

ORBITAL BEZ CUKRU



WSTĘPNIAK

Witam wszystkich po dość długiej przerwie. Od ostatniego numeru Malv zdążył stwierdzić, że tworzenie tej gazetki jest bezsensowne, dopytywać kiedy będzie następny numer i powiedzieć “Ja coś takiego mówiłem?”, kiedy ostatnio mu to przypomniałam.

A wszystko to w przeciągu zaledwie dwóch lat!

Zaledwie? W sumie niewiele się wydarzyło od ostatniego numeru: kilka osób się zdążyło się hajtnąć, urodzić kilkoro dzieci, wyprowadzić się za granicę i wrócić, zmienić Naczelnego Orbitala...

No, może nie do końca.

Orbital Bez Cukru to gazetka, gdzie sami musicie zgadnąć co jest żartem, a co prawdą czystą jak wódka na DAKonie.

Należą wam się wyjaśnienia dlaczego tak długo musieliście czekać na ten numer. Pamiętacie OBC z listopada ‘07? Zaatakował nas cały Bestiariusz ze strony 10-tej. Ezz nie mógł nad tym wszystkim zapanować. Po tym incydencie podał się do dymisji.

Poczytacie o tym na którejś tam stronie. Prócz tego Green Point Paprota, kilka felietonów, dwie relacje z najlepszych konwentów wszechczasów, komórkowa NS, a na koniec oczywiście kącik z Malvem (tym razem dłuższy, bo sam Malv zdecydował się dla nas napisać).

Nie miałam pomysłu jaką nazwę dać temu OBC. Bo przecież nie “wrzesień 2009”. Wydanie specjalne? Może raczej nadzwyczajne. Prawie że świąteczne.

Pamiętajcie, że wciąż czekamy na wasze teksty. Niekoniecznie związane z Orbitalem, niekoniecznie z Neuroshimą. Może coś o szerokopojętym postapo, a może sami wymyślicie jeszcze coś innego. Wpadnijcie na nasze forum, lub piszcie na mojego maila.

Miłej lektury życzy i pozdrawia
Mateczka Lai

Spis treści

- Wywiad z Borem, nowym naczelnym Orbitala
- Chicago - kolejny nationbook z cyklu "Ołów"
- Relacja z Tornado 7
- Green Point - Wojownik Autostrady
- Relacja z DAkonu 2
- Komórkowa Neuroshima
- Chromowana lokomotywa, czyli o westernie w NS
- Lovely Biohazard
- Kącik z Malvem - Epic Masurian Fail

Info

Gazetka nie posiada czegoś takiego jak numery stron. Nie pasowały mi do designu, więc z nich zrezygnowałam. Zamiast tego musicie nawigować kolorowymi kropkami - na każdej stronie znajduje się ich co najmniej kilka, jak już zapewne zauważyliście. **Lewa górna kropka** na każdej stronie jest linkiem do spisu treści. Czy to bardziej lewa, czy bardziej górna, musicie sami wykminić. Oczywiście możecie korzystać z tradycyjnych strzałek na klawiaturze. Pasek na górze Readera wam ukrywam - to taki mój mały dowcip.

Powyżej macie spis treści. Każdy tytuł jest podlinkowany do odpowiedniej strony.

Do numeru pisali: Arthas, Bor, Cyrus, Duke, Hologram, Malv, Paprot.

Korekta i marudzenie Lai: Bor

Skład, opr. graf.: Lai

Wywiad z Borem - nowym naczelnym Orbitala

Paprotek: Cześć! No, to na wstępie - powiedz, kiedy dokładnie zostałeś awansowany? Musimy wiedzieć, kiedy za rok szykować przyjęcie.

Bor: Hmm, na DAkonie, czyli to było, hmm, jak zwykle nie mam pamięci do dat. Bodajże 15 sierpnia.

Paprotek: Było to oficjalne wystąpienie z wygłoszeniem expose, czy też skromna wymiana stanowisk wewnątrz redakcji?

Bor: W zasadzie mix, bo było uroczyste ogłoszenie przy ognisku, ale żadnej przemowy nie wygłaszałem. Zawsze wołałem, żeby za mnie mówiło to, co robię.

Paprotek: Zanim zacznę pytać o przyszłość Twoją czy redakcji, chciałbym jeszcze, abyś powiedział mi coś o przeszłości. Dlaczego w ogóle doszło do zmiany na stanowisku redaktora naczelnego? Jak żegnano Ezza? Jak oceniasz jego kadencję? Czy Ezzu całkowicie zniknie ze sceny NS?

Bor: O, poważne pytanie :) Do zmiany doszło ze względu na to, że i tak ostatnimi czasy zajmowałem się zdecydowaną większością spraw. Ezz po prostu potrzebuje przerwy, żeby naładować baterie. To, że przestał być naczelnym, nie znaczy że zniknie. Na pewno będzie obecny na forum i naszych zjazdach redakcyjnych, pewnie będzie coś pisać, a kto wie, może weźmie się za Chicago? Oczywiście, będzie mi również pomagać, mam zamiar się z nim konsultować z racji jego wielkiego doświadczenia i tego, że się kumplujemy. W zasadzie nie było więc pożegnania jako takiego, bo Ezz nigdzie nie ucieka. A jeśli chodzi o kadencję, to jak najbardziej pozytywnie - Orbital pod jego rządami stał się największym i najlepszym serwisem o NS w sieci. Można powiedzieć, że przejąłem fuchę na gotowe, więc będę musiał się mocno postarać,

żeby podnieść jakoś poprzeczkę.

Paprotek: Jak na zmianę dowództwa zareagowała redakcja? Czy wszyscy dotychczasowi redaktorzy ofiarowali Ci swoje miecze, czy może pojawiły się jakieś problemy? Wybacz za pytanie, ale OBC to trochę brukowiec i szukam sensacji...

