

schronzin

postnuklearny magazyn trzynastego schronu

NUMER #4

Nauka i Technika:

Jak uszczelnić budę Schronka

Echo zwierzęcej bestii

Publicystyka:

Zombie niejedno ma imię

Kanon, którego nie poznamy

Przegląd prasy

Wokół Schronu:

Jak wygląda Schronek

Rozmowy:

Koni

Recenzja:

**Jestem numerem
cztery**

SPIIS TREŚCI

Nauka i technika:

Jak uszczelnić budę Schronka, czyli dawna technologia a sprawa postapo. – str. 3

Krok 1: Wypowiedz zakłęcie. Echo zwierzęcej bestii. – str. 5

Rozmowy:

Wywiad z Koniem. – str. 6

Recenzje:

Jestem numerem cztery. – str. 9

Publicystyka:

Zombie niejedno ma imię. – str. 11

Podsumowanie niewydanych Falloutów. – str. 14

Przegląd prasy. – str. 15

Wokół Schronu:

Jak wygląda Schronek – wywód Holdena. – str. 17



Redakcja:

Jerzy 'Jerzy' Kubok

Redaktor Trzynastego Schronu

Iwona 'Lithium' Przeklasa

Współpracownik Trzynastego Schronu

Jan 'Nightmaster' Przeklasa

Współpracownik Trzynastego Schronu

Udział wzięli:

Cichutki Spec

Współpracownik korespondencyjny Trzynastego Schronu

Filip 'Holden' Bożejowski

Redaktor Trzynastego Schronu

Michał 'Veron' Tusz

Redaktor Trzynastego Schronu

Długo czekaliście na kolejny numer Schronzina, postnuklearnego magazynu Trzynastego Schronu, ale mam nadzieję, że po jego przeczytaniu uznacie w zgodzie z własnym sumieniem, że opłacało się. Tym razem w zinie prezentujemy szeroki przekrój tekstów i kategorii. Przeczytacie o dziegciu w kontekście produkcji i używania materiałów po apokalipsie. Odświeżymy temat studia Disturbia Games, poznamy imię Róży... eee, to znaczy Zombie, dowiemy się jak naprawdę wygląda Schronek (choć w świecie schronowo-naukowym wszystkie jego opisy to jedynie hipotezy), a także przeglądniemy prasę. A na deser nawiążemy do korzeni Trzynastego Schronu i zaserwujemy Wam tekst o Falloutach. Tych niewydanych Falloutach.

W czwartym numerze Schronzina prezentujemy również pierwszy fragment jednej z prac, które przyszły do nas w ramach konkursu Droga Ślepców. To fenomenalny konkurs w historii Schronu, bo prace, które wzbogaciły nasze zasoby dzięki niemu przewyższały często jakość nagrody głównej. Zaznaczam, że to wyłącznie moje zdanie, nie stanowisko skondensowanego, o rozmytej jaźni Trzynastego Schronu. Nie publikujemy pracy zwycięskiej – na tę na pewno wszyscy zwrócą uwagę. My zauważyliśmy wartość w rozważaniach Specynki, znanej pod pseudonimem Cichutki Spec.

Skonkretyzowanie prac nad tym numerem zaczęło się w grudniu, a skończy pewnie w styczniu. Uznajmy zatem, że to pierwszy numer w roku zagłady, w którym serdecznie Was pozdrawiamy.

Janusz 'nie wiem' Zieliński

w sumie nie wiadomo co on tu robi

Uwagi, sugestie i bluzgi prosimy przysyłać na adres: redakcja@trzynasty-schron.net

JAK USZCZELNIĆ BUDĘ SCHRONKA, CZYLI DAWNA TECHNOLOGIA A SPRAWA POSTAPO

Jerzy 'Jerzy' Kubok

Pisząc o czasach postapo – rzeczywistości wyobrażonej – nie sposób uniknąć spekulacji i mniej lub bardziej uzasadnionych – niekoniecznie świadomych – założeń. Przyjmuję, że w hipotetycznym "post" jednym z głównych problemów byłby dostęp do źródeł energii i informacji. Wprawdzie warunkiem wstępnym wszelkiej aktywności jest woda i żywność, ale poszukiwanie, odnawianie i przetwarzanie tych zasobów również zależy od dostępu do informacji i energii.



O problemach energetycznych można już co nieco znaleźć w zasobach Schronu, więc spokojnie mogę zająć się tylko drugim z kluczowych zagadnień. W czasach postapo obieg informacji, podobnie jak transport, byłby poważnie zakłócony. Poszatkowana wiedza współczesnych, skrajnie wyspecjalizowanych ekspertów byłaby mało użyteczna bez infrastruktury w której działali. Ci którym byłoby dane przeżyć, nie potrafili by jej odtworzyć, bo jej istnienie uznawali za oczywistość, mając bardzo mgliste pojęcie o wszystkim co nie dotyczyło bezpośrednio ich podwórka.

Gruzy upadłej (w sensie niedziałania, nie muszą to być wcale efektowne ruiny) cywilizacji byłyby zapewne obfitym źródłem

materiałów których produkcja nie byłaby już możliwa (metale, plastik), narzędzi, a nawet dających się uruchomić maszyn i broni. Nawiasem mówiąc, taki rabunek poważnie oddałaby perspektywę ewentualnej odbudowy. Wystarczy tylko sobie wyobrazić do czego doprowadziliby nasi złomiarze, gdyby zniknęła centralna władza.

Pozostaje problem materiałów eksploatacyjnych, paliw, smarów, klejów czy lekarstw, które łatwo się niszczą (wszak mówimy o apokalipsie), albo mają krótki okres użyteczności. Izolowane grupy ludzi mogłyby z konieczności próbować reaktywacji zarzuconych, prostych technologii, korzystając z dostępnych zasobów środowiska, żeby wyprodukować substytuty tego, co już niedostępne lub zbyt cenne, by to zużywać bez wyższej konieczności.

Żeby nie być gołosłownym, przedstawiam substancję i technologię które w okresie postapo mogłyby przeżyć – przynajmniej czasowo – swój renesans. Chodzi o dziegieć i metodę suchej destylacji. Tu konieczne dodatkowe założenie: możliwości wegetacji nie zostały trwale zakłócone przez katastrofę i roślinność przetrwała kryzys.

Dziegieć ma bardzo szeroki wachlarz możliwych zastosowań. W zależności od metody produkcji i temperatury wypału ma różną konsystencję i właściwości. Może służyć jako uniwersalny, silny i wodoodporny klej i uszczelniacz. Może być impregnatem do płótna, skór i lin (tylko skąd wziąć konopie jak zabraknie lin z tworzyw sztucznych?). Można go użyć - w mieszaninach z tłuszczami – jako smar do osi i trybów, a nawet – po zmieszaniu z alkoholem – jako paliwo do lamp (kamfina). Bakteriobójcze i antyseptyczne właściwości da się wykorzystać w medycynie (nie tylko dermatologii) i weterynarii, a mocny, trudny

do usunięcia zapach do odstraszania owadów. Dziegieć trwale barwi naskórek. Dzisiaj to wada, ale w czasach postapo względy kosmetyczne nie powinny odgrywać dominującej roli.

Ludzie wykorzystują dziegieć już od co najmniej 40 tysięcy lat, od epoki kamienia (schyłkowy paleolit). Imponująca tradycja. Był on przez wieki jednym z przebojów eksportowych Rzeczypospolitej. Od XIX wieku zaczął gwałtownie tracić na znaczeniu na rzecz produktów ropopochodnych. Jego czas minął, ale w specyficznych okolicznościach może powrócić.

