Miasiekiewicz, Rafał Śliwiak, Łukasz Orbitowski, Bartłomiej Paszyk, Przemysław Pieniążek, Piotr Piękosz, Jerzy Stachowicz, Michael J. Sullivan, Peter Watts.
Laureatów konkursu literackiego prosimy o przelanie umówionych kwot na konto redakcji. Dopisek: na paliwo do jumbo jetów.

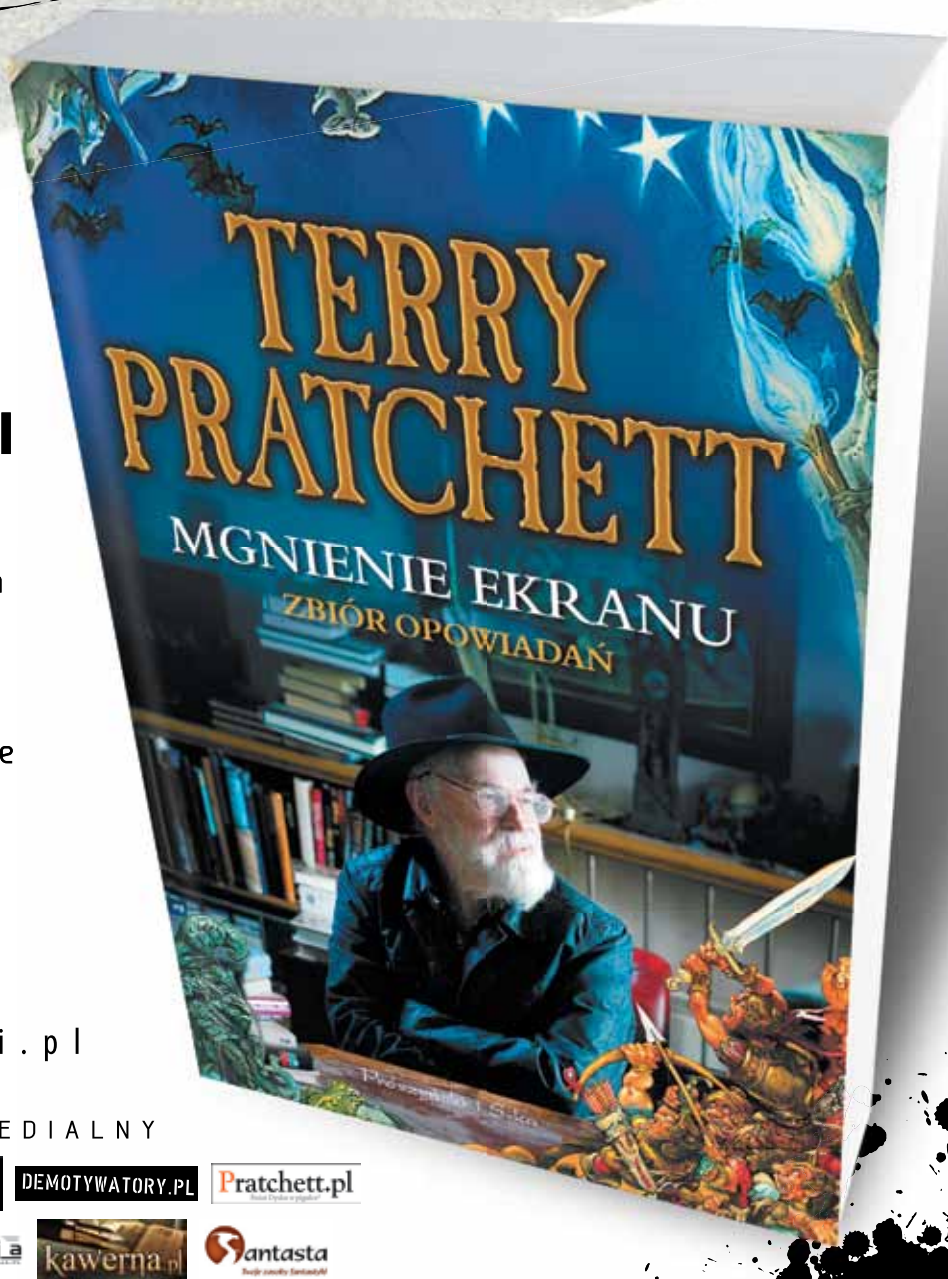
Wszystkie światy

Terry'ego
PRATCHETTA

**LITERACKA
GRATKA
NIE TYLKO
DLA WIELBICIELI
ŚWIATA DYSKU**

Ponad trzydzieści opowiadań mistrza humorystycznej fantastyki, od debiutu, po historie z kultowego Świata Dysku. Znajdziecie tu postacie i światy zarówno znajome, jak i czekające na odkrycie; a wszystko to przesyczone niemożliwym do podrobienia poczuciem humoru.

www.proszynski.pl



PATRONAT MEDIALNY



DEMOTYWATORY.PL

Pratchett.pl



NOC ŻYWYCH AUDIOBOOKÓW

MARCIN ZWIERZCHOWSKI

Rynek audiobooków w Polsce, choć prężny, do rozwoju potrzebuje rozgłosu. Ten zaś mogą zapewnić odważne projekty, jak pierwsza na świecie dźwiękowa adaptacja kultowego komiksu „Żywe trupy”.



Do niedawna ich najgłośniejszą produkcją była „Gra o Tron” na podstawie powieści George’a R.R. Martina o tym samym tytule. Osiem miesięcy pracy z ponad setką aktorów, w tym Robertem Więckiewiczem w roli Neda Starka i Agatą Kuleszą jako jego żoną, Catelyn, zaowocowało ponad trzydziestoma godzinami materiału i specjalną Złotą Kaczką, po raz pierwszy przyznaną komuś spoza świata filmu. Wtedy jednak cały splendor spłynął na wydawcę, Audiotekę.

Nowy projekt jest już w stu procentach ich dzieckiem. Oni to warszawskie studio Sound Tropez, a projektem jest audiobook na podstawie komiksu „Żywe trupy”.

ZOMBIE OPANOWUJĄ ŚWIAT

Wzrost popularności historii obrazkowej Roberta Kirkmana przypomina hipotetyczny scenariusz rozprzestrzeniania się epidemii zombie. Pacjent zero, a więc pierwszy zeszyt w ciągle powstającej serii (na dzień dzisiejszy ukazało się ich ponad 100), miał premierę w październiku 2003 roku. Pomysł był prosty – wykorzystać znany wszystkim horrorowy motyw zombie-apokalipsy i poprowadzić opowieść na serio, z naciskiem na realizm, przede wszystkim zaś skupić się na tych, którzy pozostali przy życiu. Nikt nie miał ratować świata, bohaterami nie mieli być ani prezydent USA, ani żaden superbohater, a ludzie tacy jak my, starający się przeżyć i przystosować do nowej rzeczywistości. Kirkman chciał stworzyć komiksowego tasiemca, potencjalnie ciągnącą się bez końca tenowelę, tyle że z zombie.

Seria okazała się sukcesem. Błyskawicznie podbiła serca fanów (i krytyków, o czym świadczy uhonorowanie jednym z najważniejszych branżowych wyróżnień, Nagrodą Eisnera), niczym epidemia zaczęła też infekować inne media. Powstały dwie powieści: „Narodziny Gubernatora” i „Droga do Woodbury” oraz gry wideo: „The Walking Dead” oraz „The Walking Dead: Survival Instinct” (kolejna jest w fazie produkcji). Prawdziwym ogniskiem zapalnym, dzięki któremu żywe trupy opanowały cały świat, stał się jednak produkowany przez stację AMC serial – w szczytowych momentach

oglądalność niektórych odcinków sięgała w Stanach kilkunastu milionów; od 10 lutego emitowana jest druga część trzeciego sezonu, producenci potwierdzili już, że powstaną kolejne serie.

Przy całej różnorodności adaptacji dzieła Kirkmana, do tej pory nikt nie zdecydował się na zrobienie na jego podstawie audiobooka. Przede wszystkim dlatego, że sama idea przenoszenia komiksów na to medium jest stosunkowo młoda i wielu wciąż wydaje się nieco kuriozalna. Powodem mógł być także fakt, że „Żywe trupy” to trudny materiał – nawet jak na komiksowe normy niezwykle dużo opowiada się w nich obrazem, nie brakuje plansz, na których nikt nie wypowiada choćby jednego słowa; historia nie ma też narratora. Prace nad dźwiękową adaptacją trzeba więc było zacząć od opracowania zupełnie nowego podejścia do produkcji audiobooków. Udało się to Polakom.

PRZEMOC Z UDZIAŁEM WARZYW

Miał brzmieć filmowo, mówi Michał Szolc z Sound Tropez, pomysłodawca i producent przedsięwzięcia. Chcieliśmy, aby słuchacz miał wrażenie, że słyszy dźwięk z telewizora, stojącego w pokoju obok, tłumaczy.

