INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

#288, MAJ 2013

ISSN 1505-8476

JESZCZE O ODPOWIEDZIALNOŚCI

Tym razem – odpowiedzialności naukowców (o której napomknąłem pod koniec poprzedniego wstępniaka).

Podróże kosmiczne – przynajmniej te możliwe realnie – już nam chyba całkowicie spowszedniały, a może się wręcz znudziły. Nawet nie odnotowujemy (także w „Informatorze" GKF-u) kolejnych startów i lądowań; no, chyba że aktualny dowódca załogi na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej wykaże się zaskakującymi talentami medialnymi. Więcej zainteresowania budzą sprawy związane z dalszymi rubieżami, jak lądowanie próbnika na Marsie czy przelot sondy obok naturalnych satelitów któregoś z gazowych olbrzymów. Co zresztą zostało potwierdzone przez szokującą skalę zainteresowania biletem na Marsa w jedną stronę (i to raczej nieodwołalnie w jedną: organizmy osadników marsjańskich – a tym bardziej ich ewentualnych dzieci – najprawdopodobniej nie poradziłyby już sobie później z funkcjonowaniem w ziemskim ciążeniu). Dziś o wiele więcej emocji budzi genetyka, a zwłaszcza upowszechnianie się GMO. Z jednej strony oznacza to odporność na rozmaite choroby, pasożyty, warunki atmosferyczne, z drugiej zaś – obawę przed nieprzewidzianymi skutkami ubocznymi oraz manipulacjami patentowymi ponadnarodowych koncernów. Wprawdzie od wieków modyfikowaliśmy przyrodę, ale odbywało się to dotąd głównie w formie mozolnych krzyżówek, nie zaś gwałtownych „przemeblowań". W ten dyskurs zaangażowały się rzesze zwykłych zjadaczy chleba – ale także celebryci (którym zresztą chyba czasami bioinżynieria myliła się z agrochemią), a nawet (ostatnio) rynek reklam. I w tym akurat czasie do kin wraca, na utrójwymiarowionych kopiach, klasyczny *Park jurajski* Stevena Spielberga...

Kiedyś już na ten temat pisałem, ale chciałbym znów – po latach! – nawiązać do kilku mych ówczesnych tez, w nieco zmienionym kontekście. Gdy byłem na tym filmie w okresie jego polskiej premiery, oczywiście bardzo mi się spodobał: zawierał mnóstwo kinowych smaczków (od przekonująco ożywionych dinozaurów po scenę ze szklanką wody), odnawiał wręcz formułę (kostniejącego wtedy nieco) kina przygodowo-widowiskowego spod znaku Lucasa, Spielberga i ich następców. Tym bardziej byłem zaskoczony, że podczas klubowej dyskusji w „Maciusiu" pozostali rozmówcy nie zostawili na ekranizacji Spielberga suchej nitki. No tak, ja byłem w tym towarzystwie jedynym, który jeszcze nie przeczytał powieści Michaela Crichtona... Szybko nadrobiłem tę zaległość i już w trakcie lektury zrozumiałem, do czego przyczepili się giekaefowi dyskutanci. Film jest dobry, to naprawdę kawał porządnego kina (zwłaszcza w późniejszym kontekście totalnie nieudanej dwójki oraz sprawiającej wrażenie dopisanego rozdziału trójki). Ale książka jest pod każdym względem lepsza! I jednak inna. Spielberg naprawdę dużo pozmieniał. Główne postacie niby są te same, ale odmienne od filmowych są ich charaktery i motywacje. Zabrakło paru, bardzo filmowych w istocie, scen: obrazu ekranu monitora po wydanym systemowi poleceniu, by policzył wszystkie raptory, owych raptorów usiłujących metodycznie zdemontować szklany dach, ataku pterodaktyli (ta ostatnia scena nie była wtedy technicznie możliwa; pomysł wykorzystano znacznie później w trójce). Jednak największą pretensję do reżysera mieliśmy o to, że mocno strywializował (a tym samym *de facto* usunął w cień) kwestię odpowiedzialności naukowca za dalekosiężne rezultaty eksperymentów, sprowadzając to wszystko do serii efekciarskich bon motów. Crichton zaś pisał wyraźnie o tym, że dawniej – nim osiągnęło się status mistrza – przez lata terminowało się jako uczeń. Samodzielność przychodziła w parze nie tylko z warsztatową perfekcją, lecz także ze świadomością ciężaru odpowiedzialności. Teraz zaś idziemy na skróty – produkując genialnych głupków (czyli... świetnych kandydatów na „uczniów czarnoksiężnika"!). Frankenstein z powieści Mary Shelley (naukowiec, nie jego stwór) został gorzko nazwany Nowym Prometeuszem. Wyrwał bowiem Bogu tajemnicę życia...

Słowo 'Bóg' można oczywiście zastąpić słowem 'natura' – ale sam dylemat i tak pozostanie boleśnie aktualny; dziś zdecydowanie bardziej, niż w czasach lorda Byrona.

JPP

INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

#288 Maj 2013

ŻYCIE KLUBU

Urodziny członków 4

RELACJE / GRY

SPOT 5
Artur Kopyciński
***Amaurosis*. LARP** 6
Dariusz Domagalski
W labiryncie smoka 8
Adam Cetnerowski
Radość z budowania cywilizacji 9
Adam Cetnerowski

GWÓŹDŹ NUMERU

9
Galery: Jarosław Jaśnikowski 12
Jan Plata-Przechlewski

INFORMACJE

Zapowiedzi wydawnicze 17
Janusz Piszczek
Niusy 20

PUBLICYSTYKA

Okruchy Ogana. Korespondencja nr 41 24
Grzegorz Szczepaniak
Patrząc z ukosa (21) 28
Andrzej Prószyński

KOMIKS

Robocop 35
Jan Plata-Przechlewski, Tomasz Mering

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:
80-385 GDAŃSK
UL. OPOLSKA 2

STRONA:
WWW.GKF.ORG.PL

KONTO BANKOWE:
PKO BP I O/GDYNIA
52 1020 1853 0000 9902 0067 8359

„INFORMATOR GKF"
ISSN 1505-8476
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

REDAKCJA:
JAN PLATA-PRZECHLEWSKI,
GRZEGORZ SZCZEPANIAK,
MARCIN SZKLARSKI,
MICHAŁ SZKLARSKI,
TOMASZ HOGA

E-MAIL:
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:
JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI
„PAŁAC ZEGARMISTRZA"
DRUK:
PRINT GROUP SP. Z O.O.
HTTP://PRINTGROUP.PL

URODZINY

Kochani czerwcowi Jubilaci!

W dniach Waszych Jubileuszy życzymy Wam z całego serca:

- pięknej, już letniej, pogody (także ducha),
- przyjemnego preludium do wakacji/urlopów,
- wcześnie otrzymanego „Informatora" #289.

...a ponadto dorzucamy ekstra:

- udanych imprez kupałowo-świętojańskich przy ogniskach (o ileż to lepsze okoliczności niż w zimowe walentynki!),
- dość czasu oraz mamony, by zadeklarować się na Nordcon (w charakterze uczestnika lub pomocnika).

3 Grzegorz Malik
5 Jacek Inglot
7 Patrycja Guba-Wawruch
8 Piotr Wiśniewski
9 Beata Wolschon
20 Adam Siudymak
21 Marta Witkowska
Filip Chawałkiewicz
22 Kazimierz Jakubowski
Aleksandra Wdowiak
24 Barbara Muchla
29 Krzysztof Pezena

SPROSTOWANIE

W poprzednim numerze naszego miesięcznika zabrakło informacji o urodzinach Grażyny Modzelewskiej. Bardzo przepraszamy za to przykre uchybienie i życzymy wszystkiego najfantastyczniejszego!

Redakcja „Infomatora GKF"

PS Gremlin odpowiedzialny za zamieszanie został złapany i przykładnie ukarany. JPP nie ma litości dla tych małych szkodników (o ile uda mu się któregoś dorwać).

RELACJE

ARTUR KOPYCIŃSKI

SPOT

Park Oliwski. Tydzień przed godziną zero. Spotkanie integracyjne na kocu.

SHAMAN

Jedziemy za tydzień w weekend 27-29 kwietnia na SPOT. Jedziecie?

ARCHI I SOKÓŁ

JEDZIEMY! A co to SPOT?

Tak skrótowo można przedstawić nasze początki z imprezą organizowaną przez KF Zardzewiały Topór. Jak się okazało, SPOT to tylko skrót od „SPOT-kanie z LARP-ami", które w 2013 roku miało miejsce w małej miejscowości Przywidz. Szczerze powiem, że gdy jechałem tam w sobotę 27 kwietnia, nie wiedziałem zupełnie, czego się spodziewać. Na GPS-ie niestety nie znalazłem ośrodka, więc postanowiliśmy pojechać na czuja. A nuż trafimy. I co? I jadąc przez tę małą miejscowość, po drugiej stronie niewielkiego jeziorka zobaczyliśmy bliżej nieznanych osobników w skórach (ledwo wyprawionych), walczących na miecze, topory, dzidy i co tylko z broni białej można sobie wyobrazić. Gromkie: „To, tam!", kierunkowskaz w lewo i 10 minut później byliśmy na miejscu.

Pierwsze wrażenie pozytywne. Rejestracja, zakwaterowanie, atmosfera – bardzo fajnie. Ściana w głównej sali pękała w szwach od propozycji LARP-ów, więc każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Wybór wszelakiego rodzaju strojów i gadżetów bardzo bogaty. Nie trzeba było się specjalnie wysilać ze skompletowaniem niezłego ekwipunku na bieganie za „białym misiem" po lesie. Bardzo ciekawym i ekscytującym doświadczeniem było przyglądanie się grom terenowym. Nie mieliśmy odwagi jeszcze uczestniczyć czynnie w takiej zabawie, ale coraz częściej wracam wspomnieniami do widoku dwóch grup fantasy questujących po lesie.

Jeśli ktoś się zmęczył, mógł stać się członkiem grupy lecącej w kosmos z Domagalskim. Tak, na SPOT-cie znalazło się miejsce i na takiego fabularnego LARP-a. Opis LARP-a jest w „Informatorze GKF" #287, zatem zapraszam do lektury. Tu tylko dopowiem, że *Silentium Universi* (hard SF) idealnie uzupełniał różnorodność tematyczną spotkań.

Cóż jeszcze... Tak mało papieru, a tyle do opowiedzenia! Dla czekających na swoje wybrane LARP-y przygotowany był cały wór (tudzież wielki karton) gier planszowych, karcianych, fabularnych. Co dziwne, stoły z planszówkami były tak oblegane, że czasem z braku miejsca można było tylko popatrzeć. Oczywiście, nie mogło się obyć bez handlu – i tu ukłon w stronę wystawiających. W przypadku nadmiaru gotówki można było się ubrać w najróżniejsze stroje i wyposażyć w broń do LARP-ów, której nawet bardzo wybredny elf czy krasnolud by się nie powstydził. Można było też po prostu zakupić jakąś pamiątkę.