Opisywanie XIX wiecznych, zaawansowanych, protoprzemysłowych czy przemysłowych metod produkcji nie ma sensu. Ówczesna technologia jest praktycznie niedostępna (poza skansenami), podobnie jak infrastruktura i wiedza ekspertów. Możliwości ich odtworzenia w czasach postapo są problematyczne. Poniżej przedstawiam samą ideę – survivalowy eksperyment technologiczny – zainspirowany przez archeologię doświadczalną. Tyle, że nie chodzi o odtwarzanie (jak w archeologii) domniemyanych, używanych niegdyś procesów technologicznych, tylko o ich twórczą adaptację, stosownie do potrzeb i posiadanych możliwości.

Dziegieć to rodzaj smoły drzewnej uzyskiwanej z brzozonej kory. W praktyce produkcja polega na prażeniu surowca przy ograniczonym dostępie tlenu i chłodzeniu wydzielających się, na skutek jego rozkładu, par substancji. Można to zrobić na różne sposoby, przedstawiam krótko najprostszy i jednocześnie najdłużej praktykowany, chociaż wcale nie najstarszy, bo dziegieć produkowano jeszcze przed wynalezieniem ceramiki.

Potrzebny jest szczelny, ognioodporny pojemnik(i), wkład – kora brzoza oraz opał do podtrzymywania ogniska przez kilka godzin. Użycie metalowego pojemnika może być groźne dla eksperymentatora. Najczęściej używano ceramiki uszczelnianej schudzoną gliną (z dużą domieszką piasku - jakieś dwie trzecie). Jest krucha, ale nie pęka pod

wpływem temperatury. Wypełniony i uszczelniony pojemnik należy umieścić w centrum niezbyt głębokiej jamy, tak by ognisko które rozpalimy nie mogło ogrzewać go od dołu. Dosuszamy uszczelnienie paląc ognisko wokół, a następnie przenosimy je ostrożnie na górę. Optymalna temperatura wypału, to 220–280 stopni C. Otwieramy dopiero po wystudzeniu, czyli po kolejnych kilku godzinach.



Używając jednego pojemnika możemy oczekiwać (chyba że wszystko odparowało przez nieszczelności albo się spaliło) bardzo twardego, odpornego na kruszenie lepiszcza, które mięknie dopiero przy mocnym ogrzaniu. Zanieczyszczenia węglem i resztkami kory są nieuniknione. Jeśli potrzebujemy czystego, (pół)płynnego dziegciu, jama musi być głębsza żeby zmieścić drugi pojemnik umocowany szczelnie pod zasobnikiem, do którego dziegieć będzie ściekał przez otwory w dnie zasobnika.

Inne produkty uzyskiwane metodą suchej destylacji również byłyby nie do pogardzenia. Różne rodzaje smoły drzewnej (zależnie od rodzaju drewna użytego jako wkład), terpentyna (przy wkładzie z karpiny sosnowej) i węgiel drzewny umożliwiające obróbkę metali (i powstrzymanie biegunki).

Dziegieć robiono w budzie. Maziarnia, smolarnia to dokładnie to samo. Skoro Schronek tam zamieszkał, to nie powinien mieć nic przeciw temu, by mu tę budę uszczelnić dziegciem. Nie wiałoby mu i nie kapąło. Już choćby dlatego warto się tym zająć. Jeśli planowany eksperyment dojdzie do skutku, nie omieszkam czytelnikom donieść o rezultatach.

Źródła:

- Grzegorz Osipowicz; Beznaczyniowa produkcja dziegciu – [Archeologia Żywa nr 3-4/2004/](#)
- Wikipedia; hasło – [dziegieć](#)

KROK I: WYPOWIEDZ ZAKŁĘCIE. ECHO ZWIERZĘCEJ BESTII.

Cichutki Spec

"Fajne ciacho, no nie? Przypomina mi Brada Pitta."

"Ładne mięsko. Z taką bym się przespał."

"Zjem cię, kurczaczku, jesteś taka śliczna w tej sukieneczce. Ciocia się cieszy na twój widok."

"I ty możesz mieć apetyczną pupę! Zaczniij ćwiczenia już dziś! 20% rabatu przy zakupie karnetu do końca kwietnia!"

"Wampir-biorca pozna dawcę z okolic Warszawy."

Może się wydawać, że powyższe cytaty - czy też raczej nie cytaty sensu stricto, a memy - powtarzające się dookoła nas, w codziennym życiu, utarte zwroty, atakujące z sieci, telewizji, billboardów, ulic i tramwajów - zestawiałam z sobą niejako na siłę, bluźnierczo wręcz w kontekście tytułu całego wywodu, łącząc pieszczotliwe, rozkoszne słówka z turpistyczną poezją i samym słowem "kanibalizm". Bo przecież droga od nazwania kogoś mięskiem czy ciastkiem do zjedzenia go - daleka... Czyżby?

Adieu, Adios... W niektórych językach pożegnanie zachowało to, co u nas pobrzmiwałoby jako: "Z Bogiem". "Pał go sześć" mówimy (o ile jeszcze pamiętamy coś takiego, jak związki frazeologiczne) o kimś, kogo lekceważymy lub złorzeczymy mu. "Pał go sześć", "pał go lichy"... Mało kto bierze dziś na poważnie przekleństwa i błogosławieństwa, są one tylko związkami frazeologicznymi właśnie, nawykami słownymi, przysłowiami. A przecież wzięły się z pierwotnych potrzeb: uchronienia tego, co drogie i potrzebne, przed złem; ze złowieszczych klątw i uroków, rzucanych, kiedy chcieliśmy komuś dopiec, kogoś pogrążyć.

Choć wielu z nas opędza się od natrętów i ludzi nielubianych swojskim "Idź do diabła!", wciąż nie brakuje osób, które do tego diabła

wysyłają naprawdę. Czarne msze i ofiary z ludzi zdarzają się rzadko, ale się zdarzają.

Zdarza się też i to, że ktoś, z pożądlivością patrząc na innego kogoś, mówiąc "Schrupałbym cię" - chce to zrobić naprawdę, w sensie dosłownym.



Barbarzyńca, zbrodniarz, zboczeniec, psychopata... Człowiek?!

Bestia, zwierzę, wynaturzenie chodzące, paskudztwo totalne, nie człowiek!!!

Jednak człowiek.

Słowo ma wielką moc. Nawet zapomniane znaczenia słów odżywają w kulturze w sposób najbardziej złowieszczy, kiedy najbardziej skrajna forma ich odczytania wychodzi na światło dzienne. Przetrwiała w nas żądza złorzeczenia, choć z dumą głosimy racjonalizm już czwarte stulecie. Wysyłamy esemesowe klątwy, chodzimy do wróżek.

I jemy ludzkie mięso.

Przypadki kanibalizmu wciąż się zdarzają. Szokują. Są wstrząsem. Często jednak większym wstrząsem jest dla nas fakt, że owe zbrodnie to tylko ostatni przystanek na trasie "Normalność - Daleko posunięta dewiacja", a instynkty potrzeby i emocje ludzkie kursowały po niej latami i wiekami tą samą linią.

[Postapo w naukowym podejściu](#)

WYWIAD Z KONIEM, CZYLI CO SŁYCHAĆ (BYŁO) W DISTURBIA GAMES

Na początku października grupa Disturbia Games zaprezentowała swój najnowszy pomysł – grę o tytule The Looter. Produkcja ma się opierać na silniku Esenthel, oferować broń białą i palną, które wykorzystać będzie można w walce pozwalającej na tryb aktywnej pauzy. Pod [tym adresem](#) dostępnych jest kilka screenów oraz prawie dwuminutowy film promocyjny, zawierający ujęcia z rozgrywki. Ale nie o Looterze będziemy pisać w tym numerze Schronzina. Zajmiemy się projektem zawieszonym w okolicach lutego i marca roku 2011, czyli Lights Out. Dokładnie ostatniego dnia najkrótszego miesiąca w roku na blogu Disturbia Games pojawił się wpis [Lights Out – Post Mortem](#), w którym poinformowano nas, że Projekt Slinger, czyli Lights Out zostaje zamrożony, ale grupa nie zamierza rezygnować z jego wyprodukowania. Potwierdził to nasa3000, redaktor Trzynastego Schronu, pozwalając sobie na stwierdzenie:

„za dużo koncept artów narobiłem”.

