

informator

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



nr 145
maj 2001



- **ARRACON 2001**
- **Mt:G MISTRZOSTWA
POLSKI**
- **PILIPIUK: PRZEPIS
NA BESTSELLER**
- **JAKI JEST INGLOT
W ŁÓŻKU?**

KOSMOS NIEJEDNO MA IMIĘ...

„Egmont-Polska” zapowiada wydanie komiksowego albumu z pełną wersją klasycznego komiksu Janusza Christy „Kajtek i Koko w Kosmosie”. Wielkie, przeogromne brawa: oczekuję tej książki z dziką niecierpliwością!!! Większość polskich fanów komiksu kojarzy Christę z albumami o Kajku i Kokoszu. Jedynie mieszkańcy Trójmiasta i okolic mieli możliwość czytać na bieżąco (w popołudniówce „Wieczór Wybrzeża”) wcześniejsze, czarno-białe serie Mistrza: o marynarzach Kajtku i Koku oraz trzy pierwsze historyjki o wojach Mirmila. Ja „komiksomaniakiem” nie byłem nigdy (zawsze bliższe mi były książka i film) – lecz komiks również mnie pociągał. Dostęp do dzieł Goscinnego był oczywiście w PRL-u niemożliwy (kiedyś w „Przekroju” podano nawet trzy powody: brak odpowiednich ilości dobrego papieru, przestarzały park maszynowy, zbyt mało dewiz na opłacenie licencji), ale zaczytywałem się „Tytusami” (pierwszymi!), „Zbikami” (już wówczas zauważając wyższość swobodnej kreski w „Diademie Tamary” nad sztywną kreską „Złotego Mauritiusa”) oraz – „Kajtkiem i Kokiem”. Byłem zresztą wtedy dzieciakiem z podstawówki – i pełnię humoru Christy odebrałem dopiero dekadę później. Mianowicie, tuż przed maturą, całość „W Kosmosie” (starannie wyciętą i powklejaną!) pożyczył mi mój przyjaciel z liceum, notabene znakomity rysownik, Marek Górniewicz. Zacząłem czytać to wieczorem i – nie zważając na przedmaturalną gorączkę – skończyłem rano... Ponad 1200 czterobrzdkowych pasków! Ubawiłem się tak setnie, że gdy poszedłem kilka dni później na, wchodzące właśnie do kin, „Gwiezdne wojny” – ogłosiłem przewagę Christy nad Lucasem! Fakt, że po pierwszym obejrzeniu nie doceniłem tego filmu: nastawiony byłem raczej na „kosmiczną komedię”, a mistyki zawartej w „Star Wars” zupełnie wtedy nie odebrałem (jakoś od urodzenia jestem dość odporny na wszelką metafizykę, astrologię, alchemię czy parapsychologię). Reasumując: album komiksowy „Kajtek i Koko w Kosmosie” gorąco Wam Wszystkim polecam!!!

Co zaś do realnego Wszechświata: podobno nie powstał on w wyniku Wielkiego Wybuchu, lecz zderzenia dwóch innych Wszechświatów w innym wymiarze. Brzmi to karkołomnie, ale ponoć pozwala ominąć wiele sprzeczności zawartych w dotychczasowej teorii (pomijając kwestię stałe obecna – skąd się wzięło to wszystko wcześniejsze, sprzed wybuchu albo zderzenia?..). A propos: chyba powróci na te łamy rubryka „SCIENCE sans FICTION”. Na ostatnim „Nordconie” zaczął mnie stały bywalec konwentu, przedstawił się jako naukowiec, wyraził oburzenie, że rubryka popularnonaukowa w „Informatorze” redagowana jest w oparciu o artykuły z gazet – po czym zaproponował przysyłanie aktualnych, profesjonalnych notek. Jak dotąd nic nie przyszło... Wrócimy więc do amatorskiej konwencji (w końcu każdy czytelnik SF potrafi sensownie streścić przystępne omówienie nowej teorii fizycznej czy astronomicznej, a w szczególności obliczenia nie będziemy przecież wchodzić).

Coś o mikrokosmosie. Społecznym. Podobno kończy się powoli program, o którym wspominałem dawno temu w „niusach”: „BIG BROTHER”. Napisałem „podobno”, bo nie oglądałem ani kawałka. Naprawdę. Ponoć należą do wyjątków... Zdumiewające! Koncepcja tego programu nie gorszy mnie zresztą. Głupota zgorszyć nie może. Może jedynie osłabić. Mnie osłabia. Totalnie. Jestem w stanie zrozumieć ładną dziewczynę czy atrakcyjną kobietę pozującą do aktu takim mistrzom fotografii jak Pawelec, Saudek czy Newton – ale panoszący się ostatnio „ekshibicjonizm telewizyjny” jest dla mnie nie do pojęcia: wywlekanie bebeczków w coraz głupszych *talk-showach*, pojawienie się – i medialny sukces! – programów typu *reality-show*... Bohater znakomitego filmu Weira porzucił wykreowany świat, chociaż Reżyser zsyłał nań wichry i gromy niczym zagniewany Jahwe! W świecie rzeczywistym dość jest, niestety, „przypałów” chcących w czymś takim wystąpić – i chcących coś takiego oglądać... Ciekawe, jakim powodzeniem cieszyłby się program telewizyjny „Zjedź własne g...”?

MAJOWE POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

Odbędzie się w dniu 27 maja 2001 roku. Ważniejsze z poruszanych spraw:

I. SPRAWY ORGANIZACYJNE

1. Prezes GKF przedstawił raport na temat strony internetowej GKF.
2. Została poruszona sprawa dwóch KL-ów: „Hydrusa” i „Ordo”.
3. Został ustalony termin walnego zebrania KL „Angmar” – 23 czerwca, g. 16:00.

II. SPRAWY PERSONALNE

1. Zmiany funkcyjne
Krzysztof Papierkowski zrezygnował z funkcji Redaktora Naczelnego „Czerwonego Karla”. Zarząd GKF powołał Michała Szklarskiego do pełnienia funkcji Redaktora Naczelnego „Czerwonego Karla”.
2. Mianowania na członków rzeczywistych
First Generation – Emir Muchla
3. Skreślenia z listy członków
Za niepłacenie składek został skreślony Krzysztof Stępnik z KF *Hydrus*.
4. Nominacje do skreślenia

Angmar – Tomasz Belling, Andrzej Puszkiewicz, Paweł Świerk, Julian Tatara, Mirosław Malak, Grzegorz Malik, Marcin Wiktor, Paweł Kruciński, Wojciech Ratajski;

Brethren – Marcin Makałowski, Tomasz Hoga, Piotr Okrój, Artur Stańczyk;

Ordo – Piotr Kowalski, Łukasz Piwek, Artur Biesiadowski;

Hydrus – Mieczysław Sierociński, Krzysztof Bielawski, Paweł Rozenfeld, Piotr Sierociński.

III. SPRAWY FINANSOWE

1. Omówienie składkopłatności za I kwartał.
2. Przedstawienie stanu subkont Klów.
3. Prezes przedstawił Zarządowi możliwości uzyskania dotacji w bieżącym roku.

IV. PRACA KOMISJI REWIZYJNEJ

Komisja wstępnie zaproponowała termin kontroli Działu Bibliotecznego na drugą połowę czerwca.

V. IMPREZY

1. Czeski Konwent Narodowy Parcon 2001 – 5-8 VII. Zarząd GKF zrezygnował z organizacji oficjalnego wyjazdu, ze względu na brak odpowiedniej ilości chętnych.
2. KL „Ordo” planuje imprezę-happening „Ordo Party” na 23 czerwca.

Od redakcji:

- W ostatnim numerze, w liście powieści polskich wydanych po raz pierwszy w 2000 roku, przeczyliśmy powieść Marcina Wolskiego „Kwadratura trójkąta” („Nowa Fantastyka” 5-8/2000). Zainteresowanych przepraszamy.
- „Inkwizycyjna” okładka „Informatora” była oczywiście kwietniowym żartem!

URODZINY

... wszystkim lipcowym urodzeńcom,
ze szczególnym uwzględnieniem
klanu Papierkowskich,
fantastycznych wakacyjnych wędrówek
po naszym zakątku Galaktyki

życzy
Redakcja „Informatora GKF”

- 2 Krzysztof Papierkowski
- 3 Michał Makowski
- 4 Joanna Szczepańska
- 5 Joanna Allouard
- 8 Michał Kozina
- 10 Anna Papierkowska
- 12 Sławomir Hamerla
- 13 Aleksandra Papierkowska
Paweł Świerk
- 14 Tomasz Hoga
- 18 Marek Dziecielski
Karol Grabowski
- 19 Kuba Kuran
- 20 Marcin Adamczyk
Mariusz Pawlicki
Piotr Zgirski
- 23 Wojciech Szczepanek
- 26 Bill Dods
Robert Halaczek
- 27 Marcin Makałowski
- 29 Agata Kozłowska



M:tg – MISTRZOSTWA GDAŃSKA 2001

Mimo deszczowej pogody w Klubie Osiedlowym „Maciuś I” zjawili się 30 graczy, aby walczyć o tytuł Mistrza Gdańska – i tym samym zdobyć zaproszenie na Mistrzostwa Polski (które odbyły się 19-20 maja). Drobne kłopoty techniczne nie wpłynęły na rejestrację – i turniej rozpoczął się zgodnie z planem kilka minut po 11.

Ze względu na liczbę osób rozegrano 5 rund systemem swiss. Do finałów przeszli (kolejność wg uzyskanych wyników): Marek Falkowski (Probe-Go), Patryk Pomykański (Fish), Tomasz Pędrakowski (Fires), Adam Skrzykowski (Ponza), Karol Polichnowski (Nether-Go), Marcin Ligęza (Probe-Go), Bartosz Lenkiewicz (Fires) i Łukasz Pędrakowski (Rising Waters). W finale Patryk Pomykański odstał tytuł i zaproszenie Karolowi Polichnowskiemu.

Zdjęcia i spisy talii można obejrzeć na Gildii (<http://karcianki.gildia.pl>). Metagame kształtował się następująco:

- 7 x Fires
- 3 x Probe-Go
- 2 x Blue Skies, U/W Control, Elf, Draw-Go 2
- 1 x Fish, Nether-Go, Counter-Rebel, Suicide Black, Ponza, Dueling Grounds, Rebels, R/B Bridge, Rising Waters, Megrim, Enchantress, R/B Control



Ceti



Od Redaktora

Już w poprzednim numerze wspomnieliśmy o tegorocznym Arraconie. Teraz prezentujemy obszerniejszą relację.

MÓJ TRZECI ARRACON

Na Arracon wybierałem się w tym roku po raz trzeci. Mieliśmy jechać tradycyjną grupą, tzn. Student, Maciek, Piotr (miłościwie nam panujący) i ja. Niestety – sprawy rodzinne uniemożliwiły Piotrowi wyjazd z nami (miał pojawić się później).