Zarządzone przez niego studio powstało niecałe cztery lata temu, obecnie są bodajże największym rodzimym producentem audiobooków. „Fight Club” Palahniuka, „Bajki robotów” Lema, biografie Steve’a Jobsa i sir Alexa Fergusona, „Pan Lodowego Ogrodu” Grzędowicza, „Atlas chmur” Mitchella, „Pięćdziesiąt twarzy Greya” i przede wszystkim nagrana w ubiegłym roku „Gra o Tron” – to nieliczne z ich produkcji.

Pełną parą ruszyli półtora roku temu, po przeprowadzce do nowej siedziby, na ulicę Rotmistrzowską. *Mamy cztery działające niezależnie studia*, opowiada Szolc, oprowadzając mnie po budynku, w którym co kilka kroków trafia się na dźwiękoszczelne drzwi, a ściany wielu pomieszczeń pokrywa powycinana w przedziwne wzory gąbka. Mimo trwających wciąż prac nad adaptacją „Żywych trupów”, nigdzie nie znajdują jednak wiader pełnych jelit czy kubków z krwią. *Używamy warzyw*, oświadcza Ramez Nayyar,

realizator nagrań. Jak się okazuje dźwięk wylewających się wnętrzności czy konsumowanego przez zombie mózgu najlepiej oddaje melon, a za każdym razem, gdy słyszemy odgłos łamanej kości, ktoś krzywdzi Boga ducha winnego pora.

Wszędzie roi się za to od mikrofonów i wygodnych sof. W jednym z pokoi młody dźwiękowiec (tutaj wszyscy są młodzi) pilnuje konwersji plików, w drugim zaś powstaje spot jednej z sieci komórkowych. *Nagrywamy kilka audiobooków na raz, produkujemy reklamy i udźwiękowiamy różne inne rzeczy*, wyjaśnia producent. Praca rzeczywiście wre – zbliża się godzina osiemnasta, mimo to budynku wciąż jest kilkoro pracowników, telefon Szolca nie milknie, a swoje nagranie kończy właśnie Jacek Rozenek, w „Żywych trupach” wcielający się w postać głównego bohatera, policjanta Ricka Grimesa.

I choć ekipa Sound Tropez ma ręce pełne roboty, wszystko wskazuje na to, że będzie jej przybywać – już teraz produkują również dla rynku francuskiego, a w planach mają podbój całej Europy. Po raz pierwszy też mierzą się z dystrybucją i promocją swojego dzieła, bo są nie tylko producentami, ale także wydawcą „Żywych trupów”.

DZIAŁAĆ NIESTANDARDOWO

Ewidentnie stawiają na ten projekt – robią go za własne pieniądze, po godzinach. Wykorzystują doświad-

książka – przez styl Martina – była jak gotowy do przeniesienia scenariusz. W przypadku komiksu trzeba było bazować na obrazku. Dlatego też w zasadzie jego praca niewiele różniła się od tego, co na co dzień robi reżyser na planie filmowym, bo tak jak ten musi obmyślać perspektywy i mieć na uwadze pracę kamery, tak Nayyar tworzył coś na kształt „ujęć”. Mnóstwo jest także scen, w których nikt nic nie mówi, a mimo to bardzo wiele dzieje się w warstwie dźwiękowej. *Plan był taki, aby narratora było jak najmniej, aby nie dominował*, tłumaczy Szolc. *Zaczęliśmy od nagrania wszystkich jego kwestii, systematycznie wycinaliśmy je jednak tam, gdzie można było je zastąpić efektami dźwiękowymi*, dodaje. Faktycznie, w adaptacji

pierwszego zeszytu głos Krzysztofa Banaszyka słyszemy dopiero po ponad dwóch minutach; otwierająca komiks scena pościgu i strzelaniny realizowana jest wyłącznie za pomocą dialogów i odgłosów z tła.

Skoro jednak produkcja jest tak wymagająca, dlaczego Sound Tropez wybrało właśnie dźwiękową adaptację komiksu jako swój pierwszy w pełni samodzielny projekt? Na Zachodzie prawie się tego nie robi, w Stanach zajmuje się tym firma GraphicAudio, ale nawet przy tak prężnie działającym rynku komiksowym, ich produkcje można policzyć na palcach obu rąk, w Polsce zaś próbowano z „Tytusem, Romkiem i A'Tomkiem”, ale fakt zrealizowania tylko jednego zeszytu świadczy o tym, że formuła się nie przyjęła.

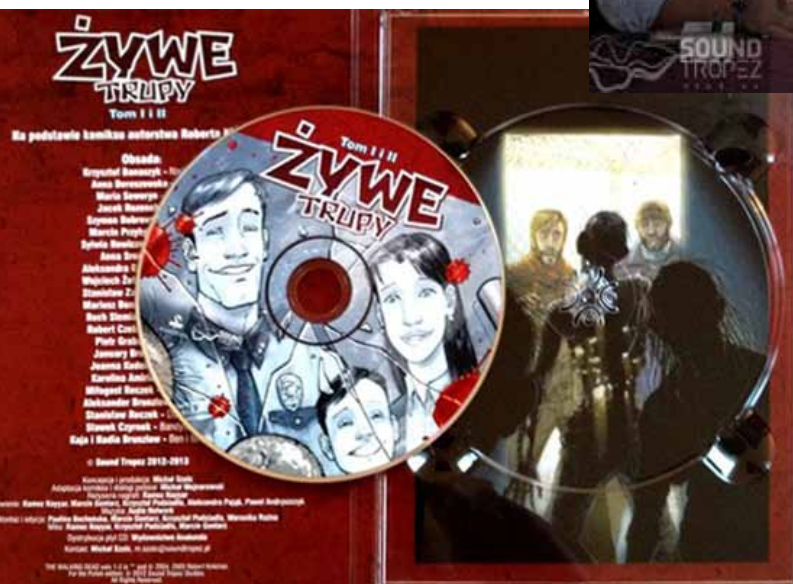
Tego typu niestandardowe pozycje budują rynek, wyjaśnia producent. *Mamy ambicje poszerzenia grupy docelowej odbiorców audiobooków, w większości na dzień dzisiejszy głównie mężczyzn, fanów fantasy. Stąd trop serialowy.*

TO NIE JEST AUDIOBOOK

Choć przy okazji dyskusji o „Żywych trupach” słowo „audiobook” odmieniane jest przez wszystkie przypadki, Szolc wolałby go nie używać. Zdecydowanie preferuje określenie „dźwiękowa adaptacja”, podkreślając ogromne różnice między tym, co stworzyli, a standardowymi książkami w wersji audio.

Odrzuca także określenie „słuchowisko”, choć właśnie do tej formy nawiązuje gwiazda przedsięwzięcia, Jacek Rozenek. *Polska ma niezłe tradycje teatru Polskiego Radia*, mówi, *ale za mało się tam dzieje w sensie formalnym, stąd kłopoty z ewolucją*. Rolę w adaptacji komiksu przyjął, bo lubi eksperymenty. *Poszukiwanie nowych form nie jest próbą zaskoczenia słuchacza, ale skomunikowania się z nim na bazie wrażliwości, w której żyjemy*, tłumaczy.

Faktycznie, efekt jego współpracy z Sound Tropez trudno przyrównać do innych dostępnych na rynku produkcji. Niezwykłą rolę w „Żywych trupach” odgrywa nastrojowa muzyka, choć kluczowe jest oczywiście tło, tak bogate, że standardem są kilkuminutowe sceny, w których wiele się dzieje, zrozumienie przebiegu akcji nie wymaga jednak objaśnień narratora. Trudno określić, czy dzieło warszawskiego studia zrewolucjonizuje rodzimy rynek audiobooków, pewne jest, że to projekt odważny (na przykład, zamiast postarzać bohaterów, woleli zaangażować bardzo młodych, kilkuletnich aktorów) i przede wszystkim wyróżniająco się na tle tego, co powstaje na świecie – amerykańskie produkcje GraphicAudio Polacy z Sound Tropez pozostawili daleko w tyle. Teraz czekają tylko, aż epidemia zombie przeniesie się na odbiorców audiobooków, a ich „Żywe trupy” podbiją rynek. W kolejce do sławy – kolejne tomy komiksu. ■



czenie zdobyte przy „Grze o tron”. *To była nasza pierwsza tak duża produkcja, wielu rzeczy uczyliśmy się w trakcie realizacji*, mówi Szolc, a Nayyar dodaje: *Ale i przy „Żywych trupach” kilka miesięcy zajęło nam wypracowanie odpowiedniej metody*. Produkcja rozpoczęła się we wrześniu, w sumie nagranie trzygodzinnego audiobooka (tyle ma wersja ostateczna) zabrało Sound Tropez prawie pół roku.

Najprostsze okazało się zdobycie praw, bo choć amerykański agent Kirkmana, gdy usłyszał ich propozycję, zapytał: *Ale jak?*, ostatecznie dał im zielone światło. Później musiał powstać scenariusz adaptacji, za ten odpowiedzialny był Michał Wojnarowski – bazował na angielskim wydaniu, pozostając wiernym materiałowi źródłowemu, dlatego osoby znające serial mogą być zaskoczone rozwojem wypadków, różnym od tego, co widzieli na ekranie.

