

schronzin

postnuklearny magazyn trzynastego schronu

#2 – Kwiecień 2011

ŚWIAT NAUKI:

„BUM - i co dalej?”

OpenVMS

ROZMOWY:

Wywiad ze Szponem

Wywiad z twórcami FO:2238

RECENZJE:

Wrażenia z Fallout2: Restoration Project

OPOWIADANIA:

„Przyjacielska przysługa”

„Głupi ma zawsze szczęście”

„Statystyka”

SPIS TREŚCI

Świat nauki:

- „BUM - i co dalej?” s. 2
OpenVMS s. 4

Rozmowy:

- Wywiad ze Szponem s. 5
Wywiad z twórcami FO:2238 s. 9

Recenzje:

- Wrażenia z Fallout2: Restoration Project s. 13

Opowiadania:

- „Przyjacielska przysługa” s. 16
„Głupi ma zawsze szczęście” s. 19
„Statystyka” s. 21


TRZYNASTY-SCHRON.NET

Redakcja

Redaktor Prowadzący:

Paweł „Pandemon” Szulc

Współpracownik korespondencyjny Trzynastego Schronu

Skład i oprawa graficzna:

Maciej „Dr Rectum” Szpakowski

Współpracownik Trzynastego Schronu

Korekta tekstu:

Łukasz „Uqahs” Mazur

Redaktor Trzynastego Schronu

Jerzy „Jerzy” Kubok

Współpracownik Trzynastego Schronu

Kilka słów wstępu

Wbrew słowom niektórych Schronowiczów, a na szczęście dla naszych fanów – trafia do was już drugi numer Schronzinu! Tym razem możecie cieszyć się aż 24 stronami po brzegi wypełnionymi głównie postapokaliptyczną treścią. W tekście odnajdziecie, między innymi trzy ciekawe opowiadania ze schronowych zasobów, opis tajemniczego systemu komputerowego, który został użyty w terminalach Fallouta 3, czy wiele wyjaśniający wywiad z twórcami FO:2238.

Ponadto, chciałbym przypomnieć, że czekamy na wasze teksty, zarówno te literackie jak i te publicystyczne, które możecie wysłać na adres redakcja@trzynasty-schron.net.

Jeśli chcielibyście podzielić się z nami konstruktywną krytyką lub dostrzeżliście w tekście jakiś błąd – wszystkie takie wiadomości są również mile widziane.

Przyjemnej lektury życzy,
Paweł „Pandemon” Szulc.

Polska i Korea Południowa miały w 1990 roku podobny potencjał według liczby zgłoszeń patentowych. W 2007 roku, według WIPO Polska miała 250 patentów a Korea Południowa 115 000 patentów. Na razie wykorzystujemy środki UE do budowy asfaltowej potęgi.

prof. Krzysztof Rybiński

Gdyby ktoś postawił sobie za cel udzielenie możliwie krótkiej i treściwej odpowiedzi na pytanie o to czym jest postapokalipsa, miałby nie lada wyzwanie. Wynika to w dużej mierze z tego, że tak do końca nie wiadomo czym ona jest. Zagadnienie postapokalipsy jest zdecydowanie zbyt szerokie i złożone, by w pełni oddać wszystko to, co kryje się za nim. Bo ile informacji jest w stanie przekazać nam np. :

Bum – i co dalej?

Dawid 'Ulyssaeir' Ślusarczyk

Dla mnie i prawdopodobnie dla pozostałych członków redakcji Trzynastego Schronu oraz zapewne wielu naszych czytelników takie postawienie sprawy jest zrozumiałe i nie wymaga doprecyzowania. Gorzej z osobami, które nie potrafią jeszcze odpowiedzieć na pytanie o powody zainteresowania postapokalipsą inaczej niż "Bo jest fajna / ciekawa / nowatorska", a już zapytani "Co konkretnie jest takiego ciekawego?", mają nie lada zagwozdkę. Nie jest to jednak czymś złym, gdyż w przeciwieństwie do innych wymyślonych (daj Bóg, jakkolwiek nie miałby on na imię) rzeczywistości, postapokaliptyczne realia wymagają czasu i stopniowego zagłębiania się w nie, poczynając od kwestii prostych, łatwych i przyziemnych, przez wymagające myślenia i uzupełniania wiedzy na własną rękę, oraz tak zwany punkt oświecenia, w którym wszystko zaczyna nabierać zupełnie innego, nowego i głębokiego znaczenia, na aktywnym wspieraniu oraz promowaniu postapokalipsy i postkultury kończąc. Zadanie to przypomina nieco pracę archeologa, który pędzelkiem swojej własnej ciekawości nawet w centrum wielkiej, tętniącej życiem aglomeracji potrafi z wypiekami na twarzy, powoli aczkolwiek systematycznie odgarniać ziemię i piasek, starając się dotrzeć do punktu w "którym pies jest pogrzebany" - czyli do sedna. Akurat nie dosłownie. Chyba że to jakiś baaaaardzo stary pies. Nieistotne. A tak, postapokalipsa.

Czym zatem jest?

W zasadzie tym, czego będziemy w niej szukali. Na przykład, jeśli nachylimy się

nad nią "wtłoczoną" do gry komputerowej, zwykle odbierzemy ją jedynie jako rozrywkę w ciekawym uniwersum, w którym trzeba dużo strzelać do dziwnych stworzeń i przemierzać Pustkowie, tj. rozległą, trochę mityczną, wszechobecną krainę, gdzie "toczy się życie", choć słuszniejszym określeniem byłoby "toczy się śmierć". Jeśli sięgniemy po książkę, pozwoli to nam na nieco bardziej indywidualne podejście do postapokaliptycznego świata, gdyż to jakie emocje i przemyślenia wyklarują się w naszej głowie w trakcie brnięcia przez lekturę będzie zależało tylko od nas samych. Film, jako prawdopodobnie najbardziej obrazowe, choć mało angażujące i bierne w stosunku do wiza medium, może sprawić, że bez wyteżania wyobraźni poznamy historię, która opowie małe co nieco o którymś z mnogich, postapokaliptycznych światów. Najważniejsze jednak, by nie rzucać się na przysłowiową głęboką wodę, wręcz odwrotnie - zanurzać się w niej pod wpływem własnej ciekawości. Postapokalipsę najlepiej poznawać stopniowo, kawałeczek po kawałeczku, racjonując sobie kolejne jej dawki, nieraz hamując siebie, wbrew własnej woli, przed zbyt wczesnym zanurkowaniem w ten niesamowity świat.

Pustkowie

Już sama nazwa tej nieco mitycznej krainy jest niezwykle intrygująca. Wskazuje bowiem, że gdzieś istnieje Nie-pustkowie, czyli przestrzeń którą zniszczenie co prawda dotknęło, ale nie zdołało pochłonąć. Poszukiwanie tego miejsca jest samo w sobie przygodą, nieraz wywracającą sposób postrzegania znanego nam świata

do góry nogami. Co ważniejsze, w niemal każdej konwencji świata postapokaliptycznego istnieje taka przestrzeń i jej znalezienie jest równoznaczne z osiągnięciem wspomnianego już oświecenia. Można więc powiedzieć, że postapokalipsa niczym krzywe zwierciadło odbija to, co ku niemu zwrócimy, ostatecznie dając nam i tak obraz ludzkości, który trudno byłoby nam dostrzec w inny sposób. Ale to wciąż nie odpowiada na pytanie co jest w niej takiego niesamowitego.

Wyobraźmy sobie zatem dosyć mocno ukształtowany świat, w którym ludzie nie martwią się o podstawowe potrzeby warunkujące egzystencję: nie muszą nieustannie myśleć o dachu nad głową, prądzie, bieżącej wodzie w kranie - także ciepłej, gazie w kuchence. Wyobraźmy sobie rzeczywistość, w której różne służby z różną skutecznością czuwają nad naszym bezpieczeństwem, jedzenie sprzedawane jest na każdym kroku, na ogół pokrojone w plasterki, gdybyśmy akurat na taką jego formę mieli ochotę; rzeczywistość, w której w rękach każdego jest realna władza tak rozległa, że może wpływać na losy nie tylko miasta czy województwa, ale całego kraju; świat, w którym istnieje większa lub mniejsza sprawiedliwość oraz organy państwa czuwające nad jego możliwie dobrą egzekucją; świat, w którym zdecydowana większość zasad nim rządzących jest powszechnie znana i akceptowana; wreszcie świat, w który zmierza ku lepszej przyszłości - lepszej niż 5, 10 czy 50 lat temu, gdzie ochrona środowiska zostaje trwale wpisana w rozwój, gdzie polityka społeczna jest nierozłączna z funkcjonowaniem jednostek samorządowych a obywatele w trudnej sytuacji mogą liczyć na pomoc ze strony państwa. Wreszcie świat, który patrzy na siebie globalnie, który dostrzega globalne problemy i podejmuje pierwsze próby zaradzenia im, najczęściej na drodze współpracy przekraczającej granice polityczne.

Po prostu, wyobraźmy sobie nasz świat. A teraz zniszczmy go, rozwalmy, zdetonujmy,

zainfekujmy. Wstrząśnijmy nim i to wstrząśnijmy do tego stopnia, że niemal nic nie pozostanie na swoim miejscu. Zdermy go z czymś tak brutalnym i okrutnym, że pod ludźmi dysponującym nieugiętą i największą wiarą w humanizm i ludzkość osunie się ziemia i padną, jeśli nie na twarz, to na kolana. wyobraźmy sobie zniszczenie świata, do powstania którego prowadziły miliony lat procesów biologicznych, setki tysięcy lat dziejów społecznych i psychologicznych, tysiące lat rozwoju filozofii, ekonomii, medycyny itp.

Pozbawmy ten świat zasad innych niż zasady, którymi kierują się zwierzęta walczące o przetrwanie. Pozbawmy go niemal wszystkich jego zdobyczy. Co stanie się ze sprawiedliwością, moralnością, współczuciem i litością? Kto zapewni bezpieczeństwo, albo nawet samo przetrwanie? Kto szczątkom ludzkości zapewni pożywienie dla ciała, wiarę - jadło dla duszy, nadzieję - pokarm dla umysłu? Co stanie się z ekonomią, gospodarką? Jaki kształt przybierze nowa rzeczywistość? Kto dostarczy prąd, czystą wodę, lekarstwa? Co uda się uratować przed takim kataklizmem? Co z religią, etyką, moralnością? Co z więzami społecznymi, przestępczością, odpowiedzialnością? Co dalej?

Bum - i co dalej?

Tym właśnie jest postapokalipsa - zadawaniem pytań o to, co będzie oraz jak w ogóle do tego doszło. Pytaniem o nadzieję, możliwości i szanse. Zastanawianiem się nie tylko, czy ludzkość może liczyć na drugą szansę, ale czy w ogóle na nią zasługuje.

Jeśli są to pytania, które poruszają Cię, gdziekolwiek żyjesz, jakiegokolwiek masz poglądy - witamy wśród miłośników postapokalipsy. Krótka odpowiedź po prostu nie istnieje, zaś sama "podróż" i rozważanie kolejnych jej aspektów są nie mniej ważne niż ostateczne wnioski jakie z niej płyną. Zatem - zapraszamy!