W Elblągu byliśmy około 12 i szybko dotarliśmy do WOKu. Rejestracja w tym roku była szybka, a oczekujący mogli skorzystać z krzeseł. Maciek dostał już tradycyjnie indyfykator ze źle napisanym nazwiskiem, w tym roku mi też się to przytrafiło (choć w ostatni dzień znaleziono drugi indyfykator, z dobrym nazwiskiem). Po rejestracji udaliśmy się taksówką do bursy, gdzie okazało się, że mamy ten sam pokój, co dwa lata temu. Na miejscu okazało się też, że regularne mieszkania pokoju są jeszcze w negliżu, niestety drogę zagroziła nam portierka, nie mogę więc przytoczyć żadnych dokładniejszych opisów.

Po rozpakowaniu i przebraniu się, wróciliśmy do WOKu, aby czekać na noc Walpurgii. W oczekiwaniu na maraton filmowy rozegraliśmy kilka partyjek Guillotine (nawet Boguś się zainteresował!), podczas gdy Pawelek rozgrywał bitwę WFB i uczył zasad.

Fantastyczną Noc Walpurgii otworzył o 19 Pipok powitaniem i podziękowaniem dla sponsorów. Papier wykorzystał okazję, aby wręczyć prezenty ślubne Eli i Piotrowi Cholewie. Ośmiogodzinny maraton filmowy rozpoczął się od filmu „Co kryje prawda” („What lies beneath”), następnie towarzyszyliśmy Jennifer Lopez w „Cell” („The Cell”); ostatnim zapowiedzianym filmem był „Straszny film” („Scary Movie”) – jak można się domyśleć, okrzykiem „Wassuuuuup!” nie było końca. Prezes pomiędzy salwami śmiechu (także swojego) narzekał na niski poziom filmu. Na koniec zaserwowano nam film-niespodziankę: „Martwica mózgu” („Braindead”). Ten film po prostu umyka opisowi; słowami Piotra: „Po tym filmie nic już nie będzie takie same”. Szybki powrót do bursy i spanko.

Drugi dzień zaczęliśmy w kawiarni „U Aktorów” pożywym śniadaniem i podeszliśmy do WOKu. Tam już czekali na nas Falki i Szymon, którzy przybyli na turniej Magic’a. Ten (co jest normalne w Magic’u) zaczął się z opóźnieniem, bo Pipok udzielał się w telewizji, a połowa graczy nie miała numerów DCI (nowi gracze). W sumie wystartowały 23 osoby. Nasi klubowicze zajęli 1 i 2 miejsce. W trakcie 3 rundy zauważyłem, że turniej odbywa się obok sali prelekcyjnej, dzięki czemu mogłem wziąć udział w spotkaniu ZSFP i Forum Fandomu (o tym szerzej ma napisać Papier).

Po obiedzie wyruszyliśmy z CD Jackiem na poszukiwanie piwa. Wprawdzie mieliśmy kłopoty ze znalezieniem otwartego sklepu (był 1 maja) i zaskoczył nas deszcz, ale misja się powiodła. Zdążyliśmy też w samą porę na „Kosmicznych kowbojów” („Space cowboys”). Po tym filmie Prezes, Papier i Boguś poszli załatwić „sprawy papierkowe”, a my zostaliśmy na dalszych filmach: „Zakrecony” („Bedazzled”) i „Dogma” („Dogma”) – która wcale nie robi wrażenia obrazoburczej.

Trzeci dzień to jak zwykle dzień wędrowny. Na początku tradycyjne opóźnienie – i ruszamy. Wpierw odwiedziliśmy Sanktuarium Tarnorudzkiego Jezusa Miłosiernego, gdzie zapoznaliśmy się z modularnymi świętymi (wyjmujesz księgę, dodajesz koronę i masz św. Barbarę, itd.). Następnie zwiedziliśmy park i dworek w Drulitach – tu główną atrakcją były dwie sowy (według większości, takie jak w Tytusie). Po tych atrakcjach nasza grupa została załadowana na statek, w rejs po wodzie i ziemi. Po rejsie przywitał nas pyszny obiad (grochówka i kielbaski bez ograniczeń). Stamtał zabrano nas na chwilę do WOKu i dalej na

biesiadę. Była to najlepsza biesiada, na jakiej dotąd byłem. Na otwartym polu stały stoły i kegi z piwem, a chętnym podawano bigosik i klopsiki. Gdy już impreza się rozkręciła – rozpalono ognisko i rozdano kielbaski. Rozegrał się finał konkursu fandumu. Ponieważ zrobiło się chłodno – imprezę przeniesiono do środka. My jednak zdecydowaliśmy się wrócić do bursy na kilka partyjek Guillotine'y i Magic'a.

Następnego dnia spotkał nas zawód: nie mogliśmy znaleźć miejsca do zjedzenia śniadania. W końcu trafiliśmy do pizzerii, dziwne to było śniadanie. Jednak w końcu najedzeni wsiedliśmy do auta i bez problemów dotarliśmy do Gdańska.

Był to naprawdę udany konwent. Oczywiście można by zwrócić uwagę na jakieś niedoróbki, ale tych nigdy nie brakuje. Najważniejsze, że był fantastyczny klimat, wszyscy się dobrze bawili, dzień wędrowny nie był męczący, przewodnik dużo nie mówił, piwo lało się strumieniami, a Piotr odzyskał wiarę w swoją talię (wiarę, którą utracił po turnieju). W przyszłym roku mam zamiar ponownie wziąć udział w tej imprezie, do czego też zachęcam gorąco innych.

Adam „Ceti” Cetnerowski



Kanał Elbląsko-Ostródzki

Nordcon
2001

15. nordcon
JUŻ ZA
187 DNI

GILDIA 2001

W dniach 14-20 lipca 2001 roku odbędzie się w Bytowie II Ogólnopolski Konwent Gier Gildia 2001. Impreza ta jest adresowana do bardzo szerokiego kręgu odbiorców, wśród których znajdują się zarówno miłośnicy szeroko pojętej fantastyki, jak również osoby zainteresowane tematyką wykraczającą poza jej ramy. Dlatego też, w porównaniu z rokiem ubiegłym, tegoroczny program konwentu został znacznie rozbudowany i podzielony na dziesięć paneli tematycznych:

- gry fabularne: ogromna ilość sesji RPG prowadzonych przez zaprzyjaźnionych Mistrzów Gry z całego kraju;
- gry bitewne: m.in. turnieje Grand Tournament oraz WFB i W40k w ramach Mistrzostw Polski plus spory oficjalny pakiet programowy Games Workshop;
- gry karciane: m.in. turnieje Magic'a we wszystkich kategoriach (plus możliwość zdawania egzaminów sędziowskich);
- gry terenowe: m.in. min. dwa LARP'y dziennie, robione przez jednych z najlepszych twórców LARPów w Polsce – w tym LARPy z Poland by Night i Rage Across of Poland, Fallout z markerami do paintballa.;
- gry komputerowe: liczne turnieje gier komputerowych;
- panel komiksu, mangi i anime: warsztaty komiksowe, blok mangowy, połączony ze spotkaniami z wydawnictwami mangowymi, polskimi rysownikami etc;
- panel filmowy: dwie sale kinowe, gdzie przez cały czas będą prezentowane filmy należące do klasyki poszczególnych gatunków;
- panel rycerski: m. in. pokazy sztuk walki, turnieje rycerskie, nauka walki bronią białą i strzelania z łuku oraz biesiada rycerska i koncert zespołów grających muzykę renesansową na sam koniec imprezy;
- panel dyskusyjno-prelekcyjny: m.in. prezentacje różnych systemów, prelekcje tematyczne dla Mistrzów Gry, spotkania z polskimi twórcami fantastyki, spotkania z redakcjami czasopism fantastycznych, roleplayowych, komiksowych i komputerowych

Koszt akredytacji dla jednej osoby na całą imprezę (siedem dni) wynosi 79 złotych; przy czym dla osób, które dokonają przedpłat, przewidziane są atrakcyjne zniżki: osoby, które dokonają przedpłaty do 31 maja 2001 roku, otrzymają upust w wysokości 20 zł; dla grup ośmiuosobowych (bądź większych), które dokonają przedpłaty w dowolnym terminie przewidujemy dodatkowo zniżkę w wysokości 10 zł na osobę; akredytacja jednodniowa będzie kosztować 19 zł; bezpłatną akredytację otrzymają: koordynatorzy programowi, twórcy paneli prelekcyjnych i dyskusyjnych, stali współtwórcy portalu internetowego Gildia, zaproszeni goście; zniżkę 50% otrzymają wszyscy prelegenci (z tematami prelekcji zatwierdzonymi przez odpowiedniego koordynatora), a także Mistrzowie Gry (zarejestrowani do 15 czerwca 2001 roku), którzy zobowiążą się do przeprowadzenia przynajmniej trzech sesji; zniżkę 10% otrzymają wszyscy, którzy w sposób aktywny wzbogacą program konwentu. W cenę akredytacji wliczony jest nocleg w szkole, prawo do udziału w wszystkich nieodpłatnych imprezach, prelekcjach, wydarzeniach itp. Dodatkowo odpłatne są tylko niektóre turnieje, gdyż wiąże się to z jakością i ilością nagród przyznawanych po ich zakończeniu.

Kontakt z organizatorami:

Główny Koordynator Michał Adam "Misiek" Kuc, misiek@gildia.pl
 Za-ca Gł. Koordynatora do spraw merytorycznych Andrzej "Jaśmin" Urbański, jasmin@gildia.pl

Koordynatorzy do spraw RPG:

Dowodzący: Andrzej "Łysy" Żygadło, issander@poczta.fm
 Zastępca: Miłosz "Kwasior" Siwek, siwek@gildia.pl

Koordynatorzy do spraw Larpów i gier terenowych:

Dowodzący: Andrzej "Pawkens" Pałka, pawkens@gildia.pl
 Zastępca: Tytus Kamil "Belphegor" Mikołajczak, belphegor@gildia.pl
 (także koordynator World of Darkness)

Koordynator do spraw gier komputerowych:

Artur "Ramirey" Starzyk, ramirey@gildia.pl

Koordynatorzy do spraw gier karcianych:

Dowodzący: Adam "Ceti" Cetnerowski, ac@dec.pg.gda.pl
 Zastępca: Krzysztof "Kris82" Pietron, kris@gildia.pl

Koordynatorzy do spraw bitewniaków:

Dowodzący: Michał "Kuczek" Kuczkowski, kuczek@ck-sg.p.lodz.pl
 Zastępca: Jakub "Vladdi" Podruczny, vladdi@gildia.pl

Oficjalna strona konwentu Gildia 2001
<http://konwent.gildia.pl/informacja>

PRERELEASE

W dniu 26 maja 2001 r. odbył się kolejny turniej prerelease Magic: the Gathering; tym razem przy okazji premiery nowego dodatku o nazwie Apocalypse.

Gościnne progi Domu Osiedlowego „Maciuś I” otworzyły się dla 55 zawodników. Stoczono 6 rund pojedynków w systemie swiss, po czym 8 najlepszych graczy walczyło o nagrody w systemie pucharowym. W finale 2 najlepszych graczy, tj. Piotr Mazurowski i Michał Gruca, wzięli remis i podzielili się boosterami – każdy z nich otrzymał również po okolicznościowej koszulce. Turniej, choć prowadzony w gorszych niż zwykle warunkach (nieco ciasna sala), uważam za udany i, mimo mniejszych niż zwykle nagród, gracze również byli zadowoleni.

