

MARGINES

PAŹDZIERNIK 2018 SZKOŁA ● UCZNIOWIE ● PRASA

EGZEMPLARZ BEZPŁATNY
NAKŁAD WŁASNY

ZETESEK

WŚRÓD MGIEŁ

W numerze:

- 2 „Tymczasem”
- 2 O niepewności słowa
- 3 Wszystkich Świętych
- 3 Jak stworzyć własne imperium transportowe
- 4 Jak kupujemy gry?
- 6 Było, kiedyś, to

„Tymczasem”

Paweł Otak

O tym, co ważne między młodością i dojrzałością na deskach Teatru im. Juliusza Słowackiego

Pewnego dnia, wysiadając na przystanku niedaleko naszej szkoły, zobaczyłem plakat wraz z pseudonimami wykonawców, będącymi weteranami jak i czołowymi przedstawicielami obecnej polskiej sceny rapu. Miałem mały dysonans, kiedy zobaczyłem miejsce, w którym koncert miał się odbyć. Krakowski teatr, a w dodatku noszący imię jednego z najważniejszych polskich twórców literatury, był dosyć niecodziennym miejscem jak na takie wydarzenie. Tego samego dnia odkryłem, że za wszystkim stoi „Projekt Tymczasem”.

Wszystko miało miejsce szóstego października, kiedy spotkało się łącznie czternastu twórców. Czwórka z nich znacząco się wyróżniła, tworząc na potrzeby całego projektu reinterpretacje swoich najważniejszych w karierze utworów. Właśnie w ten sposób „Ukryty w Mieście Krzyk” Pezeta został nam przedstawiony w nowej odsłonie przez Żabsona, a jego „Piromanem” zajął się Pezet. Podobnie z Sokołem, który wziął na warsztat „Chcemy być wyżej” Sitka, otrzymując przy tym jego wersję „Mogę Wszystko”. Powstałe w taki sposób owoce ich pracy cieszą się obecnie bardzo pozytywną opinią słuchaczy na YouTube oraz portalach streamujących muzykę. Do samych utworów na kanale youtubowym projektu pojawiły się filmy ukazujące pracę nad konkretnymi utworami.

Koncert przypominał swoją formą spektakl składający się z czterech aktów, którym opowiadały wcześniej przeze mnie wspomniane reinterpretacje. Każdy akt wyróżniał się swoją oprawą wizualną - przejścia reflektorów,

a także zdjęcia wyświetlane na ścianie za wykonawcami nadawały każdemu występowi unikalny klimat. Nawet jeden z artystów zaprezentował, w ramach pierwszej części, swoje umiejętności aktorskie podczas krótkiej scenki.

Organizatorzy wspominali, że wszystkie te zabiegi miały na celu zmusić widza do szukania połączeń między konkretnymi utworami, układając się tym samym w historię, będącą dla niego powodem do refleksji. Odnosząc się jeszcze do wyboru miejsca wydarzenia, należy wspomnieć, że nie był to zwykły kaprys organizatorów. Chcieli w ten sposób pokazać, jak zmienił się sposób postrzegania hip-hopu jako gatunku muzycznego. W latach 90. był muzyką marginesu społecznego, ale po przejściu metamorfozy w ciągu ostatniej dekadzie stał się muzyką będącą w stanie nieść ze sobą bagaż emocjonalny. Zamyśl całego przedsięwzięcia polegał na ukazaniu znaczenia okresu nazwanego „Tymczasem” w życiu każdego człowieka. To właśnie on rozdziela młodość i dojrzałość oraz pomaga nam poznać samych siebie, eksperymentować jak również zbierać doświadczenia i szukać inspiracji.



