

Nr 1, marzec 2011

Schr**13**nzin

POSTNUKLEARNY MAGAZYN TRZYNASTEGO SCHRONU

Opowiadania:

“Wanna z miedzi”

“Nieszczęście chodzi przy ludziach”

“Ósma rano”

Artykuły:

Prywatna eksploracja kosmosu

Ghoul czy zombie?

Nieustający konkurs literacki

Trzynastego Schronu - rozpoczęcie

Rozmowy:

Ace - 13S

Chewie - BoB

Recenzja:

Fallout Online 2238

Spis treści

Opowiadania:

- 4 „Nieszczęście chodzi przy ludziach” – Piotr „Sajdon” Szpakowski
- 6 „Wanna z miedzi” – „Sałatka”
- 8 „Ósma rano” – Ray Nelson

Świat nauki:

- 11 Pomiary promieniowania

Artykuły:

- 13 Prywatna eksploracja kosmosu
- 14 Ghoul czy zombie...?

Recenzje:

- 15 Recenzja FO: 2238

Fallout:

- 17 Falloutowy krążownik szos

Różności:

- 3 Nieustający konkurs literacki Trzynastego Schronu – start
- 12 Wywiad z Chewiem – majorem Brotherhood of Beer
- 18 Wywiad z Acem – redaktorem Trzynastego Schronu
- 20 Zapowiedź



Redakcja Schronzinu

Redaktor Prowadzący:

Paweł „Pandemon” Szulc

Współpracownik korespondencyjny Trzynastego Schronu

Redaktor oraz oprawa graficzna:

Jan „Nightmaster” Przekłasa

Współpracownik Trzynastego Schronu

Skład i korekta tekstu:

Łukasz „Uqahs” Mazur

Redaktor Trzynastego Schronu

Wstępniak

Jest to pierwszy numer cyklicznego magazynu o tematyce postapokaliptycznej, który do celowo ma być miesięcznikiem.

Gorąco zachęcam Was, drodzy czytelnicy, do zapoznania się z treścią bieżącego numeru, gdzie przeczytacie między innymi opowiadanie znanego pisarza Raya Nelsona, dowiedziecie się jak odróżnić ghoul od zombie i poznacie jednego z członków *Bractwa Piwa*.

Czasopismo to (jak sama nazwa wskazuje) jest mocno powiązane z Trzynastym Schronem. Tworzy ono jego kolejny filar, który ma za zadanie propagować szeroko pojętą kulturę postapokaliptyczną.

Nieustający konkurs literacki Trzynastego Schronu



Konkurs ten oferuje możliwość zaprezentowania swojej twórczości literackiej. Jest skierowany głównie ku debiutantom, co nie oznacza, że jest zamknięty dla bardziej doświadczonych pisarzy – **udział wziąć może każdy**.

Nagrodą jest, jak zapewne wielu z was się domyśliło, publikacja nadesłanego tekstu na łamach niniejszego pisma (czyli Schronzinu).

Zasady:

- Teksty muszą być o tematyce fantastycznej (preferowane tzw. „postapo”) – inne będą z miejsca odrzucane.
- Prace prosimy przysyłać na adres: **redakcja@trzynasty-schron.net**
- Konwencja, nastrój oraz gatunek tekstu dowolne.
- Teksty nie powinny być dłuższe niż 100 000 znaków (aczkolwiek nie jest to granica stała i niewielkie przekroczenie nie wyklucza tekstu z konkursu).
- Nadesłana praca powinna być w formacie .doc lub .rtf napisana czcionką Times New Roman 12 (-/+ 1).
- Umieszczanie ilustracji w tekście jest niewskazane, lecz nie jest to zabronione.
- Konkurs rozpoczyna się w dniu 15 marca 2011 roku i nie ma daty zakończenia, jako iż jest „nieustający”.
- Do nadesłanego tekstu autor ma obowiązek dołączyć poniższy formularz zgody:
Oświadczam, że dysponuję prawami autorskimi do utworu, który nie był wcześniej publikowany i wyrażam zgodę na jego publikację w periodyku sieciowym „Schronzin”. Zgadzam się / Nie zgadzam się na publikację utworu w dziale "Twórczość" na stronie www.trzynasty-schron.net.*
Tekst ma być opublikowany pod imieniem i nazwiskiem /pseudonimem*
(*Niepotrzebne usunąć lub skreślić)
- Prosimy też o podanie następujących danych:
 1. Imię i nazwisko.
 2. Adres e-mail.

Nieszczęście chodzi przy ludziach

Piotr „Sajdon” Szpakowski

Było południe. Promienie palącego słońca odbijały się od piasku oraz skał, boleśnie rażąc oczy. Stałem w cieniu uschniętego drzewa i spojrzałem na skuloną przede mną postać. Obdarte ubranie i oparzenia sprawiały, iż mężczyzna z tej odległości wyglądał jak obleczony wyschniętą skórą szkielet. Prawdę mówiąc, zaimponował mi. Po trzech dniach spędzonych w takim upale bez żadnej wody miał jeszcze siły na ucieczkę.

– Nie! Zostaw mnie! Odejdź stąd! – wykrzyczała wychudła postać tarzająca się po piaszczystej ziemi. – Czego ty ode mnie chcesz?

Głupiec. Nie potrafił zrozumieć, że nadal posiadał coś, na czym mi zależało. Nadszedł czas, aby go uświadomić. Przybliżyłem się o jakieś pół metra i lekko przechyliłem głowę.

– Nie patrz tak! Nie podchodź! Zbliź się jeszcze, a cię zabiję!

Posłałem pełne litości spojrzenie kulącej się teraz przede mną postaci. Trochę mi go było żal. Przyłączyłem się do niego prawie dwa miesiące temu. Na początku był bardzo przyjazny – jak każdy. Dzielił się ze mną z trudem zdobywanym jedzeniem, przykrywał się jednym kocem w zimne, pustynne noce. Przez jakiś czas taki stan rzeczy odpowiadał mu całkowicie i zdawał się być naprawdę bardzo szczęśliwy. Kilka razy mu nawet pomogłem, ale nie był tego świadomy. Problemy jak zwykle pojawiły się, gdy dotarliśmy do większego skupiska ludzi. Wtedy nastały "wypadki". Długo tam nie zagościł. Po trzech dniach musiał uciekać przed kilkoma poszkodowanymi osobami. Postanowił przyłączyć się do karawany. A ja? Nie mogłem przecież zostawić swojego niedawno poznanego przyjaciela. Ruszyłem razem z nim. I właśnie wtedy wszystko zaczęło się psuć...

Zaczął się domyślać. W końcu każdy odkrywa prawdę. Jedni wcześniej, inni później. Z moim ostatnim przyjacielem spędziłem ponad rok. On chyba jednak wiedział od dłuższego czasu, zanim na zawsze się rozstaliśmy. Za bardzo się do mnie przywiązał. To jest ta okropna wada ludzi – gdy się do czegoś przyzwyczają, i to polubią, to później obawiają się nawet samej myśli o utracie swojej ukochanej rzeczy. Kiedyś spotkałem człowieka, który zorientował się, zanim zdążyłem do niego podejść. Gdy tylko mnie zobaczył, wziął nogi za pas. Szkoda, że nie udało mi się go dogonić...

Zrobiłem kolejny krok naprzód.

– Zostaw mnie w spokoju! Czego ty chcesz?!

Kolejny krok.

– Ostrzegam cię! Wiesz, że nie będę się wahał!

Uśmiechnąłem się lekko i zrobiłem minę w stylu „przecież doskonale wiesz, że ci się nie uda”. Kiedy w końcu ten człowiek zrozumie, że mnie nie można tak łatwo zabić? Przecież już próbował. Raz nożem, później tasakiem. W akcie desperacji rzucił nawet dynamitem, ale to nie był za dobry pomysł. Mnie oczywiście nic się nie stało, ale przez przypadek zabił jednego z członków karawany, z którą wtedy podróżowaliśmy. Jeszcze nigdy nie widziałem, aby człowiek tak szybko uciekał...