Michał Kozina



M:tG – MISTRZOSTWA POLSKI

Generał...

W tym roku przypadł mi zaszczyt bycia głównym sędzią na Mistrzostwach Polski. Z jednej strony bardzo się cieszyłem, z drugiej miałem pewne obawy – byłby to mój pierwszy tak poważny turniej jako HJ. Mimo to podjąłem się tego obowiązku.

W Warszawie byłem już w poniedziałek, bo miałem do załatwienia sprawy związane z „prawdziwym” życiem. Dzięki temu mogłem w środę spotkać się z Marcelem i dograć pewne sprawy. Umówiliśmy się też na wyjazd o 14:30 spod Dworca Centralnego.

Na Dworcu byłem sporo wcześniej, bo odbierałem jeszcze sędziów z Gdańska. Spod Dworca ruszyliśmy ku Centrum przed 15. Grinder udało się wystartować z niewielkim opóźnieniem. W tym turnieju wzięło udział 31 osób, co było zgodne z oczekiwaniami, choć szkoda, że więcej osób się nie zdecydowało. Nieopatrznie ogłosiłem, że będzie 5 rund. Na szczęście finałowa ósemka zdecydowała się nie kontynuować gry, w końcu mieli zagwarantowany udział w Mistrzostwach.



O 20 sędziowie zebrali się na specjalnym spotkaniu, na którym zostali podzieleni na 3 grupy. Każdej grupie przewodził senior judge, byli to Wittek "Viciox" Wachowiak, Michał "Michael" Kozina i Andrzej Cwalina - sędziowie ze sporym doświadczeniem. Do każdej grupy został też przydzielony kandydat na sędziego. Po zebraniu wysłałem dwóch sędziów do sędziowania side-eventu, natomiast pozostali podzielili się na 3 grupy, które miały kolejno stemplować karty do drafta. Pozwoliło mi to dograć pewne sprawy z senior judge'ami nad szklaneczką piwa. Przed pójściem spać strzeliliśmy jeszcze po kielonku czegoś mocniejszego i udaliśmy się na spoczynek.

W sobotę, zgodnie ze zwyczajem, wstałem bardzo wcześnie, przed siódmą. Widok z sali skojarzył mi się z następnym dodatkiem do Magic'a – „Apokalipsa”! Niekończące się rzędy puszek po piwie poprzedzielane podejrzanyimi butelkami. A do tego Kris grający Firesem z Rózią. Na szczęście obsługa budynku ciężko pracowała, by wszystko uprzątnąć. Obudziłem moich współlokatorów (Michael'a i Dzieja)

i udaliśmy się do spożywczego po śniadanie. Rejestracja przebiegła bardzo sprawnie i nikt się nie spóźnił. Z drobnym opóźnieniem powiesiliśmy pairingi i rozpoczęliśmy turniej. Zdziwił nas bardzo fakt, że wszystkie spisy talii były poprawne; to naprawdę cieszy.

Mankamentem było jednak narastające opóźnienie wynikające z długiego rozgrywania dodatkowych tur. W ogóle grano za wolno, w szczególności w dodatkowych turach. Należy zwrócić uwagę, że jest to karalne, szczególnie na tym poziomie. Gracze mieli szczęście, że sędziowie nie byli zbyt stanowczy pod tym względem. Udało się jednak dotrzeć do końca 6 rundy i przygotować się do drafta.



Draft nie przebiegał tak sprawnie, jak bym sobie życzył. Złożyło się na to kilka czynników: były problemy z kilkoma boosterami, sędziowie kilka razy się pomylili i byli mało stanowczy. Gracze też ponoszą winę: nie wszyscy wiedzieli, jak wygląda Rochester, nie potrafili też sobie poradzić z otwieraniem boosterów. Przyznaję też, że czas na złożenie talii był krótki, choć niektórzy spokojnie zdążyli. Z powodu znaczącej ilości kar, zdecydowaliśmy się obniżyć o jeden poziom przyznane kary, aby błędy w spisie nie decydowały o wyniku turnieju. Po wyjaśnieniu problemu z taliami – udało się z wielkim opóźnieniem zakończyć pierwszy dzień turnieju.

(Późnym) wieczorem udaliśmy się na kolację dla sędziów, którą ufundowała ISA. Było miło, choć przeszkadzała zbyt głośna muzyka. Z chęcią bawiłbym się dłużej, ale byłem tak wyčerpany całym dniem pracy, że udałem się spać.

Następnego dnia rejestracja znów przebiegała bez zakłóceń i tylko jedna osoba nie stawiała się. Niedzielny draft był znacznie sprawniejszy. Jedyne opóźnienie wynikło, gdy gracz nie potrafił poradzić sobie z otwarciem booster'a. Wydłużenie czasu na spisanie talii zaowocowało tylko jedną pomyłką w spisie. Natomiast aż 3 gracze nie podpisało spisu! Ostatnie 3 rundy turnieju przebiegły bez problemu. Jedyne Toster napędził mi stracha.

Finały też nie nastroczały trudności, a było kilka ciekawych widowisk. Nie napatrzyłem się jednak na przebieg pierwszych dwóch rund, gdyż byłem zajęty różnymi sprawami organizacyjnymi. Dopiero kiedy nadszedł ścisły finał, pozwoliłem sobie zainteresować się przebiegiem meczu jako table judge. Jednak, gdy byłem obecny na sali, ogłaszałem wyniki kolejnych gier. Odpowiadały mi brawa wymieszane z okrzykami "uuuuu". Ufam, że to było tylko przekomarzenie.

Jak wszyscy wiedzą – Paweł "Karaś" Karaszewski wygrał z Marcinem "Górale" Horeckim stosunkiem 3:2. Gry były bardzo zaciekle, ale cały czas grano w miłej atmosferze. Żałuję, że nikt nie relacjonował finału, co jest sporym niedopatrzeniem osób, które obiecały to zrobić (Kris, wstydź się - mogłeś zostać do końca!). Karaś w pierwszej grze otworzył Firebrand Rangerem, na co Góral spytał się, czy nie gra on dekiem z drafta. W innej grze Góral miał 13 kart na rękę (co uchwycił Rami swoim aparatem). Najlepsze było tzw. Otwarcie Karasia: Mountain, Shock. Za przegraną Górala czuję się częściowo odpowiedzialny. Góral twierdził, że nie brał mulliganu przez cały turniej, więc powiedziałem, że byłoby ironicznie, gdyby przegrał finał przez mulligan – i tak się stało. Góral miał mulligana w ostatniej grze, ale walczył dzielnie. Nie umniejsza to jednak zwycięstwa Karasia.

Gdy już większość osób rozpoczęła powrót do domu – niewielka grupa obejrzała walkę o trzecie miejsce, a więc wejście do National Team. Walka znów była zaciekle, choć też przeprowadzana w dobrej atmosferze: gracze nawet podpijali moje piwo. W pojedynku zwyciężył Krzysztof Domaszewski.

Mistrzostwa Polski uważam za udane. Moim zdaniem miejsce było odpowiednie na ten turniej. Sala była przewidziana na 96 osób (grało 95). Pojawiły się skargi, że było za ciasno, ale na rzadko którym turnieju Magic'a nie jest ciasno. Podium i nagłośnienie dla sędziów było rewelacyjne. Możliwość wyjścia na świeże powietrze i korytarz ze stolikami też chyba wszystkich zadowalała. Dojazd był mankamentem, ale wiemy, że Marcel ma pecha, jeśli chodzi o autokary.



Basic lands były zamówione dużo wcześniej, pewnie doszły w poniedziałek po MP. Jeśli chodzi o nagrody, to taki podział został ustalony przez WotC, który je wypłaci - ani ja, ani ISA nie mieliśmy wpływu na nie. Żałuję, że więcej czasu nie mogłem spędzić z sędziami, którzy ciężko i długo pracowali na rzecz MP.

Na koniec chciałbym pogratulować Karasiowi, naszemu National Team oraz całemu Top 8, a także wszystkim uczestnikom. Planuję wyjazd do Mediolanu na Mistrzostwa Europy – i tam będę kibicował naszym. Do zobaczenia na jakimś turnieju.

Adam „Ceti” Cetnerowski

M:tG – MISTRZOSTWA POLSKI

...i żołnierz

W dniach 19-20 maja odbyły się Mistrzostwa Polski w Magic: the Gathering. Zostałem poproszony o ich krótkie podsumowanie z punktu widzenia szeregowego gracza, co niniejszym czynię.

Do Warszawy udałem się w piątek po południu, w towarzystwie Szymona Sztetnera i Adama „Puzona” Strzeleckiego. Bardzo uporczywy playtesting w pociągu zaowocował zmianami w talii i sideboardzie – rady gracza grającego niebieskim control-deckiem od niepamiętnych czasów (Puzon bardzo lubi taktykę Draw-Go) nie powinny być ignorowane. Całe szczęście, że doszliśmy do tych wniosków na początku podróży, gdyż „im dalej w las”, tym bardziej testowaniu poddawane były raczej nasze głowy i gardła, a nie talie. Chciałbym przeprosić naszych współtowarzyszy podróży (jeśli jakimś cudem przeczytają to, co napisałem) za może trochę zbyt głośne zachowanie, ale nie przynajmniej nie śpiewaliśmy piosenek.

Po czterech godzinach podróży – Warszawa Wschodnia. Czekala nas jeszcze długa droga na miejsce rozgrywek i lokalizacja pokoju, po czym ruszyliśmy na poszukiwanie znajomych twarzy. Przyjemne niespodzianki spotkały nas na samym początku: Rzeźnik zakwalifikował się do turnieju, wygrywając zaledwie dwie gry w „Grinderze”, ostatniej szansie dla jeszcze nie zakwalifikowanych graczy; pokój sprawiał dosyć pozytywne wrażenie, podobnie jak sala przeznaczona do rozgrywek: wysoka, dobrze wietrzona – grywałem w znacznie gorszych warunkach. Wychodząc z założenia, że należy jednak trochę wypocząć przed turniejem, zostawiliśmy w spokoju trunki i poszliśmy spać.

Pierwszego dnia zesłaliśmy do głównej sali, gdzie powitał nas klimat znany wszystkim karciarzom – „magicowe” powitania w rodzaju „Masz jakieś karty na wymianę?”, „Pokaż album” zamiast „Cześć”, czy „Jak tam życie”. Tylko gracze jacyś inni, poważniejsi, raczej nie było „chłopców do bicia” (może z wyjątkiem ekipy z Trójmiasta, szczególnie debutantów).

Nie będę się rozpisywał na temat poszczególnych gier czy też wyników – opiszę swoje odczucia dotyczące organizacji, reprezentując zdecydowanie „postawę roszczeniową” – skupiając się na minusach, gdyż o rzeczach uznawanych za oczywiste się nie pisze: nie można przecież chwalić organizatorów za to, że „były karty do drafta dla wszystkich” czy „w łózkach była pościel”.