Bor: Z tego co mi wiadomo, to nikt nie narzekał, ludzie raczej gratulowali. Wydaje mi się więc, że nie ma i nie będzie problemów, zwłaszcza że stało się to za zgodą Ezza. Nie ma mowy o jakimś rozłamie w redakcji. Ale spytajcie Malva, on zawsze się bardziej interesował plotkami i tabloidami. Ewentualnie sam możesz mi powiedzieć, że jestem durny i mam wypierdalać ;P

Paprotek: Teraz zapytam wreszcie o to, co najważniejsze - jakie plany? Czy w najbliższym czasie Orbital ma jakieś pomysły na powiew świeżości? Może nowe twarze? Co z polityką między-serwisową? Czy zamierzasz zmienić politykę spraw zewnętrznych w kontekście Wydawnictwa Portal? Ponoć ostatnio jest coraz więcej pomysłów na współpracę?

Bor: Zacznę może od końca. Z Portalem się na razie świetnie dogaduję, rozwijamy współpracę, Wydawnictwo nam bardzo pomaga, czy to nagrodami, czy egzemplarzami do recenzji. Efekty będą bardziej widoczne wkrótce. Zwłaszcza, że możliwe, iż uda mi się przygotować kilka niespodzianek z tym związanych. Jeśli chodzi o politykę między-serwisową, to ta i tak od dawna jest daleko posunięta i myślę, że dalej tak będzie. W ten sposób można dotrzeć w różne nowe miejsca, dlatego także konwenty będą coraz częściej przez nas patronowane i, mam nadzieję, że uda się trochę więcej pojeździć, żeby zaprezentować jakieś punkty programu i tym samym reklamować Orbital. Will see. Nowe

twarze? Na razie się chyba nic nie szykuje większego, aczkolwiek niejaki Ekhard właśnie u nas zadebiutował i wkrótce pewnie kolejny jego tekst będziecie mogli przeczytać. Bardzo bym chciał, żeby do starych wyjadaczy dołączyły nowe osoby ze swoimi pomysłami. Co zaś do planów - nie mogę wszystkiego powiedzieć. Na pewno będę się starał, żeby jak najwięcej i jak najlepsze były dodatki fanowskie. Chciałbym widzieć więcej konkursów. Różne rzeczy są odświeżane, inne przygotowywane, także kompletnie nowe. Nie zdradzę co to, ani kiedy się pojawi, tym bardziej, że nie wiem kiedy - ale mam nadzieję, że wkrótce

:P Plany można więc podsumować tak - są takie, żeby Orbital się rozrastał nie tylko ilościowo, ale i jakościowo i to w wielu różnych kierunkach, w różny sposób. Muszę sobie chyba gdzieś wreszcie dokładnie spisać te moje plany ;)

Paprotek: No, to super. W takim razie czekamy z niecierpliwością. Życzę powodzenia i dzięki za wywiad.

Bor: No problem. Również dzięki.

Ołów-team z niepohamowaną satysfakcją ogłasza, że stopień zaawansowania prac nad naszym kolejnym fanowskim nationbookiem, zatytułowanym "Chicago", osiągnął poziom mniej więcej 75% i każdego dnia wzrasta, aby zbliżyć się nie do nieskończoności, tylko do 100%. Chicago to drugi z serii nationbooków przez nas planowanych, a zarazem, może okazać się największym naszym dodatkiem. Podręcznik ten przedstawi miasto kompleksowo, zgodnie z porządkiem znanym z oficjalnych nationbooków, wydawanych przez Portal. Chicago to w naszym zamyśle nie tylko samo miasto i teren metropolitalny, jaki je otacza, ale także cały szereg terytoriów zależnych od władzy miasta, który obejmuje znaczącą część sąsiadujących ze sobą stanów Indiana i Illinois, których granice spotykają się nad wodami jeziora Michigan, dzieląc Chicago. Dlatego też możecie się spodziewać nie tylko klimatycznie opisanego terenu "zagruzowanego", bo słowo "zurbanizowany" nie pasuje zbyt dobrze do krajobrazu Chicago, ale także ciągnących się na południe obszarów wiejskich i prowincjonalnych miasteczek, trwających w sojuszu z Chicago. Wszystko to oczywiście przedstawią wam po swojemu mieszkańcy miasta, którzy najlepiej przecież znają jego specyfikę. Czytelnik spodziewać się może dwustu stron solidnej narracji, pełnej nacechowanego wojskowym kolorytem humoru - wszak Chicago to miasto walczące, sojusznik Posterunku i główny punkt oporu na drodze molochowej Enklawy. Weteran zarysuje wam zatem nie tylko panoramę miasta, jego przemysłową infrastrukturę i charakter jego mieszkańców, ale przede wszystkim pozwoli wam poznać Armię Chicago, historię jej zmagania z Molochem oraz zdradzi nieco tajników taktyki prowadzenia wojny ze stalowym sukinsynem. Mamy też nadzieję, że po lekturze "Chicago" zrozumiecie, dlaczego reżim wojskowo-totalitarny jest lepszy, niż wszystkie inne systemy władzy i dlaczego mieszkańcy miasta tak chętnie przelewają pot w fabrykach i krew na Froncie w walce z maszynami. "Chicago" zaprezentujemy wam w klasycznym stylu, zgodnie z wzorcem dodatków wydawanych przez Portal, aby nationbook był czytelny i estetyczny.

PS: Skoro dodatki nasze spotykają się z nieodmienną i nieproduktywną krytyką pod adresem oprawy graficznej, jaką wam prezentujemy, ostrzegamy, że jakość grafik nie poprawi się, jeżeli poza bezsensownym czepianiem się, nikt nie zgłosi chęci pomocy w zilustrowaniu "Chicago". Zatem ponawiamy nasz apel do rysowników i grafików chętnych pomóc nam w tworzeniu ilustracji o zgłoszenie się do autora "Chicago", pod adres e-mail: bernfa@op.pl.

Zapewne wiele osób jadących na tegoroczne Tornado mogło mieć pewne obawy o to, jak wyglądać będzie ta, bodaj największa w kraju, impreza związana z Neuroshimą i postapokalipsą. Miejsce niby to samo, ale organizacja już kompletnie inna - twórca antykonwentu, Kuglarz, oddał sprawy w ręce Peterusa i jego brata, Pawlaka.