Zrobiłem następny krok.

Mężczyzna wyciągnął zza pleców swego srebrnego Magnum kaliber 44. Ten sam rewolwer, który czyścił, oliwił, rozbierał i składał w każdej wolnej chwili. Ten sam, który pomógł mu ująć z życiem z niejednej barowej awantury... Była to jego jedyna broń, której używał tylko w krytycznych sytuacjach. Teraz mężczyzna leżał dwa metry przede mną. Powoli wyciągnął rękę. Wycelował prosto w moją głowę i po krótkiej chwili wahania wystrzelił. Potem drugi raz. I trzeci, czwarty, piąty... Pięć strzałów i ani jeden nie trafił. Pomiedzy każdym kolejnym robił coraz większą przerwę.

– Nie! Nie! Przecież to nie możliwe! Jak udało ci się uniknąć kul?! Ty... Przecież nie mogłeś... Powiedz mi, za co!? Za co, do cholery, TY mnie spotkałeś?! – z przerażeniem w głosie i wyraźnym niedowierzaniem na twarzy człowiek wypuścił z rąk broń i skulił się jeszcze bardziej.

Podszedłem do niego i położyłem na ziemi jeden nabój. Kaliber 44. Zawsze, gdy spotkałem nowego przyjaciela, zabierałem mu jeden pocisk z jego broni. Trzymałem go właśnie na taką okazję.

Zrozumiał. Nie było dla niego ratunku. Ucieczka nie miała już żadnego sensu. Przegrał i pogodził się ze swoim losem. Wziął nabój do ręki i pokiwał ze zrozumieniem głową. Nie miał żadnego wyboru. Dałem mu jedyną szansę na rozstanie się ze mną. Raz na zawsze.

Bez większego pośpiechu odwróciłem się i z poczuciem spełnienia dobrego uczynku ruszyłem prosto przed siebie. Po chwili usłyszałem huk. Tak, to był ostatni celny strzał oddany przez mego przyjaciela. Odwróciłem się. W oddali na ziemi leżało bezwładne ciało martwego człowieka. Tak jak u każdego, komu podarowałem ostatnią szansę, mężczyzna umarł z wyrazem dziwnej ulgi i szczęścia na twarzy.

Dziwne, niektórzy ludzie twierdzili, że to przekleństwo, skaza, jakiś wybryk natury bądź nienaturalnej mutacji. Ja jednak uważam, że to dar. Wspaniały dar, który jest całym moim życiem. To jemu zawdzięczam swoje imię, pod którym jestem znany. Ci, do których się przyłączałem, zawsze po jakimś czasie zaczęli mnie tak nazywać. Były różne wersje, ale najbardziej spodobało mi się określenie mojego pierwszego przyjaciela: „Pechowy Pies”. Nie mam zbyt wiele wspólnego ze zwykłym kundlem, ale... Czyż to nie piękne imię?

Z zadowoleniem zamerdałem ogonem i ruszyłem na południe. W stronę głównego szlaku handlowego. Teraz nie pozostało mi nic innego, jak tylko znaleźć sobie nowego przyjaciela...



„Wędrowiec” – rysunek autorstwa „Jaro86”

Wanna z miedzi

„Sałatka”

Wanna z miedzi. Leżąc, obserwuję zaśniedziały, powoli korodujący, podziurawiony czasem brzeg. Przez ubytki w stopie do wewnątrz wdzierają się wiatry, akompaniując mu ciche pohukiwanie. Wdzierają się jednak dużo natarczywiej niż udaje się to słonecznym promieniom, próbującym przełamać niezniszczalną blokadę nieba, niezłomnego teraz, doświadczonego apokalipsą.

Spoglądam w dół. Moje ciało od niepamiętnych czasów nie doznało takiej przyjemności. Przyjemności z bąbelkami, pianą i ciepłą wodą. Przyjemność okupioną wyrzeczeniami, które powzięte nieświadomie, miałyby kolosalne konsekwencje.

„Miałem lat tylko pięć, gdy ojciec powiedział, że kiedyś czeka na mnie śmieeeeeerć...”, zawył obok ustawiony gramofon. Płyty sprzed wojny, muzyka mojej młodości rozbrzmiała kaskadą lekkich, rockowych dźwięków. Do głowy nachalnie, bez zapytania o moją opinię, również nie o chęci, powróciło wspomnienie zmarłej żony.

– Tak mi doprawiają, sukinkoty, nawet teraz! – czasem nie potrafię się powstrzymać i mówię do siebie na głos. W tym świecie nikt już nie może obrzucić nikogo mianem frustrata.

Kątem oka, gdzieś po mojej lewej stronie, dostrzegam parę ludzi, krzątających się w poboju, oplątanych w łachmany, podarte koszule, pozszywane spodnie, starających się jakoś przynależeć do tej nieprzyjemnej rzeczywistości.

„Nerwy moje uzbrojone, wciąż myślałem, że zaoponować mogę...”

Paradna sztuka, która wygląda jak dowcip o upodabnianiu się psa i właściciela. Mimo wszystko, na chwilę czas ich pracy staje w miejscu, w momentalnym bezruchu spoglądają w moją stronę. Dziś jednak jestem tu królem, zarobiłem na to. Mogę się wystawiać, jak tylko mi się podoba.

Wanna z miedzi. Mam wrażenie, że prześwity w materiale starają się powiedzieć to samo, co natrętne myśli. Nie mogę oderwać od nich wzroku, w mojej głowie symbolizują brak. Pustkę. Jestem królem bez swojej damy. Niech to szlag. Choroba nie wybiera, mówili.

„Nic nie może być zrobione, mówi, a ja czuję, że we łzach toooonę...”

Wanna z miedzi. Czy chciała mi przekazać coś więcej? Czy już cały rok tułam się po ojczyźnie, aby trafić właśnie w to miejsce? Nie wiem. Rdza na rantach. Mimo woli zaczynam wspominać próżność ludzi poprzedniego świata. Wspominam materializm, wspominam wykupywanie miejsc w szpitalach, korupcyjne rezerwowanie kolejek do operacji. Rdza na sercach. Rdza w duszy. Rdza na sumieniu, wszędzie korozja.

„Miłości stracona, za nic mam cię, ja tylko bossa wciąż udawać chcę! O! je!”

Rdza tak czerwona, jak kolor jej ulubionych butów. Gdyby tylko...

– Kurwa! – trzasnąłem zaciśniętą mocno pięścią o jeden z brzegów, usłyszałem chłapnięcie, z małego palca sączy się teraz drobna stróżka krwi. Brzeg okazał się być ostry.

– Proszę uważać na rdzę! – głos chłopaka z lewej strony. – Czy coś się stało? Trzeba pomóc?

Dzięki pierwszemu fragmentowi wypowiedzi obrazy sprzed wojny docierają do mnie jeszcze wyraźniej. Nie ma niczego, co mogłoby mi pomóc. Nie, stop.

„Dwadzieścia lat, zmieniłem zdanie me, o śmierci więcej nie myśleć chcę...”

– Jak masz na imię? – pytam zainteresowanego.

– Dominik, proszę pana.

– Powiedz mi jeszcze, ile masz lat?

– Siedemnaście.

Odczekuję chwilę, po czym dziękuję mu za wszystko. Wanna z miedzi. Choć teraz już można śmiało określić ją mianem wiekowej, dziękuję mu za tak doskonałe przygotowanie. Życzę powodzenia i odmawiam większej ilości przysług, a on się oddał. Zastanawiam się, czy tak właśnie mógłby wyglądać teraz mój syn. Do tej pory starałem się o tym nie myśleć, ale emocje wygrywają, gardło ściska się niemiłosiernie, aż do wyciśnięcia drobnych łez. Nie wiem jak mógłby teraz wyglądać, zmarł ponad pięć lat temu. Zabity przez paru renegatów, pod moją krótką nieobecność. W wieku dziesięciu lat za szczery uśmiech na twarzy i okazywanie radości w tym bezgranicznie bezsensownym

świecie. Tutaj można być tylko ponurym. Czy z przymusu czy przez konkretny powód. Nie jesteś ponury, nie masz szans. W zasadzie niczym się to nie różni od czasów przedwojennych.