We wspomnianym wpisie na blogu Koniu podsumował wszystkie niedociągnięcia i błędy, które ostatecznie doprowadziły do zamrożenia Lights Out. Wśród nich pojawiły się m.in.: zła organizacja, zła komunikacja, częste zmiany mechaniki. Ten tekst można uznać za solidny przewodnik pt. „Czego nie robić, żeby ukończyć projekt gry” i zapewne da się go odnieść również do innego typu projektu lub przedsięwzięcia. Tyle tytułem wstępu.



Wspomniany wpis oraz [nowina na Trzynastym Schronie](#) spowodowały dość ciekawą dyskusję na forum Schronu, której efektem był pierwszy w dziejach naszego serwisu jawny od samego początku do końca forumowy wywiad. Pytania zadawał Holden, a odpowiedzi udzielał Koniu.

[H] Co do tematu, to przeczytałem jeden z twoich wpisów – Lights Out – Post Mortem. Bardzo ciekawa analiza, chociaż miałbym dwie uwagi:

[H] Nie napisałeś nic o marketingu. Chociaż pozornie wydaje się że darmowy projekt go nie potrzebuje, to mi się to wydaje sporym błędem. Dobrym przykładem jest Afterfall, który przez 2-3 wpadki i lekką niefrasobliwość stał się obiektem kpin, przez co nikt tej gry nie traktuje już poważnie. Musieliście pewnie zdawać sobie sprawę, że jako kolejny projekt polskiej gry postapo, będziecie do AF porównywani, a gracze (nawet ci którzy

bardzo by chcieli by się wam udało) będą mówić że się nie uda. Wpisałem sobie w przeglądarkę Slinger i w zasadzie- oprócz newsów na schronie- wyskoczyła nowina na Polygami i ze dwie na GameCorner. Wydaje mi się że trochę ten obszar zaniedbałście, zresztą pewnie nie mieliście osoby odpowiedzialnej wyłącznie za ten aspekt projektu?

[K] Zgadza się, marketing u nas leżał. Nie wspominałem o nim, dlatego że go u nas nie było. Newsy na Polygami i GameCorner „napisały się same”, lecz na gram.pl daliśmy cynk. Mieliśmy pewien plan, nawet na schronie miał pojawić się dłuższy wywiad (z

trzema osobami od nas), nawet nie wiem dlaczego się nie pojawił – albo go nie wystaliśmy ostatecznie, albo o to poprosiliśmy. Wszystko co było publikowane nie było przemyślane za bardzo, ale drugi raz się to już nie powtórzy.

Projekt który tworzymy obecnie będzie zaprezentowany w inny sposób i tutaj na pewno o marketingu nie zapomnimy.



[H] Rola szefa projektu – opisałeś sporo zagadnień z tym związanych oraz problemów jakie napotkałeś. Wydaje mi się że jednak źle poszedłeś do tej roli. Sam prowadziłem kilka małych projektów (oczywiście kompletnie nieporównywalnych do tworzenia gry) i zawsze traktowałem to zajęcie jako kontrolowanie innych – patrzeć im na ręce, sprawdzanie co robią i ewentualne poprawianie tego. Po przeczytania twojego wpisu, mam wrażenie, że głównie skupiłeś się na wykonywaniu elementów projektu, siedzeniu w kodzie. Nie uważasz, że to błąd, że rolą szefa przede wszystkim powinno być kontrolowanie innych, a nie wykonywanie roboty którą oni mogli by zrobić?

[K] Uważam, że był to błąd. W tej chwili jest inaczej – naprawdę chcemy się uczyć i cieszyć się, że dostrzegamy nasze błędy, szkoda tylko, że tak późno. Fajnie, że Wy też zwracacie uwagę. Powiem krótko – uważam, iż Lights Out padł przeze mnie. Do dema byliśmy w stanie go doprowadzić, gdybym to inaczej poprowadził – ale do ukończenia gry na pewno nie, tutaj tak czy tak, byśmy musieli zawiesić prace lub przenieść je do studia.

W LO nie było Wiki, raportów z prac, konferencji, dotprojectu. Przykładem jednego z faili jest praktycznie zerowa komunikacja

między osobami w zespole. Na 20 osób, tylko ja miałem kontakt z większością, chociaż i tak nie ze wszystkimi. Dla przykładu- koncept artysta nigdy nie rozmawiał z programistą. Teraz staram się zrobić to inaczej, na razie udaje się w 100%. Jeszcze bardzo dużo przede mną- jeśli chodzi o szlifowanie „szefostwa”- ale na pewno jest dużo lepiej niż było.

Upadek projektu był też na pewno spowodowany rzuceniem się od razu na wszystko. Tzn. lokacje były projektowane wszystkie jednocześnie, modelować też chcieliśmy od razu wszystko. Teraz widzimy to inaczej. Najpierw kończymy design jednej lokacji, konceptujemy, tworzymy modele, składamy lokację -> projektujemy drugą i tak dalej. To daje to wszystkim kopa do dalszej pracy. Fajny przykład się z tego robi.

Jeśli zaprojektujemy wszystkie lokacje jedna po drugiej, ale nie zaczniemy jeszcze konceptować ani modelować – mamy 10% progresu w lokacjach.

Jeśli zaprojektujemy jedną lokację, skonceptujemy i wymodelujemy – mamy 10% progresu w lokacjach.

Wystarczy tylko spojrzeć i samemu sobie odpowiedzieć, który wariant bardziej motywuje do dalszej pracy.

Dużo jest takich rzeczy. Nic tak nie daje do myślenia, jak praktyka – my jeszcze nie mieliśmy praktyki kończenia projektu, więc teraz mamy taki zamiar hehe.

Wystarczy przeczytać Post Mortem, żeby wiedzieć, iż nauczyłem się patrzeć trzeźwym okiem na pracę, oceniać czy jesteśmy w stanie to zrobić czy nie.

[H] Kontynuując temat marketingu, jaka będzie wasza strategia odnośnie nowego projektu – czy zamierzacie postąpić tak jak w przypadku LO i ujawnić nad czym pracujecie w początkowej fazie prac, czy też poczekacie aż projekt będzie się zbliżał do końca. Którą strategię uważasz za lepszą?

[K] Projekt ujawnimy jak będzie na to gotowy. Zbliżamy się do końca fazy projektowej, więc pierwszy wariant odpada. Na pewno nie pokażemy go dopiero przy kończeniu prac, będzie to zdecydowanie wcześniej – w momencie, kiedy mechanika będzie w

większości ukończona i będziecie mogli zobaczyć nad czym tak naprawdę pracujemy. Za lepszą uważam tę którą zastosujemy, z prostego powodu – od razu będziecie mogli zobaczyć, że coś robimy i zarazem są duże szanse na ukończenie prac, ponieważ rekrutacja po ujawnieniu projektu na pewno się zwiększy.



[H] Co do problemu komunikacji wewnątrz zespołu, czy uważasz że nowy projekt uda się stworzyć wyłącznie za pomocą Internetu? Wspomniałeś o Wiki, wiele firm postanawia opierać swoje projekty oraz dokumentację o systemy CMS, zamierzacie więc postawić własny? Jakie są zalety takiego rozwiązania?

[K] Tak, nic nie stoi na przeszkodzie aby stworzyć nasz obecny projekt za pomocą Internetu. Komunikację zwiększamy do tego stopnia, że nie będzie z tym problemu. Cały podział zadań, wszystkie dokumenty i projekty są umieszczane w dużo czytelniejszy sposób niż wcześniej. Z poziomu Wiki możemy się rozejrzeć tak naprawdę po całym projekcie, co jest do zrobienia, czego nam brakuje, co jest już zrobione, jakie są najbliższe kamienie milowe. Forum służy tak naprawdę do dyskusji pewnych spraw, komentowania zaprojektowanych/zrobionych elementów – choć pod tymi względami przegrywa z konferencjami, które będę starał się zwoływać jak najczęściej.