Już na wstępie było widać jedną różnicę - zamieniona została kolejność w programie, wpierw była część konwentowa, a dopiero później terenówka. Pomysł, choć ciekawy, moim zdaniem nie wyszedł najlepiej. Założenie bowiem było takie, żeby ludzie się wpierw poznali, potem byli zintegrowani na terenówce. Abstrahując od tego, że prelekcje, konkursy i inne tego typu atrakcje (poza LARP-ami, które z tego co słyszałem były świetne, Slasherem oraz Texas Open) mocno kulały, ludzie mogli być już nieco zmęczeni i nie mieć tyle energii na terenówkę.

Ta jednak została uratowana, ponieważ była przygotowana perfekcyjnie. Peterus, Pawlak i wszyscy inni MG naprawdę się postarali, żeby każdy miał coś do roboty, mógł pobawić się zarówno w odgrywanie, jak i strzelanie i ani przez chwilę się nie nu-





dził. I nie jest ważne, że mogłoby być więcej MG - terenówka T7 była najlepszą z dotychczasowych, na których dane mi było być (a ludzie, którzy byli na większej liczbie Tornad, również twierdzili, że było fantastycznie). Rewelacyjnych akcji, które jeszcze do dziś są wspomniane (i dalej będą) było tyle, że żeby wymienić choć połowę, trzeba by poświęcić na to mnóstwo miejsca.

Zdecydowanie warto też zwrócić uwagę na pozostałą część konwentu, czyli jedną, wielką imprezę. Peterusowi udało się osiągnąć coś niesamowitego - dosłownie każdy się świetnie bawił, wszyscy byli ze sobą zintegrowani. Zamiast małych grup, cały konwent bawił się wspólnie przy jednym ognisku. Magia, po prostu magia. Dzięki temu udało mi się poznać mnóstwo nowych osób, odbyć masę ciekawych rozmów, a także wybawić się za wszystkie czasy.

Na zakończenie mogę tylko napisać - kto nie był, niech żałuje, bo było rewelacyjnie. Na szczęście za rok kolejna edycja, która prawdopodobnie wskoczy na jeszcze wyższy poziom, bo przygotowania już trwają. Więcej informacji wkrótce ;)

P.S. Wypierdalaj, żulu!



Redaktor Paprot przedstawia Green Point

Wojownik Autostrady - zajawka

Wojownik Autostrady - temat rzeka. Tworzenie professionbooka "Wojownik Autostrady" - temat wodospad. Taki z tych bardziej niebezpiecznych. Ciężko cokolwiek oficjalnie zadeklarować. Nie myślcie nawet, że podam termin ukończenia prac. Sądzę, że najlepiej będzie po prostu mówić co już jest, a co jeszcze ma być. Z tym ostatnim też w sumie ciężko, bo, chociaż jest już ogólny projekt - pojawił się ze dwa razy na forum - to zostało do zrobienia jeszcze bardzo dużo, więc lepiej jak po prostu powiem, co już jest. A jest około połowy rozdziału zasadniczego "Ja, Wojownik Autostrady". Jest też zestaw dwudziestu unikatowych Blizn dla postaci oraz, co nowe, zapowiedziany wcześniej zestaw Zgrzytów, czyli takich blizn dla samochodów. Tak, rola samochodu w tym dodatku jest bardzo duża, ale to chyba oczywiste. Jeśli chodzi o "Z krwi i kości", mamy już wszystkie dodatkowe cechy z profesji (trzy) oraz zdecydowaną większość cech z pochodzeń. Klasycznie, po jednej na pochodzenie. Są też pierwsze sztuczki. Poza tym niedokończone, ale ostro zaczęte, generatory tras i alternatywna mechanika dla Wyścigu. Żeby nie pozostawać gołosłownym, poniżej poczęstunek. Enjoy!

Granice wytrzymałości (nowa cecha z profesji)

Jeśli kiedyś nadejdą tak parszywe czasy, że walki na autostradach będą sportem, prawdopodobnie będzie to najbardziej urazowy ze sportów i możesz być pewien, że nikt nie sprzeda ci ubezpieczenia. Obtarcia, kraksy, postrzały, a nawet dachowania - ich nie unikniesz. Możesz natomiast starać się, aby twój wóz znosił je dzielnie. Strzelają? Niech strzelają tam, gdzie najmniej zaboli. Zderzenie? Jak zderzenie, to tylko prawym błotnikiem. Każdy pojazd ma swoje granice wytrzymałości. Cała sztuka polega na tym, aby ich nie przekraczać, a im lepiej prowadzisz, tym większy wpływ masz na to, czy zostaną przekroczone.

Za każdym razem, kiedy rzucasz na Wytrzymałość prowadzonego pojazdu, dodajesz do niej swoje Prowadzenie. Jeśli przeciwnik chce podnieść poziom obrażeń przeciwko twojej bryce poprzez wyrzucenie jedynki, musiałby wyrzucić dwie. Wojownik Autostrady to w końcu człowiek z zasadami. A dla ludzi z zasadami istnieją granice, których się nie przekracza.

Niedzielny kierowca (Nowy Jork)

Nowy Jork to kraina ludzi, którzy - de facto - nie zostali stworzeni do prowadzenia samochodów. Dobrze odgruzowują ulice, świetnie grabią liście, ich kobiety przyrządzają doskonałe indyki na Święto Dziękczynienia, ale nie wyobrażam sobie Nowojorczyka szalejącego na drodze. Zawrotna prędkość, głośna muzyka, krzyki, strzały i przepychanki to nie to. Z drugiej strony, nie pamiętam, kiedy ostatnio widziałem, aby Nowojorczyk dachował, czy nawet wałnął mocniej w coś na offroadzie.

Jeśli na odcinku przyspieszasz, ale nie używasz całej wartości przyspieszenia, pozostała wartość stanowi twoje ułatwienie procentowe do tego odcinka. Ułatwienie nie może przekroczyć 30%. Podobnie sprawa ma się z hamulcami.