OPENVMS

Paweł „Duo” Grobelniak

Grając w Fallouta 3, często możemy natknąć się na terminale o zielonych ekranach. Urządzenia te pozwalają graczowi na łączenie się z komputerami kontrolującymi wieżyczki, drzwi, etc. Jak możemy się dowiedzieć z niektórych terminali, systemem operacyjnym, który pracuje na owych komputerach jest UOS - Unified Operating System, firmy RobCo. System ten jest wzorowany na rzeczywistym systemie operacyjnym - OpenVMSie. W tym artykule chciałbym przybliżyć wam cechy tego systemu oraz gdzie jeszcze możemy się z nim spotkać.

OpenVMS został stworzony przez firmę Digital w drugiej połowie lat 70. Powstał dla komputerów o architekturze VAX (stąd jego pierwotna nazwa - VAX-11/VMS, a następnie VAX/VMS). W późniejszych latach został portowany na architektury Alpha oraz Intel Itanium. Oznacza to tyle, że nie uruchomicie go na swoich PC bez emulatora.

Komputery, na których pracuje VMS, nazywane są Mainframe'ami. Są to spore maszyny (zazwyczaj składające się z kilku komponentów wielkości przeciętnej lodówki) przeznaczone do przetwarzania ogromnych ilości danych. W świecie Fallouta pewnie natknęliście się nie raz na pomieszczenia wypełnione szafami z wieloma lampkami. Prawdopodobnie były to właśnie takie komputery.

Mainframe'y używane były wszędzie tam, gdzie potrzebna była obsługa wielu urządzeń wejścia/wyjścia. W przeciwieństwie do superkomputerów, w ich budowie kładziono nacisk na wydajność przetwarzania danych, a nie na moc obliczeniową. Stosowano je więc głównie w wielkich organizacjach, takich jak

banki, organizacje rządowe czy korporacje.

Wracając do OpenVMSa... Ponieważ Mainframe'y w dzisiejszych czasach zostały wyparte w większości przez mniejsze komputery, systemy takie jak OpenVMS również przechodzą do historii. Gdzie więc możemy jeszcze się na nie natknąć? Dzięki inicjatywie „OpenVMS Hobbyist Program”, system ten można zdobyć do celów edukacyjnych już za 30 dolarów (wliczona przesyłka międzynarodowa). No tak, ale by go uruchomić potrzebowalibyśmy jeszcze takiego VAXa, a pewnie niewielu z was trzyma takiego dinozaura w piwnicy. Co więc nam pozostaje? Otóż istnieją dostępne dla wszystkich przez internet klastry pracujące na OpenVMSie. Niektóre zapewniają nawet darmowe konto, którego rejestracja nie trwa nawet kilku minut! Jeśli więc chcecie poczuć się jak samotny wędrowiec i spróbować swoich sił w łamaniu zabezpieczeń VAXa, jedyne, czego potrzebujecie, to dostęp do internetu i program emulatora terminala, np. PuTTY. W ramce na końcu tekstu, zamieszczam również linki do artykułów przydatnych dla początkujących hackerów, stawiających pierwsze kroki w OpenVMSie.

W podsumowaniu chciałbym wspomnieć jeszcze, że OpenVMS nie ma nic wspólnego z Linuxem czy innymi systemami z rodziny Unix. Jest to coś zupełnie odmiennego i właśnie ta egzotyka zachęciła mnie do zapoznania się z nim. Być może niebawem napiszę własny tutorial, w którym opiszę podstawy używania tegoż systemu. Dla zainteresowanych, news o tym ukaże się na Trzynastym Schronie.

- <http://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/download.html> - tutaj znajdziecie PuTTY, obsługa programu jest banalna, wystarczy wpisać adres hosta w polu Host Name i kliknąć Open.
- <http://gein.vistech.net> - strona otwartego klastra na OpenVMSie. Ten sam adres (bez http://) trzeba wkleić do PuTTY, by nawiązać połączenie.
- <http://computer-refuge.org/compcollect/dec/vax/11750/vax-beg.txt> - artykuł dotyczący hackowania OpenVMSa dla początkujących. Tekst powstał w 1989 roku, więc przedstawione sztuczki mogą być przestarzałe. Artykuł zapewnia jednak świetne wprowadzenie do samego używania systemu.
- http://pottsoft.com/vms/vms_tutorial.html - jeszcze jeden artykuł dla początkujących użytkowników.
- <http://www.textfiles.com/hacking/VMS/> - tutaj jeszcze trochę tekstów o VMSie.

WYWIAD ZE SZPONEM

Rozmawiał: Holden

Holden: W listopadzie 2008 roku, kiedy pojawiłem się na „scenie”, zacząłem obserwować inne strony, na FC kompletnie nic się nie działo przez wiele miesięcy. Ostatnio serwis stał się o wiele bardziej aktywny, powstały działy na temat New Vegas - co cię zmotywowało by je zrobić? Nie masz czasami ochoty po prostu skończyć z działalnością w Internecie?

Szpon: Trafiłeś akurat na okres, gdy na serwisie była stagnacja. W ogóle mało się działo wokół Fallouta, do tego trochę znudzony byłem tym, że wszystko muszę robić sam. Po prostu się nie chciało.

Już grubo przed premierą New Vegas prace na serwisie intensywnie ruszyły. Nie wiem czemu, po prostu pewnego dnia znów mi się zachciało. Dokonałem kilku zmian, dodałem newsy i spodobało mi się to tak samo, jak wtedy, gdy zakładałem stronę – czułem satysfakcję z wykonanej pracy.

Czasami pojawiają się myśli, by to zostawić, ale żał by mi było tylu lat, które poświęciłem ja i inne osoby, by FC było tym, czym jest teraz.

FC powstał na fali popularność Falloutów, podobnie jak wiele innych serwisów, np. Trzynasty Schron - skoro one już istniały, po co było zakładać kolejny? Poza tym, skoro istniał 13S, który działa już ponad 10 lat,

to czy miałeś kiedyś poczucie, że jesteście w jego cieniu? Cieniu większego starszego brata?

Powiem szczerze, że gdy zakładałem FC w ogóle nie miałem pojęcia, że Fallout jest tak popularną grą. Nie miałem pojęcia o tym, że istnieją takie serwisy jak Trzynasty Schron, Sierra Army Depot, czy DVHP (dwa ostatnie już nie istnieją). Gdybym to wszystko wiedział, pewnie zająłbym się czymś innym. Moja niewiedza spowodowała, że postanowiłem marnować mój wolny czas właśnie na to.

Potem, gdy powoli zacząłem się rozeznawać na scenie, zauważyłem potencjał i wyrobioną pozycję Schronu. Zawsze traktowałem ten serwis w stylu, jak to ująłeś, starszego brata. Często miałem pretensję i wyrzuty, że wszyscy i wszędzie mówią o Trzynastym itp. Uważałem zawsze ten serwis za rodzaj zdrowej konkurencji. Byli dla mnie takim niedoścignionym wzorem

Niestety teraz już tak nie jest. Chodzi o to, że Trzynasty Schron przestał być serwisem stricte falloutowym, a stał się czymś w rodzaju centrum newsów o postapo. Zmienili target, albo raczej rozszerzyli go. Fallout Corner nadal skupia się tylko i wyłącznie na Falloucie, dlatego nie mogę już myśleć o Trzynastym jako

Hacked by:
jabot
master bielik
lewar
greetz:
KB Stargard
TDHacking

o jakimś rywalu.

Kwestia zlotu Old Town jest bardzo kontrowersyjna, wy go rozpoczęliście, a potem- jak twierdzą niektórzy- „został wam odebrany”. Druga strona pewnie ma o tych wydarzeniach kompletnie inne zdanie. Mógłbyś przedstawić swój punkt widzenia?

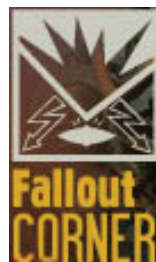
Może nie tyle został odebrany, co przywłaszczony. Najlepiej chyba zacząć od początku. Żeby nie było, że opowiadam bajki, link do nowiny na Trzynastym. Mowa w niej o pierwszej edycji imprezy, która odbywała się w fabularnym miasteczku, nazwanym przez nas OldTown. Od drugiej edycji taką właśnie nazwę nosi sama impreza, aż do dzisiaj. Przez dwie pierwsze edycje oficjalna strona zlotu znajdowała się na serwerze FC. Podobnie wszelkie spotkania organizatorskie odbywały się na naszym czacie. Nie wiem, czym kierowali się ludzie ze Stargardu i Szczecina (nie będę teraz podawał nazw organizacji fabularnych do których należą, bo nie chcę wszczynać kolejnej wojny), ale sukcesywnie pozbywali się z szeregów organizatorskich przedstawicieli redakcji FC. Jednocześnie za wszelką cenę starali się unikać zamieszczania logo FC na materiałach promocyjnych, wciskając gdzie się da logo serwisów do których sami należeli, lub ściśle z nimi współpracowali.

Po pewnym czasie, gdy dorobili się na tyle, by móc wykupić miejsce na komercyjnym serwerze, nowy organizator główny w bardzo niewybredny sposób „podziękował” mi za współpracę i przeniósł stronę zlotu z serwera FC na wykupiony. Wtedy też pozbyto się ze strony wszelkich informacji, że zlot miał kiedyś coś wspólnego z naszym serwisem oraz, że nasi redaktorzy kiedyś go organizowali.

Dla mnie było to bardzo nieczyste i pozbawione nawet takiej prostej najzwyczajszej ludzkiej wdzięczności zachowanie. Dla nowych orgów, widocznie liczyło się tylko to, żeby jak najszybciej przypisać zasługi i „markę” sobie, żeby profity z tego tytułu jak najszybciej zaczęły do nich napływać.

Swojego czasu FC zostało zhakowane - mógłbyś powiedzieć o tym coś więcej, jakie były realne straty? Czy uważasz że miało to związek z jakimś sporem, np. o OT? Czy to może się powtórzyć?

Pewnego dnia nasz redaktor, Czechu, podniósł rumor, że wchodzi na stronę, ta jest padnięta, a na serwerze znajduje się tylko jeden plik



z następującym tekstem:

Hacked by:

jabot
master bielik
lewar

greetz:

KB Stargard
TDHacking

Straty były dość duże. Po pierwsze usunięto z serwera wszelkie możliwe pliki. Wtedy silnik serwisu nie korzystał jeszcze z takich rozwiązań jak baza danych i jedyną kopią była ta, która znajdowała się na moim dysku. Nie była ona zbyt aktualna, więc kilka miesięcy pracy zniknęło na zawsze.