Gdy studio miało już podstawę w postaci tekstu, można było zacząć pracę. Aczkolwiek, choć udało im się przekonać Amerykanów, że są w stanie to zrobić, czekało ich jeszcze wiele przecierania nowych szlaków. *„Żywe trupy” to dużo pracy, ale i dużo satysfakcji*, mówi realizator. *W „Grze o Tron” wszystko było podane na talerzu,*

WZLOTY I UPADKI WING COMMANDERA

ANDRZEJ KACZMARCZYK



Swego czasu kosmiczne symulatory były jednym z dominujących gatunków gier komputerowych. Dziś wydają się być melodią przeszłości. Nowych powstaje niewiele i nie odgrywają większej roli na rynku. Jest jednak seria gier z tego dumnego niegdyś gatunku, którą powinien znać każdy fan SF. Nawet jeśli nie tęskni do czasów, gdy joystick był obowiązkowym wyposażeniem każdego gracza, a za sterami myśliwca byłby zupełnie bezużyteczny.

PIKSELE W KOSMOSIE

Pierwszy „Wing Commander” trafił w ręce graczy w 1990 roku i szybko stał się najważniejszą grą w ofercie Origin Systems – nieistniejącego już giganta elektronicznej rozrywki, który dał nam legendarną serię „Ultima” i kultowy „System Shock”. *II Wojna Światowa w kosmosie* – tak mówił o swoim dziele Chris Roberts, odpowiedzialny za produkcję serii. Tak naprawdę, historia zmagania młodego pilota w długiej wojnie ludzkości z Kilrathi (wojowniczą i bezlitosną rasą humanoidalnych tygrysów) przywołała graczom na myśl raczej „Gwiezdne wojny” – w końcu nie sposób zasiać w kokpicie kosmicznego myśliwca i nie wrócić pamięcią do ataku na Gwiazdę Śmierci, co zresztą przynajmniej częściowo tłumaczy ogromny sukces gry Roberta.

Sukces ten był w pełni zasłużony. „Wing Commander” stanowił prawdziwie nową jakość. Oprócz świetnej rozrywki i grafiki ważną rolę odgrywała fabuła, która odzwierciedlała sukcesy gracza – jeśli dobrze radził sobie w kolejnych misjach, zakończeniem gry mógł być atak na do-

wództwo Kilrathi, a jeżeli gracz sprawował się marnie ludzie stopniowo spychani byli do defensywy i w końcu zmuszeni do odwrotu. Również tu zaczęła się tworzyć rozległa galeria bohaterów sagi Roberta. Zadebiutował tu, razem z anonimowym na razie, kierowanym przez gracza bohaterem-pilotem, między innymi James „Paladin” Taggart, jego przełożony i przyszły senator.

W wydanym rok później „Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi” fabuła była oczkiem w głowie twórców. Po zniszczeniu przez Kilrathi okrętu na którym służyliśmy w „jedynce”, bohater gracza zostaje przeniesiony na nieistotne stanowisko, z dala od linii frontu. Nikt nie wierzy w jego zapewnienia o zetknięciu się z nowymi, niewykrywalnymi myśliwcami wroga. Historię opowiedziano tym razem w znacznie bardziej filmowy sposób, zastępując często standardowe wprowadzenia do kolejnych misji niespodziewanymi zdarzeniami. Przedstawiono też szereg nowych postaci, które odegrały kapitalną rolę w uniwersum „Wing Commandera”, takich jak Todd „Maniac” Marshall, Kilrathi Ralgha nar Hallas służący w ludzkiej flocie i przede wszystkim skonfliktowany z naszym pilotem admirał Geoffrey Tolwyn. Z nowym, dynamicznym sposobem prowadzenia narracji, rozbudowaną fabułą i galerią pierwo- i drugoplanowych bohaterów, „Wing Commander II” stanowił niejako pierwszy krok na drodze do największego sukcesu, a w końcu upadku kultowej serii.

Z KAMERĄ WŚRÓD PILOTÓW

Obie gry zdobyły przychylność graczy i krytyków, ale prawdziwy przełom nadszedł w 1994 roku wraz z premierą „Wing Commander III: Heart of the Tiger”. W tym momencie tryumfy święciły gry wykorzystujące FMV – Full Motion Video, czyli filmy z prawdziwymi aktorami. Powstawało ich mnóstwo, i większość zarówno od strony rozrywki, jak i samych filmów, prezentowała się raczej tandetnie i amatersko. Origin Systems nie pozwoliło sobie jednak na podobną fuszerkę, i wykorzystano tę technologię do uczynienia swojej sztandarowej serii gier space operą godną jej kinowych inspiracji. W obsadzie znalazły się gwiazdy: w głównego bohatera, teraz znanego jako Christopher Blair, wcielił się Mark Hamill, rola „Maniaca” przypadła znanemu z „Powrotu do przyszłości” Tomowi Wilsonowi, „Paladin” przybrał postać Johna Rhys-Daviesa, a admirałem Tolwynem został wspaniały Malcolm McDowell.

Nowa gra przypieczętowała kultowy status serii. W jednomyślnie pozytywnych recenzjach mówiono o „pierwszym udanym interaktywnym filmie”. Rzeczywiście, Robertowi i jego drużynie udało się połączyć wszystkie zalety poprzednich gier

z filmem, o którego poziomie technicznym, fabularnym i aktorskim inne produkcje FMV mogły tylko pomarzyć. Trzecia gra zamknęła historię konfliktu Terrańskiej Konfederacji z Kilrathi w epickiej opowieści o zemście, zdradzie i desperackich próbach odwrócenia losów wojny, którą ludzkość przegrywa. Nie był to jednak koniec historii pułkownika Blaira.

Twórcy z Origin Systems nie spoczęli na laurach i poświęcili kolejne dwa lata na stworzenie swojego najambitniejszego projektu, kosztującego rekordową sumę dwunastu milionów dolarów „Wing Commander IV: The Price of Freedom”. Sam McDowell stwierdził w wywiadzie, że praca przy „czwórce” nie różniła się od tworzenia normalnego filmu. Złożona fabuła przedstawia świat po zakończeniu trwającego trzydzieści pięć lat wyniszczającego konfliktu, narastające napięcia wewnątrz Konfederacji stojącej na skraju wojny z sojuszniczą Unią Planet Granicznych. Kluczową rolę odgrywa tu admirał Tolwyn i jego skomplikowana relacja z Blairem, oparta tyleż na trudnej przeszłości, fundamentalnie różnych poglądach i wzajemnej niechęci, co szacunku dla wojennych dokonań.

„Price of Freedom” dla wielu jest końcem „growego” „Wing Commandera”. W 1996 roku Roberts odszedł z Origin i nie pracował nad wydanym zaledwie rok później „Prophecy”. Choć w sekwencjach FMV mogliśmy oglądać powracających do swoich ról Marka Hamilla i Thomasa Wilsona, ten nowy „Commander”, z nowym głównym bohaterem i antagonistami nie wzbudził już takiego entuzjazmu graczy ani fanów space opery. Moda na FMV w grach odchodziła do lamusa – już nawet „czwórka” powstała w momencie gdy powoli odwracano się od tej techniki, a „Prophecy” nie było dość dobre by pokonać zeitgeist. Kolejnej „pełnoprawnej” odsłony „Wing Commandera” już nie było. Nie znaczy to jednak, że na tym cała historia się kończy.

Z MONITORÓW NA EKRANY

W świecie, w którym do kin i telewizji trafiły przeróżne adaptacje gier – takich, jak „Super Mario”, „Street Fighter” czy „Mortal Kombat”, nikogo nie powinno dziwić, że swoich ekranizacji doczekała się tak filmowa i rozbudowana fabularnie saga jak „Wing Commander”.

Pierwsza, „Wing Commander Academy”, powstała w tym samym roku co „Price of Freedom”. Był to ściśle powiązany z grami serial animowany. Przedstawiał początki wojennej kariery Blaira i Maniaca pod dowództwem Tolwyna. Hamill, McDowell i Wilson użyczyli głosów postaciom, w które wcielali się w grach, zadbano też o wierne odwzorowanie znanego graczom świata. Mundury, okręty i myśliwce – wszystko zachowano takim, jakim być powinno. Jednak to nie dbałość o szczegóły, jakkolwiek ważna, stanowiła o poziomie tego niesłusznie zapomnianego serialu.

Naprawdę imponujące było dojrzałe potraktowanie wojennej tematyki. Nie był to prosty show dla dzieci, w którym dobrzy ludzie co tydzień spuszczały manto złym Kilrathi. Ciągłe zagrożenie, konflikty z przełożonymi i utrata przyjaciół w walce – wszystko to czekało w każdym odcinku na młodych kadetów i odciskało na nich swoje

piętno. Niestety, „Akademia” zniknęła z anteny po jednym sezonie, zostawiając nas z zaledwie trzynastoma odcinkami.