„Czterdzieści lat, smutki koję, więcej śmierci się nie bojęęęęęę!”

Obok miedzianej wanny położyłem tylko maleńki nożyk. Oddałem wszystkie swoje ubrania. Wszystko na co pracowałem cały ostatni rok. Całą żywność i przedmioty co dziennego użytku porozdzielałem pomiędzy ludzi, którzy przygotowali dla mnie tę kąpiel. Ostatnią kąpiel w moim życiu...

Postowie:

Te dwa opowiadania są, moim zdaniem, jednymi z najlepszych, jakie znajdują się w zasobach Trzynastego Schronu. Interpretować można je różnie, jednak nawet laik przyzna, że obydwie prace aż ociekają zawartym w nich *klimatem* (i to nie było jakim, bo postapokaliptycznym jak na okresy postapokaliptyczny przystało).

Każdy widzi apokalipsę inaczej. Piotr Szpakowski rozpatruje ją jako różnego typu mutację, ale przede wszystkim jako samotność, która dotyka nie tylko ludzi, ale wszystkie żywe istoty. W jego opowiadaniu zawarte jest przesłanie, które sformułowałbym tak: niezależnie od warunków, w jakich przyjdzie nam żyć, każdy potrzebuje towarzysza. I nawet jeśli miałby nas on doprowadzić do śmierci, to czy nie lepiej umrzeć, mając go przy boku?

Z kolei „Sałatka” skupia się na post-apokaliptycznym człowieku i jego człowieczeństwie. Główny bohater to mężczyzna, który rozpamiętuje czasy sprzed apokalipsy – wspomina ludzki materializm, władzę pieniądza i wreszcie próżność ludzi tamtych czasów. I choć mówi o tych *wartościach* z prawdziwą pogardą, to jednak nie potrafi powstrzymać się od ich zakosztowania – oddaje wszystko co mu zostało, aby zaznać tej, dawniej powszechnej przyjemności, jaką jest kąpiel w *miedzianej wannie*. Myślę, że autor chciał w ten sposób zakomunikować to, iż człowiek tak naprawdę nie zmieni się nigdy, niezależnie od skali katastrofy, jaka go dotknie. W tekście tym nie zabrakło również ostrej krytyki obecnego świata i niech będzie on przestrożą dla nas – żyjących jeszcze przed apokalipsą.

Równocześnie chciałbym przypomnieć o tym, iż każdy może wyrazić swoje literackie zdanie na temat postapokaliptyki, biorąc udział w **nieustającym konkursie literackim Trzynastego Schronu**.



Ósma rano

Ray Faraday Nelson

Tytuł oryginału: *Eight O'Clock in the Morning*

Tłumaczenie: Paweł „Pandemon” Szulc

Pod koniec pokazu hipnotyzer powiedział do uczestników, „Obudźcie się”.

Stało się coś niezwykłego.

Jeden z nich obudził się całkowicie. To nie zdarzyło się nigdy wcześniej. George Nada, bo tak się nazywał, ze zdziwieniem przebiegł wzrokiem po twarzach osób siedzących w teatrze, początkowo nieświadom niczego nadzwyczajnego. Po chwili zauważył gdzieś w tłumie twarze nienależące do ludzi, twarze Fascynatorów. Byli tam wszyscy razem, jednak tylko George był naprawdę świadomy i tylko on rozpoznał czym oni byli. W mig wszystko zrozumiał, również to, że jeśli tylko będzie zachowywał się inaczej niż powinien, Fascynatorzy natychmiast przywrócą go do poprzedniego stanu i znów będzie posłuszny.

Opuścił teatr i wkroczył w jasną, oświetloną neonami noc, starając się nie okazywać tego, że dostrzega zieloną, gadzią skórę, czy żółte oczy władców Ziemi. Jeden z nich zapytał go, „Masz ogień, stary?” George dał mu ognia i odszedł bez słowa.

Idąc ulicą, George co krok napotykał plakaty z wielookimi Fascynatorami i różnymi nadrukowanymi napisami, typu: „Pracuj osiem godzin, baw się osiem godzin, śpij osiem godzin”, czy: „Żeńcie się i reprodukcje”. Telewizor na wystawie sklepu przyciągnął spojrzenie George’a, jednak ten odwrócił wzrok w samą porę. Kiedy nie patrzył na Fascynatora na ekranie, mógł się oprzeć jego słowom mówiącym: „Nie zmieniaj kanału – zostań z nami.”

George mieszkał sam w małym jednopokojowym mieszkaniu. Pierwsze co zrobił, gdy dotarł do domu, było odłączenie telewizora od prądu. Lecz wciąż słyszał odgłosy dochodzące z telewizorów sąsiadów. Przez większość czasu głosy były ludzkie, jednak momentami rozpoznawał aroganckie, dziwne skrzeki obcych. „Słuchaj rządu”, mówił jeden skrzek. „My jesteśmy rządem”, mówił inny. „Jesteśmy twoimi przyjaciółmi – zrobisz wszystko dla przyjaciół, prawda?”

„Przestrzegaj!”

„Pracuj!”

Nagle zadzwonił telefon.

George odebrał – po drugiej stronie był jeden z Fascynatorów.

„Witam”, zakrakał. „Z tej strony pańska kontrola, Naczelnik Policji, Robinson. Jest pan starym człowiekiem, panie Nada. Jutro rano, o ósmej, pańskie serce się zatrzyma. Proszę powtórzyć.”

„Jestem starym człowiekiem”, powiedział George. „Jutro rano, o ósmej, moje serce się zatrzyma.”

Kontrola się rozłączyła.

„Nie, nie stanie”, wyszeptał George. Zastanawiał się, dlaczego chcieli by umarł. Czyżby podejrzewali, że był świadomy? Prawdopodobnie tak. Ktoś mógł go nakryć, dostrzec że nie zachowuje się jak inni. Jeśli George będzie żywy minutę po ósmej jutro rano, wtedy będą mieć pewność.

„Nie ma sensu czekać tu na koniec”, pomyślał.

Znów wyszedł na zewnątrz. Plakaty, TV, sporadyczne komendy od przechodzących obcych wydawały się nie mieć nad nim absolutnej władzy, jednak wciąż czuł silną potrzebę ich przestrzegania, aby widzieć rzeczy takimi, jakimi Władca chciał żeby były widziane. Przeszedł przez ulicę i stanął. Jeden z obcych był sam, opierał się o ścianę. George podszedł do niego.

„Rusz się”, mruknęło to coś, skupiając swój zabójczy wzrok na George’u.

George poczuł jak jego świadomość się zachwiała. Przez chwilę głowa gada wydawała się być twarzą sympatycznego starego pijaczyny. Oczywiście pijaczek musiał wydawać się sympatyczny. George podniósł cegłę i z całej siły uderzył nią w głowę menela. Na sekundę obraz się zamazał, zaraz po tym z twarzy zaczęła się sączyć niebiesko-zielona krew, a jaszczur upadł, kurcząc się i skręcając. Po chwili nie żył.

George przeciągnął ciało w cień i przeszukał je. W jednej kieszeni znalazł małe radio, w drugiej dziwnie zakrzywiony nóż i widelec. Z radia dochodziły słowa w niezrozumiałym języku. George położył je obok ciała, a sztucze wziął ze sobą.

Na pewno nie ucieknę, pomyślał. Po co z nimi walczyć?

A może jednak mu się uda?

A co, gdyby obudził resztę? Warto spróbować.