No, ale czas na minusy. Niestety, pogoda nam nie dopisała. Muszę przyznać, że nie jestem zmarźlakiem, ale gdyby nie ubranie na cebulę, kilka koców, śpiwór i mały łyk ognistej – byłoby bardzo kiepsko. Temperatura blisko zera, wilgotność duża, deszcz do niedzieli nie przestawał siąpić, nieogrzewane domki z dykty – resztę pozostawiam Waszej wyobraźni... Jednak z tego, co widziałem, nikomu pogoda klimatu nie zepsuła, a to świadczy o przedniej zabawie.

Podsumowując: pierwszy raz brałem udział w takiej imprezie, ale już nie mogę doczekać się kolejnej. Nawet jeśli pogoda będzie jeszcze gorsza, to i tak mnie to nie zniechęci!

DARIUSZ DOMAGALSKI

AMAUROSIS. LARP

Na tegorocznym SPOC-ie miałem okazję uczestniczyć w LARP-ie Weroniki „Shilay" Walczyk pod tytułem „Amaurosis". Do uczestnictwa zachęciła mnie programowa „zajawka", enigmatyczna i intrygująca – dzięki temu przykuwająca uwagę. Był to mianowicie protokół z leczenia nieznanego pacjenta określonego tylko numerem. Wynikało z niego, że pacjent – zanim trafił do kliniki – miał niepokojące stany lękowe i derealizację. Po wstępnej obserwacji zauważono u niego objawy o podłożu schizofrenicznym i stopniowe ociemnienie zbliżone do onchocerkozy. To stanowiło wystarczający powód, by skierować go na oddział zamknięty o kryptonimie „Amaurosis". Wstęp sugerował epidemię ślepoty, jaka przetoczyła się przez miasto.

Nieodzownie nasunęło mi się skojarzenie z „Miastem Ślepców" Jose Saramago i spodziewałem się LARP-a opartego o zagadnienia społeczne, mechanizm rodzenia się zależności międzyludzkich, dylematów moralnych. Wprawdzie nie dostałem tego, czego się spodziewałem; ale i tak było ciekawie.

Osiem osób zostało zamkniętych w ciemnym pomieszczeniu mającym symulować utratę wzroku. Postacie były ze sobą powiązane na zasadzie brat-siostra, ojciec-córka, pracodawca-pracownik. Oczywiście w karcie postaci zostały nakreślone konflikty między nimi. W trakcie gry ludzie zaczęli po kolei umierać, a komunikaty otrzymywane z „zewnątrz" informujące o owieczkach i czającym się na nie wilku, miały wytworzyć atmosferę paranoi i wzajemnej podejrzliwości. Nietrudno zgadnąć, że był to eksperyment naukowy mający zbadać, czy ludzie rzucą się sobie do oczu – czy zaczną współpracować w celu rozwikłania sprawy.

Autorkę należy pochwalić za świetne przygotowanie klimatu. Jej kreacja lekarki – zimnej i zdystansowanej, traktującej ludzi jak króliki doświadczalne – była rewelacyjna. Odpowiednio dobrana muzyka, niepokojące dźwięki, nagranie własnego głosu i dobre przygotowanie przestrzeni scenicznej spowodowały, że gracze naprawdę poczuli zagubienie i dyskomfort zarówno fizyczny (ciemno), jak i psychiczny. Świetnym pomysłem było oddzielenie barierą zbudowaną ze stołów. To wytworzyło dystans. „My jesteśmy tu, a oni tam". Przydzielenie każdemu graczowi numeru spowodowało dodatkowy efekt odczłowieczenia.

Niestety, dobre przygotowanie i stworzenie rewelacyjnego klimatu nie przełożyło się na efekt końcowy. Zasada kolejności umierania pacjentów była zbyt irracjonalna i gracze w pewnym momencie pogodzili się z tym, że ich postacie zginą. Napięcie gdzieś opadło w połowie gry. Co prawda niektórzy podjęli nieśmiałą próbę rozwiązania zagadki, ale raczej towarzyszyło im poczucie fatalizmu. A tu nie o to chodziło.

Nie było też napięcia emocjonalnego. Co prawda konflikty między postaciami były

rozpisanie ciekawie i w każdych innych warunkach na pewno by wybuchły; problem w tym, że dotyczyły świata zewnętrznego. W nowej sytuacji, szczególnie tak ekstremalnej, ludzie zapominają o tym, co zostawili na zewnątrz i skupiają się na tym, co jest tu i teraz. Być może na poziomie podświadomości złości nadal istnieją, ale są one spychane. Przynajmniej do czasu, gdy minie zagrożenia. W takich sytuacjach pojawiają się nowe konflikty, nowe zależności i nowe sojusze. Z założenia LARP miał te dwie warstwy połączyć, ale to nie zadziałało.

Zabrakło także elementów zaskoczenia. Gracze od połowy gry wiedzieli, jak się to wszystko skończy; domyślili się już nawet, że są swoistymi królikami doświadczalnymi. Tutaj potrzeba było więcej wydarzeń, wytrącenia graczy z postaw, jakie przybrali – a przede wszystkim przydałaby się w finale „zmyła" fabularna. Coś, czego nikt się nie spodziewał, wywrócenie sytuacji do góry nogami.

Mimo wymienionych wad „Amaurosis" ma duży potencjał, można z tego zrobić naprawdę wyśmienitego LARP-a. Podstawy już są – świetny pomysł, klimat i odpowiednia oprawa.

++ ZGŁOŚ SIĘ ++

NA OBOWIĄZKOWY

+++ PRZEGLĄD +++

NORDCON 2013

5–8.12.2013

www.nordcon.gkf.org.pl

ADAM CETNEROWSKI

W LABIRYNCIE SMOKA

PRERELEASE DRAGON'S MAZE

W ostatni weekend kwietnia odbył się prerelease ostatniej części najnowszego bloku *Magic: the Gathering – Dragon's Maze*. Podobnie jak przy poprzednich turniejach, gracze mogli wybrać gildię, którą chcieli reprezentować, z tą różnicą, że tym razem mogli wybierać z pełnego zestawu dziesięciu gildii. Niestety, wbrew zapowiedziom, „tajny" sojusznik dołączany do zestawu nie był tajny, bo pudełko było przezroczyste, więc bez problemu można było wskazać wybraną parę, która miała stanowić trzon talii.

Jako dodatkową atrakcję Wizards przysłali na turniej wielkie plakaty prezentujące tytułowy labirynt, przez który biegli czempioni każdej gildii. Gdy ktoś wygrał mecz na turnieju, to przesuwał swojego czempiona o jedno pole. Członkowie zwycięskiej gildii otrzymali kod uprawniający do rejestracji tego osiągnięcia na stronie Planeswalker Points (pozostali gracze otrzymali kod uczestnika). Każdy dostał również pamiątkową foliowaną kartę Plains jako dodatek do standardowej karty z prerelease'u.

Ponieważ dodatek musiał pomieścić już dziesięć mechanik poszczególnych gildii, ograniczono wprowadzenie innych mechanik do dodatku. Wróciły bardzo popularne *split cards* (dwie w jednej), z nową mechaniką *Fuse* pozwalającą zagrać obydwie połówki czaru jednocześnie.

W „Maciusiu" podczas sobotniego turnieju udział wzięło 57 graczy. Chociaż zabrakło wyraźnego zwycięzcy, zgodnie z zasadami ktoś nim musiał zostać. Był to Piotr Andrys.

W tradycyjnie mniejszym turnieju niedzielnym wystartowało 36 graczy. Tutaj nie było już wątpliwości – najlepszy okazał się Adam Bajerowicz.

NA DRUGI RZUT OKA

ADAM CETNEROWSKI

RADOŚĆ Z BUDOWANIA CYWILIZACJI

Cywilizacja Sida Meiera jest jedną z najbardziej znanych i szanowanych gier. Doczekała się pięciu odsłon w ciągu dwudziestu lat. Nie dziw więc, że twórcy gier planszowych chcieli powtórzyć ten sukces. Serwis Boardgamegeek podaje trzy oficjalne wydania gier planszowych (z nazwiskiem Meiera w tytule) i wiele innych gier ze słowem 'cywilizacja' w tytule. Dzisiaj będzie o najlepszej z nich – *Cywilizacja. Poprzez wieki.*

Gra planszowa, która chce emulować doświadczenia z gry komputerowej, musi uwzględniać takie aspekty, jak: rozwój nauki, budowę cywilizacji, wojny i konflikty zbrojne, cuda, przywódców oraz, co najważniejsze, poczucie epickości. Dodatkowo powinno dać się ją skończyć w jeden wieczór.

O co chodzi?

Każdy z graczy jest przywódcą (albo można powiedzieć: demiurgiem) budującym państwo, które przetrwa wieki. Zwycięstwo osiąga cywilizacja, która przez pięć epok zbierze najwięcej punktów kultury. Jednak, aby zebrać kulturę, trzeba dbać o zrównoważony rozwój państwa – rolnictwo, wydobycie, rozwój nauki i siłę militarną.

Jak to działa?

Należy od razu zaznaczyć, że gra jest abstrakcyjna. Nie ma planszy (w sensie mapy świata) i w zasadzie oprócz pomocniczej planszy graczy całość rozgrywa się za pomocą kart i kosteczek. Kostki reprezentują dostępne akcje cywilne i militarne, populację i zasoby. Karty reprezentują nowe technologie, przywódców, cuda świata i akcje specjalne.

W swojej turze gracz ma do wyboru kilka rodzajów działań – za każde płaci odpowiednią liczbą akcji cywilnych lub militarnych. Liczba akcji dostępnych zależy od panującego modelu rządów (od despotyzmu po demokrację) oraz odkrytych technologii i przywódcy. Jako akcję można:

- wziąć kartę z dostępnej puli – na środku stołu znajduje się kilkanaście kart wyłożonych według epok. Karty najbliżej lewej strony można wziąć za jedną akcję, te z prawej – aż za trzy. Karty te odmierzają upływ czasu; gdy przesuwają się w lewo (wypełniając puste pola), dochodzą nowe.
- zagrać kartę akcji – pozwoli to otrzymać nowe surowce lub taniej wykonać inną akcję.
- odkryć technologię – poprzez zagranie karty z ręki i wydanie określonej liczby punktów nauki.
- wybrać przywódcę – poprzez zagranie karty z ręki.
- rozmnożyć populację – poprzez wydanie odpowiedniej liczby zboża.
- postawić budowlę lub stworzyć jednostkę wojskową – poprzez wydanie pewnej

liczby kamieni i przesunięcie wolnego „człowieka" w nowo powstałe miejsce.

- ulepszyć budowlę lub jednostkę – poprzez zapłacenie odpowiedniej liczby kamieni i przesunięcie „człowieka".
- zniszczyć budowlę lub jednostkę wojskową – poprzez przesunięcia „człowieka" do puli wolnych zasobów.
- zagrać kartę formacji – opisuje ona premię za posiadanie pewnego układu jednostek (np. legion daje bonus za każdy zestaw trzech jednostek piechoty).