Już pierwszy dzień Mistrzostw pokazał, że żadna sala nie jest za duża na turniej do Magica – znajomy tłok, mało miejsca na stolikach. Rejestracja odbywała się w podziale alfabetycznym, ale według imion w pierwszym dniu, a według nazwisk w drugim – to zapewne nie zmniejszyło zamieszania zwykle jej towarzyszącego. Precedensu nie ustanowiono – nie był to pierwszy turniej w historii, który zaczął się o wyznaczonej godzinie (dotyczy to obu dni). Listy z zestawieniami graczy na kolejne rundy były wywieszane w najtrudniej dostępnych miejscach w całym holu, więc zawsze panował wokół nich ścisk jak przy otwarciu hipermarketu. Powinno ich być więcej, albo nie będą wywieszane przy wejściu na salę – wtedy wchodząc dowiadujesz się, z kim grasz.

Sześć rund w formacie Standard przebiegło bez zakłóceń, czego nie można powiedzieć o Rochester Drafcie. Rozumiem, że zebranie sędziów na odpowiednim poziomie jest trudne, ale ten kolega, który nadzorował draft przy moim stoliku nie był do tego przygotowany: z Krisem i Szymonem musieliśmy go pouczać o zasadach, nie egzekwował kar za przekraczanie czasu na wybór karty i za wykładanie kart w nieprawidłowej kolejności, chciał zmieniać kolejność draftowania po każdym zakończonym boosterze. Jeśli chodzi o czas na złożenie i spisanie talii, to dwadzieścia minut wystarcza aż nadto, ale nie można spisywać talii bez kartek – dostarczono je po dziesięciu minutach.



Inną sprawą było wyżywienie i zaopatrzenie – kawiarnia serwowała dania nieciekawe i drogie, a pomimo prób zamówienia śniadania i obiadu w stołówce nie można go było kupić. Oczekiwałem od organizatorów czegoś w zamian (w „Player’s Packet” było chyba coś o możliwości zamówienia jedzenia) – może grupowego zamówienia pizzy, jak na lokalnych trójmiejskich turniejach? Co ciekawe – najbliższy sklep był w odległości jakiegoś kilometra czy dwóch – za daleko, żeby skoczyć w przerwie pomiędzy rundami.

Na koniec małe uwagi dla światka karciarzy w Gdańsku.

Po pierwsze: nie należy się sugerować przy wybieraniu talii i sideboardu tym, czym się gra lokalnie. Jedyną drogą do przejrzenia najlepszych decków na innych Regionalsach (Internet to najlepszy przyjaciel gracza), dostosowanie się do ich zestawu i ewentualne zmiany na miejscu. Sam popełniłem ten błąd – drobna zmiana w side-decku dałaby mi z dużym prawdopodobieństwem lepszy wynik w dwóch grach podczas Standardu; z dzisiejszego punktu widzenia wydaje się oczywista, ale w trójmiejskim środowisku nie sprawdziłaby się (dla zainteresowanych: 3 sztuki Circle of Protection: Black zamiast 3 Last Breath’ów). A można było się spodziewać decków złożonych na podstawie talii mistrza Norwegii.

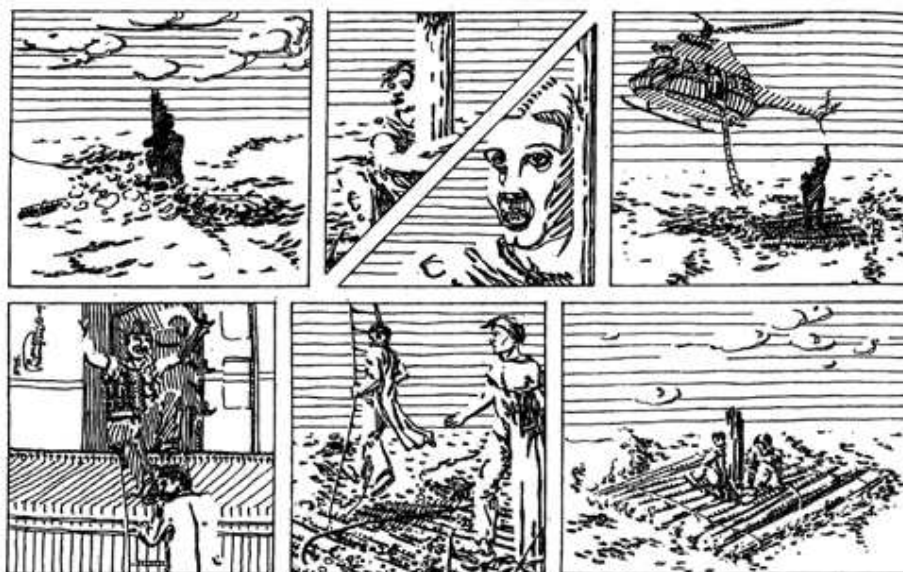
Druga uwaga dotyczy raczej organizatorów: Rochester Draft to jedyny format limited, który był rozgrywany na MP, a w naszych okolicach jest on praktycznie nieznan. Skądinąd wiem, że na Friday Night’s Magic bywały turnieje w formacie Sealed Deck – może zamiast nich rozgrywać Rochester? Jest tańszy – i choć wymaga większych umiejętności – unikamy wtedy sytuacji, kiedy zakwalifikowani na (jakby nie było) najważniejszy turniej w Polsce gracze dowiadują się na miejscu, jakie są zasady tego typu rozgrywek.

Ogólnie oceniam turniej bardzo pozytywnie – był to jeden z lepiej zorganizowanych „eventów”, w jakich uczestniczyłem. W ogólnej opinii ludzi, z którymi rozmawiałem, „idzie ku lepszemu” – należy się spodziewać, że każde kolejne Mistrzostwa będą lepsze (chyba że nowy adres i firma Cetiego wpłynęły negatywnie na jego zaangażowanie w organizację).

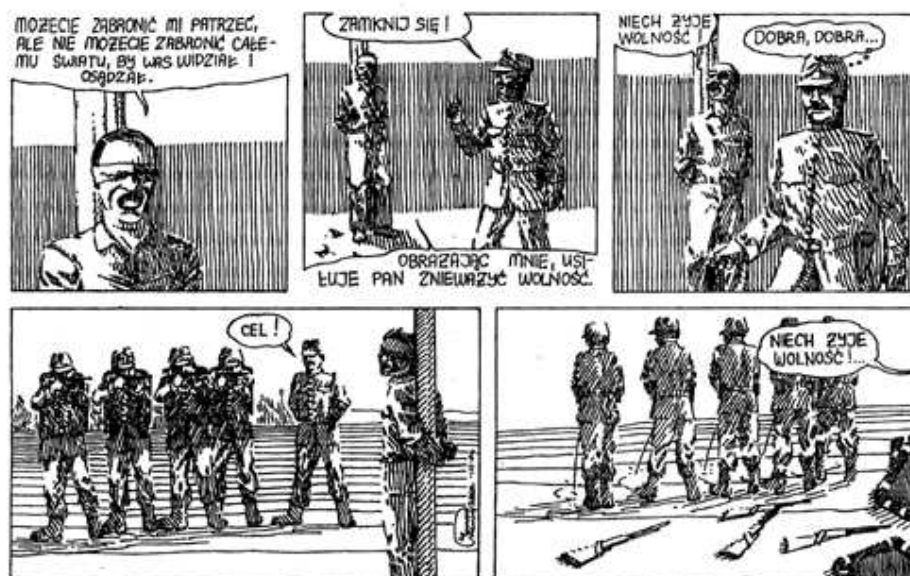
Marek „Falki” Falkowski

PREZENTUJEMY DWA KOMIKSY TOMASZA MERINGA WG ROLANDA TOPORA

„ROZBITEK”



„EGZEKUCJA”



RPG-OWE WAMPUMY RADOŚCI!!!

Drodzy MG, Gracze i wszyscy faszynaci około rpg-owych gadżetów...

Mam Wam do zakomunikowania, iż po okresie nagonek, prześladowań, czystek rasowo-etnicznych i innych okropności, z którymi spotykało się Nasze środowisko nadszedł czas na Nasze kontrnatarcie! Mianowicie **18-go czerwca**, zaraz po powtórcie z ostatniej edycji WIELKIEJ ORKIESTRY, tj. około godziny **14:20 (sprawdźcie jeszcze w programach TV!)**, **DRUGI PROGRAM TVP nada pierwszy w Polsce pro rpg-owy dokument pt – „Prastare Światy Wyobraźni!”**. Będą w nim występowały osoby z wieloletnim stażem w dziedzinie gier fabularnych, karciarze i figurkowcy. Niestety – zabraknie scen z cyberpunkowego larpa, którego nagraliśmy na warszawskim „Konkrecku”. W wersji pierwotnej był larp, w związku z czym byłyby chyba pokazane wszystkie dziedziny rpg- pochodne.

Reżyser (i mój Ojciec) zarazem walczył do samego końca z nieustraszoną panią redaktor, aby larp został. Ponieważ program był realizowany dla redakcji dziecięco-młodzieżowej sceny, wypadły z powodu broni, jaka w nich występowała. Jestem tak samo zawiedziony, jak pewnie cała ekipa (pозdrowienia & sorry...) z Bemowa i okolic, która zorganizowała naprawdę fajną scenkę. No, ale jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma. Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło: mianowicie planujemy w przyszłości (bliźszej lub dalszej) nagranie programu strictly o grach terenowych i bractwach maści wszelakiej. Mamy cichą nadzieję, że nie trzeba będzie Was naganiać przed kamerę ani brać z łapanki (jak było ostatnio) tylko po to, abyście coś sensownego powiedzieli?! **TO JEST W NASZYM WSPÓLNYM INTERESIE!!! ROZWIJMY POMROKI DZIEJÓW, TAJEMNICY I PLOTEK...!!!**

Wracając do tego, co niebawem – uważam, że nawet pomimo braku larpa program ten będzie się znakomicie nadawał do pokazania wszystkim „anty-głosom”! Tak więc drzyjcie – wszyscy nawiedzeni psychologzy, księża i nieoświeceni rodzice (bez obrazy, OK?)!!! Nagranie tego dwudziestoparominutowego dokumentu może w przyszłości ułatwić Wam życie, chociażby przy załatwianiu nowego lokum dla klubu. Wystarczy pokazać jakiemuś cieciewi tudzież szefostwu nowej miejscowy filmik – i problem satanistów lub sekty mamy z głowy. Mam nadzieję, że po emisji wszystkie anty-środowiska trochę, a najlepiej na maxa, sobie zlużą – czego szczerze i Wam i sobie życzę!

Do zobaczenia na jakimś konwencie, sesji, albo polu bitwy jeśli gracie w battla. Jeszcze raz apeluję: **NIE BÓJCIE SIĘ KAMERY! WYJDŹMY DO ŚWIATA I DO LUDZI!**

**Pozdrawiam –
STASIEK
vel DWALTHRIM**

P.S – Podajcie to info dalej...