O niepewności słowa

O tym, co ważne między młodością i dojrzałością na deskach Teatru im. Juliusza Słowackiego

Opinia jest czymś bardzo cennym w dzisiejszych czasach. Odróżnia nas od ludzi ślepo podążających za trendami, wtapiających się w stereotypy, myślących i żyjących ideologią swoich autorytetów. Ale poza posiadaniem opinii warto jeszcze umieć ją wygłosić. No i właśnie tu zaczyna się problem. Wygłaszanie publicznie swojej ideologii może nie być takie łatwe, przyjemne i bezstresowe. Pewnie niektórzy obdarzeni przez los wybrańcy rzucają swoimi poglądami na lewo i prawo i się tego nie wstydzą. Są jednak osoby, które nie do końca potrafią odnaleźć się w roli mówcy stojącego na ambonie, rozbudzającego okoliczną ludność swoją przemową i nakłaniając ich do wyznawanych przez siebie wartości. Zwłaszcza, jeśli chodzi o słowo pisane. Przed ekranem komputera bądź telefonu ludzie zazwyczaj zyskują na pewności siebie. Bo w rzeczywistości niegrzeczne skrytykowanie czyjejś opinii może zakończyć się mniej polubownie niż rzucenie kilku wyzwisk i gróźb na portalu społecznościowym swojemu nowo nabytemu nemezis.

Czasami można utknąć w takim momencie, w którym wiemy, że jakiś temat fascynuje nas bardziej i wiemy o nim znacznie więcej niż o innym zagadnieniu, czyli o czymś

Gazeta Szkolna ZSŁ

Redakcja w składzie:

Weronika Adamek (red. naczelny), Konrad Miękowski (skład),

Anna Łowińska, Jan Kuśmierczyk, Paweł Hadrian, Michał Janas, Paweł Otak

Opieka/konsultacja/korekta:

mgr Bogusław Bogusz

e-mail: margines@tl.krakow.pl

www: margines.tl.krakow.pl

MARGINES

co nazywa się nasza pasja, hobby, rzecz, z którą wiążemy przyszłość. Jednak mimo tego zainteresowania i ciągłego uczenia się o nim, wiemy, że gdzieś tam na świecie istnieje Azjata, który posiada w tym zakresie większą wiedzę. A przynajmniej tak głosi stare internetowe porzekadło.

I możesz błyszczeć elokwencją, stosować zawile sztuczki językowe, manipulować i bawić się sztuką retoryki, ale to wciąż za mało w porównaniu z brakiem wiedzy, nawet tym pozornym i wytworzonym przez paranoję i introwertyzm.

A co, jeśli nagle zjawi się jakiś nerdzik w okularach i zacznie wyjąkiwać swoje kontrargumenty w sposób niekoniecznie kulturalny i prezentujący jakikolwiek poziom? W starciu buractwa i wychowania często mimo wszystko wygrywa to pierwsze. Rodzi się wtedy bezradność, która potrafi naprawdę zgnieść jakiekolwiek poczucie wartości własnego słowa. Stwierdzasz więc: „Po co w ogóle się wypowiadać, skoro z twoim zdaniem nikt się nie liczy i tylko je szarga i opluwa?” Czujesz ogromną pustkę, będąc poniżanym przez taki nie do końca udany twór ewolucji. Chciałbyś jakoś się odgryźć, ale coś w środku cię blokuje i nie pozwala swobodnie przelewać myśli na wirtualne pole tekstowe. Taka blokada skutecznie utrudnia życie. Wiem z doświadczenia. Może i jestem zbyt młoda, by z dumą i zadartą ku górze brodą powiedzieć, że „mam w tym doświadczenie”, ale prawdą jest to, że taki strach i zamknięcie w sobie zatruwają mi życie. I w zasadzie nie przejawia się to tylko w momencie, kiedy chodzi o wyrażanie opinii. Ale ogólny strach przed ludźmi, gdyż ci bywają skrajnie różni. A nauczyłam się już w swoim krótkim życiu, by nie oceniać po okładce.

Może zabrzmieć teraz jak ci wszyscy samozwańcy lekarze smutku, ale: „nie bójcie się”. Jesteśmy tylko ludźmi. Małym pyłkiem pośród niezmierzonej galaktyki. Każdy ma prawo do błędu. A przecież kluczem do rozwiązania zagadki swobodnego wyrażania opinii jest po prostu kultura. Jeśli masz to, masz wszystko czego trzeba. A prymityw nigdy nie doceni tego, czego nigdy nie miał, więc nie warto sobie psuć nerwów takim osobnikiem.

Bądźcie sobą, bądźcie kulturalni, a wartościowi ludzie, zafascynowani tymi samymi rzeczami co wy, sami się zjawią i może wtedy wasza blokada pęknie jak suchy patyk pod ciężkim glaniem metalowca. Tego wam życzę, a jeśli nie macie takiego problemu, to tym lepiej dla was. Pamiętajcie, że słowo potężniejsze bywa od miecza.