Tworzenie budowli i jednostek ma ciekawy mechanizm. Aby je stworzyć, należy wynaleźć odpowiednią technologię. Gdy się to zrobi, karta pozostaje na stole i przy budowie tego obiektu przesuwa się kostkę reprezentującą „człowieka" na odpowiednią kartę. Przykładowo, trzy kostki na karcie „Żelazo" oznaczają, że ma się trzy kopalnie żelaza.

Skąd bierze się zasoby? Na koniec każdej tury wszystkie farmy wytwarzają zboże, a kopalnie – kamień. Oznacza się to, przesuwając odpowiednie kostki z puli na karty technologii. Nie tylko ułatwia to zarządzanie zasobami, lecz także ma przełożenie na grę. Kostka może mieć różną wartość – zależnie od tego, na jakiej karcie technologii leży. A jeżeli mamy zbyt wiele niewykorzystanych zasobów, to pojawia się korupcja. Należy też wspomnieć, że punkty nauki i kultury mierzy się na torze.

Typowa tura wygląda więc tak, że gracz bierze karty, wykłada karty z ręki i cały czas przesuwa kosteczki przed sobą, aby w ten sposób zaznaczać zarządzanie zasobami.

Na koniec jeszcze trzeba wspomnieć, że tura każdego gracza rozpoczyna się od fazy politycznej. Oprócz talii cywilnej w grze używa się talii politycznej. Zawiera ona formacje wojskowe (o których wspominałem wcześniej), karty ataków i wojen, karty obrony, wydarzenia i kolonie. W tej fazie gracz może (ale nie musi) wykonać jedną z następujących akcji:

- zaatakować przeciwnika – zagrywa wtedy kartę ataku i płaci odpowiednią liczbę akcji militarnych, po czym porównuje się siły atakującego i obrońcy. Jeżeli atakujący ma większą siłę, to wygrywa i zachodzą efekty z karty. Pikanterii walce dodaje to, że obaj gracze mogą poświęcić dowolną liczbę jednostek (podwaja to ich siłę), ale obrońca to robi jako drugi i dodatkowo może zagrać karty obrony. Atak jest wiec zawsze niepewny. Wojny działają podobnie, ale ich efekt rozpatruje się dopiero za turę (agresor i obrońca mają jeszcze turę na dozbrojenie), więc obrońca może wygrać i odnieść korzyści.
- zagrać wydarzenie lub kolonię – w tym wypadku odkłada on wybraną kartę na zakryty stos przyszłych wydarzeń i odkrywa wierzchnią kartę ze stosu aktualnych wydarzeń. Karta, którą dołożył, zostanie rozpatrzona, ale dopiero w przyszłości. Odkrytą kartę rozpatruje

się natychmiast – wydarzenie wchodzi w życie, a o kolonię licytują się gracze, płacąc jednostkami wojskowymi (fabularnie – wysyłają wojska do kolonii).

Gra kończy się, gdy skończy się stos z kartami cywilnymi. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów kultury. Kulturę zyskuje się z budowli (np. świątyń i teatrów), cudów świata, wydarzeń i kart akcji. Jednak, żeby wygrać, trzeba umiejętnie zbilansować rozwój gospodarki, wojska i zbierania punktów kultury.

Gdybym chciał szczegółowo opisać zasady, musiałbym przepisać całą instrukcję. Jeżeli komuś wydaje się, że trudno nauczyć się zasad, to autorzy gry się z nim zgadzają. Dlatego nauka została podzielone na trzy części: najpierw gramy tylko jedną epokę, aby nauczyć się podstawowych zasad dotyczących akcji; druga gra trwa już dwie epoki i korzystamy z talii politycznej (choć np. bez wojen); dopiero trzecia pełna gra korzysta z wszystkich zasad. Dzięki temu można po kolei opanować zasady (pierwsze rozgrywki są zatem dosyć krótkie). Autorzy twierdzą, że drugi typ gry można grać normalnie, ale nie spotkałem nikogo, kto chciałby zrezygnować z pełnego wariantu.

Co o tym myślę?

Grałem w każda komputerową wersję *Civilization*, nie dziw więc, że kocham tę grę, chociaż sądząc po liczbie rozegranych partii, można by mieć wątpliwości. Tu niestety wchodzi kwestia czasu gry: około godziny na gracza (czyli cały wieczór, i to w ograniczonym towarzystwie). Ucieszyłem się więc bardzo, gdy odkryłem stronę, na której można grać za darmo (http://www.boardgaming-online.com/).

Co mi się podoba w tej grze? Wrażenie, że rzeczywiście buduję cywilizację. Wyraźne poczucie upływu czasu. Anachronizmy w postaci czołgów tworzących armię ze średniowiecznymi wojownikami. Nieoczekiwane zwroty akcji przy wydarzeniach. Trudne wybory przy wykonywaniu akcji. Intuicyjne zasady gry (wyglądają przerażająco, ale gdy się już zacznie grać, okazują się łatwe).

Czy kiedyś jeszcze zagram „w realu"? Pewnie tak. Ale w najbliższych miesiącach znajdziecie mnie online.

Komu polecam?

Tym razem odpowiedź jest prosta. Jeżeli ktoś lubi gry typu 4X – komputerowe lub planszowe – powinien polubić *Poprzez wieki*. Należy jednak uzbroić się w cierpliwość. Trzeba rozegrać przynajmniej trzy gry, aby załapać zasady, a potem na każdą rozgrywkę trzeba poświęcić około godziny na gracza.

Na stanie Klubu znajduje się polska edycja gry wraz z dodatkiem z polskimi kartami (Mieszko I, Biskupin, itd.). Polecam także wersję online, która znajduje się na stronie http://www.boardgaming-online.com/, gdzie można grać za darmo. Gra się asynchronicznie, o tym, że należy wykonać ruch powiadamia e-mail. W ramach zachęty dodam, że zaliczyłem kilkanaście gier i ciągle odpalam nowe.

GWÓŹDŹ NUMERU

Po ubiegłorocznej Nocy Muzeów napisałem w jednym z „Informatorów" wstępniak – będący pokłosiem zbiorczej wystawy fantastycznego malarstwa w wejherowskim ratuszu. Wśród opisów obrazów kilku polskich artystów dałem wyraz wrażeniu, jakie wywarły na mnie prace Jarosława Jaśnikowskiego. Napisałem tam m.in., że pięknie prezentowałyby się na barwnych okładkach „Informatora" – ale że to przecież marzenie ściętej głowy. A tu niespodzianka: sam artysta niedawno trafił w internecie na ten numer naszego periodyku – i napisał do mnie nader sympatycznego maila, w którym jednak zarzucił GKF-owi zbytni pesymizm. Tak oto nawiązaliśmy kontakt.

Pan Jarek jest gotów użyczyć nam część swoich dzieł na okładki „Info" (co ciekawie konweniowałoby z naszymi stałymi autorami), nie wyklucza też zilustrowania nimi któregoś numeru „AF" (byle tylko treść pasowała do konwencji). Na razie sygnalizujemy tę niezwykłą twórczość głównie w Galery (Papier byłby pewnie zachwycony), choć aż żal drukować tak niesamowite wizje w czerni i bieli! Skoro już mamy być optymistami – może uda się kiedyś zorganizować indywidualną wystawę artysty w Maciusiu lub na Nordconie (szkoda, że motyw steampunkowy został już na naszym flagowym konwencie wykorzystany).

jpp

Kolej Transsaharyjska

GALERY

JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI

Urodzony w 1976 roku w Legnicy. Malarstwem zajmuje się od początku lat 90.

Pierwsze kroki na twórczej drodze stawiał pod kierunkiem Mirosławy Lickiewicz, legnickiej artystki i pedagog. Wtedy główną inspiracją młodego plastyka była sztuka spod znaku SF. W połowie dekady odkrywa twórczość Salvadora Dalego oraz innych surrealistów, natomiast w 1998 r. – po obejrzeniu wystawy Wojciecha Siudmaka w Legnickim Muzeum Miedzi oraz spotkaniu z artystą – postanawia poświęcić się pracy w takich kierunkach, jak nadrealizm czy realizm fantastyczny. W tym samym roku rozpoczyna naukę w Głogowskim Studium Sztuk Plastycznych, gdzie poznaje znanego głogowskiego malarza i poetę – Telemacha Pilitsidisa. Pod jego kierunkiem zdaje dyplom z malarstwa w 2001 roku.

Obecnie Jaśnikowski jest jednym z czołowych twórców realizmu fantastycznegow Polsce, a jego dzieła zdobią kolekcje na całym świecie. Uczestnik licznych indywidualnych i zbiorowych wystaw malarskich.

Obrazy Jarosława Jaśnikowskiego stanowią swego rodzaju relację z wizjonerskiej podróży po nieznanych światach. Choć w wielu miejscach „Światy Alternatywne" Jarka bardzo przypominają tę rzeczywistość, z którą spotykamy się na co dzień, to jednak bardzo szybko zauważamy, iż to pozorne podobieństwo stanowi zaledwie filar, na którym autor buduje swe własne uniwersum. Malarstwo Jaśnikowskiego ukazuje też zamiłowanie autora do wszelkiego rodzaju fantastycznych pojazdów i machin, jak również jego miłość do architektury gotyku. Orazy, osnute mroczną tajemnicą, tworzą unikalny klimat charakterystyczny dla twórczości tego artysty.

wg: http://jjart.pl

Motyl

Twierdza Prometeusza

Most nad Doliną Mgieł

Tunel rzeczywistości równoległych

Trimaranolot Archibalda Rdzawowąsego

Nagator o oczach gorejących błękitem

Prawdziwe oblicze Władcy Błaznów

ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

Janusz Piszczek

Uzupełnienie maja

Prezydent von Dyzma – Marcin Wolski
Data wydania: 20 maja 2013
Wydawca: Zysk i S-ka
Numer. Laboratorium nr 8 – Marcin Wolski
Data wydania: 20 maja 2013, Wznowienie
Wydawca: Solaris
Cena: 29,99
Złodzieje Planet (The Planet Thieves) – Dan Krokos
Data wydania: 21 maja 2013
Wydawca: Drageus Publishing House
Adamantowy miecz – Dominik Sokołowski
Data wydania: 21 maja 2013
Wydawca: Rebis
Cena: 34,90

Złoty wiek SF. Tom 2
Data wydania: 28 maja 2013
Wydawca: Solaris
Cena: 31,90
Tancerze Burzy (Stormdancer) – Jay Kristoff
Data wydania: 29 maja 2013
Wydawca: Buchmann
Cena: 29,90
Cztery pory roku (Different Seasons) – Stephen King
Data wydania: czerwiec 2013, Wznowienie
Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz
Dziewczyna, która pokochała Toma Gordona
(The Girl Who Loved Tom Gordon) – Stephen King
Data wydania: maj/czerwiec 2013, Wznowienie
Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz
Sklepik z marzeniami (Needful Things) – Stephen King
Data wydania: czerwiec 2013, Wznowienie
Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Wstępne zapowiedzi czerwca