Przeszedł kilka ulic, aż do mieszkania swojej dziewczyny, Lil, i zapukał do jej drzwi. Otworzyła mu w szlafroku.

„Obudź się”, powiedział George.

„Przecież nie śpię”, odpadła. „Wejdź do środka.”

Wyłączył telewizor zaraz po tym jak wszedł.

„Nie”, powiedział. „Mam na myśli prawdziwą pobudkę.” Dziewczyna spojrzała na niego bez zrozumienia, więc zdesperowany wyciągnął palec w jej stronę i krzyknął, „Obudź się! Władcy rozkazują ci się obudzić!”

„Co ci odbija, George?” zapytała ze zdziwieniem. „Śmiesznie się zachowujesz.” Mężczyzna uderzył ją w twarz. „Przestań!”, wykrzyknęła, „O co ci do cholery chodzi?”

„Nic takiego”, powiedział zrezygnowany George. „Tylko się wygłupiałem.”

„Bicie mnie po twarzy nie jest tylko wygłupianiem się!”, zapłakała.

Ktoś zapukał do drzwi. Gdy George otworzył, za drzwiami stał jeden z obcych.

„Nie możecie się trochę uciszyć?” powiedział.

Oczy i skóra gada zbladły na tyle, żeby George mógł zobaczyć migoczący obraz grubego faceta w średnim wieku. Wciąż widział jego ludzką postać, gdy przecinał mu gardło kuchennym nożem, ale zanim upadł na ziemię był ponownie jaszczurem. Przeciągnął ciało do mieszkania i kopniakiem zamknął drzwi.

„Co tu widzisz?” zapytał Lil, wskazując na wielookiego węża leżącego na podłodze.

„To... to pan Coney”, wyszeptała przerażona dziewczyna. „Ty... ty po prostu go zabiłeś, jak gdyby nigdy nic.”

„Nie krzycz”, ostrzegł George, podchodząc do niej.

„Nie będę, George. Przysięgam, nie będę, tylko proszę, na miłość boską, odłóż ten nóż.” Cofała się tak długo, aż jej ramiona ściśle przyległy do ściany.

George zauważył, że to nie ma sensu.

„Zwiążę cię”, powiedział. „Ale najpierw wskaż mi mieszkanie pana Coneya”.

„Pierwsze drzwi po lewej, idąc w kierunku schodów”, wyszeptała. „Georgie... Georgie. Nie dręcz mnie. Jeśli chcesz mnie zabić, zrób to szybko. Proszę, George, proszę!”

Związał ją prześcieradłami i zakneblował, po czym zaczął przeszukiwać ciało Fascynatora. Znowu znalazł jedno z tych małych radylek i kolejny zestaw sztućców i nic więcej. Wyszedł, kierując się w stronę mieszkania jaszczura.

Gdy zapukał, odezwał się jeden z tych gadów.

„Kto tam?”

„Przyjaciół pana Coneya, chcę się z nim widzieć”, odrzekł George.

„Wyszedł na chwilę, ale zaraz wróci.” W uchylonych drzwiach zajaśniały żółte oczy. „Chce pan wejść i poczekać?”

„Okej.” George starał się nie patrzeć w oczy potwora.

„Nie ma tu nikogo więcej?” zapytał, gdy drzwi się zamknęły.

„Nie, a bo co?”

George nie odpowiedział, tylko przeciął gardło gada z zaskoczenia i zaczął przeszukiwać mieszkanie. Znalazł ludzkie kości i czaszki oraz w połowie zjedzoną dłoń. Dostrzegł również ogromne zbiorniki, w których pływały tłuste glisty. Potomstwo! Muszę je zniszczyć, pomyślał i zabił je wszystkie.

Była tam też broń, jakiej jeszcze nigdy nie widział. Wystrzelił z niej przypadkowo, na szczęście była bezgłośna. Wyglądało na to, że wystrzeliwuje zatrute strzałki. Wziął ją oraz wszystkie naboje jakie znalazł i wrócił do mieszkania Lil. Gdy tylko go zobaczyła, zaczęła wić się w bezsilnej panice.

„Spokojnie, kotku”, powiedział, otwierając jej torebkę. „Chciałem tylko pożyczyć kluczyki od samochodu.”

Gdy je znalazł, zbiegł na ulicę. Jej samochód stał tam gdzie zawsze. Poznał go po wgnieceniu na prawym zderzaku. Uruchomił go i zaczął jeździć bez celu. Jeździł godzinami, myśląc i usilnie szukając

jakiegoś wyjścia. Włączył radio, by posłuchać muzyki, jednak wszystkie stacje nadawały jedynie komunikat o nim, George'u Nada, maniackalnym zabójcy. Spikerem był jeden z Władców, jednak jego głos brzmiał nietypowo – jakby był odrobinę przestraszony. Czego on się bał? Co może zrobić jeden człowiek?

Nie zdziwił się kiedy zobaczył blokadę drogową i skręcił w boczną uliczkę nim do niej dojechał. Nie będzie wycieczki na wieś, powiedział do siebie.

Musieli odkryć co zrobił w mieszkaniu Lil, więc na pewno szukali jej samochodu. Zaparkował i pojechał metrem. Z jakiegoś powodu tam nie było obcych. Może byli za dobrzy na takie rzeczy, a może było już zbyt późno. Gdy w końcu jakiś się pojawił, George wysiadł i wszedł do baru.

W telewizji wciąż był ten jaszczur mówiący, „Jesteśmy waszymi przyjaciółmi, jesteśmy waszymi przyjaciółmi, jesteśmy waszymi przyjaciółmi”. Ten też brzmiał jakby się czegoś bał. Dlaczego? Co może im wszystkim zrobić jeden człowiek?

George zamówił piwo i nagle uświadomił sobie, że spiker nie ma na niego już żadnego wpływu. Ponownie spojrzał w ekran i pomyślał, „To on musi uwierzyć, że może mnie hipnotyzować. Najmniejsza oznaka strachu i jego słowa tracą całą swoją moc.” Pokazali zdjęcie George'a w TV, więc ten wymknął się z baru do budki telefonicznej. Zadzwoił do swojej kontroli, do Naczelnika Policji.

„Witam! Robinson?” zapytał.

„Przy telefonie.”

„Z tej strony George Nada. Już wiem, jak obudzić wszystkich ludzi.”

„Co?! George, poczekaj. Gdzie jesteś?” Jego głos brzmiał prawie histerycznie.

George odwiesił słuchawkę, zapłacił za piwo i wyszedł z baru. Zapewne już namierzają skąd dzwonił. Złapał kolejne metro i pojechał do centrum. Był świt, kiedy wchodził do budynku mieszczącego siedzibę największego studia telewizyjnego w mieście. Sprawdził, na którym piętrze jest ich placówka i wsiadł do windy. Policjant stojący obok studia rozpoznał go i wydyszał, „Przecież ty jesteś Nada?!” George nie miał innego wyjścia i strzelił do niego zatrutą strzałką. Musiał zabić również kilku innych, włącznie z pracownikami studia.

Z zewnątrz dochodziły odgłosy syren policyjnych, krzyki i stukot butów na schodach pożarowych. Obcy siedział przed kamerą telewizyjną, powtarzając, „Jesteśmy waszymi przyjaciółmi” i nie zauważył wchodzącego George'a. Gdy ten strzelił, gad przerwał w środku zdania i zginął, nie zmieniając pozycji. George stanął obok niego i zaczął mówić do kamery, naśladując jego głos, „Obudźcie się. Obudźcie się. Zobaczcie nas takich, jakimi jesteśmy naprawdę i zabijcie nas!”

To właśnie słowa George'a usłyszało budzące się miasto, lecz w telewizji wypowiedane były przez Fascynatora. I ludzie obudzili się pierwszy raz od bardzo dawna. I zaczęła się wojna.

George jednak nie żył na tyle długo, by zobaczyć zwycięstwo ludzi. Umarł na atak serca dokładnie o ósmej rano.