[H] Nie będę się pytał o szczegóły nowego projektu, chciałbym jednak wiedzieć coś o jego planowanych ramach czasowych. Macie rozpisany plan prac wraz z datami ukończenia

jego elementów? Interesuje mnie również co chcecie dzięki niemu osiągnąć, jakie są marzenia Disturbia Games na przyszłość?

[K] Nie jest to łatwe pytanie. Każdy kto pracował przez Internet za darmo wie, że nie da się określić konkretnego terminu. Oczywiście kontrola zadań w dotprojekcie pozwala ocenić kiedy dany etap się zakończy, dzięki czemu można na oko ocenić kiedy coś skończymy. Należy jednak brać poprawkę na wiele rzeczy – ktoś z teamu może zachorować i prace zwolnią. W tej chwili mamy jednego programistę, więc strona programistyczna zależy tylko od jednego człowieka. Na razie nie narzekam, chociaż mogłoby to iść troszeczkę szybciej. Nad kodem pracujemy około półtora miesiąca i jestem zadowolony- nawet bardzo zadowolony- z tempa prac.

Ukończenie gry planujemy na rok 2012, choć zależy to głównie od tego, jak będzie wyglądać nasza kondycja w departamencie grafiki. To ten dział jest najbardziej czasochłonny i najtrudniejszy do przebrnięcia.



Po ukończeniu gry planujemy jej wydanie na platformie Steam oraz na własną rękę, za pomocą strony internetowej. Dzięki temu zbierzemy odpowiednie fundusze, które poniekąd pokryją „stracony” czas na produkcję gry, co pozwoli nam na płynne rozpoczęcie prac nad kolejnym, małym projektem o skali porównywalnej do obecnego.

JESTEM NUMEREM CZTERY - RECENZJA FILMU

Iwona 'Lithium' Przeklasa

I Am Number Four

Reżyseria: D. J. Caruso

Produkcja: USA, DreamWorks SKG

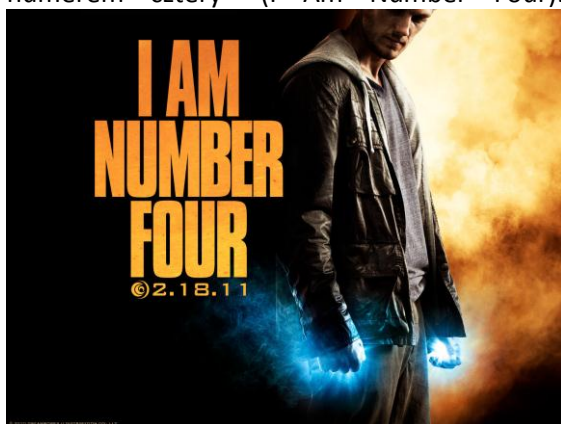
Scenariusz: Alfred Gough, Miles Millar, Marti Noxon

Obsada: Alex Pettyfier, Timothy Olyphant, Teresa Palmer, Diana Agron.

Muzyka: Trevor Rabin

Czas: 105 min.(1)

Od pewnego już czasu „chodził za mną” film o niezbyt wymyślnym tytule „Jestem numerem cztery” (I Am Number Four).



Buszując po sieci dość często trafiałam na opinie o nim (całkiem przychylne), widziałam całkiem sympatyczny [trailer](#), a także stosunkowo niezłą ocenę na Filmwebie (obecnie 6,5 przy ponad 15 tys. głosów) i postanowiłam go w końcu obejrzeć (dostępny na DVD i Blu-Ray od 17 czerwca). Niestety zainteresowanie szybko przeszło w rozczarowanie kolejnym tworem masowej kultury nastawionej na zyski płynące z hojnych kieszeni niewybrednej młodzieży.

Historia właściwie nie wydaje się aż tak tragiczna - planeta Lorien zostaje zniszczona, a zagładę przeżywa jedynie dziewięciu jej mieszkańców wraz z opiekunami. Ukrywają się na Ziemi, co ułatwia im zwyczajny, ludzki wygląd i umiejętność porozumiewania się z „tubylcami” (w tym momencie ujawnia się jeden z minusów filmu - nikomu nie zechciało się pomyśleć nad specyficznym językiem przybyszów z Lorien, którzy najzwyczajniej w świecie rozmawiają tylko po angielsku). Jednak nawet tutaj ściga ich wroga rasa - Mogadorianie, mający już trochę zmieniony,

drapieżny (a jakżeby inaczej) wygląd i „tajną broń” w zanadru. Z jakiegoś powodu Loriańczycy zostali ponumerowani i giną według kolejności (nie wiadomo co spowodowało, że tytułowy bohater jest właśnie Czwórką). Właściwa akcja filmu rozpoczyna się tuż po unicestwieniu Trójki, wraz z Numerem Cztery widzowie odkrywają jego tożsamość i niezwykle umiejętności, o których dotąd nie miał pojęcia.

Fabula filmu jest oparta na powieści Pittacusa Lore’a pod takim samym tytułem. Oczywiście wszystko to zostało uproszczone i dostosowane do „wysublimowanych” gustów odbiorców, w związku z czym Loriańczycy jawią się nam jako typowi super-hero (w filmie pojawia się także jakiś niebieski kamyczek kojarzący się trochę z kryptonitem). Ponadto (rzecz jasna) „ci dobrzy” są równocześnie nadzwyczajnie piękni, Johna (Numer Cztery) gra Alex Pettyfer - niebieskooki blondasek - bożyszcze nastolatków, a jego ukochaną Dianna Agron znana głównie z roli cheerliderki. (Co ciekawe podobno aktorka wcielająca się w Numer Sześć (Teresa Palmer) ma się pojawić w filmie „Mad Max: Fury Road”, którego premiery spodziewamy



się w przyszłym roku.) Ważny może być fakt, iż jedyną nagrodą jaka została przyznana za ten film, jest statuetka Teen Choice w kategorii

„Filmowy przełomowy męski występ aktorski” dla Pettyfer’a(2).

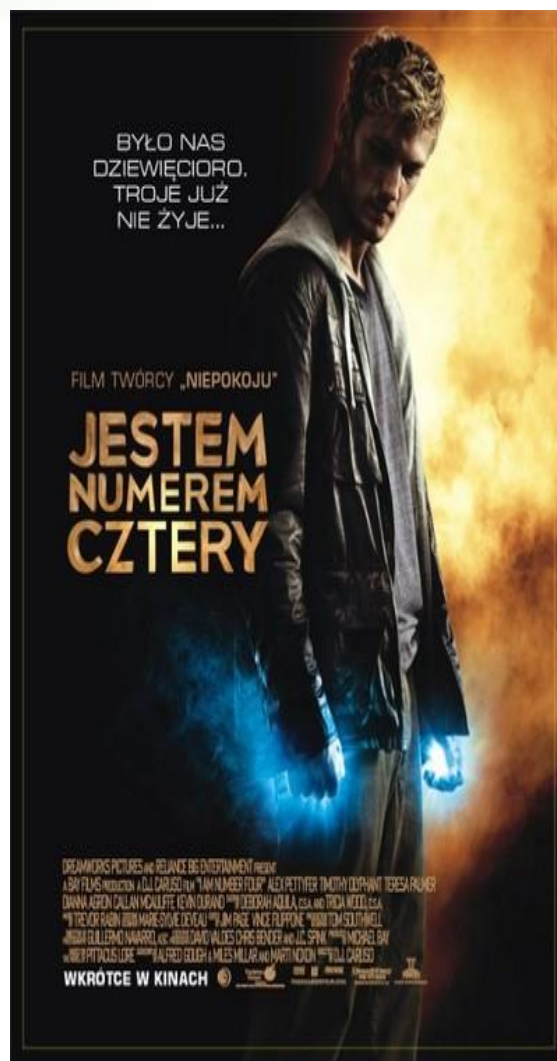


Od strony technicznej film jest całkiem niezły. Parę efektów specjalnych na przyzwoitym poziomie, chwilami dość ciekawa muzyka. Sceny walki ogląda się nawet przyjemnie. Jednak co z tego, kiedy wyjątkowo nudzi oklepany wątek miłosny, otoczony banalnymi rozwiązaniami jak np. pojedynek Johna z byłym chłopakiem „najpiękniejszej w szkole” Sarah? Niesamowicie wkurza też głupota głównego bohatera, który na siłę sam się pcha w kłopoty. Ileż można oglądać tego typu filmy?