Wszystkich Świętych

Już niebawem Święto Wszystkich Świętych. To bardzo ważny oraz bardzo optymistyczny dzień, często mylony jest ze Świętem Zmarłych, popularnie zwanym Zaduszkami i to ten drugi dzień w listopadowym kalendarzu jest smutny. Wspominamy bowiem wtedy naszych najbliższych, których niestety z nami już nie ma. Jesienna aura, piękna polska złota jesień, różnokolorowe liście i emocje towarzyszące nam przy podziwianiu tych urokliwych rzeczy przeplatają się ze smutkiem i nostalgią nad kruchością ludzkiego życia.



Obecnie święto to, da się zauważyć, że przybiera odrobinę formę rewii mody, pokazu kto więcej kupi i postawi zniczy. Jest to bardzo zauważalne i zaciera się granica między wewnętrznym rozmyśleniem, wspomnieniami, a chęcią jak największego pokazania się przed innymi. Niepokojące jest to zjawisko i myślę, że warto się nad tym pochylić i zastanowić, czy przypadkiem sami nie wpadamy w to błędne koło, czy nie zapominamy, kogo to jest święto i na czym wtedy powinniśmy się skupić? Oczywiście nie neguję dbania o własny wygląd i elegancję, ale też proszę, nie zapominajmy o rzeczach najważniejszych w tym dniu! „Śpieszmy się kochać bliskich, tak szybko odchodzą”, pamiętajcie o tych słowach ks. Jana Twardowskiego i przemyślcie przed snem to i owo, wtedy najlepiej się myśli, w ciszy i spokoju.

Jak stworzyć własne imperium transportowe [404]

Czyli o małej grze z wielkim potencjałem

M mało kto, poza entuzjastami gier Tycoon, będzie znał tytuł z 1995 roku Transport Tycoon Deluxe. Popularny i porządnie wykonany na swój czas, współczesnego gracza jednak nie zaskoczy, a wręcz zawiedzie brakiem wielu potrzebnych, podstawowych funkcji. I właśnie tu na scenę wkracza bohater tego artykułu: Open TTD.

Open TTD to połączenie oryginalnego tytułu z określeniem open source - programie o otwartym, ogólnodostępnym kodzie źródłowym, często rozpowszechnianym za darmo. Nie należy go jednak mylić z pierwotnym TTD, bo chociaż wygląda bardzo podobnie i posiada wiele identycznych funkcji, jest to niezależny projekt, który nie tylko powziął pomysł, wygląd i sposób działania oryginału, ale rozwinął i udoskonalił je, tworząc jeszcze lepszy produkt.

Zanim przejdziemy do tego, w czym Open TTD jest lepszy od swojego duchowego przodka w samej grze, należy czytelnika zapoznać z podstawą jego działania. Open TTD już w procesie instalacji oferuje nam wybór: możemy, o ile posiadamy, podać programowi pliki z oryginalnego TTD, lub skorzystać z oferowanych nam plików zastępczych, stworzonych na tej samej licencji co sam program. Każdy nowy gracz powinien zacząć od konfiguracji swoich preferencji - i już tu pokazują się zalety nowoczesnej wersji. Gra obsługuje wyższe, szerokoekranowe rozdzielczości, modyfikacje stworzone przez innych graczy, jak i posiada rozbudowaną bazę lokalizacji. Możemy skonfigurować język gry (polski jest dostępny), nazwy miejscowości, które pojawiają się na mapie (gra także i tutaj zawiera bazę typowych polskich nazw, a następnie łączy je w całość), walutę naszej spółki, czy inne, bardziej trywialne rzeczy. Gra posiada także możliwość grania poprzez sieć, rywalizując, bądź kooperując z innymi, co po kilku sesjach z kolegą bardzo polecam.