Diablo III: Gdy zapada ciemność, rodzą się bohaterowie (Diablo III: Heroes Rise, Darkness Falls)
Data wydania: 5 czerwca 2013
Wydawca: Fabryka Słów
Cena: 37,90

Tracę ciepło – Łukasz Orbitowski
Data wydania: 6 czerwca 2013, Wznowienie
Wydawca: Wydawnictwo Literackie
Cena: 44,90

Święty Wrocław – Łukasz Orbitowski
Data wydania: 6 czerwca 2013, Wznowienie
Wydawca: Wydawnictwo Literackie
Cena: 39,99

Joyland (Joyland) – Stephen King
Data wydania: 6 czerwca 2013
Wydawca: Prószyński i S-ka
Cena: 35,90

Zagłada (Annihilation) – Drew Karpyshyn
Data wydania: 11 czerwca 2013
Wydawca: Amber
Cena: 37,80

Przebudzenie Lewiatana. Część 2 (Leviathan Wakes) – James S.A. Corey
Data wydania: 14 czerwca 2013
Wydawca: Fabryka Słów

Ocean na końcu ulicy (Ocean at the End of the Lane) – Neil Gaiman
Data wydania: 19 czerwca 2013
Wydawca: MAG
Cena: 29,99

Ruiny (The Ruins) – Orson Scott Card
Data wydania: 20 czerwca 2013
Wydawca: Prószyński i S-ka
Cena: 35,—

Klasyka rosyjskiej SF. Tom 1
Data wydania: 20 czerwca 2013
Wydawca: Solaris

Złoty wiek SF. Tom 3
Data wydania: 26 czerwca 2013
Wydawca: Solaris

WWW.Wolność (WWW: Wonder) – Robert J. Sawyer
Data wydania: 27 czerwca 2013
Wydawca: Solaris
Wojna w blasku dnia. Księga II (Daylight War) – Peter V. Brett
Data wydania: 28 czerwca 2013
Wydawca: Fabryka Słów
Kudłacze i inni ludzie (Fuzzies and Other People) – H. Beam Piper
Data wydania: 28 czerwca 2013
Wydawca: Solaris

4 po północy (Four Past Midnight) – Stephen King
Data wydania: czerwiec 2013, Wznowienie
Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz
Marzenia i koszmary (Nightmares and Dreamscapes) – Stephen King
Data wydania: czerwiec 2013, Wznowienie
Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz
Po zachodzie słońca (Just After Sunset) – Stephen King
Data wydania: czerwiec 2013
Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Uciekinier (The Running Man) – Stephen King
Data wydania: czerwiec 2013, Wznowienie
Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz
Black Out (Black Out) – Andreas Eschbach
Data wydania: czerwiec 2013
Wydawca: Jaguar
Wurt (Vurt) – Jeff Noon
Data wydania: czerwiec 2013, Wznowienie
Wydawca: MAG
Król Cierni (King of Thorns) – Mark Lawrence
Data wydania: czerwiec 2013
Wydawca: Papierowy Księżyc
Strażnik mroku (The Dusk Watchman) – Tom Lloyd
Data wydania: 2013
Wydawca: Rebis

Zwiastuny burzy (A Rising Thunder) – David Weber
Data wydania: czerwiec 2013
Wydawca: Rebis
Niszczyciel światów (Destroyer of Worlds) – Larry Niven, Edward M. Lerner
Data wydania: czerwiec 2013
Wydawca: Solaris

NIUSY

NOMINACJE DO „ŻUŁAWSKIEGO"

18 kwietnia 2013 roku ogłoszone zostały w Warszawie nominacje do tegorocznej Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego. Lista utworów nominowanych: Anna Kańtoch *Czarne*, Robert M. Wegner *Niebo ze stali*, Łukasz Orbitowski *Widma*, Wit Szostak *Fuga*, Marek Huberath *Portal zdobiony posągami*, Jarosław Grzędowicz *Pan Lodowego Ogrodu tom 4*. Uroczystość ogłoszenia laureatów Nagrody odbędzie się 24 września o godzinie 17:00 w warszawskim Domu Literatury. Podczas spotkania wygłoszony zostanie wykład Michała Cetnarowskiego pt. „Polska literatura fantastycznonaukowa od Żuławskiego do Dukaja".

wg: www.gildia.pl

KOLEJNY NEKROLOG W TYM PÓŁROCZU...

Zmarł Piotr Nowiński, współtwórca strony fantastykapolska.pl. Krewnym oraz przyjaciołom Logana składamy szczere kondolencje.

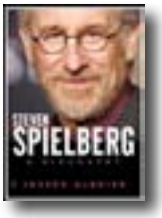
GKF

NOWOŚCI EPIZODU VII

Lucasfilm ogłosił, że siódmy epizod *Gwiezdnych Wojen* zostanie wyprodukowany w Wielkiej Brytanii (notabene Brytyjczycy byli zaangażowani w tworzenie wszystkich poprzednich części), wyreżyseruje go (związany ze *Star Trekiem*) J.J. Abrams, za scenariusz odpowiada Michael Arndt (*Niepamięć*, druga część *Igrzysk Śmierci*), muzykę zaś skomponuje John Williams.

wg: www.gildia.pl

BIOGRAFIA SPIELBERGA



Po seriach *Gwiazdy sportu* oraz *Gwiazdy sceny* przyszła kolej na filmowców: na sierpień wydawnictwo Anakonda zapowiada wydanie pierwszej biografii w nowej serii *Gwiazdy filmu* – książki *Steven Spielberg* autorstwa Josepha McBride'a.

wg: www.gildia.pl

PROMOCYJNA WIZYTA

W ramach promocji trzeciego sezonu serialu HBO *Gra o tron* do Polski przyjechało troje aktorów: Maisie Williams (Arya Stark), Liam Cunningham (Davos Seaworth) i Alfie Allen (Theon Greyjoy).

wg: www.gildia.pl

ŚWIT PO GENEZIE

Akcja *Dawn of the Planet of the Apes* będzie się toczyła 15 lat po wydarzeniach z *Genezy planety małp*. Ceasar i jego małpi kompani uczą się wciąż nowych rzeczy. W filmie zobaczymy, jak nacja inteligentnych małp rośnie w siłę oraz jak kruchy jest pokój, jaki zawarła z resztkami ludzi, którzy przetrwali wypuszczony kilka lat wcześniej wirus.

wg: www.gildia.pl

TRZECI – I REKORDOWY!

Iron Man 3 w każdym kraju zalicza rekordowe otwarcie. Filmem zachwyca się publiczność, doceniają go krytycy. Nie inaczej stało się w Polsce.

wg: www.gildia.pl

DRACULA PO RAZ N-TY

Studio Universal zapowiedziało światową premierę nowego obrazu ze słynnym wampirem w roli głównej. Najnowsza produkcja nawiąże do początków hrabiego – ukazując kształtowanie się Draculi. Dużą inspirację stanowić będzie oryginalna powieść, ale również spisane historie o Władzie Palowniku – postać literacka ma być więc zmieszana ze swym historycznym protoplastą. Cała opowieść zostanie osadzona w scenerii średniowiecza. Film trafi do światowych kin w pierwszej dekadzie sierpnia przyszłego roku.

wg: www.gildia.pl

PRZYPOMINA SIĘ OSTATNIA PRÓBA Z LEMOWSKIEGO *POWROTU Z GWIAZD*

W sieci zadebiutował plakat i 16-sekundowy wstęp do zwiastuna widowiska sci-fi *Grawitacja*. Bohaterowie, grani przez George'a Clooneya i Sandrę Bullock, zostaną wystawieni w filmie Alfonso Cuarona na ciężką próbę charakterów. Uczestnicy misji wahadłowca tuż przed powrotem na Ziemię muszą udać się na ostatni rutynowy obchód w przestrzeń kosmiczną; gdy wahadłowiec ulegnie zniszczeniu – dwójka bohaterów zacznie dryfować w przestrzeni kosmicznej... Film wejdzie na światowe ekrany (w wersji 3D oraz w kinach Imax) w początkach października.

wg: www.gildia.pl

PO REMAKE'U I SEQUELU – PREQUEL

Wygląda na to, że kultowy film Stanleya Kubricka wg Stephena Kinga doczeka się prequela. Podobno scenarzysta Glen Mazzara dostał propozycję napisania scenariusza. Realizacją produkcji ma zająć się Warner Bros. Nie wiadomo jeszcze, kto będzie reżyserem tego obrazu. *Lśnienie* Stanleya Kubricka miało swoją premierę w 1980 r.

wg: www.gildia.pl

NIECH MOC (I FORSA) BĘDZIE Z NIM!

Stanisław Mąderek, utalentowany reżyser i scenarzysta, własnymi środkami kręci pełnometrażowy film science fiction – zatytułowany Gwiazdy w czerni. W zebraniu funduszy na postprodukcję ma pomóc społeczność internetowa; w akcję pomocy zaangażowali się też m.in.: Michał Żebrowski, Piotr Fronczewski, Katarzyna Bujakiewicz, Jolanta Fraszyńska i wielu innych aktorów.

wg: www.gildia.pl

NOWY FILM RODZEŃSTWA WACHOWSKICH

Potwierdzono rozpoczęcie zdjęć do nowej produkcji Lany i Andy'ego Wachowskich *Jupiter Ascending*. Akcja epickiej opowieści zaprowadzi widzów od ulic Chicago aż do odległych galaktyk. Światowa premiera filmu zapowiedziana jest na 25 lipca 2014 roku.

wg: www.gildia.pl

ŚWITEŹ NA EKRANACH

25 kwietnia, w warszawskim kinie Iluzjon, odbyła się uroczysta premiera Świtezi Kamila Polaka wg romantycznej ballady Adama Mickiewicza. Ta animacja już reprezentowała Polskę w Konkursie Filmów Krótkometrażowych na Berlinale 2011. Film Polaka otrzymał również prestiżowe wyróżnienia na innych międzynarodowych festiwalach. Do najważniejszych nagród dla Świtezi

należy m.in. Srebrny Lajkonik na 51. Krakowskim Festiwalu Filmowym, czy nagroda za najlepszy debiut na jednym z najważniejszych festiwali animacji na świecie – w Annecy. Kamil Polak studiował na Wydziale Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie oraz na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej PWSFTviT w Łodzi. Za jedno ze swoich najważniejszych osiągnięć zawodowych uważa poprowadzenie zespołu grafików i animatorów komputerowych przy tworzeniu efektów komputerowych do głośnego lalkowego filmu animowanego Piotruś i Wilk. Tamten film zdobył nagrodę Amerykańskiej Akademii Filmowej w 2008 roku oraz nagrodę publiczności i nagrodę główną na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Annecy (2007 r.)

wg: www.gildia.pl

NOWA PUBLIKACJA O KOMIKSIE

Książka Jerzego Szyłaka *Komiks w szponach miernoty* – której promocja odbyła się w maju, m.in. na terenie jego macierzystego Uniwersytetu Gdańskiego – nie tyle opowiada o komiksie jako takim, co o badaniach krytycznoliterackich nad tą dziedziną sztuki.

jpp

IV WARSZAWSKIE TARGI KSIĄŻKI

...odbyły się w dniach 16–19 maja – po raz pierwszy na Stadionie Narodowym.

wg: www.targi-ksiazki.waw.pl

A NIE ZAPŁACZĄ „ZIEMIO UTRACONA"?

