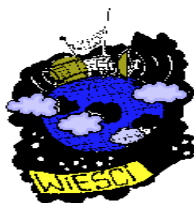




*Samych sukcesów,
świątecznych książek,
rewelacyjnych konwentów
i wszelkiego dobra
życzy czytelnikom Miesięcznika
i wszystkim fanom*

Redakcja



WIEŚCI

1. Stanisław Lem otrzymał tytuł doktora honoris causa Uniwersytetu Opolskiego. Nareszcie. Szkoda, że uhonorowanie twórcy nie nastąpiło wcześniej, kiedy zajmował się jeszcze twórczością fan-tastyczną. Gratulujemy.

2. W wieku 76 lat zmarł Jan Wilkowski, autor, aktor i lalkarz. Starsi telewizywie powinni pamiętać "serial telewizyjny" jego autorstwa, ewidentnie fantastyczne *Przygody skrzata Dziecielinka*.

3. Jak co roku, redakcja tygodnika *Polityka* przyzna prestiżowe nagrody "Paszport *Polityki*". Ciekawostką jest fakt, że po raz pierwszy wśród nominowanych w dziedzinie literatury znalazł się Andrzej Sapkowski, twórca opowiadań i powieści o wiedźminie Gericie i Ciri. Gratulujemy.

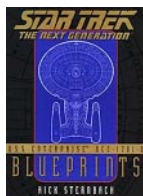


4. Znana głównie z gier komputerowych firma SIERRA ON-LINE wydała niedawno multimedialny przewodnik po Babilonie 5 na CD-ROMie (w podwójnym formacie PC/Mac). Użytkownicy mają okazję zapoznać się z postaciami, polityką i historią świata serialu. Dysk zawiera również pewne sekwencje z piątego sezonu serialu, który dopiero teraz wchodzi na ekrany w USA.

5. Znane z CD-ROMowych edycji wydawnictwo SIMON & SCHUSTER przygotowało prezent dla wszystkich miłośników Star Treka. Jest to dysk *Star Trek: Captain's Chair* (PC/Mac), który umożliwia wirtualną wyprawę na mostki



pięciu słynnych okrętów Federacji: oryginalnego *Enterprise* NCC 1701, *Enterprise* NCC 1701D, *Enterprise* NCC 1701E, *Defianta* i *Voyagera*. Użytkownicy mogą badać poszczególne stanowiska na mostkach i oglądać całość z dowolnego punktu.

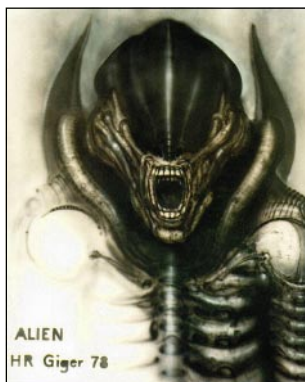


6. Również dla Trekkies przeznaczony jest dzieło Ricka Sternbacha, jednego z grafików i projektantów serialu *Star Trek*. Zebrał on 13 arkuszy, przedstawiających plany wszystkich czterdziestu dwóch pokładów USS *Enterprise* NCC 1701D. Oprócz opisów przeznaczenia pomieszczeń, zaznaczono też kwaterę całej podstawowej załogi (np Worf, Data i LaForge na Pokładzie 2, Riker Troi i Picard na 8). Pomysł wydaje się ciekawy, ale tylko dla najbardziej zagorzałych Trekkies. Dla przeciętnego widza to jednak lekka przesada.

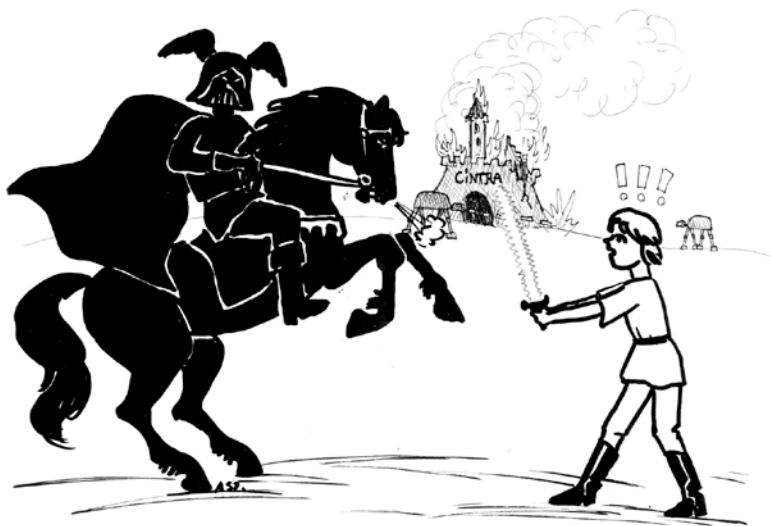
7. H.R. Giger, szwajcarski grafik i twórca postaci obcego ze znanej trylogii (ostatnio już tetralogii) filmowej (*Obcy – 8 pasażer Nostromo*, *Obcy – Decydujące starcie*, *Obcy 3* i *Obcy – Przebudzenie*) otrzymał Oscara za swoje prace przy pierwszym filmie. 13 listopada wysłał list otwarty do wytwórni 20TH CENTURY FOX, skarżąc się, że jego nazwisko nie pojawiło się w napisach po ostatnim filmie, choć tylko on jest twórcą postaci groźnego obcego. Twierdzi również, że stracił szansę na Oscara za *Alien 3*, ponieważ wystąpił w napisach jako autor oryginalnej postaci obcego, a nie autor postaci obcego z filmu *Obcy 3*.