Grę zaczynamy tworząc mapę (gdzie następcą również przebija poprzednika) i rok, w którym zaczynamy - od obecnej daty uzależnione jest, jakie maszyny transportowe są dostępne. Tworzymy więc siedzibę swojej spółki, konfigurujemy kolory naszego taboru, zakładamy małą linię autobusową i dłuższe połączenie kolejowe z innym miastem, rozsiadamy się w krzesło i obserwujemy, jak za pomocą kilku przystanków całą okolicę ogarnia boom ekonomiczny. Po za opanowywaniem miast, możemy również obsługiwać różne gałęzie przemysłu, np. dowożąc rudę żelaza do hut stali. By stworzyć nasze imperium, do wyboru mamy 4 typy komunikacji - pojazdy samochodowe, kolej, pojazdy wodne i powietrzne. Gra przy tym nie wymusza wielkiej dokładności przy tworzeniu linii, lecz równocześnie nie odbiera tej możliwości.



Cała przygoda może zostać ulepszona za pomocą modyfikacji - ich katalog znajduje się bezpośrednio w grze, a instalacja wymaga kliknięcia jednego przycisku. Pośród tej kopy modów znaleźć można kilka pozycji o polskiej tematyce - jak zestaw pociągów i wagonów używanych przez PKP od czasów II RP, polskie samoloty, tramwaje, czy tekstury budynków. Tak więc, zamiast wyglądających nijako i ogólnikowo podstawowych pojazdów i budowli, mamy polskie parowozy, klasyczne tramwaje i dorożki,

perły polskiej motoryzacji, ceglane kamienice, katedry i kościółki, a nawet i kilka PRL-owych kostek, które opanowują przedmieścia w latach siedemdziesiątych.

Wszystko to nie kosztuje ani grosza, nie obciąża dysku (całość ledwie przekracza 40MB), a oferuje ciekawe wyzwania i nieskończoność możliwości do wykorzystania, które szybko odpłacą się satysfakcją. Zostawiam więc czytelników z linkiem do strony projektu: <https://www.openttd.org/en/>

Jak kupujemy gry?

Piotr Mazurek

Omówienie dzisiejszych sposobów na zakup gier wideo

Jeszcze dziesięć lat temu dużą popularnością cieszyły się wersje pudełkowe gier, które mogliśmy nabyć w większych sklepach. Tak zakupiony tytuł po zainstalowaniu trafiał na półkę, by dołączyć do reszty naszej kolekcji. Innym sposobem na pozyskanie nowych tytułów do biblioteki był zakup magazynów takich jak CD Action, gdzie za niewielką cenę mogliśmy zdobyć perełki pokroju „Gothic II”, „Resident Evil 4” czy serię „Hitman”.

Mimo że nie były to najnowsze gry, to za nieco ponad 10 zł otrzymywaliśmy nie tylko przyzwoite produkcje, ale również sporą ilość ciekawych artykułów do przeczytania. Magazyn „CD Action” jest wydawany do dzisiaj, jednak dystrybucje cyfrowe zepchnęły wersje fizyczne gier na boczny tor.

No właśnie, przejdźmy do dystrybucji cyfrowych, które w ostatnich latach stały się głównym kanałem sprzedaży gier wideo. Na chwilę obecną najbardziej popularną platformą do zakupu gier jest Steam, którego początki sięgają 2003 roku. Pierwotnie system miał być przeznaczony wyłącznie na produkcje od firmy Valve. Platforma zyskała na popularności w momencie poszerzenia swojej oferty o gry innych producentów. W dniu dzisiejszym Steam zrzesza już ponad 128 milionów użytkowników.

Przez kolejnych 8 lat Steam zdominował rynek cyfrowy. Dopiero w 2011 roku firma Electronic Arts (EA) uruchomiła konkurencyjną platformę o nazwie Origin. Po dzień dzisiejszy oferuje ona w większości gry wychodzące spod skrzydeł firmy EA, aczkolwiek w ofercie znajdziemy też gry od innych producentów.

Inną metodą zakupów przez Internet są często spotykane platformy aukcyjne, na których gracze mogą wystawiać na sprzedaż klucze do gier za wybraną przez siebie kwotę. Udostępnienie graczom możliwości sprzedaży powtarzających się tytułów jest świetnym pomysłem, jednak możemy się spotkać z ofertami kradzionych kluczy. Najbardziej znaną stroną sprzedaży gier jest G2A, które umożliwia również sprzedaż wirtualnych walut, przedmiotów kosmetycznych czy też abonamentów.

Ostatnim sposobem pozyskiwania nowych tytułów są płatne usługi, które oferują graczom

co miesięczną paczkę tytułów lub udostępniają
pewną bibliotekę gier w atrakcyjnej cenie.