BITEWNY „WŁADCA PIERŚCIENI”

„Władca Pierścieni” z pewnością jest jednym z najbardziej oczekiwanych filmów ostatnich lat. Nie wdając się w rozważania, czy będzie to film dobry (ja uważam, że tak), na pewno można stwierdzić jedno – tak jak przy wszystkich większych produkcjach ostatnich lat („Mroczne widmo”, „Park Jurajski”, „Pokemon” itp., itd.) możemy spodziewać się setek rozmaitych gadżetów mniej lub bardziej związanych z filmem. Do *Happy Meal* w MacDonaldzie dostaniemy plastikowego Froda, z etykiety Pepsi będzie uśmiechał się do nas Nazgul, powstaną dziesiątki gier komputerowych i karcianych. To jest nie do uniknięcia. Pozostaje mieć nadzieję, że w tym zalewie chłamu (nie ma się co oszukiwać) znajdzie się coś przyzwoitego.

Moim zdaniem jednym z godnych uwagi produktów związanych z „Władcą Pierścieni” będzie jego wersja bitewna, przygotowywana przez Games Workshop. Firma ta jest doskonale znana wszystkim miłośnikom figurkowych systemów strategicznych. Wydawane przez nią „Warhammer Fantasy Battle” i „Warhammer 40000” wraz z przyległościami („Necromunda”, „Mordheim”, „BloodBowl” – można by długo wymieniać) od lat dzierżą czołowe pozycje w rankingach popularności gier strategicznych. Wydawane są kolejne edycje tych gier, z coraz lepszymi zasadami, i – co najważniejsze – z coraz doskonalszymi figurkami. Teraz Games Workshop zabiera się za przeniesienie militarnej strony dzieła Profesora na bitewne plansze.

Bitewny „Władca Pierścieni” będzie ściśle związany z powstającymi filmami. Tak więc gra będzie miała trzy edycje, których wypuszczenie na rynek będzie miało bezpośredni związek z premierami kolejnych części filmowej trylogii. Figurki przedstawiające bohaterów będą maksymalnie zbliżone do swoich filmowych odpowiedników; część z nich możemy już oglądać na stronie Games Workshop.

Podstawowy zestaw będzie zawierał instrukcję, 48 figurek i elementy scenarii (ruiny itp.). Figurki w „podstawce” będą plastikowe, składane z kilku elementów. Znając jakość ostatnio wydawanych przez GW plastikowych regimentów do „Warhammera” – można się po tych figurkach spodziewać bardzo dużo.

Następnie planowane jest wydanie pięciu zestawów „pudełkowych” i 28 „blisterów”. Zestawy „pudełkowe” będą opierały się na konkretnych wydarzeniach z książki (a raczej z filmu), otrzymamy więc do dyspozycji zestawy zatytułowane np. „Ucieczka z Orthanku” czy „Bitwa o Khazad Dum”. „Blister” będą stanowiły uzupełnienie wszystkich zestawów i pozwolą na rozbudowanie armii do wielkich rozmiarów. Dostępne będą zarówno figurki przedstawiające pojedynczych bohaterów (Aragona, Elronda, Upiory Pierścienia itp.), jak i „mięso armatnie” (Uruk-hai, łucznicz Orków, piechota Gondoru, Elfi łucznicz z Lorien itp.). Figurki zarówno w dodatkowych zestawach „pudełkowych”, jak również w „blisterach” będą metalowe. Oprócz figurek zostanie wydany specjalny zestaw farb, a także dodatkowe elementy scenarii (np. Most w Khazad Dumie, Grobowiec Balina).

Zasady do gry opracowuje sam Rick Priestley – twórca przepisów do najważniejszych gier GW. Z podanych na razie informacji wynika, że mechanika „Władcy Pierścieni” będzie nieco inna niż w dotychczasowych systemach GW. Najważniejsza różnica to inna struktura tury – zamiast stosowanego w „Warhammerze” systemu, w którym każdy z graczy wykonuje po kolei wszystkie fazy dla swoich oddziałów (gracz A wykonuje ruch, potem rzuci czary, potem strzela i walczy wręcz, a następnie wszystko powtarza gracz B), gracze będą kolejne fazy tury wykonywać na zmianę (gracz A rusza swoje oddziały, następnie ruch wykonuje gracz B, gracz A strzela, potem strzela gracz B itd.). Z tego pomysłu bardzo się cieszę – moim zdaniem wpłynie to bardzo pozytywnie na realizm i dynamikę rozgrywki. Więcej szczegółów na temat mechaniki na razie nie podano. Na podstawie uwagi o położeniu dużego nacisku na indywidualnych bohaterów oraz okrągłych podstawek figurek © możemy przypuszczać, że będzie to gra typu „skirmish”, czyli żołnierze będą walczyć w rozproszeniu, a nie w potężnych, zwartych oddziałach znanych z Warhammera Fantasy Battle.



Bardzo podoba mi się pomysł wydania bitewnego „Władcy Pierścieni”. Może to być wspaniała okazja do połączenia zainteresowań „graczy” i „czytaczy” – niektórzy z tych pierwszych może po raz pierwszy wezmą do ręki tę wspaniałą książkę (mam nadzieję, że nie ma wielu takich, którzy „Władcy Pierścieni” nie czytali!), natomiast ci drudzy może zechcą sprawdzić, czy Król Nazguli nie dał ciała w Bitwie na Polach Pelennoru i może jednak dałoby się to Minas Tirith zdobyć.

Kto był na Nordconie w '97 roku – pamięta pewnie „Bitwę Pięciu Armii” z „Hobbita”, której symulację przeprowadziliśmy przy pomocy figurek z Warhammera. Zabawa była przednia, chociaż były problemy ze skompletowaniem odpowiednich figurek. Teraz będzie dużo łatwiej odtworzyć dowolne potyczki z całej historii Śródziemia, nie tylko z „Władcy Pierścieni”.

pm

Więcej informacji można znaleźć na stronie: www.games-workshop.com/lotr/
Z tej strony pochodzą również prezentowane w artykule fotografie figurek – prosimy uprzejmie firmę Games Workshop o niepodawanie nas do sądu za naruszenie własności intelektualnej, bo pójdziemy z torbami ☺.



Nagroda Gdańskiego Klubu Fantastyki dla najlepszego amatorskiego filmu SF&F&H

Gdański Klub Fantastyki ogłasza drugą edycję konkursu na najlepszy film amatorski nawiązujący tematyką do szeroko rozumianej fantastyki (w tym SF, fantasy lub horror). Druga edycja konkursu odbędzie się na konwencji NORDCON 2001 w Jastrzębiej Górze w dniach 5-9 grudnia 2001 r.

Do przeglądu dopuszczone będą filmy o minimalnym czasie trwania 5 minut, stworzone dowolną techniką (kamera video, animacja komputerowa i tradycyjna) z dialogami lub napisami w języku polskim lub angielskim (chyba, że film tego nie wymaga).

Nagrody przyznawane będą przez kapitułę złożoną ze znawców i miłośników fantastyki. Dokładny regulamin znajduje się na stronie Gdańskiego Klubu Fantastyki:

www.gkf.3miasto.pl

Wszelkie informacje uzyskać można pisząc na adres e-mail: papier@gkf.3miasto.pl

Karta Zgłoszeniowa	
II Konkurs Filmowy Gdańskiego Klubu Fantastyki	
Nazwa filmu:	
Imię i nazwisko szefa ekipy:	
Adres korespondencyjny:	
Numery telefonów, e-maile:	
Imiona i nazwiska pozostałych członków ekipy:	
Format filmu (VHS, CD-ROM):	
Uwagi:	

Nowości biblioteki GKF w maju 2001

- Piers Anthony „Sfery”
- Iain M. Banks „Gracz”. SF/space opera
- Kirsten Britain „Zielony jeździec”. Heroic fantasy (zachwalane przez kilku tuzów SF/F)
- Dave Duncan „Władca ognistych krain”. Fantasy
- fanzin „Miesięcznik” 134
- fanzin „Miesięcznik” 135
- fanzin „Nieoficjalny Obiekt Literacki”
- fanzin „The Mentor Magazine” nr 95
- Neil Gaiman „Nigdziebądź”. Fantasy
- Richard A. Knaak „Mroczny rumak”. Fantasy
- komiks: Morvan – Buchet „Armada: W trybach rewolucji”. Świetny pomysł, doskonały scenariusz i piękne rysunki. Warto!
- komiks: Rosiński – Dufaux „Skarga Utraconych Ziem: Pani Gerfaut”
- komiks: Rosiński – Kas – Duchâteau „Yans: Dzieci nieskończoności”
- komiks: Rosiński – Kas – Duchâteau „Yans: Oblicze potwora”
- komiks: Rosiński – Van Hamme „Thorgal: Arachnea”
- komiks: Rosiński – Van Hamme „Thorgal: Błękitna zaraza”
- komiks: Rosiński – Van Hamme „Thorgal: Upadek Brek Zarith”
- Mercedes Lackey „Obietnica magii”. Fantasy: tom drugi trylogii „Ostatni Mag Heroldów”
- Max Lars „Człowiek-litera”
- Max Lars „Ludzie-skorpiony”
- L.E. Modesitt jr. „Śmierć chaosu”. Fantasy – 5. tom „Sagi Recluce”
- Ben Okri „Droga bez okna”. Seria z Kameleonem
- Joseph Pearce „Tolkien: człowiek i mit”. Studium biograficzne
- Witold Piechocki „Dziewczyna z kosmosu”
- Frederic Pohl „Gateway 2: Za błękitnym horyzontem zdarzeń”. Klasyka SF wreszcie w Polsce!
- Terry Pratchett „Wyprawa czarownic”. Fantasy ze „Świata Dysku”
- Joel Rosenberg „Srebrna korona”. Fantasy: „Strażnicy płomienia”, księga trzecia
- RPG: „Dzikie pola” – podręcznik
- RPG: „Gasnące słońca. Podręcznik gracza”
- Ayn Rand „Hymn”. SF/dystopia
- Robert Silverberg „Wieża światła”. SF
- Paul B. Thompson „Nemesis”. „Magic: the Gathering”: „Cykl Maskarady”, księga II
- Lucjan Znicz „Nieznane obiekty latające cz. 3”

Nowości majowe to po części książki pochodzące z darowizn – jest tu kilka „staroci”, są też książki wydane kilka lat temu, które już były w naszym księgozbiore, lecz zaginęły lub zostały „zacytane”.

przyg. misz



NIUSY

NEBULA AWARD 2000

28 kwietnia 2001 ogłoszono laureatów Nebuli za 2000 rok:

Powieść	Greg Bear „ Darwin's Radio ”
Mikropowieść	Linda Nogata „ Goddesses ”
Nowela	Walter Jon Williams „ Daddy's World ”
Opowiadanie	Terry Bisson „ macs ” (ukazało się po polsku w „Nowej Fantastyce” 4/00 jako „Maksy”)
Scenariusz	David Howard & Robert Gordon „ Galaxy Quest ”
Philip Jose Farmer	został laureatem prestiżowego wyróżnienia Grand Master

jp

KOLEJNY...

11 maja 2001 na atak serca zmarł Douglas Adams. (1952-2001).

Znany jako autor prześmiewczej trylogii w czterech częściach „Autostopem przez Galaktykę” oraz serii o Holistycznej Agencji Detektywistycznej Dirka Gently.

jp

„GDAK” NABIERA TEMPA!