Jak w filmie (Detroit)

Wydawałoby się, że ludzie tacy, jak Wściekły Maksimus nie istnieją nigdzie poza kinem samochodowym. Jest jeszcze jedno miejsce, gdzie można ich spotkać - Detroit.

Jeśli walczysz z więcej niż trzema przeciwnikami, za każdego dodatkowego dostajesz jedną k20. Podczas tej walki możesz nimi podmieniać dowolne kości dotyczące twoich rzutów na temat samochodu i walki. Jesteś z Detroit, więc musisz mieć naprawdę zajebistą cechę, nawet, jeśli jest trochę przeięta.

Blizny:

1) Nadwaga - Tak, to smutne, ale jesteś grubasem, stary! Nie uprawiasz sportu, nie odżywasz się zdrowo, do tego ciągle siedzisz na dupie. Przeszedłbyś się kilka razy gdzieś, a nie tylko samochód i samochód. Testy sprawności fizycznej jak skakanie nad przepaścią, czy wywarzanie drzwi są dla ciebie trudniejsze o 10%. Jeśli zdarzy ci się wysiąść z samochodu i próbować zarywać panny, dostaniesz dodatkowe 20%.

6) Wybity łokieć - Stare dzieje, pewnie jakieś dachowanie lub bliski kontakt z offroadem. Wszystko się niby zrosło, normalnie używasz ręki do prowadzenia, a nawet do strzelania, choć po 10 strzałach dostajesz 5% kary, a przy walce wręcz z użyciem tej ręki masz aż 10%. No i nie możesz uprawiać tak zwanego "zimnego łokcia", bo jak przewiejesz staw, to piekielnie boli. Łokieć powinieneś oczywiście wylosować, chyba, że masz tylko jeden.

10) Beztalencie techniczne - Powiedzmy sobie szczerze, jesteś Wojownikiem Autostrady. Wojownikiem. WOJOWNIKIEM. Nie Cwaniakiem, nie Rangerem, a tym bardziej nie Technikiem. Od tego masz kilku swoich ludzi w Detroit. Nie musisz wiedzieć, jak działa silnik, wystarczy, że zauważysz, że po naciśnięciu pedałów w odpowiedniej kolejności, wóz zacznie jechać. Przy używaniu wszystkich umiejętności przypisanych do specjalizacji Technik, no, niech będzie, że poza Prowadzeniem Pojazdów i umiejętnością Wyrzutnie, doliczasz sobie 10%.

14) Człowiek, którego tutaj nie było - Lata mijają, lista sukcesów się wydłuża, kolejni gangerzy lecą do piachu, a sławy jakoś nie widać. Coraz mniej ludzi pamięta twoje imię, dawno nie słyszałeś opowieści o swojej walce na autostradzie, a jeśli już słyszałeś, tak się fatalnie złożyło, że facet opowiadał ją tobie, nie rozpoznając bohatera. Krzyki kobiet, brawa publiczności i gratulacje władz chyba nie są dla ciebie, stary. Punkt reputacji kosztuje dwa razy więcej, MG powinien przyznawać ci je o wiele rzadziej.

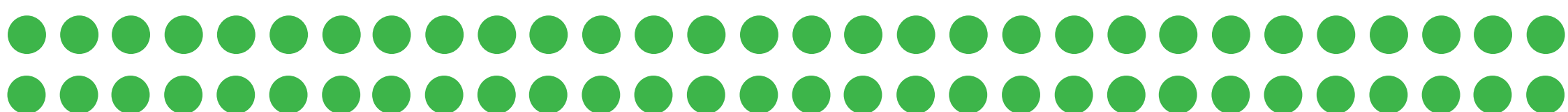
Zgrzyty:

1) Brak foteli dla pasażerów. Wszystkich (10 gambli)

7) Brak zapalniczki samochodowej (5 gambli)

11) Ręczny nie działa (20 gambli)

20) Wybredny gaźnik (zawsze, gdy sprawność ma spaść z powodu kiepskiego paliwa, spada dodatkowo o 1) (25 gambli)





Duke

W dni pańskie, anno domini et spiritus sancti, 14-16 sierpnia 2009 we wsi zwanej Kłokoczymem odbył się DAKon! Konwent nieprzeciętny, bo o ile na wszelakie Pyr-kony, Polcony i inne konwenty jedziemy głównie ze względu na panele, konkursy i spotkania z autorami, to na DAKon jedziemy dla ludzi. Z początku zwykły zlot, gdzie dwoje wspaniałych osobników, Axi i Drozdek, oferują proste wygody typu Toi-Toi, woda w baniakach i pole namiotowe, z czasem pełnoprawny konwent o niespotykanej atmosferze. Teoretycznie powinienem teraz omówić organizację i całą resztę. Ale można to równie dobrze streścić szybko: ocena Bardzo Dobra. Organizatorzy zadbali o wszystkie niezbędne wygody (woda, prąd, WC). Program? W tym roku DAKon poszedł o krok dalej! Profesjonalna ramówka, panele i konkursy! A wszystko z dodatkiem swojskiego, obozowego klimatu, okraszone ośmioosobowym, wróć!, dwudziestoosobowym dmuchanym basenem! Niezwykłe LARP-y, zaczynając od korporacyjnego "Kontenera", epicką "Bitwę o Anglię", a na koniec terenówka "Dyskoboliada!". Rzecz jasna konkursy też były niczego sobie! "Neuroshizmowy", "Wiedzy o Filmach Grozy", czy też spon-taniczny "Konkurs z *****" dostarczył nam niezapomnianych wrażeń oraz nagrody (zwykle bardzo, bardzo ciekawe)! A jakby tego było mało, to jest to jedyny konwent,

na którym będziesz miał niebywałą przyjemność skosztować najprawdziwszej świnii głębinowej z rożna! Co jeszcze można dodać? Dla niektórych DAKon trwał 5 dni, dla innych nawet 2 tygodnie, ale wszyscy bawili się po prostu świetnie. Poza tym, kto by nie chciał mieć swojego własnego Facehygger'a, o wdzięcznym imieniu Julian? Ja chciałem! I znalazłem go właśnie na DAKonie ;) Nie jestem nawet w stanie wymienić wszystkich innych komicznych sytuacji i gagów, bo były ich po prostu dziesiątki. W ramach podsumowania - NIEZIEMSKA ATMOSFERA! DARMOWY BASEN! PRZYJEDŹCIE NA DAKON! I PRZEŻYJCIE TOR-NADO!