Już jakiś czas temu pojawiły się informacje o holenderskiej inicjatywie polegającej na zorganizowaniu telewizyjnego reality show pokazującego przebieg kolonizacji Marsa. Od 22 kwietnia, kiedy zaczęto zbierać chętnych, zgodziły się tysiące osób gotowych opuścić Ziemię i przenieść się na Marsa. Przedsięwzięcie jest realizowane przez organizację non-profit o nazwie Mars One. Celem jest wysłanie czwórki kolonistów z biletem w jedną stronę, którzy spróbują zbudować na Czerwonej Planecie pierwszą ludzką kolonię. Do lądowania człowieka na Marsie miałoby dojść w ciągu następnych dziesięciu lat. Potem – co dwa lata mają dolatywać kolejni koloniści, którzy będą mieli ze sobą pakiety startowe umożliwiające rozszerzenie kolonii. Wybrani kandydaci zostaną zaproszeni do dalszych testów.

jpp

MULTIMEDIALNY *WIEDŹMIN* UDEKOROWANY

Na Zamku Królewskim prezydent Rzeczypospolitej Polskiej wręczył założycielom CD Projekt – Michałowi Kicińskiemu i Marcinowi Iwińskiemu – oraz szefowi studia CD Projekt RED – Adamowi Badowskiemu – Krzyże Kawalerskie Orderu Odrodzenia Polski. Odznaczenia zostały wręczone za „wybitne zasługi w działalności na rzecz rozwoju przedsiębiorczości polskiej".

jpp

ZAPROSIMY ICH NA NORDCON?

Rysujący robot Caliope stworzony przez wrocławskich studentów został wybrany najlepszą maszyną w kategorii artBot Painting na największych zawodach robotycznych na świecie, które odbyły się w San Francisco. W RoboGames 2013 wzięli udział członkowie Koła Naukowego Robotyków KoNaR z Politechniki Wrocławskiej. Oprócz Caliope sukcesem okazał się także robot Trzecie Prawo Muprhy'ego, który zajął drugie miejsce w kategorii Follow The Line oraz robot uRUdy, który osiągnął czwarte miejsce w kategorii Microsumo. Robogames to największe na świecie zawody robotyczne. Zawodnicy biorący w nich udział rywalizują w ponad pięćdziesięciu konkurencjach, prezentując różne typy robotów.

wg: www.gazetawrocławska.pl

W KWESTII FORMALNEJ

Pisaliśmy już o tym na stronie internetowej GKF-u, ale na wszelki wypadek przypominamy: z formy książkowej (klejenie z grzbiecikiem) „Informator" wrócił do formy zeszytowej (zszywanie bez grzbieciku). Takie rozwiązanie komplikuje skład i w związku z tym wydłuża prace nad drukowaną wersją naszego periodyku, jest jednak odczuwalnie tańsze. Prosimy o wyrozumiałość i cierpliwość.

red.

OKRUCHY OGANA

KORESPONDENCJA 41

PRZY POP-MUZYCE O FANTASTYCE 2

Temat motywów sf&f&h pojawiających się w polskiej muzyce popularnej lat 70. i 80. XX wieku trudno wyczerpać jednym tylko tekstem, poświęconym w dodatku dokonaniom konkretnego zespołu. Wydaje mi się on jednak na tyle ciekawy, że podejmuję na nowo sentymentalną podróż do krainy muzyki mego dzieciństwa i wczesnej nastoletniości, by niektórym przypomnieć, a innym – przekazać garść informacji o związkach powstającej wówczas muzy z naszymi ulubionymi gatunkami. (Mam tu na myśli raczej semiotyczną wykładnię tej kategorii, bo wg teorii literatury sf, f i h gatunkami nie są). Kolejność, w jakiej będą się pojawiać wybrane przeze mnie utwory, jest najzupełniej przypadkowa; nie ma związku ani z chronologią, ani tym bardziej nie decydowało o niej moja mniejsza lub większa nimi fascynacja przed 30 laty.

Zacznę nieprzypadkowo od piosenki „Budki Suflera" i Felicjana Andrzejczaka (z udziałem Urszuli) *Noc komety*. Utwór ten jest coverem piosenki *Time to turn* niemieckiej progrockowej grupy „Eloy" i zdaniem wielu słuchaczy uchodzi nawet za lepszy od oryginału. Rzeczywiście, cokolwiek by mówić o Romualdzie Lipko, to facet ma naprawdę fenomenalny słuch muzyczny i nieprzeciętny talent aranżerski. W dodatku całkiem sprawnie wywija na klawiszach i jak już coś mu wpadnie do ucha, to naprawdę potrafi zrobić z zasłyszanych dźwięków przebojową piosenkę. Tekst opowiada o kosmicznej zagładzie spowodowanej uderzeniem w ziemię komet i deszczem meteorów. Co prawda nie wiadomo, czy dzieje się to naprawdę, czy jedynie w rozgorączkowanym umyśle podmiotu lirycznego, nie mniej śmiało można tę wizję zaliczyć do katastroficznego nurtu sf i tak też chyba przez długi czas ta piosenka funkcjonowała. Aż nadszedł świt 15.II.2013 roku – i „ognistych meteorów deszcz" nawiedził syberyjskie miasto Czelabińsk. Na szczęście z gazet nie dowiedzieliśmy się, że ktoś przeżył swoją śmierć, chociaż 1,5 tysiąca rannych to nie jest wcale mało. Swoją drogą: musi coś być w tej Syberii, że te meteoryty tak przyciąga. No i chyba nieprzypadkowo katastrofa miała miejsce w… lutym.

Noc komety to nie jedyna wycieczka „Budki" na obszary fantastyki. Prawdziwy majstersztyk i jeden z najgenialniejszych kawałków polskiego rocka to gotycka ballada

Jest taki samotny dom. Co tu dużo gadać, ile razy słyszę refren tej piosenki, ciary chodzą mi po plecach. Kto, no pytam się, kto w kilku wersach potrafił tak dojmująco oddać klimat romantycznej frenezji rodem z obrazów Fussliego czy Friedricha i kto potrafił wyśpiewać je sugestywniej niż Urszula (przy całym szacunku dla „Alibabek", które śpiewały podczas pierwszego nagrania tego utworu):

A po nocy przychodzi dzień,
A po burzy spokój.
Nagle ptaki budzą mnie,
Tłukąc się do okien.

Skoro już tyle razy padło tutaj imię Urszuli, to warto wspomnieć i o jej repertuarze. Może nie ma w nim za wiele fantastyczności, a na pewno utworów, które w całości korzystałyby z dobrze nam znanych motywów, niemniej jednak i w jej piosenkach pojawiają się wpływy naszych ulubionych gatunków. W *Malinowym królu* na przykład tytułowa postać jest kimś pomiędzy Królem Olch a Oberonem ze *Snu nocy letniej* i to na długo przed Sapkowskim, który w pięcioksięgu o wiedźminie skontaminował tych bohaterów w osobie władcy elfów Auberona. *Totalna hipnoza* (z jej debiutanckiej płyty) to utwór o uzależnieniu od środków rozszerzających percepcję, które są jednak „klatką bez dna". *Podwórkowa kalkomania* mówi o potrzebie oderwania się od szarej rzeczywistości PRL niczym z kart socjologicznej sf tamtego czasu. Nota bene niemal cała płyta *Malinowy król* poświęcona jest poszukiwaniom sposobu na przezwyciężenie beznadziei życia w schyłkowym prylu, a wszystko to w lekkiej, electro-popowej formie. Może dlatego niezbyt się te piosenki docenia i poważa. A szkoda, bo jeśli orzeł może – to czemu Urszula nie?

Z „Budką Suflera" śpiewała też Izabela Trojanowska, ale utwór, o którym chcę tu wspomnieć, pochodzi z jej solowej dyskografii. Chodzi oczywiście o *Karmazynową noc* – wampiryczny obrazek nawiązujący luźno do filmu Polańskiego *Nieustraszeni łowcy wampirów, albo: przepraszam, ale pana zęby tkwią w mej szyi.* Tekst przedstawia scenę balu wampirów oraz innych monstrów popkultury. Zaśpiewany bardzo sugestywnie i zmysłowo, okraszony nastrojowymi efektami (bicie dzwonów, potępieńcze jęki), do dziś zachowuje świeżość. Trzeba tu koniecznie dodać, że nie było to pierwsze spotkanie Trojanowskiej z wampiryzmem. W listopadzie 1980 roku w Teatrze Telewizji pokazano adaptację powieści Josepha Sheridana *Le Fanu Carmilla* w reżyserii Janusza Kondratiuka z absolwentką wokalno-aktorskiego studium przy Teatrze Muzycznym w Gdyni w roli głównej. Byłem za mały, by móc tę *Kobrę* oglądać, ale pamiętam

wrażenie, jakie wówczas ona zrobiła. Media pełne były entuzjastycznych komentarzy,

a Trojanowska na długo zyskała opinię wampa. Niestety, telewizja jakoś nie kwapi się do przypomnienia tego spektaklu. Ciekawe, czy w ogóle zachowała się jakaś jego kopia.

Za największą polską gwiazdę synth-popu w tamtym czasie uchodziła oczywiście grupa „Papa Dance", ale elektroniczne brzmienia były w pierwszej połowie lat 80. dosyć popularne w polskiej muzyce rozrywkowej. Byliśmy wtedy już po wielkich koncertach niemieckich gigantów muzyki elektronicznej: „Kraftwerk" (1981), „Tangerine Dream" (1983) i Klausa Schulze (1983). Z Zachodu mimo żelaznej kurtyny zaczęły docierać do Polski produkcje brytyjskiej sceny synth-popowej (nb. jej rozwój wiąże się m.in. z koncertową trasą „Kraftwerku" z roku 1975 oraz rosnącą popularnością filmowej fantastyki – polecam *Synth Britannia*, świetny dokument BBC na ten temat Synth). Wszystko to nie mogło pozostać bez wpływu na powstającą wówczas w Polsce muzykę. Nie tylko pojawili się artyści tacy, jak Marek Biliński czy Władysław Komendarek, ale i w popie zaczęto śmielej używać do akompaniowania instrumentów klawiszowych.