Jak już wspomniałam film nastawiony jest na łatwy zarobek i producenci pozostawili sobie furtkę na stworzenie kolejnych części (w końcu zlikwidowano tylko trzech Loriańczyków, a poznaliśmy dwóch żywych, z puli dziewięciu ocalałych). Czy jednak kontynuacja ma sens? Dla mnie film jest dość kiepski, osobiście zaliczam go do takich „piątkowych odmóżdźaczy” kiedy człowiek chce po dłuższym okresie pracy/nauki przysiąc przy czymś lekkim i niewymagającym żadnego wkładu własnego. Jeśli już oglądać to tylko jeden raz - na więcej szkoda czasu.

Ocena: 4,5/10

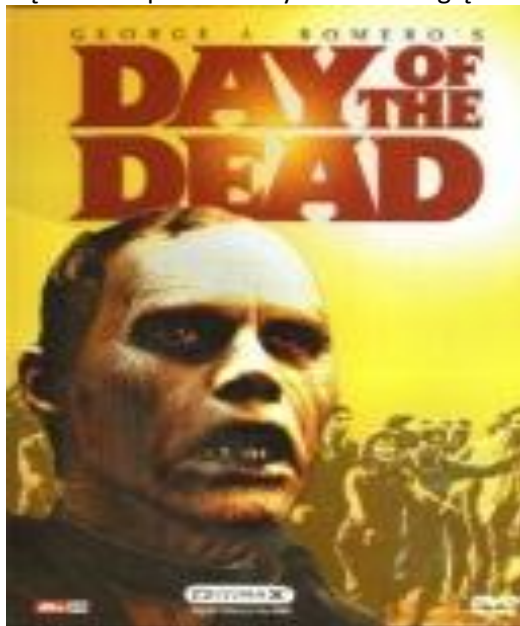
1. [Filmforum](#)
2. [Filmweb](#)



ZOMBIE NIEJEDNO MA IMIĘ – TRYLOGIA "DEAD SERIES" GEORGE'A A. ROMERO JAKO UNIWERSALNA KRYTYKA PATOLOGII ZACHOWAŃ SPOŁECZNYCH

Michał 'Veron' Tusz

George A. Romero jest wyróżniającą się gwiazdą na firmamencie historii filmów grozy. Amerykański reżyser zrewolucjonizował sposób realizacji horrorów, a w konsekwencji także podejście do nich szerszej publiczności. Jego "Noc żywych trupów" z 1968 roku stała się dziełem przełomowym z kilku względów.



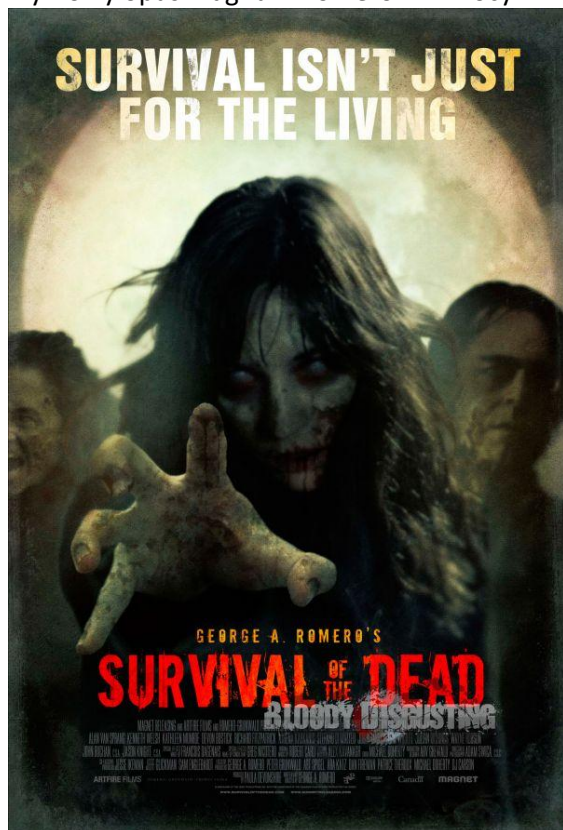
Pomijając wyznaczenie nowego standardu kultuwanego przez filmowców po dziś dzień - grupa przeważnie obcych sobie ludzi znajduje pozornie bezpieczne, zdolne zapewnić przetrwanie miejsce, skąd planuje unieszkodliwienie antagonistów - najważniejszym wydawał się fakt, że nową funkcją filmów grozy (przynajmniej takich, które można określić mianem ambitnych) nie było jedynie straszenie, ale także przekazywanie głębszego sensu, krytykowanie zachowań społecznych ludzi, w tym polityków i władzy. Trylogia "Dead Series" Romero, zapoczątkowana rzeczoną "Nocą żywych trupów", w skład której wchodzi również "Świt żywych trupów" z 1978 roku oraz "Dzień żywych trupów" z 1985 roku, jest doskonałym praktycznie pod każdym względem tworem artystycznym, który to zadanie spełnia w całości.

W "Nocy żywych trupów" Romero dosadnie skrytykował drążące społeczeństwo rasizm i hipokryzję, wymownie ukazując, że takie poglądy i zachowania - do tego podsycane strachem - stają się zagrożeniem jeszcze gorszym niżeli krwiożercze zombie. Uwięzieni w otoczonym przez hordy żywych trupów domu bohaterowie instynktownie obierają swojego dowódcę, którym jest czarnoskóry Ben (był to swoją drogą ewenement na skalę światową - mianowicie obsadzenie w głównej roli afroamerykanina). Z taką decyzją nie zgadza się Harry, który, kierowany awersją wynikającą wyłącznie z niechęci do przynależności rasowej Bena, barykaduje dostęp do piwnicy, zdecydowanie bardziej bezpiecznej części domu. Przez jego obłudne, nieuzasadnione wymysły pozostali narażeni są na znacznie większe zagrożenie, które summa summarum skutkuje ich śmiercią.

W czasach Martina Luthera Kinga, epoce walki z rasizmem, działania na rzecz równouprawnienia i zniesienia dyskryminacji rasowej było to posunięcie niezwykle



odważne, ale i potrzebne. Przyniosło wolnę w postrzeganiu filmów grozy, które odtąd przynajmniej starały się nawiązywać do wymowy opus magnum Romero. W "Nocy..."

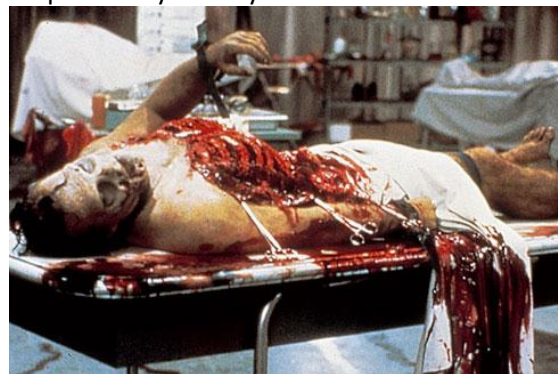


reżyser ironizuje na temat sposobu walki władz z inwazją potworów - organy ścigania strzelają bez namysłu do wszystkiego, co się rusza. Tak ginie Ben - jedyny ocalały z feralnego budynku - z którym widz zdążył się w trakcie projekcji sympatyzować - po uporaniu się z watahą nieumarłych śmierć przynosi mu człowiek. Przewrotne zakończenie także stanowi o wyjątkowości filmu Romero, dobitnie pokazując, jak brak rozsądku prowadzi jedynie do niepotrzebnego, zniechęcającego nieszczęścia.