Czwarte już Gdańskie Spotkania Komiksowe odbyły się 27 maja w zabytkowych murach Domu Harcerza.

Wśród zaproszonych gości znaleźli się m.in.: Tomasz Leśniak i Rafał Skarżyński (autorzy najlepszego obecnie polskiego cyklu komiksowego – „Jeża Jerzego”), Witold Tkaczyk (redaktor naczelny „AQQ”), Michał Śledziński i Filip Myszowski („Produkt”), Jerzy Szylak (przedstawić tu chyba nie trzeba...).

Specjalną oprawę – co jest oczywiste!!! – miała promocja albumu Janusza Christy „Kajtek i Koko w Kosmosie” (wyd. „Egmont-Polska”). Prawie pełna wersja!

Prezentowane były też oryginały prac młodych mistrzów: Michała Śledzińskiego, Jakuba Rebelki, Aleksandry Czubek.

jpp

LEM KULTURALNY!

Stanisław Lem uhonorowany został Złotym Berłem i sumą 100 tys. złotych. Nagrodę tę przyznaje Fundacja Kultury Polskiej.

Lema wyróżniono za „wyrządzenie myślą swojego czasu”. „Berło” i czek wręczyli Lemowi Beata Tyszkiewicz – przewodnicząca Rady Fundacji Kultury Polskiej, a zarazem kapituły nagrody, oraz Bogusław Kott – wiceprzewodniczący kapituły.

Nagroda Złotego Berła została ustanowiona w 1998 roku. Jej poprzednimi laureatami byli Jerzy Giedroyc i Wojciech Kilar.

misz

WIEDZMIN W LISTOPADZIE!

Dystrybutor „Wiedźmina” poinformował, że film wejdzie do kin dopiero w listopadzie a nie w sierpniu – jak początkowo zapowiadano. Decyzja ma charakter wyłącznie ekonomiczny: w sezonie letnim film miałby zbyt dużą konkurencję.

Tak więc czeka nas emocjonująca końcówka roku!

misz

Co jest grane? (19) Co jest grane? (19)

(zapiski „staruchy” z sesji RPG
ślupskiego KS STRONG)

Na jednej z niedawnych sesji nasz kolega Qba opowiedział historię (z jakiegoś filmu lub książki – nie pomnę, bo wstępu nie słuchałam), której scenierię stanowiła planeta, gdzie rozmnażanie istot rozumnych było tak dalece wyewoluowane, że do stworzenia potomstwa konieczny był udział siedmiu osobników. Rany! – w tamtym świecie istniało aż siedem różnych płci! Jakże uboga wydaje się przy takiej wizji nasza ziemską cywilizacja, która wyrosła z praw natury maksymalnie dwupłciowej, nieprawdaż?... Opowiadka Qby uruchomiła we mnie spekulacje prowadzące do (dziwnych, a może i oczywistych?) wniosków.

Najpierw wyobraziłam sobie, ile kompromisów i dobrej woli wymaga wychowanie potomstwa przez siedem oddzielnych jednostek, siedem różnych osobowości. A wspólne życie codzienne, to przecież nie tylko chów młodego pokolenia. Bynajmniej! To również długoletnie obcowanie ze sobą – na dobre i na złe, w biedzie i w fortunie, chorobie i zdrowiu, deszczu i słońcu...

Homo sapiens, w przeciwieństwie do innych istot zamieszkujących Ziemię, wiąże się z osobnikami swego gatunku nie tylko w celu prokreacji i pewniejszego przetrwania. Wyposażeni w dwie tylko płcie, lubimy jednakowoż istnieć w grupach większych, kilku- a nawet kilkunastoosobowych. Czyli – choć nie w celu ustanowienia zygoty – psychicznie bylibyśmy w stanie podjąć wyzwanie, któremu muszą sprostać mieszkańcy wyżej wspomnianego świata...

Spytacie, co mnie takie refleksje naszły? Ano, KS STRONG obchodził niedawno czterolecie. Skład zespołu, oficjalnie siedmioosobowy, wahał się w ciągu tych lat w granicach 6 do 10 aktywnych uczestników. Spotykamy się ciągle w piątkowe wieczory na sesjach RPG. Poza tym wspólnie obchodzimy imprezy typu: urodziny, imieniny, narodziny dzieci, parapetowy, zdanie egzaminów; że nie wspomnę o eskapadach na konwenty, biwaki, czy tzw. majówki. Łączy nas nie tylko rolleplayowanie. Wymieniamy opinie o przeczytanych książkach, obejrzanych filmach, nowościach komputerowych; kłócimy się na tematy ogólnosocjologiczne, krytykujemy politykę, szydzimy z telewizji lub... gadamy o dupie Maryni – jednym zdaniem: paczka z nas co się zowie!

Jakoś tak się złożyło, że – akurat w okolicach czterolecia – Ceti zwrócił się do nas z prośbą o „nakreślenie sylwetki naszego prezesa oraz charakterystyki w paru słowach poszczególnych członków Klubu”. Z racji funkcji sekretarza, mnie przypadła rola sporządzenia tej notatki. Pozwólę ją sobie poniżej przytoczyć.



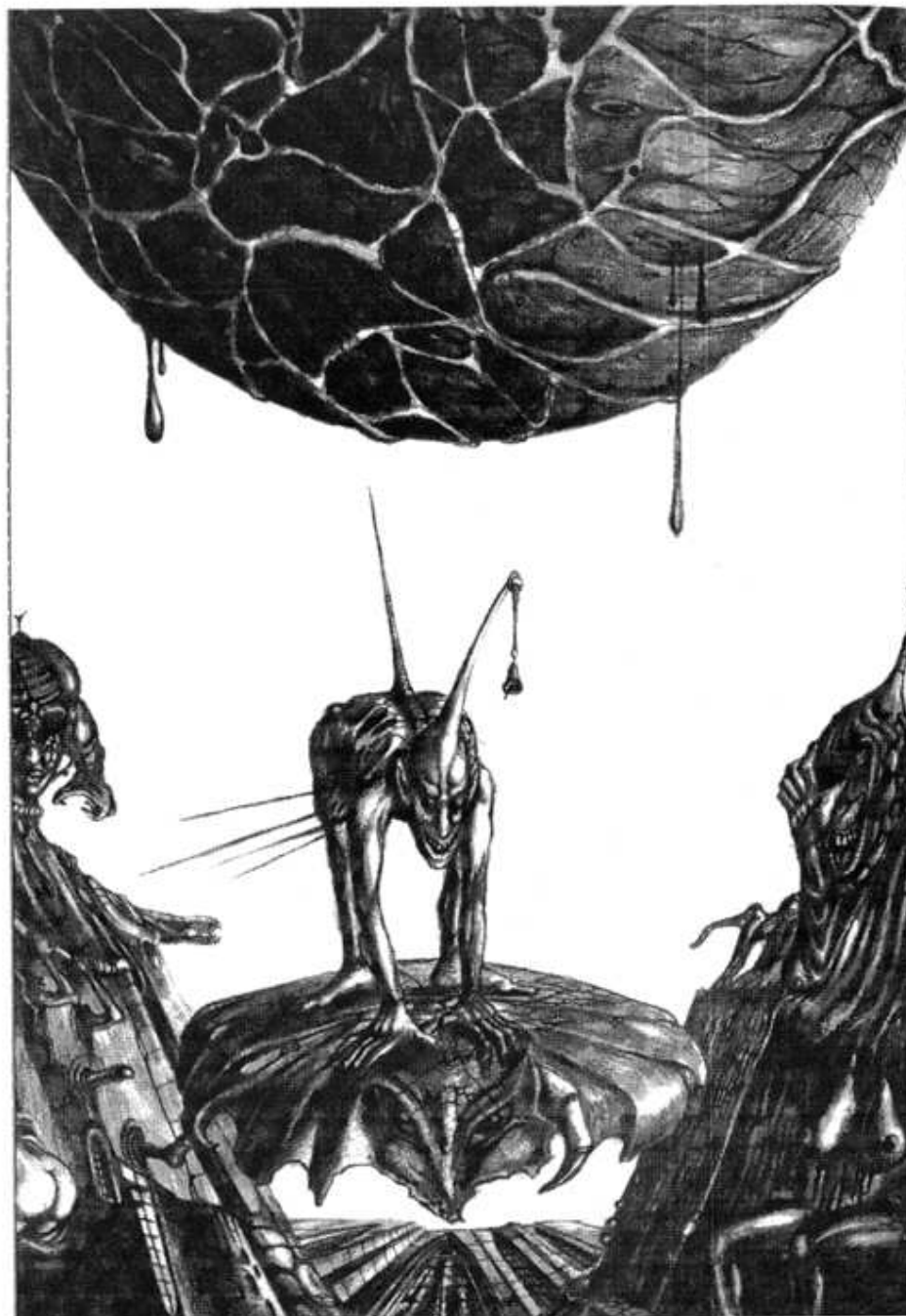
Prezes Krzysztof Pezena ma nader imponującą sylwetkę. Bez fałszywej skromności – jego sylwetka jest solidnie wykształcona, a kręgosłup (w najszerszym rozumieniu tego słowa) silny i nader prosty. Podobnie z profilem – bez zarzutu, bardzo dobry, klasyczny oczywiście; z tych najbardziej klasycznych dla środkowej Europy. Owłosienie ma bujne, ponadprzeciętnie rozległe. Umysł, podobnie jak sylwetka, jest świetnie wykształcony – na poziomie wyższym, plus specjalizacja. Krzysztof jest bodaj najatrakcyjniejszą partią w GKF, jeśli nie w całym Fandomie Polskim. Po pierwsze – kawaler. Po drugie – lekarz! Po trzecie – zna się na dzieciach (w końcu pediatria to dziedzina nie byle jaka). Po czwarte – posiada samochód. Po piąte – jest właścicielem fantastycznego księgozbioru (w razie rozwodu połowa małżonki by przypadła), którego nota bene znakomita, wierna kopię posiada w głowie. Po szóste – ma świetnych przyjaciół, czyli między innymi nas.