Co do drugiej strony pytania – tak, na pewno ma to związek z OT. Po długim okresie obrony Jabota i zarzucaniu mi kłamstw, wspomniana wcześniej ekipa ze Stargardu i Szczecina przyznała w końcu, że to naprawdę on zhakował FC, a oni o wszystkim wiedzieli. Dla jasności, niektóre osoby z tej ekipy organizują do dzisiaj OT. Również Jabot był wtedy jednym z orgów. Domyślam się tylko jakie mogły być ich motywacje. W tamtym okresie mocno naciskałem, żeby nie zapominać o tym, skąd się wzięło OT i docenić wkład który mieliśmy przy tworzeniu kolejnych edycji zlotu. Niestety druga strona, jak już pisałem, chciała zdobyć całą chwałę dla siebie. Łatwiej byłoby usunąć wszelkie wzmianki o FC z materiałów promocyjnych, gdyby FC nie istniał. Serwis był niewygodny i upominał się o swoje, więc postanowiono się go pozbyć. Podobna sytuacja oczywiście może się powtórzyć, ale tym razem mamy lepsze zabezpieczenia i na pewno straty nie będą tak wielkie.

Co sądzisz o dzisiejszej scenie, czy ona w ogóle istnieje? Widziałeś jak wyglądała kiedyś i wiesz jak wygląda dziś - równia pochyła- można by było powiedzieć. Co twoim zdaniem powinno się zmienić w serwisach, ludziach i na innych płaszczyznach, by wyglądało to lepiej? A może nie da się zrobić żadnej zmiany...?

Istnieje na pewno, ale zgadzam się, że wygląda inaczej. Sądzę, że sam Internet się zmienił, więc razem z nim scena. Kiedyś, gdy powstawał FC, Internet był miejscem, w którym ludzie mogli realizować swoje pasje i zaspokajać potrzebę tworzenia. Serwisy odwiedzano po to, żeby dołożyć do nich coś od siebie, napisać tekst, dodać jakąś fajną grafikę itp. Teraz na serwisy poświęcone grom wchodzi się przede wszystkim po to, żeby wchłonąć jakieś informację i odejść. Sądzę, że teraz panuje przekonanie, iż każda strona jest komercyjna. Dlatego jak nawet ktoś wchodzi na stronę tworzoną na zasadzie- „przez fanów dla fanów”, to z góry zakłada, że tworzenie serwisu jest pracą redakcji. Zarabiają na tym pieniądze, a on jest konsumentem. Co za tym idzie, oczekuje pewnych rzeczy, nie myśląc nawet, by dać coś od siebie, bo od pracy jest redakcja.

Jesteś redaktorem naczelnym, mógłbyś powiedzieć na czym właściwie polega to zajęcie? Jakie koszty wiążą się z pełnieniem takiej funkcji? Po kilku latach ludzie stają się zmęczeni, sfrustrowani, po prostu dziwaczej. Czy to nieuniknione? Czy jest możliwy inny model zarządzania np. kadencyjność?

Owszem, niby jestem, ale sądzę, że nie jestem najlepszym przykładem rednacza. Jako, że FC jest czystym fan sitem, nigdy nie oczekiwałem od pozostałych członków redakcji jakichś sztywnych terminów typu deadline'y na określony materiał, czy napisanie tylu i tylu tekstów w miesiącu. Każdy robił co chciał i kiedy chciał. W moim przypadku koszty wiążą się tylko ze

stratą wolnego czasu, ale przecież na coś trzeba go spożytkować.

Człowiek, który od ponad dziesięciu lat zajmuje się przede wszystkim działalnością na scenie i doglądaniem falloutowego serwisu na pewno odstaje trochę od przeciętnego członka społeczeństwa. Mam nadzieję, że tak bardzo tego nie widać, ale z drugiej strony nie da się tego uniknąć. Jeśli kształtujesz coś, to ta rzecz kształtuje też Ciebie.

Kadencyjność na pewno się sprawdza, bo to zawsze jakiś powiew świeżości, ale ja nie mógłbym przekazać serwisu innej osobie. Mam określony punkt widzenia i cel, do którego chcę go popchnąć. Jeśli kiedyś miałbym zrezygnować ze sceny, to pewnie po prostu zamrozę stronę, by nadal wisiła w necie, ale nikomu jej nie oddam.

Jaką widzisz przyszłość FC, czy fanowskie serwisy o grach są jeszcze w ogóle potrzebne, skoro jest tak wiele komercyjnych? Ostatnio trendem jest pisanie o postapo, chociaż Fallouty nadal przyciągają więcej ludzi (niestety takich którzy nie chcą się angażować), wy też pójdziecie tą drogą? A może wrócisz do pomysłu z którym zaczynałeś swoją zabawę z html - pisania o swoich zainteresowaniach?

Sam się czasami zastanawiam nad sensem istnienia stron fanowskich. Teraz Fallout stał się modny i każdy większy serwis poświęcony grom stara się posiadać wortal poświęcony naszej ukochanej serii. Zazwyczaj mają one lepsze zaplecze, są zapraszane na pokazy, imprezy promocyjne, stać je na organizowanie konkursów itp. Może w Polsce jeszcze tego tak nie widać, ale na zagranicznych serwisach taka sytuacja istnieje od dawna. Jednak moim zdaniem takie serwisy jak FC są nadal potrzebne. Miło jest odwiedzić miejsce, gdzie pisze się o czymś z pasją, a nie tylko dlatego, że dostaje się za to kasę.

Otworzenie się na szeroko pojęte postapo niewątpliwie przyciągnęłoby nowych czytelników. Nie o to jednak chodzi. FC był,

jest i będzie serwisem poświęconym przede wszystkim Falloutom. Jeśli już nikogo Fallout nie będzie interesował, pozostanie w sieci, żeby przypominać mi stare dobre czasy. Bardzo nie lubię, gdy odchodzą rzeczy z przeszłości. Dlatego, pomimo tego, że ktoś może uważać, iż FC kisi się we własnym sosie, nie zamierzam robić w nim rewolucji.

Jak myślisz, czemu ludzie interesują się postapokalipsą? Czy dlatego że po prostu lubimy fantazjować o tym jak zгинiemy czy też po prostu mamy dość świata pełnego obowiązków - pracy, nauki itd. Czy życie w świecie gdzie liczy się wyłącznie przetrwanie, nie wydaje się po prostu łatwiejsze?

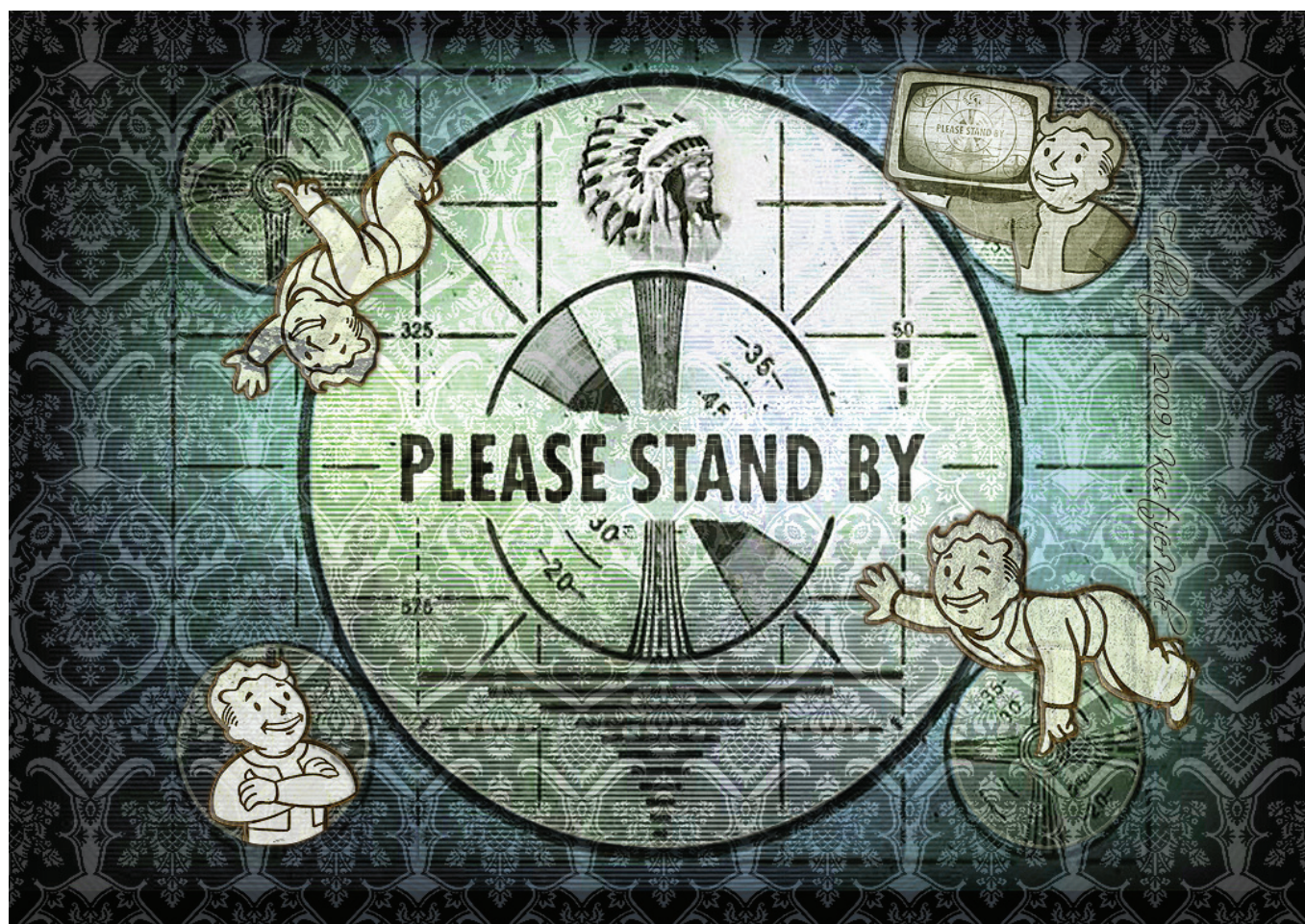
Świat postapo łączy w sobie możliwość przeżywania fantastycznych przygód i tęsknoty za dawnymi, łatwiejszymi czasami. Budzi melancholię i poczucie prostoty. Daje wolność od norm moralnych i prawnych. Na Pustkowiu każdy sam kieruje swoim życiem, ustala sobie

zasady i zmienia je w razie potrzeby.

Co sądzisz o Falloucie 3 - rozczarował cię, a może spodobał? Jesienią ubiegłego roku pojawił się również New Vegas, czy według ciebie jest lepszy? A może po prostu czasy świetnych rpg skończyły się kilka lat temu, a teraz oprócz 2-3 produkcji które i tak nie są tym co kiedyś, nie ma nic godnego uwagi?

Na początku mi się spodobał. Do czasu, aż ukończyłem go po raz pierwszy. Gdy zacząłem grać ponownie, odrzuciło mnie i poczułem duży zawód.