Na fali zainteresowania możliwościami syntezatorów wypłynął m.in. Kapitan Nemo, chyba pierwszy w Polsce – jak to się teraz nazywa – projekt, którego instrumentarium składało się wyłącznie z parapetów. W utworach Bogdana Gajkowskiego motywy związane z fantastyką pojawiają się dosyć często. Weźmy dla przykładu jego największy przebój: *Twoja Lorelei*. To bezpośrednie nawiązanie do romantycznego niemieckiego mitu o zamienionej w syrenę zdradzonej kochance, która zwodziła na skały pływających po Renie rybaków (*popłyniesz i zginiesz / aż na życia skraj*). Większość fantastycznych produkcji Kapitana odwołuje się jednak do motywów socjologicznej sf. I tak *Elektroniczna cywilizacja* to satyra na rosnący udział e-gadżetów w życiu współczesnego człowieka (mówimy tu o latach 80., kiedy te zabawki miały naprawdę solidne rozmiary); *Videonarkomania* przestrzegała przed uzależnieniem od środków obrazowego przekazu; *Zimne kino* to smutna przypowieść o poszukiwaniu w filmowych dziełach namiastki lepszego niż peerelowskiego życia (o *Zeligu* nikt wówczas jeszcze w Polsce nie słyszał, a *Ucieczki z kina Wolność* nie można było sobie nawet wyobrazić). Minimalistyczny styl kompozycji i niski, monotonny głos wokalisty świetnie sprawdziły się w tych ponurych utworach. O twórczości faceta w berecie mówiono wówczas

z przekąsem, podobnie jak o dokonaniach PD, ale dziś – mimo znacznego postępu w dziedzinie muzycznej produkcji oraz pełnego otwarcia na nowinki ze świata – próżno szukać równie oryginalnych piosenek. O tekstowej bylejakości współczesnego popu nie ma nawet co mówić!

Innym ciekawym muzycznym eksperymentem w pierwszej połowie lat 80. XX wieku były synth-popowe wycieczki grupy „2+1". Zespół – znany jako twórca takich ogniskowo-turystycznych piosenek jak *Iść w stronę słońca* czy *Chodź, pomaluj mój świat* oraz dyskotekowego hitu na rynki walutowe *Easy come, easy go* – w pewnym momencie swojej kariery zaprzągł do pracy syntezatory, obdarowując zaskoczonych słuchaczy kilkoma niezłymi kawałkami. Charakterystyczną dla tego okresu ich twórczości, a przede wszystkim interesującą dla nas, jest piosenka *XXI wiek*. Była to próba wyobrażenia sobie życia w świecie za kilkanaście lat (piosenka powstała w roku 1983), bardzo zresztą udana, chociaż głównie muzycznie (klawisze brzmią w tym kawałku naprawdę nieźle), bo w warstwie tekstowej dominował raczej banał i naiwny optymizm (*bajeczny czas / dla wszystkich nas*).

Na zakończenie nie sposób nie wspomnieć o trójmiejskiej gwieździe polskiego popu, czyli grupie „Kombi". Dowodzona przez świetnego kompozytora i klawiszowca Sławomira Łosowskiego uraczyła nas licznymi przebojami śpiewanymi wówczas jak Polska długa i szeroka. Z jej repertuaru na naszą szczególną uwagę zasługuje piosenka *Inwazja z Plutona*, będąca opisem najazdu złowrogich kosmitów. W repertuarze „Kombi" było także kilka utworów instrumentalnych, a niektóre można śmiało wrzucić do worka z muzyką inspirowaną sf, np. *Bez ograniczeń energii* (znany bardziej jako muzyczna czołówka programu *5-10-15*), *Zaczarowane miasto* czy *Komputerowe serce*.

Tych kilkanaście przykładów uświadamia, że – szukając motywów charakterystycznych dla naszych ulubionych gatunków – nie możemy się ograniczać wyłącznie do literatury, malarstwa, kina czy gier, ale powinniśmy się pochylić także nad twórczością muzyczną skierowaną do szerokiego grona odbiorców (nie wspominam tu o gatunkach bardziej niszowych, np. o heavy metalu, który magią i grozą często wręcz ocieka). Tymczasem przypominam, że 28 czerwca w Poznaniu z pierwszym w Polsce koncertem 3D wystąpi wspomniana tu już grupa „Kraftwerk". Ponieważ tematem tegorocznego „Nordconu" są roboty, trójwymiarowe show niemieckich energetyków będzie wspaniałym preludium naszego sztandarowego konwentu. Lepsze trudno sobie wymarzyć!

Wasz wielkokacki korespondent

PATRZĄC Z UKOSA (21)

Andrzej Prószyński

Wersja nieoficjalna (2)

W poprzedniej części tego artykułu („Informator" #283) omówiłem pierwszą część wywiadu z Douglasem Dietrichem, który w bazie wojskowej Presidio w San Francisco był odpowiedzialny za niszczenie ściśle tajnych dokumentów. Wyłania się z nich inny od oficjalnego obraz najnowszej historii, w którym III Rzesza nie przegrała wojny, lecz za wiedzą i zgodą Aliantów przeniosła się na Antarktydę, a potem do *Unterlandu*. Kolejne dwie części wywiadu (które poznałem później) zdradzają więcej szczegółów; otrzymały też nieoczekiwane wsparcie ze strony artykułu *Nasza prawdziwa „wojna światów"* autorstwa Franka Josepha (*Nexus* 2/2013). Ta ostatnia pozycja oparta jest na źródłach, które się zachowały, dlatego porównanie obu wypowiedzi jest szczególnie interesujące. Od razu też dodam, że omawiane artykuły nie są sprzeczne ze sobą, choć różnią się końcowymi wnioskami.

Zacznijmy od niemieckiej ekspedycji antarktycznej (17.XII.1938 – 11.IV.1939) pod dowództwem kapitana Alfreda Ritschera. Jej oficjalnym celem było ustanowienie stacji wielorybniczej w celu uniezależnienia się Niemiec od norweskiego monopolu na olej wielorybi, stosowany wówczas do wyrobu margaryny i mydła. Jeśliby temu uwierzyć, to wybór miejsca pod bazę okazałby się wyjątkowo złośliwy: ekspedycja wylądowała bowiem na Ziemi Królowej Maud, uważanej przez Norwegię od 1938 r. za jej terytorium zależne (ma nawet własną flagę i herb przy zerowej populacji, jak donosi Wikipedia). Na tym oczywiście nie koniec. Niemcy zaanektowali sporą część norweskiego terenu (20°E-10°W, mapki obok), zatykając hitlerowskie flagi wzdłuż wybrzeża, a kilkaset dalszych

zrzucając z samolotów w głębi lądu. Obramowane w ten sposób terytorium nazwali Nową Szwabią (*Neuschwabenland*) – głównie dlatego, że nazwę *Schwabenland* nosił statek ekspedycji.

Podczas lotów wodnosamolotami *Passat* i *Boreas* nakręcono kolorowy film oraz wykonano dziesiątki tysięcy zdjęć na obszarze niemal miliona kilometrów kwadratowych. Dokonano przy tym wielu odkryć geograficznych, w tym *antarktycznej anomalii* o powierzchni ponad 700 km^2, obejmującej trzy duże i kilka mniejszych jezior ogrzewanych geotermalnie, zarośniętych glonami i połączonych z morzem (teren ten odkryli ponownie Amerykanie podczas operacji *Highjump*, o której piszę poniżej).

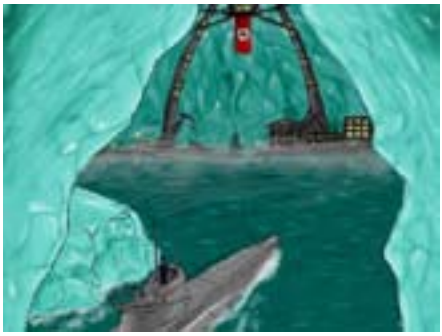
Jak widać z tego krótkiego opisu – odnaleziony obszar

nadawał się idealnie na bazę, choć raczej nie statków wielorybniczych, tylko U-bootów, co można zobaczyć na obrazku obok, dostępnym w Internecie jako plik zatytułowany *Welcome_to_New_Swabia_by_Mozgan.jpg*. Frank Joseph, autor artykułu, który tu referuję, uważa, że nic takiego nigdy nie miało miejsca, gdyż losy wszystkich istniejących U-bootów zostały poznane do końca. Czy aby na pewno?

Interesujące jest to, że przed wyruszeniem na wyprawę członkowie załogi *Schwabenlandu* spotkali się w Berlinie z admirałem Richardem E. Byrdem na zebraniu Niemieckiego Towarzystwa Badań Polarnych. Słynny amerykański odkrywca był nawet zaproszony do udziału w wyprawie, z żalem musiał jednak odmówić z powodów politycznych. Tej sytuacji smaku dodaje fakt, że admirał Byrd stanął po wojnie niejako po przeciwnej stronie barykady, dowodząc wojskową wyprawą antarktyczną pod nazwą *Highjump*.

Douglas Dietrich, jak pisałem w pierwszej części artykułu, twierdzi, że operacja była skierowana przeciw niemieckim nazistom, którzy osiedlili się na Antarktydzie. Frank Joseph natomiast uważa, że akcja była wymierzona w Obcych, których odkryła niemiecka ekspedycja – o czym doniósł po wojnie staremu przyjacielowi-polarnikowi (Byrdowi) kapitan Alfred Ritscher. Jak zobaczymy – teoria ta nie jest pozbawiona podstaw, choć z drugiej strony i tutaj (jak zawsze) kij ma dwa końce.

Armada statków i samolotów zaangażowana w operację *Highjump* nosiła kodową



nazwę *Task Force 68* i składała się m. in. z lotniskowca, dwóch niszczycieli, dwóch baz hydroplanów, okrętu podwodnego, tankowców, lodołamaczy, 112 samolotów i 4700 żołnierzy. Trochę dużo jak na wyprawę oficjalnie naukową, nieprawdaż? W Sylwestra 1946 r. okręty wpłynęły na Morze Rossa, leżące po przeciwnej stronie kontynentu niż Nowa Szwabia, z zamiarem pozostania na Antarktydzie przez 6–8 miesięcy. Jednakże już po 8 tygodniach misja została przerwana, a okręty wycofały się do kilku portów chilijskich. Tamtejsze gazety, powołując się na wypowiedzi uczestników wyprawy, donosiły, że ekspedycja *popadła w kłopoty* i miała *wiele ofiar śmiertelnych*. Admirał Byrd natomiast oświadczył w wywiadzie (5.III.1947 r.), że *w przypadku nowej wojny Stany Zjednoczone mogą być atakowane przez latające obiekty, które mogą przemieszczać się od bieguna do bieguna z niesamowitą prędkością*. Była to jego ostatnia wypowiedź na ten temat, gdyż po przesłuchaniu w Waszyngtonie operacja *Highjump* została utajniona, a Byrd podobno popadł w niełaskę z powodu klęski wyprawy i (zapewne) zbyt długiego języka.