Pomiary Promieniowania

Podstawową wartością, którą mierzy się, aby określić działanie promieniowania, jest dawka pochłonięta (absorbowana). Określa ona, jaka wartość energii została zaabsorbowana przez kilogram materii i jej wartość jest wyrażana w grejach (skrót Gy). Dawka pochłonięta nie dostarcza dostatecznych informacji o wpływie promieniowania na organizm, ponieważ różne rodzaje promieniowania w różny sposób oddziałują z materią i ich szkodliwość jest różna. Dlatego wprowadzony został współczynnik względnej skuteczności biologicznej (WSB), który wynosi:

- 10 dla promieniowania alfa,
- 1 dla promieniowania beta i gamma,
- od 5 do 20 dla neutronów, w zależności od prędkości neutronów.

Aby określić biologiczny wpływ promieniowania na ciało, stosuje się równoważnik dawki pochłoniętej, którego wartość otrzymuje się mnożąc wartość dawki pochłoniętej przez współczynnik WSB. Jednostką równoważnika dawki pochłoniętej jest siwert (Sv).

W skrócie:

- Dawka pochłonięta = energia / masa [dżul/kilogram = grej]
- Równoważnik dawki pochłoniętej = dawka pochłonięta * WSB [grej * WSB = siwert]

Oprócz grejów i siwertów można spotkać się także z innymi jednostkami, które należy przeliczać w następujący sposób:

- 1 Gy = 100 rad (skrót od ang. radiation absorbed dose)
- 1 Sv = 100 rem (od Roentgen equivalent in man)

Trudno jednoznacznie stwierdzić, jaka ilość promieniowania jest groźna dla człowieka - dużo zależy od odporności danego osobnika na promieniowanie. Można bezpiecznie stwierdzić, że dawka do 2 mSv przyjęta w ciągu roku nie powinna mieć żadnego wpływu na zdrowie, a skutki będą minimalne i niegroźne, jeśli roczna dawka nie przekroczy 5 mSv.

Należy pamiętać, że promieniowanie gamma nie jest jedynym źródłem promieniowania, chociaż większość przyjmowanego przez nas promieniowania to właśnie gamma, bo pozostałe bardzo szybko wytracają swoją energię i ich skutki są doświadczane tylko w niemal bezpośrednim kontakcie ze źródłami promieniowania. Więcej przydatnych informacji w dziale Nauka i Technika.

Tomasz „Jim Cojones” Gąsior



Autor: Dawid "Ulyssaeir" Ślusarczyk



Wywiad z Chewiem – majorem Brotherhood of Beer

Rozmawiają: *[P]andemon oraz [C]hewie*

[P]: Od kiedy i w jakiej postaci interesujesz się tematyką postapo?

[C]: Trudne pytanie. Generalnie fantastyką interesuje się od dawna. Mój brat się nią interesował i jakoś mnie zaraził, gdy miałem około 10 lat. A z postapo pierwszy raz zetknąłem się chyba, czytając „Głowę Kasandry” Marka Baranieckiego. Potem były inne książki, no i oczywiście „Mad Max”. Polowałem na wszystkie filmy i książki w tym klimacie. Niestety, większość filmów z tamtego okresu, to jednak kino niskich lotów. Wówczas spore wrażenie zrobił na mnie film „Ostatni brzeg”. Jakiś miesiąc temu przeczytałem książkę, na której podstawie został on nakręcony, ale już takiego wrażenia na mnie nie zrobiła. Gdy oglądałem ten film, byłem naprawdę gówniarzem. :)

[P]: Czy interesujesz się również szeroko pojętą fantastyką i/lub fantastyką naukową?

[C]: No, od tego zaczęła się moja przygoda z postapo. Najpierw fantastyka, a w ramach tego postapo. Jedyne za czym nie przepadam, to fantasy. Sporo czytam tak zwanej „hard science fiction”, militarnej science fiction i historii alternatywnych.

[P]: Czy grałeś w Fallouta? Jeśli tak, to w którą część, i która jest Twoją ulubioną?

[C]: Grałem we wszystkie części, i nie będę chyba oryginalny, jeśli powiem, że 1 i 2 są najfajniejsze :). Choć gdyby 3 była w klimacie DLC „The Pit”, to nie byłaby taka zła. Przymierzałem się do New Vegas, ale niestety komp odmówił posłuszeństwa i sobie nie pograłem. A ta część zebrała dość dobre opinie u moich znajomych.

[P]: Co skłoniło Cię do wstąpienia w szeregi Brotherhood of Beer?" Skąd wziął się taki pomysł, jak wypadła jego realizacja i jak długo już istniejecie na "scenie"?

[C]: Bractwo założył Rhotax z Miagim. Byliśmy paczką znajomych z IRCowego #starwars-pl. Kiedy zaczęły się tam jakieś podchody personalne, stwierdziliśmy, że nie chcemy w tym uczestniczyć i przenieśliśmy się na #ultimate-bad-ass. W tym czasie ja już długo pogrywałem w Fallouta i zaraziłem ich tą grą. Po pewnym czasie, natchnięci energią z kosmosu, wpadli na pomysł założenia bractwa. Ja w tym czasie siedziałem w Krakowie i nie widziałem sensu wchodzić do ekipy z 3-city, która głównie chce działać realnie. Kiedy tylko wróciłem do Gdańska, wstąpiłem do Bractwa i nie trzeba było mnie namawiać. Podobało mi się to, że zamierzaliśmy „zwiedzać” ciekawe miejsca i wkrecać sobie klimat z Fallouta i Mad Maxów. Co do „sceny”, to trudno mi określić, czym tak naprawdę ta „scena” jest. Czy wystarczy grać w Fallouta, żeby tworzyć „scenę”? Czy trzeba pisać jakieś teksty, tworzyć grafiki i się udzielać na forach? Czy osoby grające w domowym zaciszu w eRPeGi postapo to też część „sceny” czy nie? Bractwo na ostatnim „OldTown” obchodziło swoje 10-lecie. Jesteśmy najstarszą ekipą tego typu w Polsce. I kiedy zaczynaliśmy, to czegoś takiego jak „scena” chyba nie było. Na pewno nie była tak silna i zorganizowana. Dlatego ja osobiście dość sceptycznie podchodzę do tego, że jesteśmy częścią „sceny”. Wolę myśleć o nas jako o ekipie „bawiącej” się w klimaty postapo, „zwiedzanie” klimatycznych miejsc i biorącej udział w LARPach.

[P]: Jak opisałbyś organizację, jaką jest Brotherhood of Beer, żeby zachęcić kogoś do dołączenia?

[C]: Nie jestem dobrym PRowcem. :) Ale jeśli ktoś lubi spędzać czas trochę aktywniej i zawsze pociągały go opuszczone budynki, miasta, jednostki wojskowe i bunkry, do tego lubi klimaty Fallouta i Mad Maxów, pije PIWO oraz lubi LARPy, to jest to ekipa dla niego/ Co prawda nie jesteśmy już jedyną zorganizowaną ekipą o podobnym profilu (są jeszcze chłopaki z Kawalerii Beg, Zakon Świętego Płomienia, Shperacze i Taxiarze – przy okazji serdecznie ich pozdrawiam), ale jesteśmy chyba najaktywniejszą ekipą (choć Kawalerzyści nas gonią :)), najbardziej doświadczoną i ciągle najlepiej zorganizowaną.

[P]: W jakich konwentach „w klimatach” uczestniczysz?

[C]: Cykliczne imprezy to: FalloutParty, OldTown, Zakonki, Bergówka i może nie do końca w klimacie, ale fajna, lokalna impreza organizowana przez Szkarłatnego Fenixa „Krzyżacki Poker”. W tym roku nie byłem, ale mam zamiar się pojawiać jeszcze na Atomiconie.

[P]: Czy chciałbyś, żeby coś się zmieniło na polskiej „scenie” postapo? Jeśli tak, to co by to było?