A potem „wydarzył się” film.

W 1999 roku, dwa miesiące przed podobną katastrofą dla fanów „Gwiazdnych wojen”, na ekrany kin wszedł z dawna wyczekiwany, pełnometrażowy „Wing Commander”. Mimo, że film wyreżyserował sam Chris Roberts, właściwie wszystko, co tylko mogło pójść źle, poszło. Fani „Wing Commandera” wiedzieli jak powinna wyglądać adaptacja lepiej, niż w przypadku jakiegokolwiek innej gry. Praktycznie widzieli już film, tyle że na monitorach swoich komputerów. Teraz chcieli po prostu zobaczyć to samo w kinach. Tymczasem w ekranizacji nie pojawił się ani jeden aktor z gier, a w dodatku Hamilla i Wilsona zastąpili Freddie Prinze Jr. i Matthew Lillard. Scenografia wyglądała inaczej. Mundury wyglądały inaczej. Okręty i myśliwce wyglądały inaczej. Wszystko wyglądało kompletnie inaczej – i dość tandetnie.

Gdyby to wszystko nie wystarczyło, żeby przyprawić wiernych fanów o mdłość, zmieniono poważnie historię świata znanego z gier, wprowadzając do wolnego od wszelkiego mistycyzmu uniwersum „Pielgrzymów” posiadających nadnaturalne zdolności nawigacji. Oczywiście Blair okazał się ich potomkiem i odkrył w sobie Moc. Co gorsza, filmowy „Wing Commander” nie prezentował się wcale lepiej dla laików: scenariusz najwyczejniej w świecie był niespójny, dialogi fatalne, a gra aktorska Prinze’a, Lillarda i Saffron Burrows (płk. Devereaux) wręcz żenująca. Na drugim planie pojawili się naprawdę dobrzy aktorzy, tacy jak David Suchet, Jurgen Prochnow czy David Warner, i należy oddać im sprawiedliwość – naprawdę się starali. Ale materiału, z którym przyszło im pracować, po prostu nie dało się uratować. Dla fanów kinowy „Wing Commander” był wręcz obraźliwy, dla reszty widzów nużący i groteskowy.

DZIEDZICTWO

Porażka filmu, ostateczny zmierzch epoki FMV i spadająca popularność kosmicznych symulatorów przypieczętowały los „Wing Commandera”. Jednak w przyrodzie nic nie ginie. W marcu 2012, po dziesięciu latach (sic!) wytężonej pracy, w sieci pojawiła się chyba najbardziej ambitna fanowska

produkcja naszych czasów: „Wing Commander Saga: the Darkest Dawn” – stworzona na bazie kodu Freespace II samodzielna gra, składająca się z 55 misji z oryginalną fabułą.

Nie próżnuje również Chris Roberts, który powrócił z nowym projektem, gotów odkupić filmowe winy. W listopadzie zebrał na popularnej crowdfundingowej platformie Kickstarter rekordową sumę 5,7 miliona dolarów na sfinansowanie produkcji gry „Star Citizen” – duchowego następcy „Wing Commandera”.

Wygląda na to, że po ponad dekadzie kultowa space opera powraca z hukiem. ■



Ten tekst, podobnie jak parę innych, które tu pokazałem, znajdzie się w drugim tomie „Małp Pana Boga. Obrazy”, który przygotowuję dla Narodowego Centrum Kultury. Rzecz będzie gotowa na Targi Książki, czyli dosłownie w ciągu najbliższego miesiąca. Kończę morderczą robotę z przyrządzeniem indeksu nazwisk do pierwszego tomu, by w ciągu tygodnia, zaraz po korekcie (redakcja całości skończona) przystąpić do łamania – tekstu, zdjęć, reprodukcji obrazów i plansz na circa ośmiuset stronach sporego formatu. Są w książce trzy rozdziały filmowe oraz po jednym o komiksie, malarstwie, multimediami, no i jest jeden komiks „Naród wybrany” z 1992 roku narysowany przez Jarka Musiała. Obcy z kosmosu i ABW zjawiają się tam w redakcji na Mokotowskiej w dniu jubileuszu X-lecia „Fantastyki” i „Nowej Fantastyki”. Potem akcja przenosi się w inne kultowe miejsca i na inne znaczące obiekty, to znaczy także w odległe przestworza, gdzie załoga rosyjskiej stacji kosmicznej zestrzeliwuje stację amerykańską na rozpaczliwe błagania – uwaga! – prezydenta USA.



SZCZEKAJĄC NA RPG

MACIEJ PAROWSKI



Nie wymyśliłem konfliktu graczy RPG i pisarzy, by go potem rozgrywać na łamach. Ale rzeczywiście paru autorów „Nowej Fantastyki” – bez wątpienia Rafał A. Ziemkiewicz i Jacek Ingot, może ja też we wstępniakach i Marek Oramus w recenzjach – pozwoliliśmy sobie w latach 90. XX wieku na spontaniczne zaczepki. Z wyżyn literackiego parnasu podkpiwaliśmy z graczy turlających swe kostki (stąd przezwisko „turlacze”) i wsłuchanych we wskazówki tzw. Mistrzów Gry. Na konwentach graczy przybywało, nas ubywało, zmieniały się proporcje i preferencje publiczności, więc te sztyrdstwa świadczyły nie tylko o poczuciu wyższości, ale i zaniepokojeniu.

Na Polconie w Lublinie A.D. 1994 w kuluarach wybuchł nie do końca jasny spór o nagrodę im. Janusza Zajdla. Podobno mało brakowało, by gracze doprowadzili do zwycięstwa niezupełnie literackiego tekstu autora ze swego grona. Oni też byli miłośnikami fantastyki. Wielu, zwłaszcza Mistrzowie Gry, inspirowało się literaturą, niektórzy próbowali nawet pisać, ale nie poznałem takiego, któremu by to wychodziło. To znaczy, znałem jednego – Jacka Komudę, który na początku lat 90. debiutował w „Nowej Fantastyce” młodzieńczym horrorem, a później wyrósł na nietuzinkowego pisarza i twórcę autorskiego systemu RPG „Dzikie Pola”. W drugiej połowie lat 90. Jacek zaglądał do redakcji z kolegą, by nam polecić ich wspólne audycje w radio WAWA. Demonstrowali tam RPG jako dowcipną zabawę przypominającą gawędę i słuchowisko, ze zjawiającymi się *ad hoc* przeszkodami i przeciwnikami, z atrakcyjnymi pułapkami, barwnymi przemianami i walkami, co wciągnęłoby mnie mocniej, gdybym był o połowę młodszy. Na moją postawę życzliwej rezerwy kolega Jacka zareagował gorliwą agi-

tacją. Powtarzał, że gry są taką samą sztuką jak literatura, a nawet większą, bo bogatszą o czynnik interaktywności i kreacji własnej, czego bierny czytelnik nie doświadcza, a i grupa zawsze więcej wymyśli niż pisarz w pojedynkę.

Ta w moim pojęciu herezja wielokrotnie wracała w wypowiedziach innych Mistrzów Gry. Nie chcieli słuchać argumentów o ubogim arsenale środków, jakimi dysponuje grupa improwizująca stereotypowe przygody typowych bohaterów – walczących, pokonujących przestrzeń, gromadzących fany. Takie głupstwo, jak piękno sztuki słowa, w ogóle nie zaprzętało ich uwagi. Nie dysponując najczęściej talentem ani rzemiosłem literackim, nie wytwarzali przecież tekstu, tylko wirtualną dramę, spektakl czy próbę spektaklu, bardzo jednostronny na tle szerokiej gamy literackich tematów i powinności. Można zagrać w bitwę na polach Pelennoru, atak na Gwiazdę Śmierci, podróż przez pułapki i okropieństwa Mordoru. Ale jak w grze RPG sprostać szaleństwu Hamleta, zagubieniu i osaczeniu pana K., jak wykiwać komputery podsłuchujące (i cenzurujące) obywateli „Paradyzji” Zajdla, jak przełożyć na rzuty kostką dylematy Knicica szamoczącego się między Oleńką i Radziwiłłem czy wreszcie – jak podczas takiej stadnej i odtwórczej niby-kreacji opowiedzieć o metafizycznych wątpliwościach dopadających bohaterów Dicka?

Nie odrzucałem gier, nie kwestionowałem ich uwodzicielskiej siły, bo doświadczyłem tej magii, słuchając w radio kolegów i podpatrując graczy na konwentach. Dowodziłem,



Pyrkon 2013 - Więcej graczy niż literatów!?