Później napiszę, co w tej sprawie ma do powiedzenia Douglas Dietrich, zacznę zaś od przekazu Franka Josepha, opartego na filmie dokumentalnym pokazanym podobno przez moskiewską telewizję w 2007 roku i bazującym na materiałach wywiadu ZSRR. Otóż rankiem 17.I.1947 r. z niszczyciela *USS Brownson* zaobserwowano światła na horyzoncie,

a trzy godziny później pięć świecących obiektów przeleciało nad okrętem na wysokości ok. 200 m, nie ponosząc strat mimo intensywnego ostrzału. Przez kilka następnych tygodni trwały potyczki ekspedycji ze światłami, skutkujące dziesiątkami zabitych i rannych. Kiedy zapadła decyzja o odwrocie, ataki przybrały na sile. Według relacji świadka – świetlista kula wystrzeliła z wody obok okrętu, przeleciała pomiędzy masztami i zestrzeliła jakimś typem promieni samolot, który akurat wtedy wystartował z pokładu. Natomiast 10 mil dalej został zatopiony torpedowiec.

Anonimowy raport, sporządzony po powrocie wyprawy, stwierdza podobno, że aż połowa wodnosamolotów i śmigłowców Byrda została zniszczona, a on sam z trudem uniknął zestrzelenia. Podczas tego lotu zaliczył ponad trzygodzinny epizod utraconego czasu, co oficjalnie przypisano utracie łączności. Frank Joseph jednak słusznie pyta, dlaczego w tym czasie nie skończyło mu się paliwo. Jak widać, przytoczone relacje zdają się wskazywać na pozaziemskie pochodzenie agresora, mielibyśmy więc do czynienia z wojną światów, a nie przedłużeniem II wojny światowej.

Oczywiście na tym sprawa się nie zakończyła. W tym samym roku, w czerwcu, miał miejsce incydent w Roswell. Frank Joseph twierdzi na podstawie zeznań byłych pracowników bazy, że zestrzelono wtedy aż dwa spodki, i to całkiem nowatorską metodą – za pomocą wiązek promieni radarowych. Co więcej: twierdzi też, że był to dopiero początek tajnej wojny z UFO prowadzonej przez USA, ZSRR oraz Wielką Brytanię. Jej uwieńczeniem był bezprecedensowy wspólny atak jądrowy na Nową Szwabię, w samym środku Zimnej Wojny, pod przykrywką Międzynarodowego Roku Geofizycznego (1.VII.1957 – 31.XI.1958). Zdetonowano wtedy trzy bomby na wysokości ok. 300 km nad celem (27. VIII., 30.VIII. i 6.IX.1958 r.), wywołując silne zakłócenia pola elektromagnetycznego. Jednakże w sprawie skutków tej operacji oraz dalszych losów *wojny światów* Frank Joseph rozkłada tylko bezradnie ręce.

Co innego Douglas Dietrich, który nie tylko dopisuje dalszy ciąg, ale wszystko, co do tej pory zreferowałem, odsyła do korekty. Zacznijmy od tego, że wyprawa kapitana Ritschera nie była pierwszą niemiecką ekspedycją antarktyczną, co jest powszechnie znane (np. z Wikipedii). Dietrich twierdzi, że Niemcy już wcześniej (1930 r.) założyli tam bazę, a więc (to już mój domysł) wyprawa z lat 1938-39 byłaby przede wszystkim odpowiedzią na roszczenia terytorialne Norwegii (od 1938 r.). Baza ta, a właściwie kolonia, mogła trwać i być rozbudowywana dzięki istnieniu na terenie Nowej Szwabii ogromnych jaskiń ogrzewanych geotermalnie. Niektóre z nich były tak wysokie, że padał w nich deszcz powstający ze skroplenia pary wodnej pod sklepieniem. Nie jest dla mnie jasne, czy osadnicy mieszkali w nich od początku – według Dietricha dopiero później (w 1997 r.) wszyscy przenieśli się do *Unterlandu*, znanego skądinąd pod nazwą *Agharta*, czyli systemu jaskiń stanowiącego podziemia naszej planety. Wejścia do niego (poza Antarktydą) znajdują się podobno w Tybecie (według legendy pod pałacem Potala w Lhasie), gdzie przed wojną szukały ich niemieckie ekspedycje, oraz w Alpach, a także prawdopodobnie na terytorium Niemiec.

Nowa Szwabia była enklawą rasy aryjskiej, oczkiem w głowie Himmlera i jego SS. Zrodziło to później pewne problemy genetyczne

związane z tzw. chowem wsobnym. Na szczęście dla kolonii w okresie powojennym miał miejsce ciągły dopływ świeżej krwi. Można słusznie zapytać – skąd? Odpowiedź jest być może szokująca: źródłem odnowy populacji była m. in. dezercja naukowców ze stacji antarktycznych. W lutym 2012 r. na przykład zniknął cały kilkuosobowy zespół Rosjan z rejonu jeziora Wostok. Podobno potem się odnaleźli, ale Dietrich twierdzi, że podstawiono na ich miejsce zespół oszustów i że Rosjanie zrobili coś takiego nie po raz pierwszy. Przypomnijmy sobie opowieść *agenta Schmitta* z pierwszej części tego artykułu o tym, jak pilnował pewnego lodowego obszaru nie po to, by nikogo nie wypuścić – przeciwnie, by nikogo nie wpuścić do środka!

Czas przejść do wątku, który Dietrich mocno eksponuje w swoim wywiadzie. Otóż twierdzi on, że nauka niemiecka w okresie okołowojennym wyprzedzała osiągnięcia reszty świata o jakieś 50 lat. Oprócz bomb atomowych naziści skonstruowali pierwsze na świecie komputery, mieli też zaawansowaną technikę rakietową (dla przykładu byli w stanie zbombardować zakłady przemysłowe, które Stalin przeniósł zapobiegliwie za Ural). Jednocześnie Niemcy mocno się starali, żeby w oczach aliantów pomniejszyć swoje możliwości. Dla przykładu Rudolf Hess przyleciał do Anglii bynajmniej nie po to, żeby negocjować układ pokojowy (co w owym czasie zakrawałoby na absurd), lecz by wmówić Aliantom, że tak naprawdę Niemcy nie mają żadnych prawdziwych rakiet (a więc Stalin kłamie, że zbombardowano mu fabryki za Uralem). Kiedy przewieziono go do USA, przekonał Vannevara Busha, twórcę pierwszego analogowego komputera w Stanach Zjednoczonych (1930 r.), że Niemcy są daleko w tyle za Ameryką w tej dziedzinie. Dalsze losy Hessa nie są znane, wiadomo jedynie, że nie spędził reszty życia w brytyjskim więzieniu, a potem w twierdzy Spandau, jak się oficjalnie twierdzi.

Kampania dezinformacyjna była kontynuowana także po wojnie. Dietrich podaje, że zarówno Wernher von Braun, jak i jego brat Magnus, który trafił do ZSRR, robili co mogli, żeby skierować narodowe programy rakietowe na fałszywe tory i nie dopuścić do utraty przewagi technicznej Nowej Szwabii (będącej czymś w rodzaju niemieckiej Strefy 51) nad resztą świata.

Pomówmy więc trochę o niemieckim sprzęcie latającym. Fabryki za Uralem były nękane przez tzw. *Sängery* (zapewne od Eugene Sängera, 1905-64), czyli bombowce zdolne do lotu poza atmosferą, mające ograniczoną skuteczność nalotów z uwagi na zbyt dużą wysokość bombardowania, ale za to duży zasięg. Była to więc technika kosmiczna, a właściwie jej margines, bowiem pierwszymi ludźmi w Kosmosie mieli być, według Dietricha, członkowie niemieckiego *Raummachtu*, czyli *Raummannerzy*. Jeśli zaś chodzi o mechanizmy ufopodobne – to nasz informator wymienia dwa ich rodzaje. Pierwszy z nich, *Feuerballs* (kule ognia), stanowił rodzaj powietrznych min będących flarami z magnezu o długim czasie palenia się i z kolcami wystającymi we wszystkich kierunkach. Piloci Aliantów często je spotykali i nazywali *foo-fighters*. Czy to przypadkiem nie one były stosowane w walce przeciw grupie Task Force 68?

Drugim rodzajem pojazdów, użytych przez nazistów w czasie operacji *Highjump*, były tak zwane *Flügelrady*, czyli dyskopodobne jednostki napędzane przez śmigła umieszczone dookoła kadłuba. Ponieważ można było montować na nich rakiety, były one w stanie dokonywać istnej masakry wśród wojsk inwazyjnych. Według Dietricha, podczas pominiętej całkowitym milczeniem lądowej części operacji, wśród śniegów Antarktydy zginęło 3500 żołnierzy piechoty morskiej (oprócz zespołu Task Force 68 w operacji *Highjump* brały udział okręty innych państw, a 3500 marines przerzucono

z Nowej Zelandii; w sumie w interwencję było zaangażowanych około 10 000 osób).

Po klęsce operacji antarktycznej nastąpił okres zwany *wojną powietrzną* lub *wojną dysków* – ale nie z Obcymi (jak u Josepha), tylko z siłami III Rzeszy z Nowej Szwabii. „The New York Times" doniósł, że w tym okresie nad USA zostały zniszczone lub zaginęły 204 myśliwce, natomiast z dokumentów palonych przez Dietricha w bazie Presidio wynika, że do połowy lat 50. w wojnie dysków zginęło 2000 pilotów.

Kres tej wojnie położyła dopiero zdecydowana (i w sumie jedyna udana) operacja z 1958 roku, o której pisałem powyżej, nosząca kryptonim *Argus*. Bezpośrednim powodem jej przeprowadzenia była obecność Niemców w przestrzeni okołoziemskiej, a przede wszystkim podejrzenie założenia przez nich bazy na południowym biegunie Księżyca (a jednak!). Jej położenie w strefie wiecznego zmierzchu (i na dodatek na dnie krateru) było podyktowane chęcią ochrony przed promieniowaniem słonecznym. Była to bardzo mała baza, lecz Amerykanie uznali ją za ogromne zagrożenie. Nicholas Christofilos, samorodny geniusz pracujący w Laboratorium Radiologicznym Lawrence w Livermore w Kalifornii, poproszony o konsultację, wymyślił sposób poskromienia niemieckiej aktywności kosmicznej poprzez wyżej opisane detonacje bomb jądrowych nad Antarktydą. Zgodnie z obliczeniami Christofilosa, radioaktywne szczątki zostały przechwycone przez ziemskie pole magnetyczne, tworząc sztuczny pas

Van Allena na wysokości od 200 mil (322 km) nad Antarktydą do 40 000 mil (64 440 km) w rejonie równika. W wyniku tego uległy uszkodzeniu wszystkie niemieckie sztuczne satelity, loty kosmiczne przez pewien czas stały się niemożliwe, a załoga bazy księżycowej po prostu zmarła z powodu braku zaopatrzenia z Ziemi. Wzrosła też jonizacja górnych warstw atmosfery, uniemożliwiając ewentualny odwet rakietowy z Nowej Szwabii. Przypuszczam, że bezpośredni impuls elektromagnetyczny wybuchów mógł uszkodzić także sprzęt kosmiczny pozostający w bazie, tym bardziej, że według innego źródła jeden z wybuchów miał być naziemny. W każdym razie od tej pory Niemcy już nigdy nie byli zdolni do eksploracji przestrzeni pozaziemskiej.