Swoją list Giger zakończył życzeniem, by tym, którzy go skrzywdzili, obcy wykuł się w klatce piersiowej.

PWC



Dla poprawienia humoru prezentujemy grafikę Anny Szady.



Recenzje i opinie

Antiquitates astronauticae

Tytuł powyższy, mam nadzieję że w poprawnej łacinie, znaczy *Starożytności astronautyczne*.



Nie chodzi jednak o tzw. paleoastronautykę, lecz o jedną z pierwszych polskich powieści sf (czy, jak wówczas pisywano – *Sci-Fi*), dziś przedstawiającą głównie wartość zabytku. Trytomowy *Porwany w przestrzeń* Andrzeja Janickiego ukazał się bowiem w Londynie w latach 1959 – 1961, zaś dalsze części cyklu, *Precz z księżycem* i *Wenus w opalach* – kilka lat później. Wydaje się jednak, że cały cykl powstał pod koniec lat pięćdziesiątych – wskazuje na to fascynacja “latającymi talerzami” i brak nawet śladów wiedzy o początkowej fazie tzw. podboju kosmosu. Zresztą kwestie naukowe czy techniczne niewiele autora obchodzą – on opowiada piękną bajkę. Tyle, że dziejącą się nie “dawno, dawno temu”, ale “gdzieś obok”.

Są to książeczki cokolwiek grafomańskie, jak zresztą większość tomów, składających się na *Bibliotekę Gazety Niedzielnej*. Sprzedaż zaś musiała mocno kuleć, skoro duża (bodaj idąca w setki) liczba egzemplarzy *Precz z Księżycem* i *Wenus w opalach* pozostała na składzie głównym londyńskiego *Veritasu* do lat dziewięćdziesiątych i dziś powolutku rozchodzi się na rozmaitych soldach w kraju (podobnie zresztą jak mnóstwo innych publikacji tej firmy, wydanych w najwidoczniej nadmiernych nakładach). A nie mogły być to wielkie nakłady – *Porwany...* wyszedł w 2 tys.

Porwanemu w przestrzeń przydarzyła się jednak zastanawiająca przygoda. Kogoś z polskiego fandomu zainteresowała ona do tego stopnia, że wydał “klubowy” xeroreprint tego raczej obszernego dziełka (prawie 800 stron). Swoją drogą – może wydawca tego reprintu napisał parę słów o okolicznościach tej edycji i motywacjach, jakie mu przyświecały. Interesujące byłoby zwłaszcza to, czemu nie wydał dalszych części cyklu, znacznie krótszych – i lepszych literacko. Może ich nie znał?

Opowieść A. Janickiego jest banalnie prosta, choć pod względem “przygodowej” faktury bardzo skomplikowana. Jej akcja rozgrywa się na Ziemi, Wenus, Księżycu i Marsie (a znaczna część wątku wenusjańskiego jest kalką popularnych opowieści z mórz południowych). Główny bohater, polski emigrant, podczas wycieczki jachtem po Antylach przypadkowo trafia do kryjówki “obcych” i zostaje przez nich uprowadzony na Wenus, oczywiście na pokładzie “latającego talerzyka”. Nie jest pierwszym ani ostatnim – “Wenuzjanie” (takiej formy używa autor) sprowadzają dość licznie ludzi, których zniknięcia w powojennym zamęciu nikt nie zauważył. Oczywiście są to głównie Polacy i Niemcy – i chyba nie muszą tłumaczyć, który naród będzie tu czynił dobro, który zaś – zło. Wenuzjanie zaś (a także Marsjanie, bo i Mars jest zamieszkały) “od tego samego Adama i Ewy pochodzą, co my”, będąc potomkami Atlantydów. Bohater, ze względu na swą akowską przeszłość zostaje wciągnięty do czegoś w rodzaju tajnych służb... Chyba wystarczy. Po przygodach, przy których błędą najgłupsze *Bondy*, Andrzej zostanie w końcu odstawiony z powrotem na Ziemię,



oczywiście z zatartą pamięcią; powodem tej deportacji jest zresztą to, że uparł żenić się z Wenuzjanką, i to siostrzenicą gubernatora planety.