że gry RPG są z innego porządku, można i trzeba nazwać ich walory i ograniczenia, ale nie należy utożsamiać ich z literaturą, bo się zapłaci cenę śmieszności. Kiedyś fantastyki (i kina) broniło się przeciw literaturze, sztuki pop i komiksu przeciw sztuce, tzw. teatru otwartego przeciw zamkniętemu... co uważałem za właściwą strategię apologety nowych mediów. Chodzi o to by nazwać swoistość, odmienność, nowy atut czy kompetencję nowego medium i tym się puszyć, bo na strojeniu się w cudze pióra można i stracić, i nie zostać rozpoznany przez potencjalną nową publiczność. Idąc za McLuhanem – jeśli treścią środka przekazu jest środek przekazu (*the medium is the message*) – to treścią gry jest gra, a nie literatura. Tymczasem w literackich pierwocinach Mistrzów Gry, deklarujących związki z literaturą, irytująca była owa redukcja do wymiaru awanturniczego. Gry owszem, ale opowiadania nie powinny być takie.

Trochę jakby o tym mówił Andrzej Sapkowski w wywiadzie z 1995 roku dla wydawniczego informatora Prószyński i S-ka: *Mój debiut wypadł dość późno, udało mi się nie pisać w czasie, w którym moje piarstwo mogłoby podlegać dzieciennym kokluszom. Zacząłem drukować jako człowiek tuż przed czterdziestką, który deczko już przeżył. Filozofia życiowa wiedźminów?... Ona już była, nic specjalnie nowego na potrzeby tej prozy nie wymyślałem. Wiedziałem od początku, że nie interesuje mnie model fantasty podobny do lekcji strzelania, bodaj nr 2, który aplikowano mi jako oficerowi Wojska Polskiego. Idziesz z pistoletem Makarowa w łapie, a kiedy z ziemi podnosi się tarcza, to do niej strzelasz. Tarcza opada i trzeba iść do następnej. W fantastyce też tak się czasem idzie przez wrzosowiska i załatwia mieczem potwory. To są zabawy chłopców albo wojskowych, bo to są du-*

zi chłopcy. I Howarda, twórcy Conana, który przecież nie zdążył przestać być chłopcem. Ale w dobrej literaturze fantasy zawsze znajdziesz coś innego"¹.

*

Parokrotnie wracałem do tematu w rozmowach z Jerzym Szeją, teoretykiem i popularyzatorem gier, nauczycielem języka polskiego w liceum, także znawcą fantastyki (Jerzy jest jurorem Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego), ale nie udawało mi się go przekonać. Jerzy podarował mi parę książek, swoich i cudzych; czytałem je z zainteresowaniem, lecz pozostałem na swoich pozycjach.

Toteż, kiedy zjawił się w redakcji eks-Mistrz Gry z tekstem potwierdzającym moje zastrzeżenia, cynicznie skorzystałem z okazji. Miałem alibi, kiedyś drukowałem dwuczęściowy i bardzo zresztą interesujący tekst Jerzego dowartościowujący RPG². Tym razem głos zabral Filip Haka, autor przewrotnych miniatur literackich, upozowanych na hasła z encyklopedii, socjolog, nauczyciel filozofii, w swoim czasie Mistrz Gry. Filip w tekstach dla „Nowej Fantastyki”³ i „Z času Fantastyki”⁴ wyraził głębokie

1 Autoryzowany fragment wywiadu, który się na kolumnach informatora wówczas nie zmieścił. Andrzej to mówił, znając już pierwsze komiksowe albumy *Wiedźmina* (Polcha i mojej roboty), na które ku naszemu ubolewaniu pomstował. Nie wiedział, mógł się tylko domyślać, że przed nim adaptacje bardziej bolesne – marny film i imponująca, ale nieliteracka komputerowa gra, o których publicznie się już nie wypowiadał.

2 Jerzy Szeja, *RPG: interaktywna opowieść fantastyczna*, „NF” 2002, nr 1 i 2.

3 Filip Haka, *Podręczny generator scenariuszy do gier fabularnych (fantasy)*, „NF” 2008, nr 9.

4 Filip Haka, *Happeningi fantastyczne, czyli rzecz o grach fabularnych*. Do tekstu dołączony był uszczypliwy poradnik *Dwanaście obserwacji, o których powinien pamiętać Mistrz Gry*



Na Bednarskiej, patrz przypis 8



Gra we Wrońca (wg. Jacka Dukaja)

rozczarowanie możliwościami gier, wybijając ich schematyzm i intelektualne niedostatki. Szeja ostro replikował⁵, a Haka puentował spór szyderczym *shortem*⁶ (miniaturą literacką) – fikcyjną biografią Mistrza Gry, którego zdemoralizowani podopieczni brną na szeroko rozumiane życiowe manowce.

Trochę wbrew regułom stanąłem w tym sporze po stronie Haki, choć jako redaktor „Czasu Fantastyki” powinienem pozostać mediatorem. Ale miałem i mam wątpliwości wobec teoretycznych zabiegów Jerzego, który lubi stawiać RPG i literaturę na jednej płaszczyźnie, widzi w nich media pokrewne, niosące równie wiele artystycznych możliwości. Upierałem się, by patrzeć na gry, jak na nową dziedzinę i nie szukać na siłę literackich paranteli czy alibi, tylko analizować i kochać je dla nich samych.

Na marginesie tych sporów Filip Haka przypomniał pojęcia happeningu i komedii dell’arte, których użycie w kontekście gier Jurka Szeję drażniło, niekoniecznie słusznie. Swoistym happeningiem wydają się też tzw. ustawienia rodzinne Hellingera, które oglądamy w pierwszych scenach filmu „Uwikłanie” Jacka Bromskiego. To zabieg może trochę szalbierski i kacerski, ale prowokuje do pytań: Skąd biorą się ciekawe efekty podobnych improwizacji? Skąd wrażenie, że przypadkowi ludzie mogą tak wiele z siebie dać w inscenizacji cudzego konfliktu?

Pisałem o tym we wstępniku do „Czasu Fantastyki”: *Fantastyka starszego typu używała do takich spraw zwykłego (co też ja gadam!) seansu spirytystycznego. Jest on, co prawda, podobnie jak hellinge-*

Fabularnej, „CzF” 2008, nr 4.

5 Jerzy Szeja, *Gry narracyjne*, „CzF” 2009, nr 1.

6 Filip Haka, *Jacobs Wieland*, „CzF” 2009, nr 1.

*rowskie ustawienia, źle widziany przez chrześcijańskie ortodoksje, które zakazują przyzywania ciemnych mocy – natomiast jako chwyt artystyczny zagrywki z duchami i tamtą stroną uatrakcyjniają prozę i sprawdzają się znakomicie. Gdzieś na marginesie tych rozważań przypomniało mi się słówko «happening» i źle zaczęty spór między Filipem Haką oraz mną po jednej stronie i Jurkiem Szeją po drugiej – o literackie walory gier. Sądzę teraz, że podczas gier ulegają pobudzeniu podobne mechanizmy psychiczne, co w „Uwikłaniu”, lecz polega to na sięganiu do kulturowych zasobów uczestników gry, nie do ich prywatnych traum. Emocjonalnie może to mocno przerastać inwencję, jaką gracze ujawniają poza grą, a jednocześnie mało mieć wspólnego z literaturą. W jednej z krytycznych książek, które dostałem od Jerzego na zażeczenie, mówi się co prawda, że dowodem literackości gier jest fakt, iż instrukcje do nich zawierają coraz więcej stron opisowych, narracyjnych. Uciekałbym od takiej argumentacji, nie ilość, lecz jakość, czytałem opowiadania Mistrzów Gry, okazywały się często nic nie warte. Ale widziałem ich w akcji – i rzeczywiście byli to wtedy faceci dobrze obsadzeni*⁷.

Filip Haka odniósł się do tych kwestii w prywatnym liście z początku 2013 roku. Przypomniał, że skoro w 2009 roku w szkole przy ulicy Bednarskiej⁸ mógł współorganizować sesję RPG o stanie wojennym, i skoro nadal opiekuje się na Bednarskiej fakultetem RPG, to na miano zdeklarowanego wroga gier jednak nie zasługuje. Natomiast cały spór naszej trójki skomentował w liście następująco:

Nie wiem, czy ostra wymiana zdań to dobry zwrot, bo ostry był Szeja dla mnie momentami, za co zresztą dużej urazy nie pielęgnuję, ja natomiast atakowałem gatunek, a nie osoby, więc żadnej

7 Maciej Parowski, „CzF” 2011, nr 3.

8 Zob. Filip Haka, *Wehikul czasu na Bednarskiej 2/4*, „CzF” 2011, nr 4.



ostrej wymiany zdań tu nie było. Wiele z argumentów Jerzego Szeji jest dobrych, inne słabsze, mnie natomiast trochę wtedy poniosło, bo taki miałem nastrój krytyczny i rozliczeniowy z RPG, no i ten prowokacyjny ton w sumie chyba o tyle dobrze wyszedł, że wymusił reakcję.