Ponieważ druzgocące skutki tej operacji były widoczne jak na dłoni, USA i ZSRR wprowadziły 31 października 1958 roku moratorium w sprawie rozmieszczania broni jądrowej w przestrzeni kosmicznej. Postanowiły także, że nigdy nie będą realizować wojskowych programów kosmicznych, ani zakładać baz na Księżycu (!). Zaś w roku 1959 państwa-uczestnicy Międzynarodowego Roku Geofizycznego podpisały układ, w którym zadeklarowano wykorzystanie Antarktyki wyłącznie do celów pokojowych, ogłoszono ją strefą neutralną i zdemilitaryzowaną oraz zakazano prób z jakimkolwiek rodzajem broni. Co w sumie wyglądało jak ceremonia pogrzebowa Nowej Szwabii.

Tymczasem rzekoma nieboszczka miała się całkiem nieźle. *Flügelrady* latały sobie, gdzie chciały, od czasu do czasu porywając ludzi w celach genetyczno-hodowlanych (to były te uprowadzenia przez UFO, które nie kończyły się powrotem delikwenta do domu). W roku 1965 spowodowały wielkie zaciemnienie północnego wschodu USA, wyłączając energię elektryczną w kilku stanach oraz części Kanady. Ta operacja była demonstracją siły, która miała powstrzymać Aliantów przed atakiem

na III Rzeszę, gdy ta przenosiła się do *Unterlandu*. Z drugiej strony od zakończenia wojny do 1997 r. (kiedy to III Rzesza wycofała się ostatecznie do *Agharty*) służby wywiadowcze USA utrzymywały stały kontakt z Nową Szwabią za pośrednictwem nazistów pozyskanych dzięki operacji *Paperclip* (oprócz naukowców trafiło wówczas za ocean całkiem sporo funkcjonariuszy SS i Gestapo zwerbowanych przez CIA). Kontakt ten był potrzebny III Rzeszy dla utrzymania wymiany handlowej – kolonia na Antarktydzie otrzymywała od Aliantów (w zamian za powstrzymanie się od wrogich działań) narzędzia do prac podziemnych, tkaniny, lekarstwa, towary luksusowe itp.; także produkty żywnościowe do czasu opracowania przez Niemców technologii upraw hydroponicznych. Wymiana ta miała miejsce także przed 1958 r., gdy równocześnie prowadzone były intensywne działania wojenne (!) – Alianci otrzymywali wtedy w zamian od Niemców informacje naukowo-techniczne. Czy zdziwicie się, jeśli podam za Dietrichem, że głowy państw nie miały o tym bladego pojęcia? W końcu jedna ze znanych teorii spiskowych głosi, że prezydent Kennedy musiał zginąć dlatego, że za bardzo naciskał na tajne służby, by zdradziły mu swoje tajemnice, a egzekucji w Dallas dokonał jeden z ochroniarzy. Czy nie jest więc miło pomyśleć, że dzięki Dietrichowi oraz „Informatorowi GKF" jesteśmy o wiele lepiej poinformowani niż najpotężniejsze światowe elity?

Kolonia w Nowej Szwabii była także (do czasu) infiltrowana przez wywiad USA. Dzięki temu wiemy, jak wyglądał nazistowski *Unterland*. Oddajmy głos Dietrichowi:

To, co mogłem zobaczyć, oglądając nagrania, które udało się wykonać nielicznym grupom zwiadowczym, wygląda jak oświetlony sztucznym światłem futurystyczny park rozrywki z napowietrznymi jednoszynowymi kolejkami pasażerskimi, jakie można zobaczyć na światowych targach. Są tam umieszczone u góry ogromne wypukłe paraboliczne lustra, które rozpraszają światło statycznych reflektorów skierowanych na nie z dołu (…).

Ich biurowe budynki wyglądają jak „odwrócone kapelusze" z ogrodami na dachu wykorzystującymi podziemne deszcze. (…) Światła zarysowują w tle warstwowe kompleksy zabudowań mieszkalnych o wysokości wieżowca rozmieszczone wzdłuż skalnych ścian. Jednym z głównych wyzwań jest zapewnienie przepływu powietrza, co wymusza stosowanie na masową skalę przemysłowych wentylatorów (…). Z drugiej strony, nie ma potrzeby martwienia się o zapewnienie ogrzewania, cienia czy ochrony przed wiatrem. Niezbędne są natomiast przezroczyste materiały, które umożliwiają maksymalne wykorzystanie światła. Widziałem strukturalny styl typu „rusztowania" wykonany z pleksiglasu, tkanin i lekkich papierowych paneli ściennych, takich jak japońskie ścianki zawieszone na nośnych ramach, które wznoszą się jak stalagmity, obsługiwane przez zewnętrzne windy.

Dokumentacja, którą kazano mi zniszczyć, dowodziła, że istnieje co najmniej 17 mniejszych jaskiń tej cywilizacji o rozmiarach Wielkiego Kanionu, a w całej ziemskiej skorupie są jeszcze setki innych zajętych wnęk połączonych wydrążonymi przejściami.

W innym miejscu Dietrich podaje, że *do roku 1980 ludność Unterlandu wzrosła pięciokrotnie, do 5 milionów tak zwanych „wewnątrzziemskich aryjczyków"*. Ponieważ dzięki badaniom genetycznym uzyskano możliwość wydłużenia czasu życia, władzę sprawował długo stary beton partyjny, nadając *Unterlandowi* (według słów Dietricha) pewne cechy Korei Północnej. Około roku 1997 Amerykanie stwierdzili, że doszło tam do jakiegoś powstania, po którym urwały się wszelkie dotychczasowe kontakty, choć już od wczesnych lat 90. zaczęły one tracić sens. Jak informuje Dietrich – *Unterlanderzy stawali się coraz dziwniejsi i obcy i uznano, że stają się inną ludzką rasą (…) Obecnie ci ludzie są tam biali – dosłownie biali, a ich oczy są przystosowane do*

wiecznego mroku. Prawdziwy triumf rasy aryjskiej, nieprawdaż?

Przejdźmy do podsumowania. Jak widać, Czytelnik ma do wyboru dwie wersje: jedną z Obcymi, a drugą z nazistami w rolach głównych. Która z nich jest prawdziwa? Może żadna? A gdyby okazało się, że obie? Ta ostatnia możliwość jest według mnie najbardziej interesująca, a na jej obronę znów podeprę się Dietrichem, który opowiada o kampanii propagandowej prowadzonej przez Josepha Goebbelsa. Głoszono w niej, że III Rzesza nawiązała kontakt z istotami pozaziemskimi, gdyż to właśnie Niemcy jako pierwsi wykorzystywali telewizję do transmisji ważnych uroczystości. Owe istoty mogły uznać tylko jeden rząd planetarny, a ponieważ z III Rzeszą skontaktowali się najpierw, wybór padł właśnie na nią. Na dowód prawdziwości swoich słów Goebbels przedstawiał *foo-fighters* jako statki pozaziemskie i w ten sposób jakoś udało mu się przekonać najpierw Anglików, a potem bardziej sceptycznych Amerykanów. Dietrich uważa to jedynie za genialną zagrywkę propagandową – ale jeśli tym razem się myli? Może słynne hasło *Gott mit uns* należy odczytywać *Kosmici są z nami*? Wygląda to na bardzo fascynującą możliwość – i mam nadzieję, że w tym się ze mną zgodzicie.

Andrzej Prószyński

http://matematyka.ukw.net.pl/ap/inny.html

PS Chciałbym zwrócić uwagę, że zmienił się adres mojej strony internetowej – człon „edu" został wymieniony na „net", czym ostatnio zostałem uszczęśliwiony na siłę. W związku z tym wszystkie cząstkowe adresy, które podawałem w poprzednich „Informatorach", wymagają analogicznej korekty.

PPS Wszystkie ilustracje, które tu wykorzystałem (z wyjątkiem mapek) pochodzą z artykułu *OVNI_nazis_La_base_secrete_allemande_en_Antarctique-4190539.html*, umieszczonego na stronie http://ufotopsecret.over-blog.com/. Jeśli ktoś zna język Moliera i Asteriksa, może tam wyczytać wiele interesujących rzeczy na poruszone powyżej tematy, każdy zaś może obejrzeć imponujący zestaw rysunków oraz zdjęć. Polecam zwłaszcza wyczerpujący i bogato ilustrowany wykaz niemieckich latających dysków, w tym *RFZ* (*Rund Flugzeuge*) 1-6, *Vril* 1-9, *Haunebu* I-IV, a także cygaro *Andromeda* (nie ma za to dzwonopodobnego *Die Glocke*, ani też *Flügelradów*).

Ten artykuł, wyciągnięty na chybił-trafił z nieprzebranego mnóstwa innych, składa się na nieodparte wrażenie, że WSZYSTKO JUŻ NAPISANO. Ponieważ zostałem tym dotknięty – **kończę niniejszym artykułem cykl *Patrząc z ukosa***.

Nie mogę jednak wykluczyć, że za jakiś czas mi przejdzie – i doń powrócę. Jeśli natknę się na coś naprawdę interesującego.

ROBOCOP

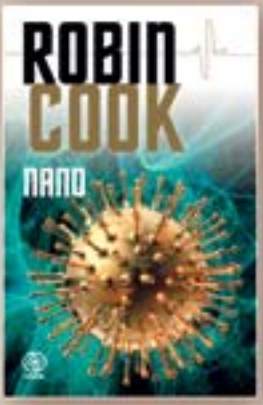
prawo karne vs. prawo pracy

Scenariusz: Jan Plata-Przechlewski
Rysunki: Tomasz Mering 2013

REBIS

Po ogromnym sukcesie przetłumaczonego na wiele języków *Bielszego odcienia śmierci* Bernard Minier po raz kolejny zmusza czytelnika, by skonfrontował się ze swymi ukrytymi lękami.

Dodger zawsze wychodzi z twarzą. Najnowsza powieść Terrego Pratchetta spoza „Świata Dysku”. „Energetyczna, zabawna i zachwycająca książka” – Marcus Sedgwick, „The Guardian”



Najnowsza powieść mistrza thrillera medycznego! Pia Grazdani, piękna studentka medycyny z *Polisy śmierci*, postanawia wyjechać z Nowego Jorku, by zapomnieć...

Drugi tom „Kronik arkadyjskich” Isaakios wymyka się siepaczom Skalarosa. Wkrótce się rozstrzygnie, czy zdoła odzyskać utracone dziedzictwo.

Jedno z największych dokonań Philipa Dicka – pisarza, którego Stanisław Lem uważał za najlepszego amerykańskiego autora SF.

Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o. www.rebis.com.pl