Jako bonus, dodam jeszcze tylko opis scenki, która miała miejsce ostatniego poranka. Stojąc sobie w głównym namiocie i spoglądając w kierunku ciekawej postaci, pojawił się przy mnie Mack De Nóż, człowiek niewielkiej wysokości, ale za to wielkiego charakteru. Macki spojrzał wpierw na mnie, za chwilę na tę ciekawą postać, po czym na wysokości mojego ramienia usłyszałem zdanie, które powinno Wam dość dobrze zobrazować DAKon: "Wiesz co, Duke... Kiedy rano budzę się po imprezie i widzę kogoś podpiętego do kropłówki... to wiem, że impreza NA-PRAWDE się udała."



Komórkowa Neuroshima

Kto był obecny na ostatnim DAKonie, ten pewnie będzie wiedział, o co chodzi, jednak dla tych, którzy nie mają pojęcia o zakulisowych działaniach w fandomie, zaskoczeniem będzie treść esemesa, którego dziś otrzymałem. Otóż: "Heyah: Dołącz do ekskluzywnej grupy testerów gry Neuroshima. Włącz się do gry, poznawaj przyjaciół i działaj wspólnie. Odpowiedz na ten sms: NS". O co chodzi? Wielka Czerwona Łapa najwidoczniej postanowiła spopularyzować system i stworzyć na jego podstawie grę internetową.

Cóż innego mi pozostało, jak nie oprzeć się pokusie i nie odpowiedzieć? Po przebrnięciu przez krótką rejestrację, dostaje się hasło do konta na stronie internetowej. Wita nas typowy obrazek - w jednej ręce licznik Geigera, a w drugiej coś, co wygląda jak Colt 1911. Wygląda całkiem-całkiem, jednak jeśli myślicie, że to będzie proporcjonalnie do tej grafiki miodny FPS, to muszę rozwiać wasze nadzieje.

To, co dostajemy, to okraszona kilkoma grafikami gra chyba MMORPG, o ile można użyć tak bogatego określenia. Fakty: mamy wybór klasy, mamy rozwój postaci, mamy statystyki (współczynniki zgodne z podstawką, umiejętności ograniczone do bojowych), mamy handel przedmiotami (takimi na przykład, jak wi-delec, pierwsza broń do walki wręcz, jaką dostajesz: "Ma wiele zastosowań. Możesz nim dźgać, jak widłami i rzucać niczym włócznią. Nie chcesz mieć 3 dziurek w nosie - nie zadzieraj z pakerem wyposażonym w wi-delec." albo Duma Posterunku, najlepszy pancerz w grze: "Duma i do tego super bajer. Dopasowuje się do ciała, stając się najlepszym wyborem dla każdego amatora Ciężkiej Broni. W niczym tak nie po napierdasz z WKM-u, jak w Dumie Posterunku. Zwiększa szansę na trafienie krytyczne bronią ciężką o 5%." w sklepie... i niewiele więcej. Cała gra opiera się na wysyłaniu sms-ów z komendami typu skan (oglądasz okolicę), skan_nick (oglądasz gracza, który znajduje się w tym samym miejscu co ty) i oczywiście atak_nick. Jak na razie nie można robić wiele więcej, co jest ładnie oznaczone czerwoną kropką z napisem beta.

Najmłodniejszy kasek zostawiłem na koniec. Opis świata gry. Pozwolę sobie przytoczyć listę lokacji, gotowych do odwiedzenia: Pustynia, Posterunek, Kutno, Warszawa, Praga, Bunkier, Osada i Konin. Pokuszę się o komentarz. Jest to taka Poloshima, jakiej nie powstydziliby się Likop razem z Michallusem. Autorzy uznali zapewne, że w takiej scenerii gracze poczują się bardziej swojsko, a Moloch, tradycyjnie atakujący z północy, zacznie pobierać energię z tych starych pomorskich wulkanów. Podsumowując, można psioczyć na wykonanie i komercjalizację, jednak moje zdanie jest takie - zobaczymy, co się stanie. Zobaczymy, czy skoczą kursy Portalu i zarazem Neuroshimy. Tymczasem - można spróbować. Na start dostajemy 250 esemesów, a osobiście uważam, że warto się zalogować, choćby po to, żeby przeczytać, jak nowojorska może być Warszawa, albo dlaczego długi nóż jest lepszy od zwykłego.

Cyrus

Chromowana lokomotywa

czyli o westernie w NS

Cyrus

Neuroshima - tygiel, w którym wymieszane są setki motywów z filmów, książek i różnego rodzaju publikacji. Mieszanie, powstały z kilkunastu, czy nawet kilkudziesięciu realiów, w które nie wmieszał się chyba tylko Cthulhu.

Mamy tu bowiem czystą Postapokalipsę - sztapowe leje po bombie, wszechobecne skażenie, choroby, mutacje i bieda z nędzą jak na prawdziwy hardcore przystało, w masce gazowej i z dołączonym licznikiem Geigera. Obok istnieje mniejszy, ale silny Cyberpunk - czający się tuż za horyzontem Moloch, cyborgizacja (w zależności od konwencji: od gangreny i rdzy po zasmartowane działko małokalibrowe na ramieniu), hakowanie maszyn i zabawa w plug&play. Mamy ociekający rtęcią i mało używany Horror (choć kto wie, szykują się publikacje na ten temat, może dowiemy się czegoś nowego), z podstawkowym Nocnym Łowcą, zawsze gotowym do stwarzania nowych niewyjaśnionych sytuacji.