New Vegas bez wątpienia jest lepszy. Bliżej mu do dwóch pierwszych Falloutów. Mógłby być jeszcze lepszy, gdyby był czystym RPG, jak wspomniane Fallouty, albo Planescape Torment lub Baldur's Gate. W dzisiejszych czasach, moim zdaniem nie ma czegoś takiego jak prawdziwe RPG. Jest zawsze tylko dodatkiem do strategii, strzelanki, albo gry akcji.



WYWIAD Z TWÓRCAMI FO: 2238

Rozmawiał: Pandemon

Pandemon: Jakie masz imię/nick, ile masz lat i od kiedy interesujesz się Falloutem (pierwszym, drugim, trzecim, czy New Vegas - to bez znaczenia)?

Lexx: Mój nick to Lexx, a moje imię można znaleźć na liście autorów gry (sprawdź przycisk w głównym menu!) i mam 23 lata. Mój pierwszy kontakt z Falloutem miałem w 1997 roku, była to wersja demo. Jednak, jako że moja znajomość angielskiego wtedy prawie nie istniała, nie mogłem nic zrozumieć. Pod koniec 1998 roku, kupiłem niemiecką wersję i od tamtej pory zawsze mam przynajmniej jedną grę z serii Fallout zainstalowaną na twardym dysku.

Scypior: Moje imię jest jeszcze fajniejsze niż mój pseudonim. Mam na imię Bartosz, mam 25 lat i nie jestem alkoholikiem. Pierwszy raz przeszedłem Fallouta po tym, jak RAM w moim komputerze wysiadł i jedyne, w co mogłem grać, to w gry, które działały w trybie DOS. Ku mojemu zdziwieniu, Fallout do takich należał. Później wielokrotnie przechodziłem część pierwszą i drugą, aż pewnego dnia (po części dzięki Bethesda - sprawdzałem strony falloutowe w poszukiwaniu informacji o Falloucie 3) natrafiłem na FOnline. To był szok.

Czy interesują was również inne przejawy postapo i/lub fantastyki naukowej (jak np. literatura, filmy, gry)?

Lexx: Mam sporą kolekcję płyt dvd z postapokaliptycznymi filmami (jest tam „A Boy and His Dog”, „Tank Girl”, „Six-String Samurai”, etc. etc.), ale niezbyt wiele książek tego typu. Z drugiej strony, posiadam dużo książek

fantastyczno-naukowych z materiałami od ludzi takich, jak Isaac Asimov czy Stanisław Lem, ale prawie żadnych filmów... Jeśli więc chodzi o postapo, to jestem bardziej zainteresowany filmami, a jeśli mowa o fantastyce, to ciągnie mnie do książek.

Atom: Mówiąc o samym postapo, ograniczę się może do podania co ważniejszych tytułów. I tak, literatura - „Piknik na skraju drogi”. Filmy - „A boy and his dog” i trylogia „Mad Max”. Gry - „Wasteland” i „Alphaman” (tak, roguelike). Mówiąc ogólniej o science-fiction, mógłbym kontynuować podawanie tytułów (przynajmniej jeśli chodzi o gry i kinematografię), ale w przypadku literatury są dwaj konkretni autorzy, których chciałbym wyróżnić - Isaac Asimov i Stanisław Lem. Chciałbym jednak dodać, że tego drugiego cenię bardziej za jego prace eseistyczne („Summa Technologiae”, obowiązkowa lektura) niż za beletrystykę.

Scypior: Nie stałem się fanem Fallouta, z powodu mojego zamiłowania do klimatów postapokaliptycznych - raczej odwrotnie. Także nie jestem wielkim miłośnikiem tego gatunku. Ostatnio przeczytałem „Drogę” (tak wiem, epokowe dzieło), ale z powodu mej „geekowej” natury, nie spodobało mi się tak bardzo - oczekiwałem więcej detali, więcej informacji na temat świata - zupełnie nie wiem czemu, pewnie przez tę grę.

Jak opisałbyś projekt FO: 2238, żeby przyciągnąć nowych graczy? Jakie ma zalety, a jakie wady?



Solar: 2238 to obecnie duże, sandboxowe MMO oparte na F1 i F2, które jest nadal w fazie beta.

Zalety są takie, że jest wiele swobody i miejsca na interakcję z innymi, zależnie od upodobań. Jako że nadal tkwimy w fazie beta, istnieje okazja, aby wpłynąć na kierunek, jaki obrała gra – albo dzięki opiniom na temat wprowadzanej mechaniki, albo przez własne sugestie.

Wady odnoszą się do zalet. Jest dużo swobody i bardzo mało ochrony gracza, więc gracz zaczynający grę może mieć ciężki żywot. Co więcej, sama gra wymaga nieco wyobraźni ze strony gracza. W tej chwili zaimplementowane są tylko główne funkcje, więc gra tak naprawdę nie jest podana na talerzu.

Inną wadą jest to, że gracie w czasie rozwoju gry. Funkcje poddawane są testom, niektóre zawodzą i pojawiają się błędy. Musicie o tym pamiętać podczas gry i nie frustrować się, kiedy coś pójdzie nie tak.

Scypior: Słuchajcie tego człowieka.

Jakie są wasze plany na przyszłość FO: 2238?

Solar: Na przyszłość ogólnie planujemy wprowadzanie tak dużo nowej zawartości, jak to tylko możliwe.

Nowe questy dla graczy, którymi będą się cieszyć zarówno grając w pojedynkę, jak i w małych grupach (będąc częścią gangu albo po prostu grając wspólnie z ludźmi, których spotkają po drodze).

Rozbudowanie frakcji. Mamy nadzieję o wiele mocniej oprzeć grę na frakcjach NPC. Ostatecznym celem jest możliwość prowadzenia życia wewnątrz frakcji: doświadczając PvP, questów, PvE i zdobywając ekwipunek oraz doświadczenie w imię wybranej przez siebie strony. Mijmy nadzieję, że to będzie działać jako dobra motywacja dla graczy, którzy nie mają żadnych innych powiązań poza grą, aby działali razem – tak samo, jak nowe sposoby doświadczania przez gangi rzeczy bardziej związanych ze światem gry.

Tryb dominacji. To będzie PvP na małą skalę, coś w stylu sieciowego Fallouta: Tactics. Mam nadzieję, że to powinno pomóc w uporządkowaniu PvP: mniej czekania i więcej samej walki, a także wyrównywanie szans obu stron i nie nastawianie się na to, kto

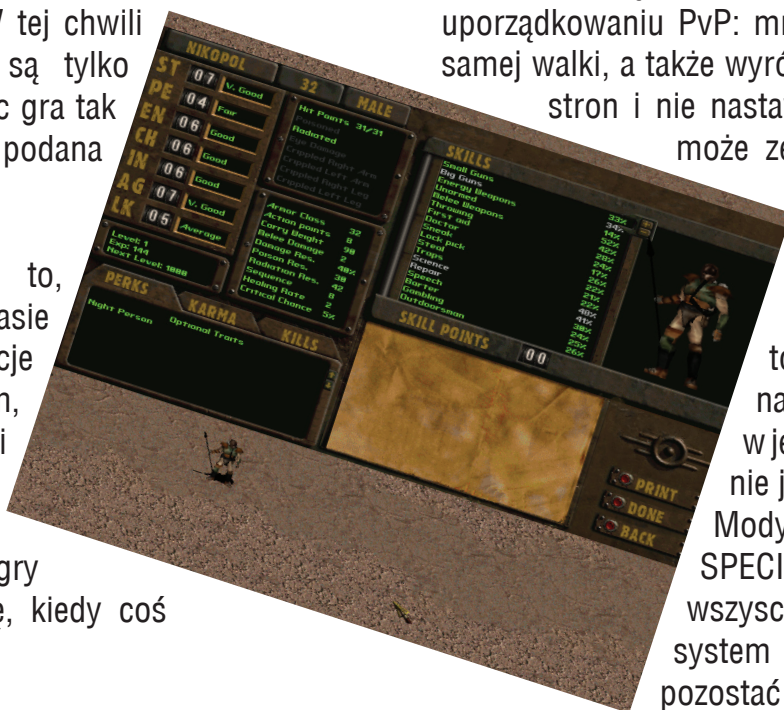
może zebrać najwięcej ludzi razem w jednym miejscu. Planujemy też uczynić mapy tak interaktywnymi, jak to tylko możliwe, więc najzwyczajniej camping w jednym pomieszczeniu nie jest główną taktyką.

Modyfikacja systemu SPECIAL. Podczas gdy wszyscy uwielbiamy stary system SPECIAL, i chcemy pozostać jak najbliżej niego, to będziemy tworzyć drobne

zmiany, aby dopasować go łatwiej do multiplayera. Cel, jaki za tym się kryje, to umożliwienie stworzenia postaci, która potrafi poradzić sobie w walce, ale jednocześnie będzie bardziej uniwersalna oraz zapewnienie więcej miejsca na rozwój postaci.

System ekonomii. Będziemy ułatwiać wymagania dotyczące craftingu i ogólnie zwiększać szybkość tworzenia przedmiotów. Postaramy się jak najbardziej odejść od uczynienia go jedynie polegającym na czekaniu, a zamiast tego skupimy się na oddaniu craftingu w interesujący sposób.

Na horyzoncie są jeszcze inne rzeczy, ale to



ogólnie ukazuje wam kierunek rozwoju.

Scypior: Słuchajcie, słuchajcie.

Co z sytuacją, która ma miejsce w grze w tej chwili? Mam na myśli to, że cała gra jest skupiona na walkach między frakcjami/graczami i nie ma tam praktycznie żadnych elementów roleplaying.

Atom: Problem z RP w MMO jest taki, że jest to coś, czego nie da się sztucznie wywołać, chyba że na serwerze z założenia projektowanym pod kątem RP. Z jednej strony, słabym pomysłem byłoby permanentne wymuszenie jakiegoś szczególnego „zachowania RP” (cokolwiek by to znaczyło) w konkretnej, publicznie dostępnej lokacji przy pomocy pewnych reguł gry lub zwykłych zasad, na przekór zasadom otwartego PvP, jakie panują. Z drugiej strony, znane były przypadki gdy gracze organizowali takie inicjatywy (czasem z powodzeniem) bez oficjalnego wsparcia GMów i deweloperów. RP jest do pewnego stopnia osiągalne (i kto wie, może kiedyś zrealizujemy ten cały The Vault Roleplaying Project), ale trzeba pamiętać, że 2238 zaczęło jako „factions mod”, a to dość jasno wyznacza pewne priorytety w rozwoju.

Scypior: Zawsze chciałem, aby dedykowani gracze (GMowie) inspirowali innych do sensownego odgrywania ról, ale nie jest to takie łatwe, jak się wydaje. Z dotychczasowych prób wynika, że gracze chcą to robić w całkowitej izolacji od reszty „walczących”. Nigdy nie chciałem, aby to tak wyglądało. Wolałbym raczej wymieszać te „dwa światy” w jakiejś

dobrze zaprojektowanej rozgrywce. Odnosząc się do odpowiedzi Solara, na poprzednie pytanie - pozwolić graczom, aby ich postacie spędzały czas we frakcjach NPC, żeby uczestniczyć w grze i być częścią falloutowego uniwersum.