Jedna sprawa, o której wspominasz [we wstępie do „Czasu Fantastyki” – przyp. aut.], jak dla mnie nie dość wyczerpująco, wydaje mi się ciekawa i ważna: akademiccy badacze zjawiska RPG, tacy jak Jerzy Szeja przy wszystkich swych zasługach popełniają moim zdaniem błąd wtedy, gdy zajmują się badaniem scenariuszy RPG (spisanego planu rozgrywki), uznając je za istotę fenomenu RPG. Przywołałem dla kontrastu komedię dell’arte i pojęcie happeningu, żeby pokazać, że moim zdaniem zjawiska RPG nie da się badać, analizując spisane scenariusze, RPG jest bliższe teatrowi improwizowanemu. Badacze jednak muszą coś badać, a łatwiej przecież badać zapisy niż ulotne sesje, których integralność obecność badacza lub próba nagrania może naruszyć. Dla mnie jednak RPG po prostu nie jest literaturą i to jest najciekawszy chyba punkt tego sporu.

Przystępując do układania „Małp Pana Boga. Obrazów”, miałem nadzieję poświęcić tym sprawom więcej czasu i miejsca. Może kiedyś się uda.

(2011–2013)

W nocy poprzedzającej wyjazd na Festiwal Fantastyki Pyrkon 2013 wysłałem Jerzemu Szeji ten tekst, a po powrocie miałem na ekranie gotową odpowiedź. Z radością przedstawiam ją czytelnikom, zamykając temat RPG, w każdym razie w tej książce:

Co do Twoich słów o RPG, to nie tak. Tu jest kilka nieporozumień:

1. Tyle mówię oraz piszę w swojej książce o scenariuszach RPG (fakt, Mochocki też), ponieważ nasze refleksje podlegają pa-

radygmatowi naukowemu. Twoje nie muszą: Ty wypowiadasz się od siebie bez aparatu naukowego i można to potraktować jako słowa w połowie drogi między twórczością artystyczną a publicystyką.

Ja staram się postępować zgodnie z wymogami nauki. I tak jak eksperyment w fizyce musi być powtarzalny (wraz z warunkami), tak ponieważ nie mam w przypadku RPG takiej pomocy w weryfikacji/falsyfikacji jak istniejące dzieła artystyczne uwiecznione na filmie czy w książce, odnoszę się do scenariuszy RPG, ponieważ one są zapisane.

Scenariusze RPG mają jeszcze mniej wspólnego z RPG niż scenariusze filmowe z filmem: aktorzy nie zmieniają ról aż tak bardzo, jak zmieniają świat i fabułę gracze, interaktywnie tworząc ową fabułę i jakoś świat.

Inaczej: scenariusze narracyjnych gier fabularnych analizuje się jako coś bliskiego literaturze, tak jak można by analizować scenariusze filmowe. Ale analizy dzieła reżysera to nie zastąpi, choć pomoże w zrozumieniu filmu (trzeba go jednak zobaczyć). Nic nie daje „zobaczenie” sesji RPG: trzeba w niej uczestniczyć na prawach gracza. Bez uczestnictwa mówienie o sesji to gaudium ślepemu o kolorach.

2. Znakomita większość książek jest bardzo słaba. Jak i filmów. Jak i sesji RPG. To zresztą jedno z Praw Lema.

Ale dobry film ma szansę zdobyć popularność, książka może być doceniona po latach. Sesja RPG może być znakomita, ale jest ulotna i niepowtarzalna.

Idziemy do kina zachęteni przez innych lub przez krytyków. Podobnie z książkami. W RPG można co najwyżej polecić dobrego gracza lub mistrza. Dobry gracz i dobry mistrz to rzadkość taka sama jak dobry autor.

Nie byłem na sesji RPG dorównującej „Hamletowi”. Ale też nie znam osobiście żadnego dramaturga na miarę Szekspira. Analogie są fałszywe. Znakomita sesja RPG jest tak samo prawdopodobna, jak znakomita książka. Ale raz napisana książka jest dostępna przez tysiące lat. Stąd możemy pamiętać o Szekspirze.



Może gdzieś jakiś Szekspir RPG aktualnie prowadzi sesję. Wie o tym cztery, pięć osób, a i one raczej nie mają możliwości porównania.

3. Byłem na sesjach, które przypominały „Trzech muskietierów” i bawiłem się lepiej niż przy Dumasiu.

Byłem na sesjach, które przypominały „Frankensteina” czy „Drakulę” i budziły we mnie podobne obawy.

Byłem na sesjach, które przypominały „Pulp Fiction” i bawiła mnie jątka jak u Tarantino.

Byłem na innych sesjach.

Wszędzie tam mogłem działać, co dawało mi radość niedostępną czytelnikowi i widzowi.

Z przyczyn praktycznych nie mogłem być na sesjach, na których pojedynczy bohater: Raskolnikow, Hamlet, Leon Zawodowiec coś robi (a pojedynczy protagonista to najczęstszy chwyt w książkach i filmach). RPG to zabawa dla grup. Sesje dla jednego gracza to rozrzutność czasu dla MG (tzn. Mistrza Gry), a najbardziej bawią interakcje z innymi postaciami graczy. To medium jak sieciowa gra komputerowa: nie bawi samotnych.

4. Nie ma najmniejszego sensu porównywanie RPG i literatury. Opis Maćka, Jurka pijącego piwo czy zabijającego smoka to banał, klisza, powtórka z rozrywki niewarta czasu czytelnika. RPG trzeba porównywać do wirtualnej rzeczywistości. A w rzeczywistości pijemy piwo i bawi nas to bez porównania bardziej niż opis picia, bo my to przeżywamy. RPG daje możliwość zabijania smoków, wampirów, kosmitów i prezydentów. Zdobycia bieguna, udziału w pojedynku rewolwerowców, modlitwy w nepalskim klasztorze, zaorania pola. Nie jest to to samo, co naprawdę to przeżyć, ale to jedyna możliwość wczucia się, wejścia w skórę, zasmakowania. Jakiegoś interaktywnego przeżycia.

RPG może być symulacją życia. Nasze życia są nudne dla postronnych. My zaś, jeśli działamy, nie nudzimy się.

dr Jerzy Szeja

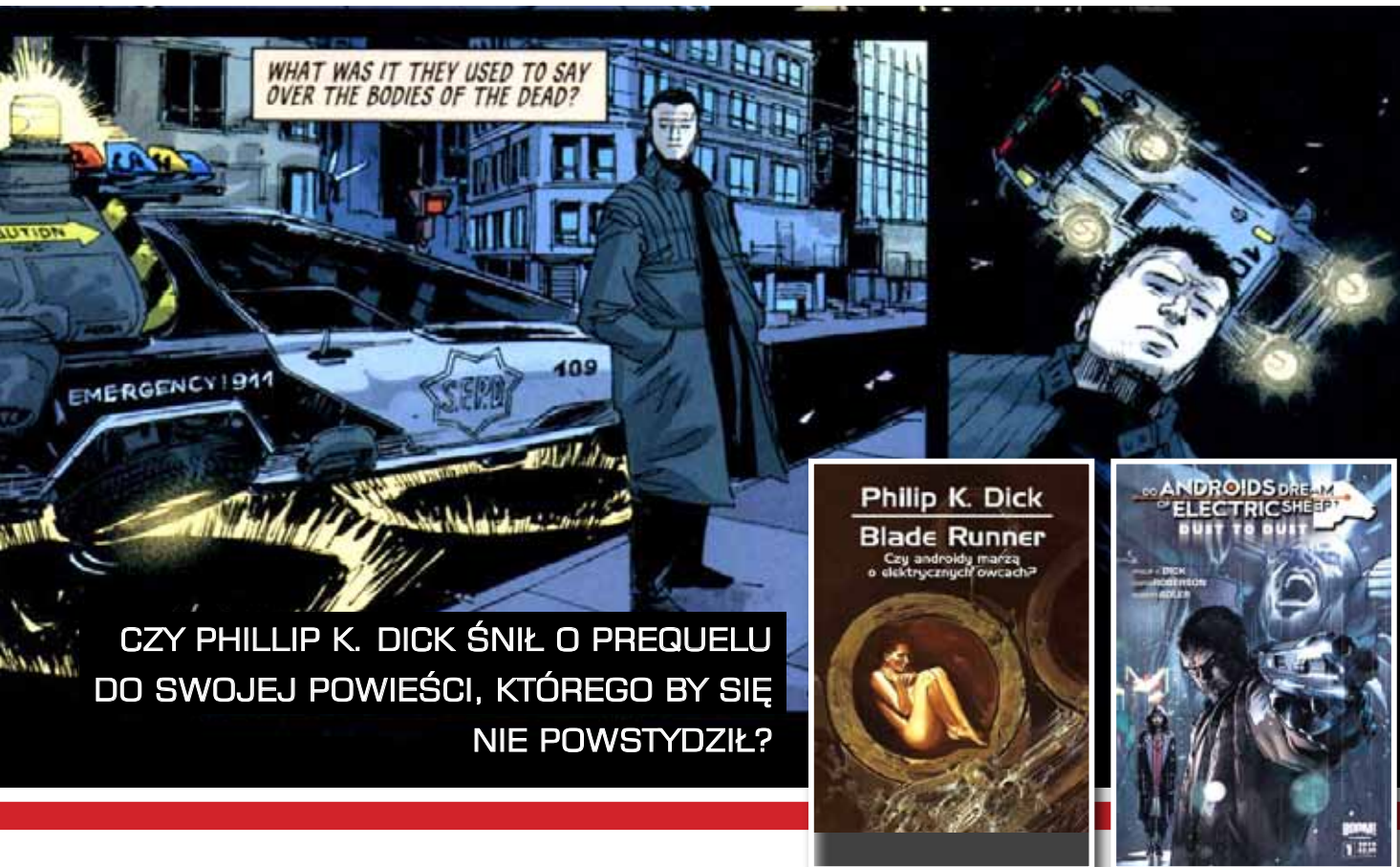


Fot. Jerzy Rzymowski



KTO POLOWAŁ NA ANDROIDY PRZED DECKARDEM?