[C]: Tak, jak napisałem wcześniej, średnio widzę Bractwo jako część „sceny”. A już zupełnie nie uczestniczę w tym, co się dzieje na forach czy portalach poświęconych postapo. Natomiast jeśli chodzi o to, co bym zmienił w imprezach LARPowych, w których uczestniczę, to chciałbym, żeby ludzie nie przenosili „kwasów” personalnych do LARPa i odwrotnie. Nie przenosili jakichś zawiści, zazdrości z wygranej, czy urazów, że podczas LARPa ktoś go zabił, zdradził czy okradł, do kontaktów poza LARPowych. Należy pamiętać, że to tylko gra i ma przynosić radochę, nawet jeśli się przegrywa lub ginie. Do tego chciałbym, żeby przestano „wieszać psy” na organizatorach imprez, nawet jeśli nie wszystko wyszło ok. Niestety często jest tak, że uczestnicy zamiast podziękować organizatorom za ciężką pracę (nawet jeśli pojawiały się jakieś błędy na imprezie) i konstruktywnie zwrócić uwagę na to, co było nie tak, to opieprzają orgów i mają gdzieś ich ciężką pracę (tutaj podziękowania dla KB i innych orgów OT mimo, że nie były to idealne imprezy i nie były wolne od wad, to jednak zawsze świetnie się tam bawiłem).

[P]: Jaki masz stosunek do Trzynastego Schronu?

[C]: Hmm... prawdę powiedziawszy to przerywany :), tzn. neutralny. Niestety, zupełnie nie mam czasu siedzieć na sieci i przeglądać serwisy. Do tego po 8 godzinach pracy przy kompie, wczytywaniu się w przepisy i warunki przetargów, zapytań ofertowych, i podobnych głupot, nie mam już ochoty w domu siedzieć przed kompem i coś czytać. Wolę obejrzeć jakiś film, poczytać książkę, pograć w coś czy spotkać się z kumplami na jakiejś ruinie i wypić piwko. Ale generalnie kibicuję każdej inicjatywie propagującej klimaty postapo :).

[P]: Co sądzisz o zarzutach odnośnie do włamań na inne strony/serwisy w tematyce postapo, które są kierowane w stronę Jabota?

[C]: Hmm... w sumie wszystko, co o tym sędzę, można poczytać na Shamo w mojej dyskusji ze Squonkiem. Ale tak w skrócie, JEŚLI oskarżenia są prawdziwe (a z tego, co wiem nic nie udowodniono), to działało się to zanim w ogóle poznaliśmy Jabota i nie mieliśmy na to żadnego wpływu. A o całej sprawie dowiedziałem się zupełnie przypadkowo na Shamo i tam wynikła wcześniej wspomniana moja dyskusja ze Squonkiem. W sumie to nie jestem stroną w tej sprawie i tak naprawdę mało mnie ona interesuje.



Prywatna eksploracja kosmosu

8 grudnia 2010 roku rozpoczęła się nowa era lotów kosmicznych. Tego dnia na Ziemię powrócił bezzałogowy moduł Dragon, który podwójnie okrążył naszą planetę. Zapewne wielu z was, drodzy czytelnicy, zastanawia się co w tym takiego nowego. Otóż cała nowość polega na tym, że to przedsięwzięcie było całkowicie prywatne i przeprowadzone przez firmę SpaceX.

Cel główny tej firmy został niejako wyznaczony twierdzeniem Stephena Hawkinga, który powiedział niedawno, że ludzkość, aby przeżyć „musi skolonizować kosmos w ciągu najbliższych 200 lat”. SpaceX zaczyna skromnie – za pierwszy cel stawia sobie załogową podróż na Marsa. Zanim jednak tego dokonają, mają zamiar wynieść na Księżyc robota badawczego firmy Astrobotic Technology, co ma stać się już w grudniu 2013 roku.

Początki nie były zbyt optymistyczne, bo aż trzy pierwsze starty rakiety *Falcon 1* były nieudane. Dopiero czwarty bez problemów uniósł się na ziemską orbitę. Następnie był *Falcon 9*, który jak dotąd bezproblemowo dokonał dwóch wyniesień, w tym właśnie modułu *Dragon*. Dzięki temu firma SpaceX wygrało przetarg na COTS – oznacza to, że to m.in. ona będzie zaopatrywać Międzynarodową Stację Kosmiczną.

Jak jednak udało się prywatnej firmie dorównać rządowym agencjom typu NASA? SpaceX zawdzięcza wszystko swojemu założycielowi Elonowi Muskowi, który dorobił się milionów dolarów na systemie płatniczym *PayPal*. Kiedy *Ebay* wykupił ten system, milioner postanowił zatrudnić najlepszych specjalistów od aeronautyki i postawił przed nimi zadanie stworzenia od podstaw pojazdu kosmicznego. Co zaskakujące, koszt budowy *Falcona 1* był niesamowicie niski w porównaniu do rakiety *Pegasus* zbudowanej przez konkurencyjną firmę Orbital Science Corporation (stosunek cenowy wynosi 7,9 do 31 mln dolarów).

I chociaż przy SpaceX konkurencja wychodzi błado, to z pewnością całemu przedsięwzięciu wyjdzie na dobre – realia XX i XXI wieku już wielokrotnie udowodniły, że rywalizacja umożliwia osiągnięcie rzeczy dawniej nieosiągalnych.

Mimo tak optymistycznych wizji, istnieje również druga strona medalu, którą póki co dostrzegają głównie fani. Jeśli ludzkość pójdzie za słowami S. Hawkinga i nastanie okres kolonizacji kosmosu, to czy unikniemy roli konkwistadorów? Czy w wypadku napotkania obcej cywilizacji nie zniewolimy ich i nie zgotujemy im apokalipsy? A może raczej to obcy nam zgotują zagładę, gdy wkroczymy na ich terytoria? Obce cywilizacje mogą okazać się zagrożeniem dla ludzkości, ale nie możemy wykluczyć sytuacji odwrotnej – pamiętajcie o tym, drodzy czytelnicy, bo w przyszłości może to Wy będziecie kolonizować planety!

Paweł „Pandemon” Szulc

Ghoul czy zombie...?

W dzisiejszych czasach na fantastyczne istoty, które *żyją, lecz żyć nie powinny* powstały dwa pojęcia: *ghoul* i *zombie*.

Choć dla wielu zdają się to być określenia tożsame, patrząc przez postapokaliptyczny pryzmat, oba znaczą co innego – i właśnie dlatego aż się we mnie wszystko gotuje, gdy z ust „fana postapo” pada określenie „ghoul pożerający ludzki mózg”, czy „popromienne zombie”.

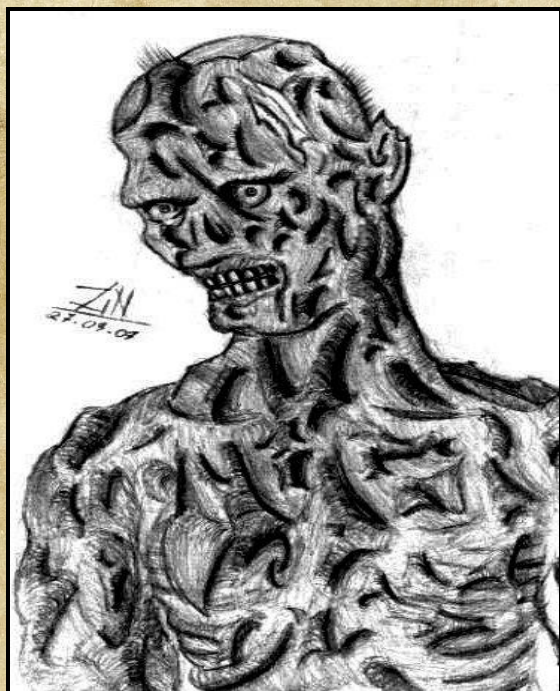
Zacznijmy od wyjaśnienia, czym jest zombie. Samo słowo wywodzi się z jakiegoś afrykańskiego dialektu i dosłownie oznacza „bóg” lub „fetysz”. Oba te znaczenia są powiązane z kultem voodoo. Jednak nie będziemy się tu zajmować etymologią.