My – STRONG. Oficjalnie zrzeszonych jest nas siódemka. Sformalizowaliśmy się i ukonstytuowaliśmy jako Klub Sprzymierzony z GKF wiosną 1998 roku, ale jako grupa nieformalna funkcjonujemy od kwietnia 1997. Wiecie o nas więcej niż o innych klubach z felietonów „Co jest grane?” publikowanych w GKF-owskim Informatorze. Tu wspomnimy tylko o dorobku jego poszczególnych członków w trakcie trzylecia istnienia:

1. **Krzyś** zdążył zrobić specjalizację pediatryczną, wymyślić około pół setki scenariuszy RPG i na bieżąco przeczytać wszystko, co wartościowszego z fantastyki wyszło w Polsce;
2. **Irek** (z zamiłowania i zawodu – spec od komputerów) wszedł w posiadanie prawa jazdy, samochodu, samodzielnego mieszkania i... drugiego syna;
3. **Jacek** awansował na wiceprezesa, redaktora portalu Internetowego Gildia, partnera cudownej kobiety o imieniu Gosia oraz stał się ojcem drugiej córki;
4. **Grzegorz** ciągle tworzy przepiękne plastyczne wizje, posługując się komputerem zamiast pędzlem; nie zaliczył żadnego konwentu, choć na wszystkie opłacał akredytację; nie gra z nami w RPG, ale ciągle z nami jest duchem;
5. **Piter** kontynuuje studia zaoczne, kupił nowe mieszkanie i... chwilowo żyje w separacji ze STRONGIEM, choć oficjalnego rozwodu mu nie daliśmy, a i on nie wystąpił z pozwem, czyli – jak stare dobre małżeństwo... jeszcze do siebie wrócimy;
6. **Artur** (z racji zawodu i hobby – podobnie jak Irek, patrz punkt 2) wygrzebał się z długów, zrobił kapitalny remont mieszkania i... jest nadal kawalerem! Uwaga, dziewczyny, spieszcie się, bo córka Bożeny dorasta i na Artura, jako jedyne z całej grupy przyjaciół mamy, ostrzy sobie pazurki;
7. **Bożena** – choć parę lat temu zarzekała się, że fantastyki nie lubi, nie zna jej i nie za bardzo rozumie – zadebiutowała jako pisarka u Parowskiego.

A co, fajna z nas „rodzina”? Siedmiopłciowcy z fikcyjnej planety się nie umywają. Choćby dlatego, że są fikcyjni. A my? – samo życie! Co prawda, nie wiem, jak sobie byśmy poradzili ze wspólnym potomstwem... Bo zdarzyło się kiedyś, że jedna z postaci w grze była osobą „przy nadziei” (ten mój cholerny pech w rzutach kośćmi!). Stało się to w okolicznościach jak najbardziej magicznych, ale nie bez udziału innych (męskich, rzecz jasna) członków drużyny. Reakcje „potencjalnych ojców” na wiadomość o mającym przyjść na świat erpeżątku były piekielnie rozbieżne. No cóż, dorośliśmy do wieloosobowej przyjaźni w biedzie i fortunie, zdrowiu i chorobie... et cetera... ale natury swojej (i idącej za nią mentalności) wolimy nie zmieniać – normalne z nas przecież chłopcy i baby. I tak powinno być!

Ignis



Eksperyment

Jako ostatni do pomieszczenia wszedł Józef. Zamknął za sobą drzwi i, odchyliwszy klapkę niewielkiej skrytki znajdującej się tuż nad klamką, wprowadził kod dekompresyjny. Nad trzema rzędami przycisków zapaliła się czerwona dioda. Z umieszczonych przy listwach podłogowych niewielkich otworków począł sączyć się życiodajny tlen, wypierając z atmosfery nadmiar azotu. Po chwili czerwona lampka zgasła, ustępując miejsca zielonej.

– Proces zakończony! – Józef westchnął cicho i rozpiął, znajdujący się pod brodą, suwak skafandra. Osłona głowy odchyliła się do tyłu, zwisając na plecach niczym kaptur. Zebrana przy stoliku czwórka uczyniła to samo.

– Dobra, panowie! – zaczął Feliks – mamy pięć minut spokoju. Trzeba ustalić, czy kontynuujemy misję, czy wracamy do domu.

Andrzej wyjął z kieszeni wyświetlacz.

– Dane, jakimi dysponujemy w chwili obecnej, są jeszcze niepełne. Brak pełnych informacji może wypaczyć wyniki końcowe.

– Ale dłuższy pobyt stanowi coraz większe zagrożenie! – Jakow popatrzył na zebranych – Z każdym dniem wzrasta niebezpieczeństwo wykrycia! Eksperyment, musimy powiedzieć to z całą odpowiedzialnością, wymknął się spod kontroli!

– Gówno prawda, Jakow! – Andrzej nie odrywał wzroku od wyświetlacza – Tylko skrajne sytuacje determinują skrajne reakcje! Wiem o tym ja, wiesz i ty! A nas nie obchodzi wegetacja i prokreacja gatunku w jej flegmatycznym wydaniu.

– Ale... – Jakow nie dawał za wygraną.

– Dobra panowie, mamy za mało czasu na jałowe dyskusje! Jest tylko jeden sposób, który rozstrzygnie ten spór: głosowanie! – Do rozmowy włączył się spokojny jak zwykle Włodzimierz – Kto jest za powrotem? – W górę powędrowała tylko ręka Jakowa – Znaczy to, że reszta popiera kontynuowanie misji.

Suwaki zamków szczęknęły cicho zlewając się z resztą skóry. Azot z sykiem wdarł się przez wyloty pomp do pomieszczenia ustalając się na poziomie 78%.

Po wyjściu całej piątki z pokoju – przywitały ją oklaski zebranego na zewnątrz tłumu.

– Witamy członków Ośrodka Wojskowo–Rewolucyjnego! Niech żyją towarzysze Lenin, Bubnow, Dzierżyński, Swierdłow, Stalin i Uricki! Niech żyją!

Feliks spojrzął na niewielki kalendarz ścienny wiszący przy drzwiach. 10 października 1917 r.

– To już za kilka dni – pomyślał.

Nad głowami załopotały czerwone sztandary.



Grzegorz Raczek

Andrzej Pilipiuk

Przepis na superbestseller

Stworzenie bestsellera na miarę „Harry Pottera” nie jest zadaniem specjalnie trudnym. Wymaga spełnienia kilku podstawowych warunków.

Po pierwsze, musimy mieć człowieka, który napisze nam przyszłe wiekopomne arcydzieło (zakładając, że nie piszemy go sami). W tym celu pobieramy z fandomu zawodowego pisarza w rodzaju E. Dębskiego, mnie lub Przewodasa. Pisarzowi udzielamy rocznego urlopu twórczego i przydzielamy stypendium w skromnej wysokości średniej krajowej miesięcznie. Pisarza najlepiej odizolować w spokojnym miejscu z dala od cywilizacji. Należy oczywiście zapewnić mu warunki, tj. zasobną bibliotekę ksiąg z różnych dziedzin wiedzy, oraz jednoosobowy personel płci pięknej, który zajmie się wyżywieniem oraz dostarczaniem rozmaitych rozrywek, w rozsądnych ilościach.



Następnym krokiem jest przeprowadzenie odpowiednich badań marketingowych w szkołach i bibliotekach, które pozwolą określić docelową wiek grupy odbiorców. Wyławiamy kilku przedstawicieli tej grupy. Posłużą za materiał badawczy. Na nich pisarz testował będzie fragmenty powieści.

Podstawowym problemem, z którym boryka się nasza cywilizacja, jest powszechne niedoceniecie inteligencji dzieci. Kanon lektur szkolnych na przykład układają ludzie święcie przekonani, że każdy dzieciak jest w zasadzie mocno opóźnionym w rozwoju idiotą... Aby nasza książka odniosła sukces, musi być skierowana do elity intelektualnej docelowej grupy wiekowej. Wyniki sprzedaży

„Harry’ego Pottera” wynikają wprost z precyzyjnego dopasowania książki do możliwości umysłowych jedenastolatków... Kolejny problem, z którym musimy się zmierzyć, to objętość. Zdecydowana większość książek dla młodzieży jest cieniutka. Wydawcy zakładają, że dziecko przestraszy się książki, która będzie zbyt gruba. To fatalny błąd. Dzieci dzielą się zasadniczo na czytające i nie czytające. Te pierwsze pochłoną 700 stron druku i twardo zażądamy jeszcze. Te drugie nie sięgną po żadną książkę: obojętne, czy grubą, czy cienką... Dlatego nasze dzieło powinno mieć objętość imponującą, nie mniej niż 350-400 stron. Wskazane, żeby dzieło posiadało kilka tomów. Im więcej, tym lepiej.

Główną siłą każdego utworu są jego bohaterowie. Ładnie widać to na przykładzie komiksów. „Kajka i Kokosza” nadal się czyta, podczas gdy kapitan Żbik, Hans Kloss,

a nawet Tytus powoli trafiają na śmietnik literatury. Bohater powinien być w wieku czytelnika. Powinien zajmować się tym, czym czytelnik się zajmuje lub czym chciałby się zająć, gdyby miał po temu możliwości. Bohater powinien mieszkać w miejscu podobnym do miejsca zamieszkania czytelnika lub w miejscu, gdzie czytelnik chciałby zamieszkać. Etc. Czytelnik musi się utożsamić z bohaterem, musi patrzeć na otoczenie jego oczami – i przy tym musi to być otoczenie podobne lub identyfikowalne z tym, co ma wokół siebie. Jeśli zdecydujemy się wystrzelić akcję w kosmos, zdajemy się na opisy. W tym przypadku czytelnik musi zobaczyć oczyma wyobraźni to, co chcemy mu pokazać.

Postaci drugoplanowe możemy zróżnicować wiekowo. Możemy dodać im cechy, których brakuje bohaterowi. Możemy przypisać im czyny, których bohater nigdy by nie popełnił, a które są niezbędne dla popychania akcji do przodu.

Akcja powinna być zawiązana wokół jakiegoś problemu. Gra powinna toczyć się o bardzo wysoką stawkę. Możemy nawet nieco przegiąć i obarczyć naszych żyjących w książce ludków nierealną misją z rodzaju tylko-ty-możesz-uratować-ludzkość. Im większe zagrożenie, tym lepiej. Czytelnik silniej przeżyje nasze dzieło i jest szansa, że nieprędko je zapomni, co automatycznie przekłada się na sprzedaż dalszych części. Gdy już wszystko jest gotowe, powieść napisana, przeredagowana, a odpowiednio sympatyczni bohaterowie ratują ludzkość, czy co tam mają zrobić, zaczyna się końcowy etap pracy. Teraz potrzebujemy do szczęścia już tylko miliona złotych, które wpompujemy w reklamę. (Bez obawy, zwróci się...). Uderzenie przygotowujemy szerokopłaszczyznowo. Na miesiąc przed ukazaniem się na rynku pierwszego tomu zapowiadamy przez kilkadziesiąt billboardów, że niebawem odbędzie się rynkowa premiera najgenialniejszej książki w historii ludzkości. Zapowiedzi umieszczamy w prasie, a pierwszego dnia sprzedaży urządzamy dodatkowo konferencję prasową z udziałem autora, darmowego żarcia, kawioru, szampana i zaproszonych dziennikarzy radiowych i telewizyjnych. Fetę warto urządzić w odpowiednim miejscu w rodzaju sali bankietowej ekskluzywnego hotelu. Kilka tysięcy przeznaczamy na łapówki dla naszych krytyków literackich. Koszt premiery pochłonie w całości zyski z publikacji pierwszych kilku tomów; za to potem działa już prawo serii. Uruchomiliśmy samonapędzającą się maszynkę do promowania naszej książki... Wystarczy tylko podtrzymywać zainteresowanie. Puścić autora w trasę koncertową po kraju, rozdać trochę łapówek dziennikarzom, żeby przeprowadzali z nim wywiady i wychwalali jego dzieło pod niebiosa... Proste? Oczywiście, że proste!

P.S. Dysponuję napisanym już superbestsellerem w 5 tomach, poszukuję wspólnika z kapitałem ok. miliona złotych celem wypromowania książki...