PAWEŁ DEPTUCH



CZY PHILLIP K. DICK ŚNIŁ O PREQUELU DO SWOJEJ POWIEŚCI, KTÓREGO BY SIĘ NIE POWSTYDZIŁ?

Phillip K. Dick odcisnął olbrzymie piętno na literaturze, a swoimi utworami zainspirował dziesiątki twórców z przeróżnych dziedzin sztuki. Jedną z najstynniejszych powieści jest nagrodzona Nebulą i Locusem „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach”, która doczekała się znakomitej ekranizacji w wykonaniu Ridleya Scotta (uchodzącej za jedno z najciekawszych dokonań kina SF), adaptacji teatralnej, komiksowej, gry komputerowej, planszowej a także trzech autoryzowanych książkowych sequelei K.W. Jetera (w Polsce wydano dwa: Dzień rozliczenia i Noc replikantów). Ta mieszanka sensacji i filozofii, osadzona w realiach futurystycznego San Francisco rozpala umysły do dziś i pozostaje jedną z najlepszych książek w dorobku Dicka. W 2010 roku wydawnictwo Boom! Studios, z błogosławieństwem Electric Shepherd Productions (należącej do córek autora firmy zajmującej się adaptacjami dzieł Dicka na inne media) rozpoczęło publikację komiksowego prequela odpowiadającego na pytanie, kto polował na androidy przed Rickiem Deckardem.

„Do Androids Dream of Electric Sheep: Dust to Dust” rozgrywa się tuż po ostatniej wojnie światowej, której efektem było zanieczyszczenie radioaktywnym pyłem. Zwierzęta zaczynają

masowo wymierać, ludzie emigrują do pozaziemskich kolonii, a programator nastroju Penfielda, przyjacielski Buster i Merceryzm dopiero zagnieżdżają się w masowej świadomości. Z kolei łowcy androidów mogą jedynie pomarzyć o testach empatycznych identyfikujących zbuntowane maszyny. A modele C-V (efekt prac korporacji Grozzi) są znacznie groźniejsze niż znane z powieści Nexusu-6. Podczas, gdy te drugie chciały być wolne i traktowane na równi z ludźmi, wyposażone w moduły bojowe i zaprawione na polu walki C-V za cel postawiły sobie całkowitą eksterminację „brudnej i spoconej” ludzkości. Jedenaście takich egzemplarzy ukrywa się w San Francisco i wdraża swój okrutny plan. Charlie Victor (również C-V) zostaje przydzielony do ich eliminacji, a jedyną osobą, która może mu pomóc, jest Malcolm Reed, „specjal” posiadający gruczoł empatyczny wykształcony na skutek oddziaływania pyłu.

Scenarzysta **Chris Roberson** (współpracujący m.in. z Billem Wilinghamem przy odpryskach „Baśni”, pisarz SF, trzykrotny finalista World Fantasy Award i John W. Campbell Award) w przeciwieństwie do wspomnianego Jetera nie próbował na siłę zsyłać różnic pomiędzy filmem a książką (co w przypadku sequelei



spotkało się z ogromną krytyką), a skupił się jedynie na literackiej wizji Dicka. Opowiadając zupełnie nową historię, z innymi bohaterami, w nieco zmienionych realiach, zdał w pełni przenieść do niej ducha i atmosferę pierwowzoru. Zawarł w niej wszystkie pytania i bolączki towarzyszące Dickowi w jego twórczości. Deckard odnalazł w ludziach cechy robotów, z kolei pozbawiony uczuć Victor, w robotach szuka ludzkich przymiotów. Snuje teorie na temat człowieczeństwa, wylicza różnice między żywymi a „andkami”, zadaje pytania o zasadność czynów. Prócz filozoficznych dywagacji, całość obfituje w sensacyjne, pełne akcji wydarzenia, przeplatane licznymi nawiązaniami do książki, poszerzającymi o niej wiedzę (np. mamy wgląd w realia wojny będącej przyczyną radioaktywnego opadu) i fabularnymi twistami, dostosowanymi do obecnych czasów. Są też bonusy, umiejętnie wplecione smaczki w postaci obecności Twittera czy iPhone’ów.

Całość zilustrował nasz rodak, **Robert Adler** – prywatnie fan twórczości Dicka – który świetnie czuje klimat SF i cyberpunk, co udowodnił w gorąco przyjętych przez rodzimą publikę albumach „Breakoff” i „Overload”. Zaprezentowana wizja futurystycznego (ale jednak nie do końca) San Francisco, doskonale



koresponduje z tym, co opisywał Dick. Przsadziste, wyniszczone budynki, latające hoovery, rozpoczynający swą ekspansję chłamy, wszędobylski pył, depresyjna atmosfera – wszystko przedstawione wiernie i z oddaniem. Rysunki, choć momentami sprawiające wrażenie robionych w pośpiechu, uwiarygodniają intrygę, ożywiają miasto przyszłości i nadają odpowiedniej, wręcz filmowej dynamiki (odcinając się jednocześnie od adaptacji Scotta).

„Dust to Dust” zaplanowano na dziesięć zeszytów. Niestety niezadowolająca sprzedaż zmusiła autorów do skrócenia opowieści do ośmiu epizodów, przez co niektóre wątki zdają się być lekko przycięte. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to dzieło stojące na wysokim poziomie, z szacunkiem podchodzące do oryginału i przepełnione duchem Phillipa K.

Dicka. Dzieło, które choć przeszło bez większego echa, podobnie jak filmowy „Blade Runner”, mające szanse na zdobycie dużego uznania dopiero za jakiś czas.

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP: DUST TO DUST VOL.1 2. Scenariusz: Chris Roberson, rysunki: Robert Adler. Boom Studios 2010 2011. Cena: 9,99\$ + 12,99\$

DOUGLAS ADAMS

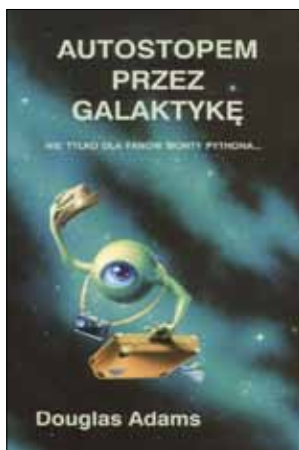
MONTY PYTHON PISZE SCIENCE FICTION CZYLI „AUTOSTOPEM PRZEZ GALAKTYKĘ”

Kosmiczne nieporozumienie

Artur Dent jest zwyczajnym Brytyjczykiem, kochającym ciszę i spokój łagodnym Ziemianinem, który pewnego dnia wychodzi przed swój dom i widzi kilkadziesiąt buldożerów przygotowujących się do rozbiórki. Dowiaduje się, że jego dom ma zostać zburzony, by mogła powstać nowa obwodnica. Wyburzenie jego domu przerywa pojawienie się statków kosmicznych, które mają za zadanie zniszczyć Ziemię, aby powstała nowa, hiperprzestrzenna trasa szybkiego ruchu.

Nie panikuj

Takie sytuacje są bardzo częste w twórczości Douglasa Adamsa. Główny bohater zostaje rzucony w wir wydarzeń, w których nie może się odnaleźć – co więcej, najchętniej nie brałby w nich udziału i zaszyłby się gdzieś, gdzie jest na tyle spokojnie, że może wypić herbatę bez statków niszczących planetę, na której aktualnie się znajduje. Gdyby jednak coś poszło nie tak, zawsze może skorzystać z tytułowego „Autostopem przez Galaktykę” – przewodnika po całym znanym i nieznanym Wszechświecie. Szczególnym atutem powieści są stworzone przez Adamsa petnokryste, wiarygodne postacie i to pomimo radosnej wy-



mowy pierwszego tomu. Cechy nadane bohaterom umożliwiły autorowi włączenie do książki najlepszych elementów komedii charakterów.