Czy macie zamiar powiększyć projekt i wciągnąć w niego oficjalne falloutowe firmy, np. Bethesdę albo Interplay?

Lexx: Nie, nic takiego nie jest planowane i najprawdopodobniej nigdy się nie zdarzy.



Dlaczego przenosicie oryginalną grafikę w 3D?

Lexx: Przyczyna tkwi jedynie w tym, że tworzenie nowych pancerzy, ubrań, fryzur oraz animacji z modelami 3D jest dużo łatwiejsze niż z tradycyjnymi klatkami postaci. W tej chwili bardzo trudne, a nawet niemal niemożliwe, jest dodanie tak prostych rzeczy, jak np. zielone włosy dla kobiecych postaci, ponieważ ten mały szczegół wymagałby edycji tysięcy obrazków. Im więcej dodanych ubrań i fryzur, tym więcej obrazków musi być edytowanych itd. Istnieją więc dwa realne wybory: 1. zostawić postaci w 2D bez żadnych (albo z drobnymi) zmian albo 2. wykorzystać modele 3D, mając dużo więcej swobody we wszystkim. W każdym razie chcemy utrzymać wygląd modeli 3D jak najbliżej oryginałom, ponieważ, jak wszyscy, lubimy tradycyjną grafikę.

Atom: Mówiąc trochę szerzej o „oryginalnym odczuciu”, silnik pozwala na używanie shaderów pisanych w HLSL dla niektórych kroków post-processingu. W przyszłości

planowane jest poszerzenie tego o post-processing wyrenderowanej, dwuwymiarowej powierzchni trójwymiarowego modelu. To pozwoliłoby na pewne dodatkowe zabiegi, takie jak pikselizacja, redukcja kolorów etc., lepiej dopasowujące model do otoczenia. Odpowiednio zaawansowane shadery mogłyby nawet zduplikować techniki użyte podczas oryginalnego renderowania modeli do dwuwymiarowych sprite'ów. Razem z limitem klatek na sekundę (dla konkretnego modelu), końcowe efekty mogą być całkiem niezłe.



Scypior: Zawsze mnie zastanawiało, dlaczego w erze nowoczesnych kart graficznych, artyści nie są w stanie odtworzyć ducha ery 2D. Jesteśmy w stanie wyświetlać miliony trójkątów na ekranie, przetwarzać miliony pikseli, a i tak każda gra 3D wygląda dosyć

podobnie - posiadają podobny zestaw efektów, które ograniczają swobodę artystyczną. Wiem, że FOnline nie jest grą high-endową, ale z uwagi na fakt, iż tylko część jest w trójwymiarze, być może uda się osiągnąć zamierzony efekt. Jak dotychczas modele stworzone przez graczy są niesamowite, więc nie ma podstaw, aby lękać się trzeciego wymiaru.

Jak wszyscy wiemy, to nadal BETA – jaki “procent” pozostał do kolejnego kroku – kiedy macie zamiar skończyć beta testy? Co będzie kolejnym krokiem?

Wipe: Coś między Fan Made Fallout a Mutants Rising i BGE.

Atom: Gra pozostanie betą tak długo, jak długo będziemy nad nią aktywnie pracować.

Scypior: Uwielbiam termin BETA - to taka dobra wymówka. Ten projekt żyje i ciągle się zmienia – myślę, że jest to jedną z jego zalet, ale przez to właśnie rodzą się pytania takie, jak to. Ważne są następne etapy, kolejne kroki, ale nie jakiś wymaginowany miernik postępu z fazy beta do fazy ostatecznej.

To dodatkowe pytanie – niektórzy gracze chcieli, abym ci je zadał. Czy kiedykolwiek planowaliście dodać do waszej gry roboty i/lub broń pulsacyjną?

Lexx: Pewnie, jako high-endową/kończącą zawartość. Na pewno kiedyś pojawią się w grze. Kiedy? Jeszcze nie wiem.

Scypior: Na samym początku bardzo spodobała nam się idea biednych mieszkańców pustkowi, wążających się w niebezpiecznych okolicach z zepsutą strzelbą i garstką naboju. Jednak ważne jest też, aby stworzyć kontrast, dlatego ograniczona dostępność sprzętu wyższej klasy mogłaby znacznie podnieść zainteresowanie rozgrywką.

Fallout 2 to dla wielu gra kultowa i trudno twierdzić inaczej. Sam ukończyłem ją wielokrotnie, a gdy pierwszy raz tego dokonywałem, nie musiałem korzystać z maszynki do golenia, a włosy na głowie jeszcze wygrywały walkę ze zmierzającym ku górze czołem. Niestety, nawet pomimo ogromnej frajdy, jaką sprawiało mi przemierzanie falloutowego świata, nie mogłem nie zauważyć licznych błędów i niedociągnięć twórców.

Wrażenia z Restoration Project

Łukasz „Uqahs” Mazur

Można to zwać na krótki okres produkcji (dwójka ukazała się w rok od premiery pierwszej części) lub na ogrom wykreowanego świata (kilkadziesiąt lokacji, mnóstwo questów i postaci – zapewne trudno to wszystko ogarnąć). Uaktualniając grę nawet do oficjalnej wersji 1.02, nadal można napotkać wiele błędów uprzykrzających rozgrywkę (chyba każdy zetknął się z bugiem, który powoduje znikanie pojazdu, zostawiając sam bagażnik). Ponadto Chris Avellone w Biblii Fallouta wspominał o wielu niedokończonych lokacjach, zadaniach i ścieżkach dialogowych prowadzących donikąd. Mimo że wiele z tych projektów było już na ukończeniu, to z różnych powodów nie znalazły się w finalnej wersji. I tak w oryginale nie możemy zwiedzić takich lokacji, jak: The Abbey, Primitive Tribe albo EPA, ani pomóc Sulikowi w odnalezieniu siostry. A otwartych furtek zostało o wiele więcej...

Czegoś brakuje

Nic więc dziwnego, że część graczy odczuwała pewien niedosyt. I tutaj pojawiła się postać killapa, zapalonego moddera, który rozpoczął własną batalię przeciwko błędom i niedoróbkom w grze. Z czasem jego projekt przeobraził się z nieoficjalnego patcha w potężnego moda przywracającego to, na co pierwotni twórcy nie mieli czasu lub chęci. Restoration Project – słyszałem o nim wiele dobrego, a fakt, że jest to jeden z największych projektów modderskich na scenie falloutowej, skłonił mnie do zainstalowania i zagrania w Fallouta 2 po raz kolejny z tym modem właśnie.

Chaos!

Testowałem Restoration Project w wersji 2.1.2b (wydanej 17. września 2010 roku). Pierwszą rzeczą, na którą zwróciłem uwagę, to brak spójnej dokumentacji tego projektu. Problemem jest tutaj brak jednolitości samego moda, bo na Restoration Project składa się wiele pomniejszych modyfikacji (sfall, High Resolution Patch czy Unofficial Fo2 Patch). Wymusza to na graczach zagłębianie się w lekturze licznych plików „readme” i niejednokrotnie ręczne wprowadzanie zmian w plikach konfiguracyjnych gry (bez tego na przykład nie uruchomimy gry w wyższej rozdzielczości). Jeśli więc jesteście ciekawi pełnej zawartości RP, musicie nieźle poszperać w sieci. Może to odstraszać przed spróbowaniem tego, co modderski świat nam zaszerwował, a jest tego cała obfitość, tylko czy smakowita?

Szczegóły, szczególiki

Pierwsze, co się rzuci w oczy przy uruchomieniu Restoration Project, to możliwość wyboru wyglądu naszej postaci. Mamy do dyspozycji trzech typków: standardowego, długowłosego i łysiego Wybrańca – ale tylko jeśli gramy facetem. Temu długowłosemu zabawnie powiewa fryzura podczas biegu, dlatego jego facjata przypadła mi do gustu. Gdy już znajdziemy się na pustkowiach, trzeba zwrócić uwagę na kosmetyczne zmiany wyglądu lokacji. Gdzieś tam dorzucono gliniane dzbany i różne ozdoby, dzięki czemu lokacje sprawiają wrażenie bardziej szczegółowych i zaopiekowanych. Nie brakuje też drobnych usprawnień interfejsu – informacja o zmianie poziomu Karmy jest

wyświetlana w oknie komunikatów. Chyba nie trzeba mówić, jak przydatna jest to sprawa. Ponadto niektóre przedmioty rzucone na ziemię nie przyjmują standardowego wyglądu pudełka, lecz przygotowano dla nich specjalne grafiki. Zaskoczyło mnie, gdy po nauczaniu się od Sullivana umiejętności zdejmowania skór z gekonów, jedną z nich wyrzuciłem z ekwipunku. Leżąca skóra wyglądała jak martwa jaszczurka! Mój Wybraniec ma chyba bezdenne kieszenie.

Gadające głowy

Skoro mowa o grafice (bo zmian w mechanice oprócz usprawnionego działania amunicji przeciwpancernej praktycznie nie uświadczymy), to nie można zapomnieć o wyglądzie naszych NPCów. Zawsze w Falloucie brakowało mi tego, że moi kompani wyglądali tak samo, nawet gdy założyli pancerz wspomagany. Ku mojej uciechy, tym razem ich wygląd się zmienia. Tylko Lenny'emu, Mirii i Davinowi nie przygotowano nowych grafik, ale chyba nikt nie traktuje ich zdolności bojowych poważnie, więc nie ma co się nimi przejmować. Warto wspomnieć, że wyeliminowano losowość awansu naszych NPCów – teraz zdobywają jeden poziom, gdy my awansujemy o trzy. Najważniejsze, że Sulik i Cassidy ubrani w najlepsze pancerze budzą postrach wśród osób po drugiej stronie lufy. No właśnie, ten stary zawadiaka Cassidy – RP umożliwia nam rozmowę z nim twarzą w twarz, a to dzięki stworzonej specjalnie dla niego gadającej głowie. No... właściwie to niegadającej, bo nie usłyszymy od niego ani słowa, ale mimo tego efekt pracy fanów budzi podziw.



Questy, lokacje - więcej, bardziej i do końca!

Z kolei Sulik jest teraz bardziej rozmowny, a to dzięki przywróceniu przygotowanych, ale nie zaimplementowanych przez Black Isle kwestii dialogowych. Wreszcie możemy załatwić sprawę jego siostry, a od czasu do czasu poprosić go o konsultację z duchami, uzyskując pokręcone odpowiedzi. I tu właściwie zaczyna się długa lista zmian wprowadzonych przez Restoration Project. Jest tego naprawdę sporo, ale żeby nie psuć wam zabawy, opiszę jedynie te zmiany, które najbardziej mi się spodobały. Nie sposób nie zauważyć, że nowe questy i lokacje pozwalają na nieco szybsze awansowanie na kolejne poziomy. Szczególnie, że sporo z nich można bez obaw odwiedzić na początku gry.