Zombie nie ma rzeczywistego odniesienia w postapokaliptyce jako, iż jest wytworem fantastycznym (czy może raczej *fantasy*cznym) i oznacza po prostu istotę *nieumarłą*. Zombie zostały również mocno nakreślone przez współczesną kinematografię – na motywie *żywych trupów* oparto wiele horrorów i thrillerów (m.in. „Noc żywych trupów”). W otaczającej nas popkulturze zombie stereotypowo „wstają z grobów i zjadają mózgi”. Często też przypisuje się im umiejętności magiczne (tym razem to zasługa nie filmów, a maniaków fantasy i ich karcianek).

No więc, co z ghoułami w takim razie? Otóż, początkowo ghoul był kreowany również na istotę nieumarłą, był tzw. „ożywieńcem”. Jednak określenie to przybrało całkowicie nowego znaczenia, zwłaszcza dla fanów postapokaliptyki, kiedy powstała gra, którą, mam nadzieję, wszyscy czytelnicy znają – Fallout. Twórcy tej gry podeszli do sprawy od całkiem innej strony – ghoul był nadal istotą żywą, ale już nie do końca człowiekiem. W uniwersum Fallouta, jest to po prostu silnie napromieniowany i poparzony (a czasem również zmutowany) człowiek. Cechowała go długowieczność, nierzadko świecenie w nocy, ale przede wszystkim, wręcz przerażający wygląd. I zdecydowanie nie żywili się mózgami oraz nie rozkopywali grobów.

Podsumowując, oba te pojęcia obecnie bardzo się różnią. Zwracam się więc z prośbą do was, drodzy czytelnicy, żeby już **nie nazywać ghoula zombie, ani zombie ghoul**.

Paweł „Pandemon” Szulc



Ghoul – autor: Michał „Zingero” Puławski



Zombie – autor: nieznany

A dlaczego należy bać się ghoulów? Otóż dlatego, że w wolnej wymowie to „gul”, a jak jest ostatni gul piwa i nie ma już na kolejne, to strach. (dop. Jan „Nightmaster” Przekłasa)



Recenzja FO: 2238

Gdy pierwszy raz usłyszałem o grze Fallout Online: 2238 (bo od tego właśnie pochodzi skrót FO: 2238), miałem wielkie nadzieje z nią związane. Przez pierwsze kilka dni grania byłem zachwycony. Wszystko jednak przysło niczym mydlana bańka, gdy tylko zrozumiałem prawdziwy sens tej gry, który przedstawia się następująco: nawalać we wszystko co się rusza. Bo to wcale nie jest Fallout, jak się mylnie uważa, patrząc na tytuł, a po prostu Quake (czyli zwykła nawalanka) w dwuwymiarowym uniwersum Fallouta.

Dopiero teraz, po uściśleniu gatunku gry mogę przejść do prawdziwej recenzji, która, jak się pewnie spodziewacie, będzie dość krytyczna. Gra była (i wciąż jest) tworzona tak naprawdę przez samych fanów („fans for fans”). Ideą jej twórców było przede wszystkim umożliwienie rozgrywki typu „roleplaying” w uniwersum Fallouta dla wielu graczy. Miało to być urzeczywistnieniem marzeń dla wielu fanów dzieła studia Interplay, które jak dotąd jeszcze nie wydało „falloutowej gry MMORPG”.

Jednak wraz z upływem czasu spędzonego w grze łatwo przekonać się, że roleplaying (prócz zaledwie kilku questów i jeszcze mniej licznych inicjatyw samych graczy) nie występuje tu wcale. Największą frajdę sprawia gra zespołowa w tzw. gangach (czyli po prostu w zreszeniach graczy) i walki pomiędzy takimi grupami. Większość samotników bardzo szybko się tu nudzi, choć znam paru zapaleńców, którzy grają w ten sposób już około pół roku, a więc nie jest to niemożliwe.

Wyszło na to, że to dosyć krótka recenzja, a to głównie dlatego, iż jest to gra naprawdę niewymagająca i nieskomplikowana – dostępna dla każdego, nawet dla przygłupa, byle by tylko umiał klikać. Czy to jednak dobrze? Moim zdaniem taka otwartość na wszystkie typy graczy prowadzi do natłoku tzw. trolli, noobów, czy innych denerwujących ludzi, co zdecydowanie jest czynnikiem negatywnym. Mimo to, szczerze polecam przynajmniej spróbować w niej swoich sił – a nuż spodoba wam tamtejsza atmosfera i spędzicie nad tą grą wiele długich wieczorów i nocy, jak zdarzyło się to mi.



Walka pomiędzy gangami

A dla łaknących dokładniejszych informacji o tej grze, czyli wprost od jej twórców – już w następnym numerze będziecie mieć możliwość przeczytania wywiadu z nimi. Gorąco zachęcam!

Paweł „Pandemon” Szulc



Falloutowy krążownik szos

Jak widać tendencja do napędzania samochodów na różne dziwne, i niekoniecznie bezpieczne napędy, nie jest przypadłością dzisiejszych czasów. Okazuje się, że już w 1957 roku istniał projekt samochodu poruszanego energią atomową!

A sam pomysł nie powstał w jakimś garażu domorosłego mechanika-szarlatana czy na osiedlu akademickim, ale w fabryce Forda. Nadzieje na dalszy rozwój atomistyki pozwoliły wierzyć, iż reaktory będą na tyle nieduże, lekkie i niegroźne, że nadawać się będą jako napęd do samochodów osobowych. Hasła reklamowe brzmiały zachęcająco, oferując przejechanie aż 8000 km na „jednym baku”! Design pojazdu pozwala dostrzec podobieństwo do znanego z Fallout 2 *Highwaymana*, który jest swoistym uosobieniem amerykańskich krążowników szos.

Niestety wbrew oczekiwaniom projektantów, rozwój energii atomowej nie zabrnął aż tak daleko w tym kierunku. A nawet jeśli ktokolwiek miał takie ambicje, to wydarzenia z 26 kwietnia 1986 roku, serdecznie zraziły wszystkich wielbicieli siły atomu, natomiast jej wrogom dały potężny oręż w walce z dalszym rozwojem tej technologii. Z tego czy innych powodów, jak np.: co by było, gdyby przed takie auto wyskoczyło jedno z tych groźnych drzew? Albo jak takie coś zezłomować? Kto odważyłby się przeprowadzać konserwację i tankowanie? Czy promieniowanie byłoby bezpieczne dla użytkowników? Co z odpadami? Ile taka atrakcja mogłaby kosztować? I wreszcie, ilu wariatów chciałoby zobaczyć, czy po odpowiednim zdemolowaniu auto pokaże taki ładny grzybek, jak w „FallBlivionie 3”.

Echhh... może dobrze, że nigdy nie zrobiono nic większego niż modelu w skali 3:8.

Michał „Grosswick” Janik



Chrysalis Motors Highwayman – grafika autorstwa „LOFT”

Rozmowa z Acem – redaktorem Trzynastego Schronu

(wiernym fanem postapokalipsy oraz uczestnikiem wycieczki do „Zony”)

Rozmawiają [P]andemon oraz [A]ce

[P] Od kiedy interesujesz się kulturą post-apokaliptyczną i co Cię do takich zainteresowań skłoniło?

[A] Interesuję się od roku 2000, kiedy to starszy brat pokazał mi Fallouta 1. Co prawda jako mały gnojek mało co rozumiałem z tej gry, a fakt, że była po angielsku mi nie pomagał, ale wciągnęła mnie i zmobilizowała to nauki angielskiego do tego poziomu żeby zrozumieć o czym jest. :) W międzyczasie, gdy grzebałem w sieci o takich tematach natrafiłem na Schron, informacje o filmach w klimacie typu Mad Max i całą masę fanowskich opowiadań, co jeszcze bardziej mnie wciągnęło w klimaty postapo.