"Świt żywych trupów" jest powszechnie uważany za najlepszy obraz o zombie, jaki kiedykolwiek powstał. Romero umieścił bohaterów filmu w atakującym przez hordy ożywieńców, gigantycznym centrum handlowym. Ten zabieg dał mu możliwość poddania dosadnej krytyce konsumpcyjnego stylu życia Amerykanów. Mimo że postaci znajdują w galerii dosłownie wszystko, co niezbędne do życia, tak naprawdę to pozory. Uwięzieni i wyalienowani, zdani na łaskę losu i czasu, przechodzą stopniową metamorfozę, zostają doprowadzeni na skraj obłędu i

załamania. Najmocniejszym w wymowie aspektem filmu są jednak tłumy żywych trupów spacerujące po galerii, będące oczywistą, ale jakże doskonałą i wymowną metaforą pogoni za pieniądzem. Romero wytyka palcem i śmieje się w głos z zepsucia jakie już pod koniec lat osiemdziesiątych zaczęło dotykać społeczeństwo i w pewien sposób przestrzega przed jego dalszą ewolucją i pogłębianiem.

"Dzień żywych trupów", mimo że technicznie i fabularnie najbardziej dopracowany z tryptyku, ma najłabszy wydźwięk krytyczny. Niemniej to wciąż film z rodzaju "stary, dobry Romero". Nowojorczyk oparł fabułę na uwięzieniu ludzi w bunkrze gdzieś na odludziu, gdzie grupa żołnierzy przechwytuje zombie do celów badawczych. Film jest kompendium wiedzy o zachowaniach żywych trupów, Romero zdołał przemycić w nim jednak frapujący, gorzki przekaz - amoralność, niegodziwość i zwłaszcza pragnienie władzy stają się przyczyną zagłady człowieka. Badania doktora Logana mogą być w szerszym kontekście odczytywane jako odwołanie do nielegalnych i przede wszystkim nieetycznych eksperymentów na ludziach (klonowanie, testowanie leków itp.). Romero powraca także w "Dniu..." do motywu psychozy powodowanego długotrwałym odseparowaniem od świata. Schron, w którym rezydują bohaterowie sukcesywnie pada. Nie hordy zombie są jednak przyczyną tego stanu rzeczy, lecz bez mała prymitywne zachowania jego mieszkańców, którzy by przetrwać sięgają do pierwotnych instynktów.



Znany współcześnie wizerunek żywego trupa wykreował George A. Romero. Przed "Nocą żywych trupów" zombie wywodziły się z plemion zachodniej Afryki i ich autochtonicznych zabobonów, stanowiących

kanwę kultu voodoo. Haitańczycy wierzyli, iż zombie to człowiek wskrzeszony i kierowany przez innego poprzez magiczną więź. Dzięki Romero nieumarli "zyskali" swego rodzaju wolność, przez co stali się jeszcze niebezpieczni. Kierowani instynktem, ale także wspomnieniami, z czasem odzyskujący ślady świadomości, a nawet potrafiący przyswajać proste zachowania, zdolni "zarazić" zdrowego człowieka zaledwie poprzez zdrapanie ożywieńcy stali się w kinie potworem niemal doskonałym. Ich celem jest jedynie eksterminacja rodzaju ludzkiego, bronią - ręce i zęby, w które za życia wyposażyla je natura. Obserwując filmowe walki ludzi z zombie odnosi się nieodparte wrażenie, że społeczeństwo walczy samo ze sobą. To fascynująca, przerażająca i sugestywna metaforyczna bitwa, alegoria wojen i morderstw, konfliktów i zbrodni - doskonała w swej prostocie przenośnia mrocznej strony człowieka.



Konterfekt zombie ewoluował w kinie na przestrzeni lat. Romero powrócił do swego ulubionego tematu w 2005 roku z filmem "Ziemia żywych trupów", jednak wydźwięk i głębia pierwotnego "Dead Series" uleciała. Kolejne jego obrazy - "Kroniki żywych trupów" oraz "Survival of the Dead" - to już jedynie tak zwane odcinanie kuponów. Wielki mistrz nie potrafi powrócić do formy sprzed lat, skutecznie był i jest za to ścigany przez młodszych. Pierwszy był Tom Savini i jego godny uwagi remake klasycznej "Nocy żywych trupów" z 1990 roku. W kolejnych latach mieliśmy okazję zobaczyć mniej lub bardziej udane produkcje z zombie, które są powodem upadku ludzkości. Do najlepszych i najważniejszych należą "28 dni później" Danny'ego Boyle'a z 2002 roku, zrealizowany w konwencji "found footage" "[Rec]" z 2007

roku autorstwa hiszpańskich filmowców Jaume Balagueró i Paco Plazy oraz - co prawda blockbusterowa, nastawiona głównie na zysk, ale pierwszorzędnie zrealizowana - adaptacja gier komputerowych z serii "Resident Evil". Motyw zombie, dzięki plastyczności i uniwersalności, zaczął być także wykorzystywany jako parodia, a świetnymi przykładami komedii z nieumarłymi są "Wysyp żywych trupów" Edgara Wrighta z 2004 roku oraz "Zombieland" Rubena Fleischera z 2009 roku.



Mimo wyraźnego regresu formy artystycznej, George A. Romero zdążył zapisać się już w annałach kinematografii - jeśli nie wielkimi literami, to przynajmniej pogrubioną czcionką. Trylogia "Dead Series" zyskała status kultowej, "Noc żywych trupów" została wpisana do amerykańskiego Narodowego Rejestru Filmowego, motyw zombie stał się jednym z najbardziej popularnych wśród filmów grozy. Jednakże nie te splendory świadczą o wyjątkowości obrazów Romero, a głębokie przesłanie i uniwersalność, aktualne w momencie pisania scenariusza jak i dzisiaj. A kto wie czy obecnie nawet nie bardziej.

Źródła:

www.filmweb.pl
www.stopklatka.pl
pl.wikipedia.org

KANON FALLOUTA JAKIEGO NIGDY NIE POZNAMY

Jan 'Nightmaster' Przeklasa



Interplay popisał się kilkoma mocno nietrafionymi decyzjami. Kilkoma z nich było kasowanie gotowych już projektów gier z serii Fallout. Akurat zbiegło się to w czasie z momentami w których gracze czekali na cokolwiek z serii, co może świadczyć o bardzo dużym zainteresowaniu betonów kiepskim spin-offem (tutaj się pewnie narażę) jakim był Tactics. Gracze oczekiwali nowości, świeżości, nie dostali nic. Kolejne produkcje okazywały się niewypałami, więc nie było z czego finansować innych gier. Tak poległa historia, która już nigdy nie wróci, chyba że jakiś zapalony zespół fanów zbierze się i napisze te gry na podstawie zgromadzonych materiałów. Swoją drogą zastanawiam się, dlaczego anulowano prawie ukończone gry? Przecież inne studia nie raz balansowały na krawędzi upadku a wydane w ostatniej chwili gry okazywały się ich deską ratunku. Szkoda, że kierownictwo tego niegdyś święcącego triumfy studia popełniło tak kardynalne błędy.