Na pierwszy plan wysuwają się usługi Playstation Plus i Xbox Live Gold. Obie subskrypcje przeznaczone są dla graczy konsolowych. Niestety, aby móc cieszyć się grą wieloosobową na konsolach nowej generacji, wymagane jest posiadanie wyżej wymienionych usług, co może nie być zachęcające dla większości graczy. Każdego miesiąca, firmy Sony i Microsoft w ramach abonamentu udostępniają graczom wybrane przez siebie gry. Niestety, większość tytułów pochodzi ze średniej półki. Zdarzają się jednak miesiące, w których „konsolowcy” nie mogą narzekać na gry w ramach abonamentu. Niekiedy bowiem w ofercie można znaleźć tytuły AAA jak „God of War 3”, „Just Cause 3”, „Bloodborne” czy też najnowszą część serii pt. „Deus Ex”.

Spśród wymienionych dwóch abonamentów usługa firmy Microsoft oferuje najwięcej i zdaje się być najatrakcyjniejsza. Subskrypcja Games with Gold jest powiązana z naszym kontem i umożliwia granie w poszczególne tytuły na komputerach wyposażonych w system Windows 10. Posiada również wsteczną kompatybilność z grami z konsoli Xbox 360. Za obie usługi przyjdzie nam zapłacić 200 zł rocznie



Spółród wymienionych dwóch abonamentów usługa firmy Microsoft oferuje najwięcej i zdaje się być najatrakcyjniejsza. Subskrypcja Games with Gold jest powiązana z naszym kontem i umożliwia granie w poszczególne tytuły na komputerach wyposażonych w system Windows 10. Posiada również wsteczną kompatybilność z grami z konsoli Xbox 360. Za obie usługi przyjdzie nam zapłacić 200 zł rocznie.

W 2016 firma EA ogłosiła nową usługę na swojej platformie. Mowa tu o Origin access. Gracze, w cenie 14 zł miesięcznie lub 79 zł rocznie otrzymują dostęp do szerokiej bazy gier, która co miesiąc jest poszerzana o nowe tytuły.

W tym roku podczas targów E3, EA oprócz pokazania nam nowej części „Battlefielda” ogłosiła również udostępnienie nowej usługi, Origin access premier, która umożliwia granie w premierowe tytuły kosztem 59 zł miesięcznie lub 419 zł rocznie. Abonenci otrzymują możliwość ogrania najnowszych tytułów przedpremierowo. W chwili obecnej standardowa wersja posiada 139 tytułów, a wersja rozszerzona nowe produkcje w liczbie 148.



Humble Bundle jest platformą internetową zajmująca się sprzedażą paczek gier komputerowych, e-booków oraz albumów muzycznych, która środki z transakcji przeznacza na cele charytatywne. Jako kupujący możemy samodzielnie wybrać organizację charytatywną, na jaką chcemy przeznaczyć środki z zakupów. Każdy pakiet posiada progi cenowe, które wyznaczają ilość produktów, jakie otrzymamy po jego przekroczeniu.

Organizacja IGN, która jest właścicielem Humble Bundle, w zeszłym roku poszerzyła ofertę o subskrybowany pakiet miesięczny oferujący gry AAA oraz mniej lub bardziej znane indyki, a całość kosztuje ok. 45 zł miesięcznie.

Jak subskrypcje wypadają na tle innych metod pozyskiwania gier? Wyżej wymienione oferty nie stanowią konkurencji dla standardowych sposobów na zakupy. Są alternatywami dla graczy, którzy chcą poszerzyć swoją kolekcję lub zakupić w okazyjnej cenie tytuły, które znajdują się na ich liście życzeń.

Problemem przy zakupie usługi z zawartością ukrytą jest to, że nie mamy pewności, czy nie natrafimy na gry, które znajdują się w naszej kolekcji lub też gry okażą się nieciekawe.



O ile w przypadku Humble Monthly, rezygnując, nie tracimy żadnych benefitów, to zaprzestanie płatności PS Plus czy też Games with gold uniemożliwia nam korzystanie z trybów wieloosobowych (między innymi w „Battlefield 1” lub ostatniej odsłonie „Call of Duty”).