Brytyjski pomysłupek

Moim zdaniem, największym osiągnięciem, jeśli chodzi o cykl „Trylogia w pięciu tomach”, jest nagromadzenie w nim pomysłów, jakich science fiction jeszcze nie widziało. Uważam, że nawet jeśli ktoś nie lubi humorystycznych utworów, powinien przeczytać „Autostopem...”, żeby zapoznać się ze wszystkimi koncepcjami autora. Humor, swoją drogą, jest kolejnym atutem książki; nie można go moim zdaniem określić mianem innym niż „Bardzo Brytyjski”, koniecznie przez duże „B”. Biorąc tę książkę do ręki, możecie oczekiwać inteligentnego, a jednocześnie podanego w przystępnej formie humoru, który przykuje was do książki na długie godziny.

To czytać, nie czytać?

Ci, którzy jeszcze nie mieli okazji czytać „Autostopem...”, proszeni są o natychmiastowe wybranie się do najbliższej biblioteki i wypożyczenie kopii. Spieszcie się, bo nie wiecie, kiedy pojawią się kosmiczne buldożery.

KIR BUŁYCZOW

POSTAPOKALIPTYCZNE NAPRAWIANIE PRZECIEKÓW CZYLI „MIASTO NA GÓRZE”

Rosyjski Orwell

„Miasto na górze” jest zaliczane do klasyki science fiction. Po raz pierwszy opublikowane w 1983 roku w Polsce, opowiada o podziemnym społeczeństwie, które znalazło schronienie w mieście wybudowanym pod ziemią podczas wojny atomowej. Dla autora była to jednak tylko metafora dla ówczesnego społeczeństwa rosyjskiego, przez co książka znalazła się na liście ksiąg zakazanych w ZSRR. Społeczeństwo opisywane przez Bułyczowa jest podzielone na dwie kategorie: czystych i brudnych. „Czyści” cieszą się licznymi przywilejami i są grupą rządzącą, natomiast „brudni” to zwykli, zabiedzeni ludzie.

Prawdy zakazane

Wydaje mi się, że jednym z głównych powodów zakazania utworu w ZSRR był fakt, że „brudni” w książce nie są w stanie obalić opresyjnego reżimu „czystych” samodzielnie; potrzebują pomocy z zewnątrz. Jednak lud nie ma pojęcia, czy owo „zewnątrze” w ogóle istnieje; pamięć o życiu



na powierzchni zdążyła się już zatrzeć i przybrać formę legend i podań, w które gorąco wierzy główny bohater – rurarz Kroni. Można powiedzieć o nim, że jest everymanem, jednostką, która w utworze reprezentuje całe podziemne społeczeństwo „brudnych” i jego dążenia do powierzchni, tożsamer z wolnością. Przez to, że reprezentuje w utworze całe społeczeństwo, nie ma cech szczególnych ani wyraźnie zarysowanego charakteru – ale czytelnikowi z pewnością wystarczy jego upór.

Duszny klimat podziemi

Bułyczow świetnie potrafi oddać atmosferę miejsc zapomnianych przez człowieka. Kiedy główny bohater przemierza ciemne, wilgotne korytarze szukając rur, które wymagają naprawy, niemalże czuje się tę duszność na skórze. Autor bardzo umiejętnie buduje napięcie, dzięki czemu czyta się z zapartym tchem. Wrażenie zrobiły też na mnie świetnie skonstruowane opisy, które są na tyle plastyczne, że niemalże umożliwiły mi zobaczenie Miasta na Dole.

To czytać, nie czytać?

Szczerze polecam wszystkim, którym podobał się „1984” Orwella, bo „Miasto na Górze” jest dziełem o bardzo podob-

nym charakterze i wydźwięku. Polecam również wielbicielom klasyki science fiction i koneserom powieści postapokaliptycznych. Czytać!

PIOTR MROK

LITERACKA MASTURBACJA FRUSTRACJĄ CZYLI „OLIMPIADA SZALEŃCÓW”

Rzadko mam okazję trzymać w dłoni książkę, która potrafi mnie naprawdę zaskoczyć. „Olimpiadzie Szaleńców” Piotra Mroka udało się to, głównie za sprawą sposobu, w jaki autor operuje groteską i absurdem. Z początku zdawało mi się, że jest to zbiór prostych, śmiesznych opowiadań, ale z każdą kolejną stroną utwierdzałem się w przekonaniu, że moje pierwsze wrażenie było błędne.

Retoryka groteski

Obecnie słowo „groteska” kojarzy się głównie z czymś lekkim, łatwym i przyjemnym. Piotr Mrok przypomina prawdziwe znaczenie tego słowa, niczym dobry cukiernik przekładając jak warstwy tortu elementy komiczne z tragicznymi i podlewając je lukrem atmosfery dziwności i odrealnienia. Kiedy zaczynałem czytać tę książkę, z każdą kolejną stroną nasilało się dziwne wrażenie, że wierzchnia warstwa komiczna utworu jest jedynie słodką przykrywką dla poważniejszej tematyki. Krótko mówiąc, po wgrzyzieniu się w słodki lukier odkryłem zaskakujące pokłady gorzkości i zacząłem się zastanawiać, co jest jej źródłem.



Sfrustrowany świat

Świat przedstawiony w książce Mroka to świat wewnętrznej frustracji napędzanej ludzką głupotą, absurdem codzienności i niespełnionymi oczekiwaniami. Te trzy rzeczy są zarówno częściami, jak i paliwem podsycającym frustrację autora opowiadań. Umiejętnie przekuwa on swoje uczucia na absurdalne teksty, które pokazują nam rzeczywistość w krzywym zwierciadle i rozlicza się ze wszystkim: z rodziną, z Poczta Polska, z USA, a nawet z kotami.

To czytać, nie czytać?

Autor sam przyznaje, że pisarstwo jest dla niego rozmową z samym sobą, sposobem prowadzenia pamiętnika, a więc rozliczeniem z otaczającą go rzeczywistością. Przyjęta konwencja pozwala na zajrzenie do wnętrza jego umysłu. Czyta się łatwo i przyjemnie, a Mrok operuje prostym językiem, dzięki czemu tekst jest bardzo przystępny. Polecam zarówno koneserom prawdziwej groteski, jak i niedzielny czytelnikom. W końcu warto wiedzieć, co zrobić, kiedy prześladowuje nas kot wyposażony w działko solidnego kalibru.



ODROCZENIE APOKALIPSY

Bezrogi syn diabła ponownie wyrusza w tułaczkę po świecie w poszukiwaniu guza.



przedstawiony bardziej jako bierny świadek niż uczestnik wydarzeń, jawi się tutaj jako chłopiec do bicia i tarcza ochronna. Mignola po raz pierwszy w serii sięga po legendy i folklor amerykański, co jest bardzo odczuwalne i namacalne dzięki niezwykle talentowi Richarda Corbena.

„Ci, którzy na statkach wyruszyli w morze” to odpowiedź autora na popularny ostatnimi czasy gatunek piracki. Hellboy i Abe Sapien próbują powstrzymać Czarnobrodego, brutalnego pirata szukającego swej odciętej głowy. Opowieść bardzo sugestywnie zilustrował Jason Shawn Alexander. Mignola na chwilę powrócił jako ilustrator w „W świątyni Molocha”, gdzie przedstawił nawiedzane przez pradawne zło portugalskie miasteczko, nad którym unosi się duch Francisco Goi. I choć dawno już sam nie tworzył, wciąż z zachwytem ogląda się jego uproszczone, pełne mroku i grozy rysunki. Ostatnim shortem jest „Pieprzyk” z rysunkami Duncana Fegredo, będący swoistym prequelem do „Zewu Ciemności”. Jest to zabawny i przerażający jednocześnie rezultat wizyty Mignoli u dermatologa, powstały w drodze powrotnej do domu.

W odróżnieniu od poprzednich zbiorów, gdzie całość tworzył Mignola, ten album bardziej przypomina „Hellboy: Opowieści Niesamowite”, w którym różni zaproszeni twórcy prezentowali swoje interpretacje czerwonego chłopca. Po „Lichwiarzu...” coraz bardziej widać u autora niechęć do stawiania czoła ostatecznemu losowi jego bohatera. Kolejne tomy przybliżają Hellboya do tego celu tylko nieznacznie bądź wcale (jak w niniejszym przypadku), co może być lekko irytujące. Nie zmienia to jednak faktu, że wciąż jest to znakomita lektura miksująca grozę z przygodą i science fiction z magią. Czyta się jednym tchem. „Hellboy” jest i zawsze będzie gwarantem znakomitej rozrywki.

Paweł Deptuch

W poprzednim tomie Hellboy przybliżył się o krok do nieuniknionego przeznaczenia. Tym razem, w „Lichwiarzu” i innych opowieściach”, Mike Mignola robi krótką przerwę na drodze do apokalipsy i serwuje kolejny zbiór niepowiązanych ze sobą historii, w których Piekiełny Chłopiec wędruje po świecie i mierzy się z niebezpieczeństwami mitów i legend.

W tytułowym „Lichwiarzu” główny bohater trafia w rejony Apallachów, gdzie na swojej drodze spotyka paktującego niegdyś z diabłem wędrowca, Toma Ferrella. Razem przyjdzie im zmierzyć się z przeszłością tego drugiego, z wiedźmami i samym czartem. Hellboy,