Opisałem tutaj w miarę możliwości fabułę trzech nigdy nie wydanych części Fallouta. Przedstawione w nich wydarzenia częściowo lub kompletnie mijają się z tym, co znamy z postapokaliptycznego uniwersum. Skończyła się walka ze złowrogą Enklawą, działające w ukryciu Bractwo Stali oraz samotne ratowanie Krypty czy osady, w której spędziliśmy całe życie. W niewydanym uniwersum zawsze zaczynamy rozgrywkę już jako członek Bractwa Stali, w przeciwieństwie do poprzednich części, gdzie o przyjęcie musieliśmy się mocno starać. W każdej z tych gier Bractwo jest już ekspansyjną organizacją, podbijającą coraz większe połacie terenu. Zmienia się również główny przeciwnik. Coraz częściej to szalona osoba, która posługuje się zmutowanym przez

F.E.V. GECKiem, dzięki któremu powstają agresywne rośliny, żywiące się ludźmi i zwierzętami, które w bardzo szybkim tempie rozszerzają swoje terytorium, wchłaniając jednocześnie wcześniejsze formy życia.

Zmienia się też forma działania Bractwa Stali. Nie jest to już organizacja nastawiona na odzyskiwanie i przechowywanie przedwojennej technologii. Teraz przypomina jednego ze swoich wrogów – Enklawę. Bractwo podbija kolejne miasta i tereny, których mieszkańcy są siłą wcielani do szeregów tej organizacji. Zaś nieposłuszni skazywani są na śmierć. Skończyła się również era samotnego bohatera, ratującego nie tylko swoje dotychczasowe miejsce zamieszkania, ale również całe pustkowia. W każdej z tych gier można prowadzić mały oddział, a umiejętności jednostek, użyte w odpowiednim czasie, potrafią odblokować dodatkowe miejsca i przedmioty, które są niedostępne dla pojedynczego gracza.

Kto wie czy gdyby te części zostały wydane w planowanym okresie, dzisiaj patrzylibyśmy na dwa różne kanony. Możliwe, że gracze podzieliliby się na zwolenników starego i nowego kanonu, i toczyliby między sobą słowne utarczki na temat wyższości jednego nad drugim. Z drugiej strony, całkiem możliwe, że twórcy tych części sprytnie by je wplekli między stare wydarzenia, odsłaniając kolejny kawałek historii, historii która zdobyła miliony zapaleńców na całym świecie i która do teraz, mimo swojej wiekowości, jest przykładem dla innych.

Moim zdaniem szkoda, że żadna z tych gier nie ujrzała światła dziennego. Historie w nich zawarte roztaczały przed graczem zupełnie nową historię, nowe fakty, nowe dylematy moralne. Zapowiadały się ciekawie, jednak przepadły na zawsze, tak jak studio, które powołało je do życia.

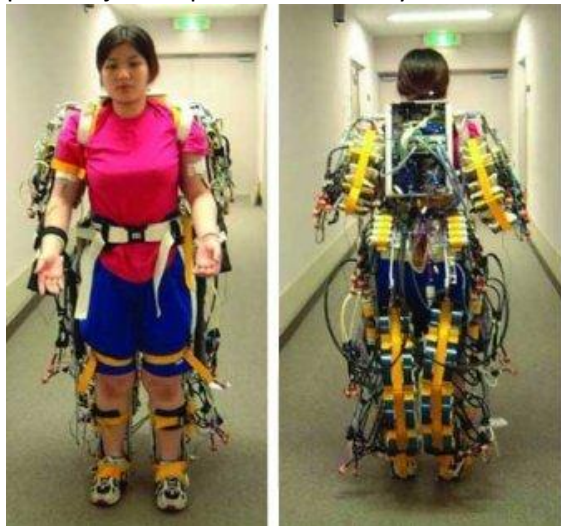
Amen.

PRZEGLĄD PRASY

Przygotowała Iwona 'Lithium' Przeklasa na podstawie miesięcznika „Sekrety nauki”, numer trzeci, grudniowy.

"Człowiek: supergenerator elektryczności"

Od pewnego czasu naukowcy pracują nad sposobami odzyskania energii wytwarzanej przez ludzi, ponieważ obliczono, że każdy krok to 70 watów, a jedno uderzenie serca daje energię równą 1-mu watowi. Jak na razie istnieją trzy takie sposoby: zbieranie energii drgań, odzyskiwanie ciepła oraz przetwarzanie energii mechanicznej w generatorze (mechanizmy działania zostały opisane w artykule). Niestety na razie wszystkie urządzenia służące do realizacji powyższego celu są zbyt duże bądź kosztowne, co powoduje nieopłacalność ich użytkowania. W



tekście opisano działanie m.in plecaka, który potrafi zasilić telefon lub GPS (niestety waży on ok. 20 - 40 kg), nakolannika pozwalającego w ciągu 1 minuty chodu uzyskać energię potrzebną do 10 minut rozmowy telefonicznej, chodnika, który uzyskuje prąd wystarczający do zasilenia oświetlenia nocnego na 3-4 godziny, a także koszuli, świecących butów, parkietu tanecznego oraz botków, pozwalających odzyskiwać energię kinetyczną.

"Zjedz bliźniego swego"



Ktoś chyba podpatrzył temat kanibalizmu na Trzynastym Schronie i w związku z tym pojawił się artykuł opisujący historię tego zjawiska na przestrzeni wieków. Dowiemy się z niego, że już 780 tys. lat temu w Hiszpanii przodkowie homo sapiens sapiens - homo antecessor - zjadali przedstawicieli swojego gatunku, a pierwsze dowody takich procedurów wśród naszych przodków znaleziono również w Hiszpanii i datuje się je na 43 tys. lat. W tekście można przeczytać również o kanibalizmie na innych kontynentach i jego uzasadnieniach kulturowych, a także o tym w jaki sposób biali wykorzystywali to zjawisko do podbojów.

"Witajcie w krainie Liliputów"



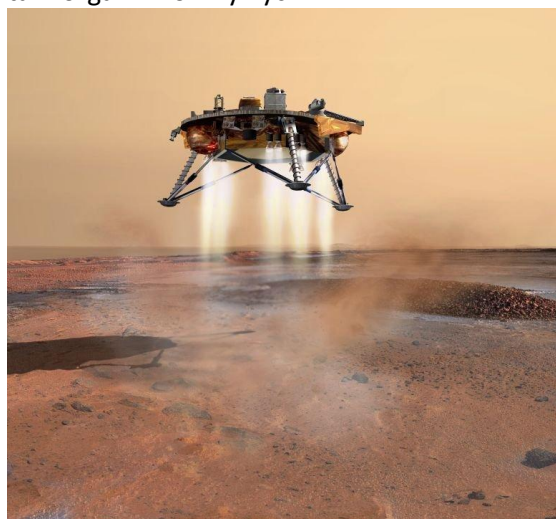
Artykuł ten traktuje o zastosowaniach nanotechnologii do polepszenia warunków życia. Wśród nowych wynalazków znalazły się cegły odpychające śnieg nawet w bardzo niskiej temperaturze, pozwalające tworzyć prawie niezniszczalne budynki, a także urządzenia do uzdatniania wody. Ponadto opisano także nanokapsułki zmieniające napój w dowolny płyn - coca-colę, sok owocowy bądź napar, a także rewolucyjne elastyczne ekrany i okulary.

"Kochanek idealny"

W tekście możemy przeczytać o przyszłościowej wizji tworzenia robotów spełniających wszystkie nasze zachcianki seksualne. Roboty takie można by zaprogramować zgodnie z osobistymi preferencjami, ponadto mają być one wyposażone w specjalne czujniki, badające nasze reakcje na różnorodne działania i dzięki temu pozwalające na modyfikację poczynąń robota, tak by dawać jak największą przyjemność użytkownikowi. Przewiduje się, że zainteresowanie takimi technologiami będzie bardzo duże, bo już teraz podobno w domach publicznych za seks z silikonową lalką pobiera się takie same opłaty jak za usługi żywych kobiet. W artykule natkniemy się nawet na przypuszczenie, że takie urządzenia doprowadzą do ograniczenia negatywnych skutków prostytucji, a nawet, że pierwsze małżeństwa z robotami mogą zostać zawarte ok. 2050 roku.