Nie zawsze wszystkie z tych konwencji pasują do podręcznikowych kolorów, zwłaszcza na linii rdza-stal i stal-chrom. Wystarczy bowiem wspomnieć o prowadzeniu w danym kolorze, a od razu odezwie się multum głosów na temat, że nie da się prowadzić w czystym kolorze, i że to zawsze będzie mieszanka. Chyba tylko chrom jest wyjątkiem, bo nikt jeszcze nie znalazł górnej granicy skali w kwestii radosnej rozwałki. I właśnie o jednej z konwencji, chyba najbardziej chromowej, chciałem napisać - mianowicie o westernie.

Cały Teksas opiera się na tym rodzaju filmów. Teksas i Hegemonia, a razem zajmują cholernie wielką powierzchnię na mapie ZSA. Przeganianie krów z miejsca na miejsce, karawany wozów w drodze od miasteczka do miasteczka, doktor Quinn, napady Indian, stada bizonów, Fort Alamo, nienawiść do Meksów, noże Bowie i rewolwery... Tygiel, wielki kocioł, z którego zupa zalała południową część mapy, z jednej strony ograniczoną przez Missisipi, a z drugiej właściwie tylko przez ocean. Wszystko to, co powyżej wymieniłem, daje podstawę do rozegrania naprawdę fajnych sesji - pełnych akcji, pochromowanych z wierzchu, to na pewno, ale w środku bręczące stałą: przecież nie ratuje się konwoju dla lansu, tylko dlatego, że bez prozaicznego żarcia umrze kolejna wioska, a bez leków padnie niejedna krowa i hodowlana fortuna.

Moje patrzenie na sprawę jest może trochę zakrzywione przez fakt, że znam i lubię Deadlands - i dlatego dostrzegam mnogość możliwości, jaką daje spaghetti western. Tak, zdaje sobie sprawę z istnienia magii w DS - jednak i bez niej system ma potencjał. Rewolwerowiec: to słowo pobudza wyobraźnię, a przecież nawet podręcznikowa zasada "Najpierw spójrz mi w oczy" jest żywcem wyjęta ze scenki rozgrywającej się w samo południe.

Mamy pojedynki rewolwerowców. Mamy lokalny patriotyzm z pomnikiem w Alamo. Mamy kontakt z tradycją, pod postacią niedzielnych obiadków serwowanych przez czarnoskórych służących, mamy też prawo własności wypisane drutem kolczastym na mapie.

Pozostała jeszcze jedna kwestia. Co z napadami na pociągi?

To jest ból, kiedy autorzy piszą: "Linie kolejowe? Jeden wyraz: rozpieprzone. Zaś w kilku słowach - szyny się rozeszły, stacje dostały raketami, linie energetyczne nie istnieją. No i jeszcze - potrafisz prowadzić lokomotywę? Tak? No, to jeszcze sobie jakąś znajdź... Nie ma mowy o uruchomieniu pociągów - przynajmniej w jakiejś znaczącej skali" - Neuroshima 1.5, strona 359.

Nieźle brzmi, tylko że to gówno prawda. Nie było takiej możliwości, żeby każda jedna stacja dostała raketę. Nie są na tyle ważne, żeby się kłopotać czerwonym guziczkiem. Linie energetyczne? A na cholerę linia energetyczna lokomotywie na parę? Wystarczy jeden wagon z węglem i kolejny, z cysterną z wodą. Największym problemem mogą być szyny, które się rozeszły. Ale czy wyobrażacie sobie faceta, który inwestuje w lokomotywę, a nie sprawdza trasy? Nie aż tak wielkim wydatkiem jest wysłanie przodem zwiadowcy w szybkim pojeździe. Wyhamowanie z każdej prędkości zajmie kilometr drogi, a taki zazwyczaj zasięg mają krótkofalówki.

Nie ma przeszkód dla rozwinięcia kolei na znaczącą skalę. Jest to wyraźnie powiedziane - zwłaszcza patrząc na kolej NY-FA. Dlaczego nie można by zrobić tego samego w Teksasie?

Przypomnijcie sobie wszystkie westerny oglądane w niedziele razem z rodziną. Nie wzbudza to w was nostalgii za starymi, dobrymi czasami, kiedy wystarczyło wziąć w rękę sześciostrzałowca i świat stawał się prostszy? Kiedy wiadomo było, że to my jesteśmy dobrzy, a ci szczerbaci Meksowie źli? Kiedy uspokajający stukot kół po szynach był przerywany gwizdkiem lokomotywy obwieszczającym kłopoty? Przemyślcie to jeszcze raz, kiedy następnym razem zaczniecie narzekać na chrom. Ten kolor naprawdę ma swoje uzasadnienie i konkretne sytuacje, kiedy się z niego korzysta.

A kiedy już weźmiecie poncho i kapelusz, kiedy załadujecie bandolierę, kiedy poczujecie ciężar kabury na udzie i zachodzące słońce na karku - przyznacie mi rację.

Wyskubane z gg

Bor: haha, zgadnij co wygrałem

Duke: ee? darmowa naukę Salsy u Bachledy
Curuś czy jakoś tak?

Bor: bilety na przedpremierę 1 września
Bękartów Wojny

Duke: TY SKURWIELU
PAŁO WREDNA
GNIDO JEDNA

To ja Ci daję Flagę Brytyjską, a Ty mi się tak odpłacasz?!
?!?!?!?

grats
też zaraz po premierze idę

Bor: ech, opowiem Ci wszystko jak obejrzę już

Duke: nawet nie próbuj

Lovely Biohazard

czyli jak Neuroshima rozkochała we mnie postapo

Arthas

Genezy mojego felietonu, można się doszukać we wrześniu 2007 r. Przed tym pamiętnym miesiącem byłem frajerem, który grał w Baldur's Gate, walczył ze smokami i posiadał tylko Podręcznik Gracza D&D w wersji 3. Ogółem byłem lowelasem klasycznego fantasy, o złotych rycerzach i czarnych nekromantach. Pisząc to, samemu chce mi się śmiać. Ha, ha (czyt.: jestem zajebisty, bo to było śmieszne). Aż w końcu przyszedł owy wrzesień roku pańskiego dwa-tysiące-siedem.