Wspomniany quest związany z siostrą Sulika zaprowadził mnie do kryjówki Slaversów (nowa lokacja), których wybiłem w pierś (jakoś nigdy za nimi nie przepadałem, a Metzgerowi nie dawałem długo pożyć). Tutaj pochwała za dość trudną, szczególnie na pierwszych poziomach i bez dobrego sprzętu, walkę. Później trafiłem do rodzinnej wioski Sulika, Primitive Tribe. Niestety, zadania, które tam wykonywałem, nie były specjalnie ciekawe. A to naprawiłem studnię, przyniosłem jakiejś kobiecie drewno na ognisko, a szamanowi znalazłem ziółko. Choć może taka nieco idylliczna wizja życia plemiennego była właśnie zamierzeniem twórców.

W Klamath zawsze nurtowały mnie te szcypce skorpiona w szopie na pastwisku braminów. Powiem tylko, że mają one związek z questem dotyczącym bydła, który teraz można doprowadzić do końca. Mimo że już na

samym początku można się łatwo domyślić, kto odpowiada za całe zamieszanie, to jednak zabawa w detektywa mi się spodobała.

W Den największą zmorą były bezdomne dzieciaki i ich lepkie ręce. Dzięki RP, ten problem da się załatwić raz na zawsze. Nie mówię tu o zdobywaniu reputacji „Child Killera”, ale o wprowadzeniu nowej dzielnicy, w której można stworzyć dla dzieciaków przytułek. Nawet nie musicie pytać, jak bardzo człowiek się raduje, gdy te małałaty znikają z ulic. Jeszcze nigdy bieganie po Norze nie było tak beztrudne. Żeby nie było zbyt słodko powiem, że na nowej dzielnicy odegrać można także drugi akt w wojnie gangów.

W Modoc, Gecko, Broken Hills i Redding nie zmieniono zbyt wiele. Napotkamy tam jedynie drobne poprawki albo jedno czy dwa nowe zadania, co nie znaczy, że nie warto się tam udać. Killap zaserwował nam takie smaczki, jak choćby nieco podrasowana opcja nawiązania kontaktu z Enklawą, przy pomocy komputera w Gecko – oni naprawdę nas namierzają i wysłają swoją ekipę!

Sytuacja zmienia się, jeśli mowa o Vault City, New Reno czy San Francisco. Tam świeżego mięsa jest naprawdę dużo. W pobliżu Kryptopolis znajduje się problematyczna wioska. Niestety zauważyłem, że quest z nią związany jest zbugowany. Zleceniodawca wydawał się nie być świadomym tego, że wykonałem zadanie. Okazuje się więc, że nie usunięto wszystkich błędów, a nawet istnieje ryzyko napotkania zupełnie nowych – co raczej nie powinno nikogo dziwić.

Z New Reno wiąże się także chyba największa i najbardziej rozbudowana lokacja, którą wprowadza Restoration Project. Mowa oczywiście o EPA (o której czytałem w Biblii Fallouta i którą odwzorowano zgodnie z udostępnioną dokumentacją). Niestety trafiłem tam dopiero pod koniec rozgrywki, a naprawdę warto odwiedzić to miejsce. Zadania związane

z hologramami, nasiona, które można posadzić w Arroyo, komory kriogeniczne z trzema nowymi NPCami, Solar Scorcher, Wanamingos czy możliwość zmiany płci – kogoś jeszcze nie przekonałem do wizyty w EPA?

Mógłbym tak jeszcze długo wymieniać. Będzie więc krótko. Teraz o wiele trudniej odnaleźć kryjówkę Raidersów, ale jeśli już tam się trafi, istnieje możliwość pokojowego rozwiązania. W San Francisco urzekła mnie łódź podwodna – zasłużone pokłony dla grafika – którą trzeba zneutralizować, by odbyć rejs do Enklawy. Spodobało mi się też eksplorowanie skarbcza Hubologów. Ojciec Tully dał mi namiary na The Abbey, gdzie można skołować metalowy pancerz dla Marcusa! Niestety trochę zawiodły mnie tamtejsze questy (ale przyznaję plusa za muzykę w tle), które w kilku wypadkach sprowadzały się do klikania kolejnych kwestii dialogowych – nie było tam nawet żadnej alternatywy. Podczas podróży spotkałem nie tylko najróżniejszych bandytów i zmutowane stwory, ale też Kagę – pierwszego Wybrańca, który łagodnie mówiąc nie darzył mnie sympatią. Jednym słowem – działa się!

Moja opinia

Restoration Project udowadnia, że fani są zdolni dokonać rzeczy niemożliwych. Stworzenie od podstaw tak szczegółowych lokacji na podstawie szczątkowej dokumentacji, to nie lada sztuka. Ja odkrywając nowości bawiłem się świetnie. Zabawnym akcentem była specjalna lokacja (easter egg), na którą można natrafić po wysadzeniu Enklawy. Nie będę tutaj spoilerował, a jedynie zachęcam do ukończenia gry z tą modyfikacją. Dzięki niej świat gry stał się o wiele ciekawszy, a jeśli ktoś uważał Fallouta 2 za grę doskonałą, to jego opinia nie ulegnie zmianie. Myślę, że projekt nadal będzie rozwijany (na pewno jeszcze wiele można poprawić), ale wreszcie nie zostaniemy z samym bagażnikiem!

PRZYJACIELSKA PRZYSŁUGA

Autor: Piotr „Sajdon” Szpakowski

Nie jest tak źle. Nie panikuj. Ten ból zaraz minie. Nie jest tak źle. Nie jest tak źle. Nie jest.....

kurwa!! Jak to nie jest źle? Jest zajebiście źle! Ja pierdolę! Nic nie czuję! I co do kurwy nędzy robią nade mną ci ludzie w białych kitlach?? Kurwa, co ja tu do cholery robię?

- Spokojnie żołnierzu, wyciągniemy cię z tego - usłyszałem czyjs głos z prawej.
- Wyciągnęliście wszystkie? - padł inny głos, ale tym razem z lewej.
- Tak, Generale. Łącznie 27 kul. Całe szczęście pancernik zatrzymał około 100 pozostałych.
- Dobra robota. Pozszywać, a później proszę o pełny raport.
- Tak jest, Generale!

Ostatnie co pamiętam to twarz mutanta. Tak, twarz mutanta. To był mutant z uśmiechem na twarzy (o ile w ogóle można to było nazwać uśmiechem). I jeszcze ten dziwny dźwięk... Jakby uruchamianie maszyny. Jakiegoś silnika. Ale nie takiego samochodowego - to był cichy pomruk. I świst. Tak, najpierw ten pomruk, a później świst. Co było później, nie pamiętam... Ale jak to się zaczęło? A, no tak, teraz sobie przypominam. Wyświadczyłem przysługę. Przyjacielską przysługę...

A wszystko zaczęło się tak normalnie. Był poranek. Jak zwykle do baraku wparował pułkownik Kerigan i w swój ulubiony sposób urządził nam pobudkę. Zrzucił trzech „losowo wybranych” żołnierzy z łóżek, a potem na cały głos wydarł się mówiąc, że dzisiaj możemy spać o dziesięć minut dłużej. Chyba tylko dlatego, że pułkownik zawsze odprawiał swój „rytuał” dziesięć minut przed pobudką. Wstałem, ubrałem mundur i udałem się do

jadalni. Znowu było jakieś paskudne żarcie, ale niestety nie mieliśmy zbyt dużego wyboru. I tak jak na te czasy, były to dość niezłe warunki. Wtedy właśnie podszedł do mnie Spoter. Gdybym wtedy wiedział, w co mnie koleś wpakuje, to bym mu normalnie jaja na miejscu urwał. Ale na moje nieszczęście - nie wiedziałem...

- Cześć Leks!
- Cześć Spoter. Co nowego tym razem nowego wykombinowałeś? - jeszcze nigdy nie zdarzyło się, aby zagadał do mnie nie mając w tym jakiegoś konkretnego celu.
- Znasz mnie stary na wylot. I to właśnie dlatego cię lubię!
- Dobra dobra. Daruj sobie te gadki. Przejdź do rzeczy.
- Potrzebuję kogoś, kto zamieniłby się ze mną na lot.
- A gdzie tak bardzo nie chcesz lecieć?
- Do New Reno...
- Uuuuuu.... Po ostatniej bijatyce, którą tam urządziłeś, na cmentarzu Golgotha przybyło kilka nowych grobów. Rozumiem, że nie jesteś tam mile widziany...
- Stary! Oni to by mnie chyba zarabali na miejscu, jeżeli bym się tam teraz pojawił!
- No wiesz, gdybyś nie próbował okraść rodziny Bishopów, to nie było by problemu.
- Przecież przyłapali mnie przez czysty przypadek! To nie moja wina! Skąd mogłem wiedzieć, że w tym samym pokoju gdzie był sejf, żona Bishopa urządza sobie regularne orgie??
- Przecież jesteś żołnierzem Enclawy - nic by ci nie zrobili. Przecież nie musiałeś tak spierdalać przez całe miasto strzelając na oślep za siebie...
- Wiem, ale gdy zauważyli mnie grzebiącego przy sejfie, to nie mieli miłych min. A wiesz, że byłem wtedy po cywilu.

- Hmm....
 - A wracając do tego lotu. Może ty byś się ze mną zamienił? Słyszałem, że lecisz do Den, a że mam tam pewien interes do załatwienia...
 - Nie.
 - Co? Jak to nie? Oj, stary! Daj spokój! Przywiozę ci kilka butelek tej dobrej Whiskey. Rzuciłem na niego pełne podejrzliwości spojrzenie. Jego pomysły nie zawsze były dobre, a za przemykanie alkoholu do bazy, groziła surowa kara. W każdym razie, jeżeli sam chciał nadstawić za mnie dupy, to ja mu tego nie zabronię.
 - Ale ty za nie zapłacisz?
 - No jasne. Nawet nie policzę ci za przewóz - uśmiechnął się szeroko.
 - Dobra. Z kim lecę?
 - Z Mifem.
 - No, przynajmniej będę miał dobrego pilota. A właśnie, znowu dostawa dla Salvatore?
 - Tak, to co zwykle, ale tym razem jest tego trochę więcej. Aha, odlatujesz za dwadzieścia minut. Na razie!



Szybko dokończyłem jeść, odstawilem tacę i udałem się do windy. Zjechałem na dół i poszedłem do zbrojowni. Były tam już tylko trzy pancerze: mój, Spotera i Werda. Werd zginął razem z dwójką innych podczas patrolu. W pobliżu ich ciał odnaleziono ślady trzech ludzi, mutanta, jednego Deathclaw'a i.... samochodu. Pancerze pozostałych dwóch były tak zniszczone, że do niczego się już nie nadawały, tylko Power Armor Werda był w nienajgorszym stanie. Chyba dlatego, że zginął od pojedynczego strzału z Plasma Rifle prosto w oczy. Teraz jego pancerz czekał na nowego właściciela...
 Ubrałem się, wziąłem broń i trochę więcej amunicji - tak tylko na wszelki wypadek. Pojechałem windą na górę i pobiegłem do hangaru. Mif już wyprowadził Vertibirda.