"Naprzód Mars"

To artykuł opisujący działanie i wyposażenie łazika, który został wysłany w podróż na Marsa 27.11.2011. Robot ma wylądować w sierpniu 2012 roku i jest jak dotąd największym i najbardziej zaawansowanym urządzeniem tego typu. Jego zadaniem jest badanie materiałów znalezionych na tej planecie pod kątem wykrycia śladów węgla organicznego, mających świadczyć o wcześniejszym istnieniu tam organizmów żywych.



Zobacz też: [Kolonizacja Marsa](#)



JAK WYGLĄDA SCHRONEK?

Filip 'Holden' Bożejowski



Schronek to taki grymlin tzn. złośliwy stworek, który wypuszczony z klatki zaczyna rozmontowywać elementy telewizorka, sabotować toaletę itd. Przynajmniej mi się tak zawsze kojarzył. Wszelkie opowieści o jego żarłoczności i drapieżności mają rangę mitu. Schronek trzymany jest w ciemnym pomieszczeniu (sztuczne światło ma na niego zły wpływ, pobudza go do działania), dlatego też większość osób go nie widziała, słyszała tylko przerażające dźwięki, a ci którzy mieli dość odwagi, by przyjrzeć się panującym ciemnościom, opowiadają, że widzieli duże czerwone oczy, które patrzyły na nich z drapieżną pożądlivością. Jest to prawdopodobnie mechanizm obronny Schronka, mający odstraszyć potencjalnego napastnika. Plotki o hipnotycznych właściwościach jego wzroku nie zostały potwierdzone, głównie dlatego że nie znalazło się wystarczająco dużo chętnych, by się o nich przekonać. Podłoga pomieszczenia, w którym przebywa, jest usiana przeróżnymi elementami wyposażenia Schronu - częściami, zębatkami itd., często mylnie branymi za kości i części ciała - w ciemności tylko słysząc hałas jaki powodują, lecz ich nie widać. Nie wiadomo dokładnie czemu Schronek je zbiera, może być to sposób znaczenia swojego terytorium, bądź też budulec do budowy gniazda.

Schronek jest stworzeniem niezwykle inteligentnym, o czym świadczą jego liczne ucieczki. Z przyczyn dość oczywistych nigdy nie był przykuty, a redakcja ograniczyła się do

trzymania go w pomieszczeniu, z którego ich zdaniem nie było możliwości ucieczki. Na razie jest to jedna z jaskiń, którą odkryto na niższych poziomach Schronu. Lita skała miała powstrzymać stworzenie przed przenikaniem do samego kompleksu. Szybko jednak zorientowano się że nie jest ona żadną przeszkodą dla stworka. Dysponuje on prawdopodobnie szponami, które potrafią drążyć tunele jak i przebijać się przez metal. Wnioskując z oględzin uszkodzonych urządzeń, Schronek posiada również dalece rozwinięte zdolności manualne równe lub nawet przekraczające możliwości ludzkich dłoni. Pojawia się więc wniosek, iż dysponuje humanoidalnymi kończynami, z ukrytymi szponami. Same szpony są tworami rogowymi, o czym świadczą znalezione ich odłamki - po uszkodzeniu odrastają z czasem. Zwierzę dysponuje ponadto niezwykle wyczulonym zmysłem słuchu i wzroku. Jako że jest trzymany w ciemności, prawdopodobnie widzi w podczerwieni, stąd też biorą się opowieści o jego czerwonych oczach. Jednakże jego dążenia do dostania się do kompleksu mówią nam, że równie dobrze czuje się w świetle sztucznym, do którego potrafi dostosować swój wzrok. Jego słuch jest wspaniałym narzędziem, prawdopodobnie jest w stanie usłyszeć odbijającą się falę dźwięku z dystansu kilku kilometrów. W Schronie roznosi się echo, a liczne ściany wspaniale przenoszą najmniejszy nawet szmer. Takie warunki powodują, iż zmysł słuchu Schronka jest niczym sonar, pozwalający mu określić nie tylko położenie ludzi, ale również układ samego kompleksu. Te cechy środowiskowe powodują, iż można wysnuć wniosek, że Schronek posiada duże oczy, rozstawione trochę szerzej od ludzkich, co daje im większe pole widzenia równoległego. Jego uszy również są duże i odstają od głowy, co daje im lepsze możliwości rotacyjne. Prawdopodobnie są szpiczasto zakończone, dzięki czemu może je zaginać, by lepiej skoncentrować się na danym źródle dźwięku.



Schronek przypuszczalnie jest małym stworzeniem, nie przekraczającym metra wzrost. Dzięki czemu może łatwo poruszać się w szybach wentylacyjnych, jak i mieścić się w różnorodnych pęknięciach skalnych i jaskiniach. Analiza dotychczasowym tuneli nie przyniosła jednak dokładnych danych, Schronek kopie je tak, iż zawalają się po pewnym czasie, uniemożliwiając tym samym jego wytopienie. Jego fascynacja różnorodnymi urządzeniami skłania do wniosku, iż reaguje na pole magnetyczne, które wytwarzają. Dokładnie nie wiadomo jaka panuje interakcja pomiędzy nim a polem, jednak potrafi on je zakłócać, o czym świadczą nierzadkie awarie newsowni schronu. Równie mało wiemy o jego odżywianiu, nie stwierdziliśmy do tej pory czy faktycznie odżywia się mięsem. Jednak przypadki zaginięć niektórych redaktorów oraz regularne znikające kawałki brahminów jakie rzucamy do jego jaskini świadczą o tym, że faktycznie lubi mięso. Prawdopodobnie dysponuje silnymi szczękami i zębami dostosowanymi do miażdżenia kości. Nie udało się do tej pory odnaleźć jego odchodów, które pozwolimy by określić jego jadłospis, podejrzewa się iż może nawet korzystać z SST (schronowego systemu toalet). Było by to zachowanie dosyć logiczne, pozostawione odchody były by wyśmienitym tropem dla myśliwego, pozbywanie się ich świadczy o zmyśle przetrwania jak i inteligencji. Należy w przyszłości zbadać czy dziwnych zapach w późnych porach popołudniowych w toalecie faktycznie ma swoje przyczynki w grochówce którą jadła ND¹ czy też odpowiada za niego Schronek. Fakt że prawdopodobnie odżywia

się mięsem i wydala czyni z niego istotę organiczną.

Schronowe biblioteki nie mówią czym jest Schronek. Prawdopodobnie jest on tworem przedwojennym, bronią biologiczną przygotowaną do infiltracji i destabilizacji kompleksów podziemnych takich jak bunkry. Wysłane stworzenie dostaje się do kompleksu za pomocą szybów wentylacyjnych lub tuneli, które sam wykopie, tam zakłada gniazdo i zaczyna destabilizację techniczną bunkra, nastawioną na misterne uszkodzenia sprzętu, które z pozoru wydają się awariami technicznymi. Są to jedynie pierwsze jego kroki, im więcej sprzętu się psuje tym załoga popada w coraz większe zaniepokojenie, wtedy Schronek po cichu atakuje, zaczynając eliminację ludzi, pojedynczo. Po paru tygodniach w schronie, w którym większość rzeczy nie działa tak jak należy (klimatyzacja, toalety, kamery, telewizja) a sporo osób zniknęło, panika zaczyna sięgać zenitu, a wielu dotyka stres pourazowy. Obecnie uważa się, że za wiele sytuacji w których załoga jakieś placówki wpada w obłęd, który zwykle kończy się masakrą i tekstami na ścianach o piekle i demonach, odpowiadają stworzenia pokroju Schronka. Nie są to jednak potwierdzone informacje, lecz hipotezy. Schronek prawdopodobnie jest integralną częścią redakcyjnego bunkra, był tutaj już przed wielką wojną, ba, być może właśnie tutaj go stworzono. Prawdopodobnie perturbacje wojenne spowodowały, że wymknął się spod kontroli i postanowił wieść spokojne życie, w zaciszach bunkra, do którego pewna dnia zawitała pewna redakcja....