Właśnie w tamtym okresie mojego krótkiego życia nastąpił przełomowy moment - i nie mam tu na myśli pierwszych poplamionych spodenek czy utraty cnoty, o nie! Prosto z mostu: kumpel przekonał mnie do Neuroshimy. O ile wcześniej brzydziłem się tym RPG ("Łee, jaka brzydka okładka!"), tak po otrzymaniu podstawki 1.5 mój stary światopogląd runął w gruzach. Neuroshima była pierwszym podręcznikiem, jaki przeczytałem od deski do deski. Zamiast nudnych tabel, dostałem do ręki klimatyczne teksty z radioaktywną posypką. Na efekty nie trzeba było długo czekać. Zacząłem obmyślać własną wizję ZSA, zanudzałem kumpli w szkole o Molochu, mój konkubinat z Dungeons&Dragons odszedł w niepamięć. Oczywiście, poszło to dalej: próbowałem wkręcić się do fandomu, czytałem wątki na forach. Do dzisiaj płaczę, że nie byłem na żadnym Tornado.

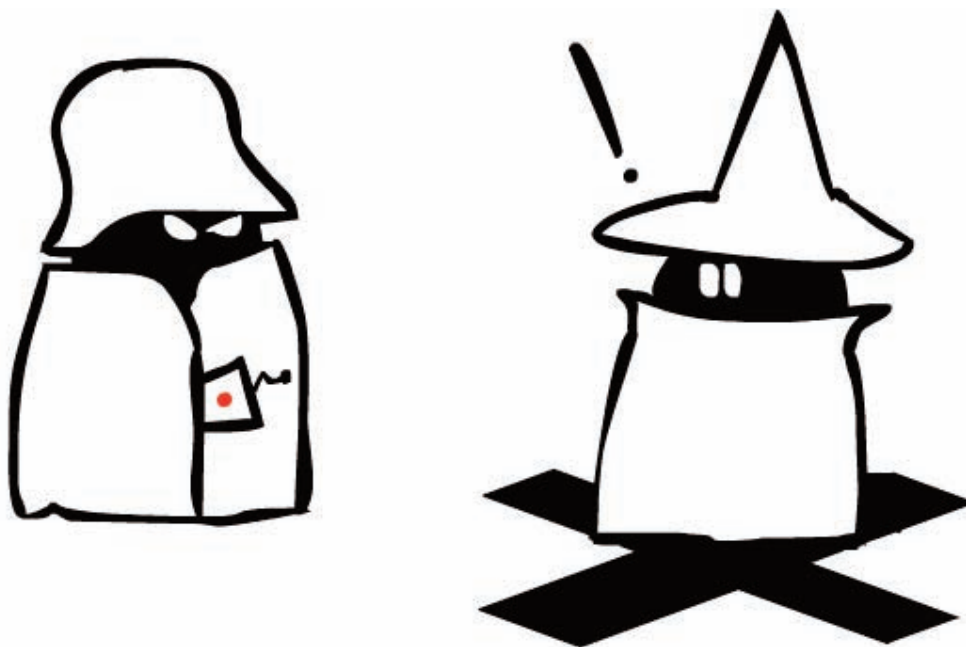


No, ale tytuł felietonu zobowiązuje - Neuroshima stała się krokiem milowym w rozwoju moich upodobań. Zacząłem się coraz bardziej interesować ogólnotematyczną postapokalipsą. Doszło niemalże do cudu, bo dotychczas zafascynowany grami komputerowymi w świecie Forgotten Realms, teraz spojrzałem z innej perspektywy na grę-legendę: Fallout. Dawniej nie sięgałem nigdy po tę grę - a to ze względu na grafikę, ponury świat, itd. Dzisiaj owa gra zajmuje honorowe miejsce u mnie na półce. Ale na grach się nie skończyło. Doszło do tego, że ściągnąłem (mogę się pochwalić, że nielegalnie) wszystkie części filmu "Mad Max" i... one również zajmują honorowe miejsce na mojej półce! Przestały mnie rajcować cnotliwe elfki, za to zacząłem się oglądać za rudymi ciziami z Detroit (ale nie oszukujmy się, pewne panie z logiem królika nadal mają monopol). Odkryłem coś pięknego w radioaktywnych pustkowiach, ruinach miast, ogarniętych anarchią społeczeństwach i upadłych cywilizacjach. Zamiast dzierżyć ognisty miecz i nosić złotą zbroję, coraz częściej sięgam po zarzewiającą gazurkę i maskę gazową. Frajer, kochający paladynów i krasnoludki, ewoluował we frajera czczącego grzyb atomowy. Odrodziłem się na nowo. Jakie to, kurwa, patetyczne.

Moja miłość do postapokalipsy i totalnej destrukcji zaczęła się także przenosić na inne płaszczyzny. Nie wspominając o kluczowym wpływie postapo na zmianę tapety na pulpicie, mogę tylko dodać, że apokalipsa musiała także zawitać do autorskiego systemu RPG, który tworzę ze znajomymi. Triangulis - bo tak się zowie - opowiada o świecie fantasy, pełnym zaawansowanych technologii parowych, egzotycznych elfach (nie patrzcie tak na mnie...), itd., itd. Niby nic specjalnego, ponieważ nie wspomniałem o najważniejszym! Moja miłość do filmu Water World sprawiła, że oczywiście doprowadziłem w Triangulisie do globalnego popopu. Co za tym idzie? Łąd się kurczy, a ludzie budują nowy, lepszy, wodny świat - zarówno na powierzchni mórz (pamiętacie sztuczne atole?), jak pod wodą. A wszystko to w otoczce klimatów "Piratów z Karaibów". Bardziej zainteresowani systemem mogą poszperać w necie (jest i blog, i wersja demonstracyjna, i mail do mnie). I na tym kończę autoreklamę, bo Orbital mnie zabije. Krótko mówiąc: moja pasja postapo, moja miłość do Water World sprawiła, że Triangulis wygląda dzisiaj tak, a nie inaczej. I wychodzi mu to tylko na dobre.