- Cześć Leks. Widzę, że jednak Spoterowi udało się z kimś zamienić - po jego tonie głosu zorientowałem się, że tak jak większość z nas, miał już dość towarzystwa Spotera.
 - No, tym razem mu się udało - powiedziałem, jednocześnie szeroko uśmiechając się. Nałożyłem hełm, wszedłem do Vertibirda i dałem znak do włączenia silników. Poczułem silne wibracje. Wystartowaliśmy. Oczywiście pionowo w górę. Już po chwili z dużą prędkością lecieliśmy nad pustynią. Po jakimś czasie daleko w dole ujrzałem pięć malutkich punkcików.
 - Widzisz ich? - usłyszałem w słuchawce zamontowanej w hełmie głos Mifa.
 - Aha. Jeden z naszych patroli?

- Tak, teraz wysyłają piątki. Pierwszy raz od wielu lat w ciągu jednego miesiąca straciliśmy aż trzy trójki.
 - Tajemniczy gość z samochodem?
 - Tak. Nadal go szukają. Ostatnio nawet ktoś połączył się z reaktora w Gecko z naszą bazą. Generał podejrzewa, że to był ten sam koleś/ Wysłał już jeden oddział, aby dowiedzieć się czegoś więcej.
 - I co?

- Nie wiem, z tego co słyszałem, straciliśmy z nimi kontakt radiowy kilka dni temu. Ostatni komunikat nadali, gdy już byli prawie na miejscu... O, już widać New Reno. Daleko w oddali widać było ślady cywilizacji. Rysy budynków w wyraźny sposób odznaczały się na tym pustkowiu. Przybliżaliśmy się bardzo szybko. New Reno nie było dużym miastem, jednak największym, jakie znałem. Najbardziej charakterystyczną rzeczą w tym mieście jest ogromny szyld, wiszący nad ulicą z napisem: „NEW RENO The biggest little city in the world”. Oczywiście New Reno znane jest z zupełnie czego innego. Jet, prostytutki, kasyna, bandy przestępców, no i jeszcze walczące ze sobą cztery rodziny mafijne: Wright, Salvatore,

Bishop i Mordino.

Obok miasta w oddali widać było Golgothę - cmentarz. Leżeli na nim ci, którzy przeszkadzali w tym mieście i nie tylko...

- Tutaj poczekamy - powiedział Mif wskazując na płaski teren pod nami.

- O której jesteście umówieni?

- Ludzie Salvatora mają się tu zjawić o północy.

- OK. Idę po robota i wyładuję skrzynie.

Po dwóch godzinach użerania się z tą głupią maszyną, udało mi się wreszcie wyładować cały towar i ustawić skrzynie w jako takim ładzie. Niebo zaczynało robić się czerwone - zbliżał się zachód słońca. Rozejrzałem się dookoła. Nigdzie nie było żadnych śladów życia. Jedynie w oddali stało kilka uschniętych drzew. A poza tym pył i kamienie. Dokładnie o północy przybyli ludzie Salvatore. Czekaliśmy na nich przed Vertibirdem. Było ich trzech. Wszyscy w Metal Armorach. Jeden z nich wyglądał na boksera - wielokrotnie złamany nos i naprawdę potężne ręce. Drugi był drobnej postury i miał twarz cwaniaka. Trzeci - z charakterystyczną blizną na czole, wyglądał na najważniejszego w drużynie.

- Macie towar? - zapytał się mnie koleś oznaczony przeze mnie jako „trzeci”.

- My ZAWSZE mamy towar - odpowiedziałem - a czy wy macie czym zapłacić?

- Salvatore nigdy jeszcze nie oszukał Żołnierzy Enclavy - odpowiedział - oczywiście, że mamy.

- Dobra. Każę robotowi załadować skrzynie.

W tym właśnie momencie usłyszałem szmer. Zza sterty skrzyń wyłoniła się jakaś postać. Był to mężczyzna ubrany w Power Armor. W rękach trzymał Bozara, a za jego plecami stał ogromny mutant. W oddali zauważyłem jeszcze rysy sylwetek dwóch ludzi i..... ogromnego Deathclawa.

- Kim jesteś i czego tu chcesz intruzie? - zapytałem

Nie było żadnej odpowiedzi. Popatrzyłem na przybysza. Jego pewna mina i jeszcze dziwny wyraz twarzy mutantu nie wróżyły nic dobrego. Coraz mniej mi się to podobało.

- Radzę ci stąd odejść. To nie twoja sprawa. Odwróć się i zapomnij, że nas kiedykolwiek spotkałeś. I właśnie wtedy na przekór moim

słowom mężczyzna zrobił krok naprzód. Za jego plecami można było wyczuć nagłe poruszenie. No cóż, zrobiłem to, co każdy prawdziwy żołnierz Enclave zrobić powinien - wycelowałem i zacząłem strzelać. Gdybym wtedy wiedział, jaki będzie tego efekt, na pewno postąpiłbym w inny sposób (czyt.: spierdalałbym ile sił w nogach). Ludzie Salvatore też nie stali bezczynnie. Posypał się grad kul. Pierwszą ofiarą był Mif. Wystarczyła jedna seria Bozara i pilot leżał na ziemi wachając kwiatki od spodu. Jako drugi padł mięśniak od Salvatore. Jakiś dzikus z kością w nosie jednym ciosem młota rozwali mu głowę. Mutant z diabelskim uśmiechem na twarzy zaczął siać z Miniguna we wszystkie strony. Rzuciłem się za skrzynie i zacząłem strzelać przez ramię na oślep. Po chwili strzały ustały. Wychyliłem głowę i zobaczyłem coś, czego nie zapomnę do końca życia. Różne części ciała „cwaniaka” były porzucane w promieni kilku metrów. Jego głową bawił się najwyraźniej bardzo zadowolony z siebie Deathclaw.

- Ja pierdole! Kto to kurwa jest?! - to był głos tego kolesia z blizną. Leżał kilka metrów dalej z krwawiącą ręką.

- Nie mam pojęcia, ale z tego co wiem, rozwalili trzy nasze oddziały.

- Co to w ogóle jest do prostytutki biedy?!

- Kurwy nędzy - poprawiłem go odruchowo.

Siedzieliśmy tak może z trzydzieści sekund, ale wydawało się, że minęło kilka godzin. W tym czasie zdążyłem przeładować broń, sprawdzić zapas amunicji i stimpaków. Do rąk wzięłem dwa załadowane „Orzełki” i wyrzuciłem zza skrzynie. Obracając głowę zamiast pustej przestrzeni, której się spodziewałem, natknąłem się na czyjąś nogę. Spojrzałem do góry - to był ten mutant. Stał nade mną i się uśmiechał. W rękach dzierżył Miniguna. Lufa skierowana była prosto we mnie. Tuż obok stał dzikus, Deathclaw, jakiś grubas i jeszcze przybysz z Bozarem. Odłożyłem swoją broń, podniosłem się i spokojnie spojrzałem prosto w oczy mutantu.

Działko Miniguna zaczęło się powoli obracać...

GŁUPI MA ZAWSZE SZCZĘŚCIE

„Złocki”

Na trasie zdarzają się dziwne rzeczy. Kiedyś jechałem moim Cadillac’iem z Rawlins do Las Vegas. Na tylnej kanapie miałem parę wiader z przedmiotami, które udało mi się kupić od indiańców. Głównie żarcie, ale też to, co schodzi najlepiej w mieście neonów. Chyba wiesz, co mam na myśli? Dokładnie. Paciorki, wisiorki, jakieś ichnie różańce i temu podobne wyroby z kamyków i sznurka. Trasę miałem opracowaną w ten sposób, by w Salt Lake uzupełnić paliwo, oczywiście chowając przedtem indiańskie wyroby do bagażnika, by sekciarze, masoni i cykliści się nie czepili. Później, spokojnie, ominąć Provo i siu, przez Nevadę. Zasadniczo chciałem unikać prywatnych miasta i tym podobnych, a zarazem nie wydłużyć za nadto trasy.

Niby fajnie, proste i z sensem, ale chwilę po przejechaniu przez Rock Spring, zobaczyłem jakiegoś chłopaka. On też mnie zobaczył i dawał znaki, żebym się zatrzymał. W takich rejonach autostopowicze, to rzadkość. Od razu pomyślałem, że to jakiś psychol, czy coś. Ej, nie myśl sobie, że jestem jakimś ciniąsem! Nic z tych rzeczy! Podjechałem do niego. Od razu zaczął nawijać, że chce dostać się do Vegas, by tam rozpocząć nowe życie, czy coś. Wyglądał na niegroźnego głupka, więc wziąłem go na przednie, pasażerskie siedzenie i pojechaliśmy dalej.

Od tej pory podróż zaczęła mi się dłużyć. Goś-

ciowi ani na moment nie zamykała się jadaczka. Cały czas gadał o tym jakie możliwości daje Vegas.

Oczywiście był to typek z gatunku takich, co to nie mogą usiedzieć spokojnie na dupie, jeżeli nie mają w dłoniach jakiegoś przedmiotu i nim nie obracają. Niemal od razu po tym jak wszedł, wyczał jeden z tych indiańskich wisiorków i zaczął go miętosić, kręcić i tak dalej. Normalnie takim ludziom starczy jeden przedmiocik do maltretowania, ale temu najwyraźniej

nie. Gdy łapał oddech między narzekaniem na ceny tornado, a opowiadaniem kawałów o Teksasach, odkładał jedno rękodzieło na podólek i brał następne. Facet był tak denerwujący, że nawet nie pamiętam, jak się nazywał.

He, he, ale do tej pory było całkiem w porządku, w porównaniu do tego co się stało niewiele

później, jak słońce zaczęło chylić się ku zachodowi.

Nie żeby się ściemniało, ale po prostu widzieliśmy, że dnia zostało mniej niż więcej. Postanowiłem trochę przygazować, bo do miasta neonów został jeszcze niezły kawałek.

Tak, zgadłeś, właśnie wtedy stała się rzecz dziwna. Właściwie to szereg rzeczy dziwny, a każda dziwniejsza od poprzedniej. W chwili, gdy po prawej mieliśmy minąć naprawdę duży głaz, coś walnęło w szybę. Szkło chyba tylko lekko się zarysowało, ale moja reakcja była błyskawiczna. Ostro przyhamowałem i wyskoczy-



łem z auta, a razem ze mną ten gościu z ręką pełną paciorków. Gdy tylko rzuciłem okiem na samochód, usłyszeliśmy okropny ryk, a potem z za skały wyleciało cielsko jakiegoś wielkiego mutka! W mgnieniu oka, do jego ciała doskoczył inny twór Molocha. Maszyna wielka jak ten mutas! To musiała być zmodyfikowana wersja Gladiatora. Wiesz, taki z łańcuchami, piłami i innym sprzętem do walki wręcz. Tak, to ten, o którym ludzie czasem mówią, że, gdy się porusza, wygląda jakby tańczył.