[P] Bardziej wolisz gry, filmy, czy książki o tej tematyce? A może jeszcze coś innego?

[A] Najbardziej podobają mi się fanowskie opowiadania, choć od jakiegoś czasu jestem do tyłu z nimi. Zarówno te oparte bezpośrednio na Falloucie, jak i te w klimatach postapo. Większość filmów postapo, jakie widziałem, pomijając chyba tylko Mad Maxy, to kino klasy B albo i niżej, więc nie bardzo jest czym się podniecać. :) Co do gier w klimatach, to tylko Fallout mnie urzekł. Stalker jakoś mnie odrzucił, chociaż naprawdę czekałem na fajną strzelankę postapo. Ze strategii podobało mi się KKND, stary jak świat RTS który dorwałem kiedyś w CD-Action. :) Ponadto bardzo podoba mi się idea OldTown i ubolewam, że przez dwa lata nie miałem możliwości pojawienia się tam. Może w tym roku mi się uda.

[P] No właśnie, sprawa konwentów - brałeś już w jakichś udział? A może są takie, na których jesteś regularnie?

[A] Byłem 2 lub 3 razy na OldTownie i to chyba jedyne konwenty konkretnie postapo, na jakich byłem. Z racji że mieszkam w Lublinie, a większość ciekawych rzeczy odbywa się na zachodzie kraju, z rzadka w nich uczestniczę. W samym Lublinie chyba nie za wiele się dzieje w klimatach postapo i fantastyki w ogóle. Ostatnio był to Falkon, ale niestety nie mogłem wziąć w nim udziału

[P] Falkon - a więc interesujesz się również szeroko pojętą fantastyką i fantastyką naukową?

[A] Właśnie niespecjalnie, konwenty dla mnie są miejscem do spotkania i porozmawiania z ludźmi, ewentualnie pośmiania się z bandy ludzi, którzy przebierają się za Lorda Vadera. Bo z tego, co wiem na każdym Falkonie pojawia się jakaś grupa rekonstruująca Imperium.

[P] Rozumiem. Przejdźmy jednak do meritum rozmowy, czyli do Twojej ubiegłorocznej wycieczki do Czarnobyli. Jak dowiedziałeś się o możliwości zwiedzenia właśnie tego miejsca i jak opisałbyś przygotowania? Co zapewniało biuro podróży, a co musiałeś zabrać sam? Ile trwała wycieczka i jaki był koszt całości?

[A] Hehe, no na to pytanie czekałem. O wyjazdach organizowanych przez BisPol wiedziałem już od jakiegoś czasu. Problemem było zorganizowanie ekipy na wyjazd. W końcu jednak udało mi się zebrać dwoje znajomych, z którymi znamy się od podstawówki i namówić ich na wyjazd. Szczególnie, że cena nie była zbyt zaporowa, i z pieniędzy zarobionych na wakacjach mogliśmy za ją opłacić. Przygotowań specjalnych nie było, całość polegała na wpłaceniu kasy, odesłaniu podpisanej umowy i znalezieniu

ubrań, które można potem wyrzucić. Biuro zapewniało zamieszkanie, dojazd tam i z powrotem, zwiedzanie Kijowa, podstawowe wyżywienie. Dodatkowe jedzenie, napoje, bilety wstępu do Muzeum Ofiar Czarnobyla i komunikacji miejskiej trzeba było pokryć z własnej kieszeni. Cała wycieczka, włączając to zakup hrywien, dojazd z Lublina do Krakowa i z powrotem zamknęła się w 850zł.



Szpital (fot. Grzegorz „Ace” Biernacki)

[P] Faktycznie, nie tak dużo to kosztowało. A co zwiedzaliście, a czego nie? Czy obowiązywały was jakieś zakazy wstępu do niektórych miejsc? I jak opiszesz to zwiedzanie? Co czułeś przechadzając się po tym prawdziwie postapokaliptycznym miejscu?

[A] Na początku musisz wiedzieć że całe zwiedzanie, mimo że trwało tylko 2 godziny, epickością przerastało całą dyskografię Manowara. Z planu wycieczki, który był na stronie BisPolu nie zwiedziliśmy jedynie portu rzecznego. Cała reszta przebiegała gładko. Zwiedzaliśmy naprawdę dużo różnych miejsc, ale jedyne czego mi szkoda to to, że nie pozwolili nam wejść do środka bloków mieszkalnych, żebyśmy mogli zobaczyć, jak wyglądają porzucone mieszkania po 25 latach. W ogóle marzy mi się nocne zwiedzanie Prypeci. Puszczanie nas samopas po mieście z noktowizorami, GPSami, znacznikami IR, gdyby się ktoś pogubił, no to dopiero byłoby epickie. :D Wrażenia są trudne do opisanie, szok, zaduma, podenerwowanie, i cała masa mieszających się uczuć. Najbardziej wstrząsnęło mną zwiedzanie szkoły i przedszkola, gdzie na podłodze i ławkach dalej leżały zeszyty i zabawki, pomieszone ze starymi maskami przeciwwgazowymi. Ponadto, oglądanie na żywo diabelskiego młyna, którego to widziało się na tylu zdjęciach, filmach, grach, przy którym w Modern Warfare broniło się cpt. McMillana, będzie zawsze mi się śniło w nocy. Naprawdę, ciężko jest to opisać, każdy powinien to samemu przeżyć.

[P] Czy planujesz jeszcze jakieś wycieczki do tego typu miejsc? Niekoniecznie organizowane przez biura podróży. A może znasz takie „klimatyczne miejsca” w Polsce?

[A] Ostatnio BisPol rozszerzył swoją ofertę. Jeżeli fundusze pozwolą, pojechałbym na zwiedzanie bazy rakietowej. Co do miejsc klimatycznych, jako osoba bawiąca się w ASG, co jakiś czas zdarza się jeździć do mniej lub bardziej klimatycznych miejsc. Typu: stara bocznica kolejowa w środku lasu we wschodniej

Polsce, porzucone fabryki, PGR-y i cała masa innych, nieużywanych miejsc. W wakacje planuję przejechać się do Żarnowca, aby zobaczyć niedokończoną elektrownię atomową. Może w przyszłości jeszcze coś fajnego i wartego zwiedzenia odnajdę.



Panorama Prypeci (fot. Grzegorz „Ace” Biernacki)

[P] Interesujące, nie wiedziałem, że w Polsce jest tyle miejsc tego typu. Gdybym się interesował i znał na ASG, to może bym jeszcze o coś zapytał, ale nic mi do głowy nie przychodzi. Tak więc, to już chyba koniec rozmowy. Chcesz coś dodać? A może coś przekazać czytelnikom? :)

[A] Chciałbym jedynie, żeby liczba postów na forach, była równa liczbie godzin spędzonych na spotkaniach w realu i zwiedzaniu tego, co mamy klimatycznego w naszym kraju. To zdecydowanie wyszłoby paru osobom ze sceny, skupionej wokół różnych miejsc, na lepsze. Dzięki za wywiad i poświęcony czas. :)

W kolejnym numerze

Rozmowy:

Wywiad z twórcami FO: 2238

Opowiadania:

„Głupi ma zawsze szczęście”

Publicystyka:

Czy ‘wirtualne’ znaczy gorsze?

Recenzje:

Film: „Oni żyją”

I wiele, wiele więcej.



Schronzin jest własnością czasopisma internetowego Trzynasty Schron (ISSN 1899-6396), a zawarte w nim teksty zostały umieszczone za zgodą ich autorów i są ich własnością intelektualną. Kopiowanie, rozpowszechnianie całości lub fragmentów tej publikacji bez zgody redakcji jest zabronione.