Moim zdaniem, spośród wszystkich czterech ofert abonamentów najlepiej prezentuje się Origin Access, oferujący niskim kosztem obszerną bibliotekę gier oraz możliwość przedpremierowego dostępu do gier firmy EA.

Warto zauważyć, że jest to usługa równoległa do standardowego sklepu znajdującego się na platformie Origin. Kupując dowolny tytuł na ww. platformie, od razu jesteśmy zachęcani do zakupu subskrypcji i to właśnie oferty cenowe abonamentu widnieją na pierwszym planie, a nie standardowa cena gry. Czyżby EA chciało zrezygnować z typowej sprzedaży na rzecz Accessa?

3	4	1	
	2		
		2	
	1	4	3

4	2			
3				
				4
			2	1

		4			
			2	3	
3				6	
	6				2
	2	1			
			5		

Było, kiedyś, to Paweł Hadrian

„My o jedno tylko szlemy

Modły k'niebu z naszej chaty:

By nam buty mogły śmierdieć,

Jak śmierdziały przed stu laty...”

Kazimierz Przerwa - Tetmajer „Patryota”

Wiemy dobrze, że nasz naród ma bardzo silne skłonności do kiedyś-to-bylizmu. Najbardziej widocznym tego objawem jest oznajmienie wszystkim wkoło, że kiedyś było lepiej, że teraz to już nie te czasy, a dzisiejsza młodzież jest taka, siaka, owaka... Z tym zjawiskiem zapewne wszyscy się spotkaliśmy, ale czy zastanawialiście się, jakie są tego przyczyny? Jakie bodźce nakazują starszym ludziom tęsknić za dawnymi czasami, które jak wiemy, wcale takie kolorowe nie były?

Jeżeli spróbujemy zagłębić się we własne wspomnienia, większość z nas, zauważy zapewne przewagę wspomnień pozytywnych. Pozytywne sytuacje i bodźce są przez nasz mózg lepiej zapamiętywane, w szczególności jeśli niosą ze sobą ładunek emocjonalny. Co więcej, podczas ich odtwarzania, nasz mózg działa jak wzmacniacz pozytywnej energii, przez we wspomnieniach patrzymy na wyidealizowany obraz minionych wydarzeń. Ponadto, zapominamy często negatywne szczegóły i dana sytuacja czy wydarzenie wydaje się nam jeszcze cudowniejsze. Dlatego właśnie domowe jedzenie z dzieciństwa pamiętamy jako najlepsze na świecie, dlatego filmy, które dawno temu oglądaliśmy z wypiekami na twarzy, zachwycając się ich efektami, mimo iż teraz wyglądają jak amatorszczyzna, w naszej głowie zawsze pozostaną najlepsze na świecie. Przez to, gdy wspominamy jak było kiedyś, przypominamy sobie wyidealizowany obraz rzeczywistości. Ciężko się zatem dziwić, że ludzie którzy przypominają sobie swoją młodość, pamiętają ją nieco bardziej kolorowo niż szarą rzeczywistość XXI wieku. Dodajmy do tego wciąż przyspieszające tempo zmian w, niegdyś z pozoru bardziej uporządkowanym świecie, a otrzymamy przerażające czasy, w których - jako że tyle się zmieniło - niewiele rzeczy jest takich jak kiedyś, a dobrze przecież wiemy, że ludzie z natury boją się nieznanego. Człowiek XXI wieku, przyzwyczajony do zmian, akceptuje je z większą otwartością niż ludzie starszej daty. Nawet jeżeli nas kiedyś też to spotka, należy uważać, aby nie zacząć żyć przeszłością i nie popaść w kiedyś-to-bylizm, rozpamiętując tylko minione czasy, które już nie wrócą, tylko zaakceptować zmiany jako coś naturalnego.

Twój tytuł Twoje imię/pseudonim

Twoja zajawka

Twój własny tekst. Jeżeli chcesz wypełnić tę pustą przestrzeń tekstem bądź grafiką, dołącz do nas już dzisiaj! Wszelkie dane kontaktowe w gabinecie nr 120 (polonistycznym) lub u p. mgr. Bogusława Bogusza.



5	3			7			
6			1	9	5		
	9	8				6	
8				6			3
4			8		3		1
7				2			6
	6					2	8
			4	1	9		5
				8		7	9