Andrzej Zimniak

Jak stałem się wirtualny

Gawęda autobiograficzna (2)

Wyobraźcie sobie, że jeszcze niecałe dziesięć lat temu myślałem, że uda mi się bawić w komputery i wszystkie przyległości, że to sprzęt specjalistyczny i właściwie niepotrzebny człowiekowi o, powiedzmy, szerokich zainteresowaniach. Nie da się ukryć, że robiłem za ostoję konserwatyizmu, bo wciąż uważałem, że pragnienie posiadania takiego sprzętu przez jakiegoś Kowalskiego można nazwać modą, czymś jak pęd do sukienek mini albo potrzeba jazdy na wrotkach (teraz już aluminiowych hulajnogach). Namowy różnych kolegów, co uprawiali gry albo nawet mądre obliczenia symulacyjne, kwitowałem wzruszeniem ramion.



Dzielnie dotrwałem bodajże do roku 1993, kiedy wreszcie uznałem, że jednak trzeba kupić tę maszynkę. W tym okresie dość intensywnie zajmowałem się tłumaczeniem tekstów technicznych, żeby zarobić na kieliszek chleba, i diabli mnie brali, jak się myliłem, tłukąc w klawisze maszyny do pisanie marki "Triumph", odziedziczonej jeszcze po dziadku. A że myliłem się dość często i całe dłonie (i nie tylko) miałem białe od korektora, w końcu postanowiłem zainwestować – i w taki to prosty sposób wszedłem do wirtualnego świata.

Z pojęciem komputerów osobistych po raz pierwszy zetknąłem się podczas pobytu w Stanach w 1977 roku, a więc 24 lata temu (ale ten czas leci!). Szła wtedy fama po ludziach, że wymyślono coś fajnego, taki jakiś komputer

osobisty, który może robić za inteligentną maszynę do pisania, pozwalającą poprawić błąd, a nawet zapamiętać tekst do ponownego wydrukowania. Poza tym to urządzenie da się zaprogramować do sterowania różnymi czynnościami domowymi, np. zapaleniem światła, włączaniem telewizora, może także przypominać o płaceniu rachunków itd. Słowem, ciekawostka.

Tak się złożyło, że po kolejnych 10 latach znów gościłem w Stanach, i właśnie na ten okres przypadła najbardziej burzliwy rozwój komputeryzacji. Ludzie kupowali komputery do domów, łączyli się przez linie telefoniczne z bibliotekami i wyszukiwali potrzebne informacje, sprawdzali komputerowo swoje konta bankowe itd. Po kilku następnych latach komputery królowały już we wszystkich laboratoriach (mam oczywiście na myśli Amerykę, a nie jakiś Bangladesz), a naukowcy większość czasu spędzali przy monitorach, zamiast pracować eksperymentalnie – co niestety zaowocowało pewnym przechyłem w kierunku wirtualizacji nauki i burzliwego rozwoju metod symulacyjnych, także w chemii. Warto napomknąć, że taka symulacja jest dobra dla związków podobnych do wzorcowych, na których oparto

program, ale zazwyczaj zawodzi tym bardziej, im związek mniej typowy. A więc uważajcie, ludziska, bo na takim udawaniu rzeczywistości daleko się nie zajędzie, i to nie tylko w chemii.

Dziś nie mogę sobie wyobrazić pracy bez komputera. Używam go jednak przeważnie nie do symulacji, lecz zasadniczo do pisania i przechowywania tekstów, zarówno literackich, jak i naukowych czy publicystycznych, jednak nie tylko do tego. Ważną funkcją jest poczta elektroniczna, z której korzystam codziennie, jak również internet, z którego czerpię informacje. Ponadto mam osobistą bazę danych z telefonami i adresami, wyciągami z ciekawych artykułów i odnośnikami, własnym podręcznym słowniczkiem wyrazów obcych i słowniczkiem angielskim z terminologią naukową, bardzo przydatnym przy pisaniu naukowych artykułów chemicznych. Korzystam z elektronicznego kalendarza, w którym zapisuję zadania do wykonania, prowadzę też dziesiątki elektronicznych zapisków i notatek, w których bym się z pewnością pogubił, gdyby wały się po mieszkaniu w postaci zwitków zaczernionego papieru. Korzystam z wielu specjalistycznych programów, np. do sporządzania wykresów, rysowania wzorów chemicznych, matematycznego modelowania cząsteczek (to jest właśnie rodzaj symulacji: szkicujesz wzór cząsteczki, a program liczy ci jej strukturę przestrzenną, dane fizykochemiczne i mnóstwo innych cech, no i czasami trafia), analizy spektralnej, obróbki fotografii i rysunków, skanowania tekstów czy konstruowania stron internetowych. Oczywiście i dawniej robiło się podobne rzeczy za pomocą pióra i korzystając z książek, ale... jeszcze dawniej podróżowało się z Warszawy do Paryża 6 tygodni, dylizansem po błotnistych drogach.

Dam jeszcze jeden przykład – dotyczy on pracy naukowej, która nie mogłaby powstać bez informatycznego wsparcia. Otrzymałem pewien nowy związek chemiczny i chciałem porównać go z innymi już znanymi związkami o podobnej budowie. Wybrałem więc interesujący mnie fragment skomplikowanej cząsteczki i wpuściłem przez internet do tzw. krystalograficznej bazy danych, gdzie zapisane są struktury większości związków o zbadanej budowie. Program w ciągu kilkadziesiąt sekund przeszukał rejestry i znalazł kilkanaście analogicznych fragmentów struktur, które wydobyłem z bazy, przeanalizowałem i porównałem z produktem swojej pracy. Nie wyobrażam sobie, abym w ciągu nawet kilkunastu lat ślęczenia w bibliotekach był w stanie wyszukać publikacje dotyczące tych związków, pracowicie przeglądając wszystkie podobne struktury i poszukując interesujących mnie analogii budowy.

Na koniec chciałbym w krótkich żołnierskich słowach wypunktować, czego brakuje mi w naszym wirtualnym świecie internetowym. A więc:

1. Powinna powstać duża encyklopedyczna strona dotycząca polskiej fantastyki. Byłyby tam życiorysy, wywiady, informacje o klubach i konwentach, spisy utworów, ważniejsze recenzje i opracowania krytycznoliterackie, eseje przeglądowe, dział haseł związanych z fantastyką, mnóstwo linków, i... no właśnie. Lista nie jest zamknięta. Kto by robił taką stronę? My wszyscy, potrzebny jest tylko człowiek-lokomotywa (nie ja!!).
2. Oczekuję z utęsknieniem na specjalistyczne wydawnictwo internetowe wydające szeroko pojętą fantastykę, z płatnym wejściem, płacące honoraria. Ludzie, przecież na tym można zarobić!

Brakuje mi jeszcze innych rzeczy, ale jakbym zaczął je wyliczać – ani chybi powstałyby cykl opasłych tomów z wielością sequeli. Na powyższe (tudzież inne) tematy szykuję obszerny artykuł, który ukaże się w którymś z naszych czasopism internetowych. A zainteresowanym proponuję kontakt przez moją stronę literacko-publicystyczno-naukową:

<http://zimniak.art.pl/>

„Kiedy idę z Ingłotem do łóżka”

(z pamiętnika młodej Ingłotki)

Delikatnie przekreśliłam klucz w drzwiach mojego mieszkania i lekko je uchyliłam. Na tarczy była dwunasta. No tak! Dziś piątek, zupełnie zapomniałam, że rodzice wyjechali na weekend do Jastrzębiej. W nocnym klubie nie bawiłam się zbyt dobrze. Może dlatego, że nie przepadam za masowymi imprezami, gdzie spocone ciała tarzają się po parkiecie. Bezszelestnie przesunęłam się w głąb mieszkania. Kocham te wyjazdy rodziny. Nie słyszę wtedy głośnego głośnieństwa mojej siostry, a starszy brat nie wtrąca się do mojego miłego życia w roli wybawiciela-obrońcy przed „wstrętnymi pasożytami”. Chyba zapomniał, że sam do nich należy.

Stałam w gościnnym pokoju, gdzie w końcu zdjęłam te okropne buty wnoszące mnie dziesięć centymetrów ponad ziemię, w których męczyłam się przez ostatnie kilka godzin. Moje bosa stopy wtapiały się teraz w otchłań futrzastego dywanu. Doszłam do łazienki, gdzie – rozpuszczając włosy i zrzucając moją małą-czarną, która zmysłowo opadła na posadzkę – wślizgnęłam się pod zimnawą prysznic. Gdy z ciała wyparowała ostatnia kropla wody owinęłam się ręcznikiem, upięłam włosy i ruszyłam do swojego pokoju.

W powietrzu unosił się zapach męskich perfum. Już po wejściu do domu czułam podniecenie, teraz urosło ono do granic możliwości. Stałam w drzwiach mojej świątyni, gdzie wstęp miały tylko moje fantazje. Na łóżku leżał On. Czułam, że kręci mi się w głowie. Od samych czubków palców moich stóp, ku górze, przebiegł mnie dziwny dreszcz strachu i pożądania. Po chwili niezdecydowanym krokiem zaczęłam stąpać ku łóżku. Ciepło emanujące z rozżarzonego serca rozpyliło się po całym cieple. Płonęłam. On leżał. Najspokojniej w świecie leżał. Ja wirowałam. On leżał. Pokonawszy tę niezmiernie długą drogę rzuciłam się na niego. W tym momencie wyzbyłam się wszelkich zahamowań. Pragnęłam zrobić to od razu; z drugiej strony, nie umiałam sobie odmówić przyjemności baraszkowania. Turlałam się z nim od krańca do krańca szerokiego materaca, na którym zwykłam sypiać sama. W końcu moje zdyszane ciało wślizgnęło się pod chłodną koldrę. Wzięłam Go do ręki, a wtedy moje oczy okryła błoga rozkosz. Zanim przystąpiłam do dzieła – delikatnie go pocałowałam (był przyjemny w dotyku). Teraz mogłam wtopić się w niego całkowicie. Otworzyłam Go na pierwszej stronie i czytałam do białego rana.

Mój najdroższy *Inquisitor* Jacka Ingłota.

Patrycja

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

INFORMATOR

145

ADRES GKF : Gdańsk-Przymorze, ul. Opolska 2

ADRES KORESPONDENCYJNY : skr. poczt. 76, 80-325 Gdańsk 37

E-MAIL: gkf @ gkf.3miasto.pl

STRONA: www.gkf.3miasto.pl

REDAKCJA: Jan Plata-Przechlewski (red. nacz.), Krzysztof Papierkowski,

Grzegorz Szczepaniak, Michał Szklarski

GRAFIKI: Marek Dąbrowski (4, 7, 9, 26), Andrzej Dobrzyński (22), NN (23),

Grzegorz Raczek (20, 24, 25), Piotr Terszel (15, 18), Sławomir Wojtowicz (1)

KOMIKSY: Tomasz Mering

KONTO BANKOWE GKF: PKO BP I O/GDYNIA nr 10201853-237451-270-1

Nakład 400

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

Teksty drukowane w „Informatorze” odzwierciedlają przekonania Autorów i nie zawsze pokrywają się z poglądami redakcji