Sytuacja nie przedstawiała się ciekawie. Robot rozwalił brzuch mutkowi i rozrzucił jego flaki po okolicy, a ja stałem jak wryty. Moloch chyba nie zawsze miewa dobre dni, skoro jego twory spuszczają sobie na wzajem łomot.

W sekundę po tym, gdy myśl o głupocie Molocha przeszła mi przez głowę, przerośnięty mikser, zwrócił się ku nam i zaczął szarżować. O mało nie zemdlałem.

Maszynka była już naprawdę blisko, gdy koleś którego wiozłem, najzwyczajniej w świecie,

rzucił trzymanymi paciorkami w pędzącego robota, który zatrzymał się, zrobił obrót i zaczął zwiewać. Byłem tak zszokowany, że o mały włos nie padłem.

Gdy się otrząsałem, zapytałem gościa, dlaczego to zrobił. Kurde, przez chwilę myślałem, że mam przed sobą człowieka z wrodzonym talentem do rozprawiania się z maszynami. Niestety, kolo szybko wyprowadził mnie z błędu.

Wiesz co ten idiota powiedział? Walnął taki tekst, że chciałem zrobić z nim to, co maszyna zrobiła z tym mutantem. Wy tłumaczył, że mu się paciorki przestały podobać i nie chciał ich już dłużej trzymać. To mnie kompletnie rozbiło. W sumie, to wdzięczny mu jestem, bo to dzięki niemu mogę tu z tobą rozmawiać, ale zastanawia mnie, czemu to zawsze głupki mają szczęście? Trzeba by chyba o to spytać jakiś jajogłowy z posterunku.

No, ale ja się już nagadałem. A teraz ty decyduj: bierzesz ten wisiorek, czy nie?



STATYSTYKA

Autor: Quell

Wokół rozciągała się pustynia. Idealną harmonię ziaren piasku burzył gdzieś tam jakiś spalony słońcem krzak, niewielka grupka kaktusów lub coś na kształt wąwozu rzadko poprządanego jaskiniami. Przed jedną z nich, przy lekko tłącym się ognisku, siedział drobny staruszek, bez pośpiechu przeżuujący szaszłyk z jaszczurki. Był to jego pierwszy posiłek od kilkunastu godzin, posiłek symboliczny, spożywany w promieniach wschodzącego słońca. Posiłek z którym miały nadejść wielkie zmiany, tak jak z nowym dniem, kiedy wszystko można zacząć od początku. Najpierw jednak wszystko musiało się skończyć.

Mężczyzna pojawił się nagle, tuż za plecami niczego nie spodziewającego się - jak się wydawało - starca. Nie sprowokował przy tym żadnego dźwięku, żadnego szelestu, szmeru. Zadbał nawet o to, by nie zdradził go jego własny cień, co niewątpliwie miałyby miejsce, gdyby stał chociaż o pół metra dalej, w jedną lub drugą stronę.

- A więc jesteś - stwierdził starzec nie odwracając głowy - siadaj, częstuj się - wskazał leżącą na kamieniu jaszczurkę. Mężczyzna skorzystał z zaproszenia. Po chwili obaj przeżuwali spokojnie co mieli do przeżucia.

- Wiesz, kiedyś, tam za wzgórzem było piękne miasto - zaczął starzec - pełne ludzi, ptaków i zieleni. Tętniąca życiem metropolia, inna od wszystkich, wyjątkowa. Byliśmy najbardziej

zaawansowanym technologicznie, a przy tym najbardziej bliskim przyrodzie miejscem na ziemi. I wtedy spadły bomby. Władze zarządziły cichą ewakuację naukowców i polityków. Zebrali w jednym schronie najtęższe umysły, wybitne jednostki, artystów, wojskowych. Dla zwykłych obywateli zabrakło miejsca - starzec ogryzł do końca kość, po czym wyrzucił ją za siebie - potem kontynuował - Byliśmy na to wszystko przygotowani, stosunki międzynarodowe od dawna zmierzały do kulminacyjnego punktu, do wojny atomowej. Konfliktu o niespotykanej dotąd skali.

Wybudowaliśmy schrony na terenie całego kraju, większość z nich była niskiej jakości, budowana wyłącznie w celu uspokojenia nastrojów społecznych. Nikt tak naprawdę do końca nie wierzył, że stanie się najgorsze. Jednak na wszelki wypadek zbudowano nasz schron, schron do którego trafiłem jako młody dobrze zapowiadający się naukowiec. Zebraliśmy całą naszą technologię, mieliśmy

odbudować cywilizację po katastrofie i przywrócić nadzieję na lepszą przyszłość w sercach ludzi. Zawiedliśmy. Byłeś w Polis, widziałeś co się tam dzieje.

- Widziałem - odparł mężczyzna - całkiem dobrze im się powodzi.

- Tak - przytaknął starzec - im. Mieszkańcom miasta. Mieli odbudować cywilizację, a zamienili się w najbardziej ksenofobicznych, zadufanych w sobie dupków jakich widziałem. Za-



miast pomagać ludziom którzy przeżyli zagładę, pomagają tylko i wyłącznie sobie.

- Ale wprowadzili testy, każdy może zostać obywatelem Polis, jeśli tylko je zda - wtrącił mężczyzna.

- Owszem. Tyle, że nikt bez dostępu do wiedzy i edukacji nie jest w stanie ich zdać, a odpowiednie wykształcenie jest dostępne tylko dla obywateli. Żadne z miast nie może handlować z Polis, ponieważ nie ma mu nic do zaoferowania. Polis ma wszystko, technologię, żywność, wodę. Mają nawet niewielką armię, która chroni ich przed niechcianymi gośćmi, czyli praktycznie przed każdym.

- Dlatego wykradłeś część tej technologii i udałeś się na pustkowia?

- Tak.

- Nie dotarłeś daleko - stwierdził sucho mężczyzna - jednak musiałeś spodziewać się jakiejś reakcji. Wiedziałeś, że nie zostawia tego bez odzewu.

Starzec zawahał się przez chwilę. Spojrzał na wschód. Tarcza słońca była niemal w pełni widoczna. Już niedługo, pomyślał.

- Wiedziałem - odparł w końcu - wiedziałem, że sama kradzież, nawet jeśli udana, może zakończyć się tylko doraźną pomocą mieszkańcom zewnętrznych miast. W samym Polis i jego polityce nic by się nie zmieniło. Mogło być tylko gorzej. Wojna nie nauczyła ich niczego, poza tym jak utrzymać się przy władzy i jak jeszcze lepiej manipulować społeczeństwem. Jest tylko jedna rzecz, która mogłaby coś poprawić i zmusić ich do otwarcia się na handel zewnętrzny...

Starzec zamilkł, jakby czuł, że powiedział zbyt wiele. Wsadził rękę do kieszeni wykonując ruch przypominający przekładanie koralików różań-

ca.

Wiatr rozwiewał kłęby kurzu wymieszane z uschniętymi badyłami, które mogły być kiedyś krzewami wydającymi życiodajne owoce. Cisza przedłużała się coraz bardziej. Mężczyzna siedział w oczekiwaniu na dalszy ciąg.

Nie doczekał się. Wreszcie spojrzał na swego rozmówcę. Starzec miał trupioblada twarz. Gdy zauważył że jest obserwowany, zaprzestał modlitw i spojrzał mężczyźnie w oczy.

- Wiesz, nie spodziewałem się ciebie tak szybko - rzekł w końcu.

- Taka praca. Zaskoczenie to połowa sukcesu.

- A jednak nie skorzystałeś z tej przewagi - ciągnął dalej - nazywasz się Buchariski,

słyszałem o tobie. Mówią, że jesteś najlepszy. Podobno nigdy nie doprowadziłeś skazańca żywego przed oblicze sądu. Dlaczego więc jeszcze żyję?

- Żyjesz, ponieważ nie jestem mordercą. Nie zabijam na zlecenie. Mam odzyskać skradziony sprzęt i - jeśli to możliwe - doprowadzić cię żywego na proces.

- Który i tak zakończy się karą śmierci.

- Najprawdopodobniej.

- A co z tymi wszystkimi ludźmi których zabiłeś?

- Zazwyczaj była to samoobrona lub efekt uboczny agresywnych negocjacji. Niestety, ludzie których ścigam nie mają nic do stracenia, tak jak mówiłeś, kapitulacja czy nie, skutkiem jest śmierć. Różnica polega tylko na tym kto będzie egzekutorem.

- Pewnie nie miewasz wyrzutów sumienia? Zabijanie w samoobronie, jak to ująłeś, stało się dla ciebie rutyną?

- Zabijanie nigdy nie jest rutyną. Pamiętam każdą śmierć którą zadałem, każdego zabitego skurwysyna.



I czy stawałem przeciwko jednemu, czy grupie kilkunastu ludzi, pamiętam ich wszystkich i każdego z osobna. Jeśli zastanawiasz się, czy byłbyś w stanie zabić człowieka, zabić mnie, powiem ci - widać to od razu - nie jesteś typem człowieka, który potrafiłby pociągnąć za spust patrząc komuś w twarz.

Starzec uśmiechnął się smutno.

- A co gdybym nie patrzył nikomu w twarz? Jak żołnierze, którzy podczas wojny zabijali miliony wciskając jeden guzik.

- Co masz na myśli?

- To bez znaczenia. Już i tak za późno. Wstał i spojrzał gdzieś w dal na niebo ponad wąwozem. Na jego twarzy znowu pojawił się uśmiech, tym razem smutny.

- Zrobiłem co należało - powiedział - wszystkie skradzione rzeczy są w jaskini za mną. Mam tylko jedną prośbę... Proces i tak zakończy się dla mnie śmiercią... Po co to przeciągać?

Mężczyzna tylko skinął głową. Potem przyprowadził dwa konie ukryte wcześniej w bezpiecznej odległości i razem ze starcem załadował na nie cały skradziony sprzęt.

- Jesteś pewien? - zapytał.

Starzec włożył rękę do kieszeni i przytaknął. Bucharski wręczył mu pięciopistoletowy rewolwer.

- W komorze jest tylko jeden pocisk - oznajmił. Następnie wsiadł na wierzchowca i powoli odjechał.

Był na skraju wąwozu. W dali, kilka kilometrów na północ rozciągało się Polis, największe powojenne miasto. Miasto, które dyktowało warunki pustkowiom.

Słońce właśnie ukazało się w pełnej krasie, idealnie oświetlając całą okolicę. Gdzieś w samym środku Polis rozległ się okropny trzask. Wybuch zniszczył kilkanaście budynków budząc wszystkich mieszkańców miasta. Z wyjątkiem tych, którzy mieli zasnąć snem wiecznym.

Chwilę później głuchy strzał odbił się hukiem od ścian wąwozu.

- Awaria pompy wodnej ty przebiegły skurwysynu! - krzyknął Bucharski zatracając się w histerycznym śmiechu.

Zaczął się nowy dzień, wszystko się skończyło i wszystko mogło zacząć się od nowa.

*Lubisz Fallouta
i postapokalipse?
Wpadnij do Schronu!*



13

TRZYNASTY SCHRON.NET