Żyjemy w dziwnych czasach. W nuklearnej epoce, gdzie na każdym kroku science fiction staje się rzeczywistością, ludzie widocznie coraz częściej szukają tego, co zniszczone i upadłe. Przy współczesnym dobrobycie, zaczynają się przejadać cukierkowe światy i książki z bajki (nie uwzględniając napalonych 11-latek). Widocznie i mnie to dopadło. Jak się z tym czuję? Można by powiedzieć, że dobrze, ale nie zabrakło minusów. W mojej okolicy za cholerę nie ma bunkrów - a mój pokój zaczyna być zbyt idealny, zbyt czysty, zbyt uporządkowany. Czas na zmiany w moim życiu.

P.S. A może to był październik 2007 r.? Albo listopad? Zapomniałem!



A TY DLACZEGO NIC NIE NAPISAŁEŚ DO OBC?

● Epic Masurian Fail vel. CHMkon 4

Malvick
+ pomarańczowe
dopiski Bora

Zwykle w lutym ogarnia mnie chęć pożeglowania, wtedy myślę sobie jak to będzie genialnie, zaczynam montować ekipę i czekać na wakacje. W tym roku wyglądało to podobnie, udało się skrzyknąć załogę i wybrać na rejs. Trzonem załogi były ChujeMuje i dlatego masz szansę przeczytać ten tekst, w tym tendencyjnym i dupoliźnym magazynie [foch! - dop. Lai]. Czytaj, bo naprawdę warto (nie wierzę, że to piszę)!

Po bardzo dobrym DAKonie 2, o zbyt wczesnej godzinie, kiedy jedyną żywą osobą był Vys (którego z tego miejsca pozdrawiam), CHM-uje wyruszyły w swoją podróż. Najpierw Kraków, potem Warszawa, Olsztyn, i tadam! jesteśmy w Rucianym [po 13 godzinach w pociągu, co strasznie wzmacnia chęć na zimne piwo - dop. Bor]. Warto wspomnieć, że tak jak rok temu, udało nam się przyciągnąć po drodze sporą liczbę 16-letnich fanek. O ile w tamtym roku były tylko dwie, w tym odnieśliśmy prawdziwy sukces - było ich już pięć [przy czym dwiema musieliśmy się opiekować i uważać, żeby nie zaszyły w ciążę (pozdro Dibbler), trzecia była zajęta, czwarta łysa, a piąta cicha]! Jacht, który wyczarterowaliśmy był łajbą z prawdziwego zdarzenia, 10 metrów długości, echosonda, TV z DVD [i tak filmy oglądaliśmy na laptopie], radio CD MP3, ogrzewanie i lodówka. Do tego duże zanurzenie, debilnie ustawiony silnik, składany tylko do połowy ster i miecz, którego ni chuja nie dało się wyciągnąć bez zaczepiania liny o tysiące bloczków i mechanizmów siłowych [a i tak wszyscy faceci nie mieli skóry na połowie dłoni]. Doskonale wyposażeni i żądni przygód, wyruszyliśmy w rejs. Wiadomo co się robi na Mazurach - trochę pływa, a potem pije, pali i podrywa. W dwóch ostatnich prym wiódł Meppo, co nie jest dla nikogo zaskoczeniem [choć i ja starałem się mu dorównywać kroku]. Tak czy inaczej, część, w której pływalismy, bawilismy się, prowadziliśmy egzystencjalne rozmowy i, jak zwykle, lizaliśmy się po... nie jest na tyle ciekawa żeby poświęcać jej więcej miejsca.

Ciekawszy fragment to ten, kiedy wpływamy na Śniardwy. Wszyscy weseli i roześmiani od ucha do ucha, nieświadomi, że przygoda Kate i Leo w porównaniu do naszego fatality to wyłącznie pryszcz. Oni walnęli w górę lodową, my w skały z prawdziwego zdarzenia. Spotkanie pierwszego stopnia z po-



dwudniowym światem zmusiło nas do błyskawicznego zejścia na nieprzyjazny brzeg. Po kilku godzinach wysiłania umysłów oraz próbach naprawy wybitego silnika i skrzywionego steru, zrezygnowani, wyczerpani i pokaleczeni, zdecydowaliśmy się na powrót do macierzystego portu. Jeśli chcecie sobie dobrze wyobrazić jak to wyglądało, to przywołajcie z pamięci scenę, w której Jack Sparrow wpływa do portu na początku pierwszej części. Potem wyciągnęli nam łódkę na brzeg i zaczęły się naprawy kołesiów, którym nie dałbym do naprawienia młotka. Straciłmy pół dnia, zapłaciliśmy morze pieniędzy, w zamian otrzymując lekko złożoną do kupy łódkę. Dalej było już tylko gorzej - sztorm, piraci, podwodne stworzenia. To wszystko zmusiło nas do kolejnego powrotu, oddania tej łajby i powrotu do codziennego życia, które wychodzi nam o wiele lepiej [poza Meppem, który udaje, że nie żyje, ale wciąż liczymy, że się odezwie].

Kończąc, chciałbym podziękować Meppowi i Borowi [my zaś dziękujemy Tobie i kochamy Cię i tęsknimy za lizaniem] oraz grupie gorących 16-stek za genialne doświadczenie życiowe i lekcję, jakiej łódki nie powinno się czarterować. Jeśli chodzi o numerki, to był to chyba CHMkon nr 4 [hmm, ja bym dał numer 5 lub 6. Niewiedza wynika z faktu, że nie zawsze pamiętamy w całości nasze spotkania ;)]. W związku z roszczeniami finansowymi pana armatora [nie pytajcie ile...], proszę wszystkich o nie udzielanie żadnych informacji na nasz temat panom w garniturach lub policyjnych uniformach, no i możliwe, że przez pewien czas nie uda się nam spotkać [ale miło będzie, jak czasem wyślecie nam paczki]. Tak czy inaczej, za rok rozpieirdolimy coś innego [i nie zawahamy się tego opisać, ku Waszej ucieście]!



Dibbler: Borek, podjąłem decyzję, że czas wprowadzić jakieś zmiany. Skasujesz mi podpis? Sam nie umiem. Nie wstawiaj nic w zastępstwie, dzięki Jak się nie da, to kij, przeżyję.