Ale prawem sequelu Wenuzjanie znów wyciągają po niego rękę i znów przychodzi mu odegrać istotną rolę w walce o panowanie nad układem słonecznym (jednym z jej elementów jest projekt oderwania Księżyca od Ziemi – stąd tytuł drugiej części cyklu). W międzyczasie odzyskuje pamięć, a w finale ostatecznie opuszcza Ziemię na pokładzie *latającego talerzyka*, przy boku ukochanej (ale nie tej samej, Boże uchoj – nasz bohater, aczkolwiek cnotliwy do śmieszności, jest też nader zmienny w uczuciach). Historyjka, jak historyjka – głębsze już czytałem. Ale rzadko bywały one tak rozczulające. Oto Wenuzjanie są szlachetnymi filantropami (no, chyba, że ci okropni hitlerowcy coś im podszeptają...), a bohatera niezwłocznie po uprowadzeniu poddają “ulepszającą” operacji, pozbawiającej go nie tylko 25 funtów zbędnego tłuszczu, ale i blizn wojennych, prostując krzywe (po przodkach) nogi i uzupełniając uzębienie. Ich cywilizacja opiera się na najróżnorodniejszych energiach psychicznych (chwilami autor wydaje się prekursorem współczesnej *Psi-Fi*) i promienistych, będąc chwilami wręcz ekoutopią. Praktycznie żadna z broni wenuzjańskich nie służy do zabijania, a tylko – do czasowego obezwładniania. Itd., itp.

Zaś sam bohater, weteran Powstania Warszawskiego (dziwnym trafem Andrzej, tak jak autor) raptem kilka lat po wojnie nie tęskni za Polską, ani też – podobnie jak inni występujący w książce Polacy – nie odczuwa psychicznego ciężaru przeżyć wojennych. To chyba interesujący przyczynek do psychologii emigracji...

Mimo wszystko, nie żałuję czasu, strawionego na lekturze powieści Janickiego. Ich czystość moralna, choć bardzo naiwna, działa jak odświeżający prysznic, bawi, rozczuła, pozwala na chwilę odzyskać pogodę ducha, w czym współczesna fantastyka zdecydowanie nie celuje. I kto wie, czy – po daleko idącym uwspółcześnieniu – te starożytności austronautyczne nie mogłyby się stać kanwą scenariusza fantastycznego serialu dla dzieci? Przygody tu w bród, a przemocy – zdecydowanie mniej, niż w takich *Przygodach Pana Kleksa*...

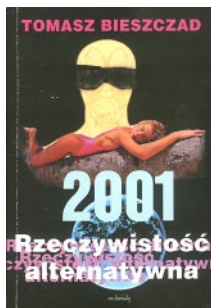
Tadeusz A. Olszański

Andrzej Janicki: *Porwany w przestrzeń*. Wyd. VERITAS, Biblioteka Gazety Niedzielnej, t. I–III, Londyn 1959–1961; reprint krajowy bez danych wydawniczych, lata osiemdziesiąte (?)

Precz z Księżycem, wyd. VERITAS, Biblioteka Gazety Niedzielnej, Londyn 1967;

Wenus w opałach, wyd. VERITAS, Biblioteka Gazety Niedzielnej, Londyn bez roku (prawdopodobnie 1967).

Alternatywy 2001



Przez kilka lat na łamach *Dziennika Łódzkiego* ukazywały się (ukazują?) humoreski Tomasza Bieszczada pod wspólnym tytułem *2001 Łodyseja Komiczna*. Teraz ukazały się one – wg autora gruntownie przerobione – w formie książkowej. Lepiej byłoby jednak, gdyby te felietoniki pozostały w rocznikach prasy, a autor zamiast je podrasowywać napisał na ich podstawie powieść, której zarys daje się z *2001 Rzeczywistości alternatywnej* odczytać. Książkę wydała firma o zaskakującej nazwie Wydawnictwo *von borowiecky*, specjalizująca się w literaturze politycznej (Michalkiewicz, Kąkolewski etc.), zapewne w niewielkim nakładzie, bo w księgarniach próżno jej szukać.

Jest to kolejne dziełko fantastyki neoprawicowej, wieszczącej tragiczne skutki “demoliberalizmu” i wejścia Polski do Unii Europejskiej. W 2001 r. odbywają się u nas

konkursy na Miss Aborcji, pięcioletnie dzieci mogą oskarżać przed sądem swych rodziców (takie prawo zostało uchwalone w roku... 1998), działa ruch pokojowy "Mafia Ze Społeczeństwem", inspekcja podatkowa egzekwuje zaległości w naturze, tj. w krwi, ukazuje się pismo *Clitoris – Organ Europejskich Intelktualistek*, Trybunał Haski zakazał wyświetlania *Ptaków Hitchcocka* i *Szczęk Spielberga* za akcenty "anty-ptasistowskie i anty-rekinistyczne, naruszające dobre imię zwierząt (...) i godzące w odwieczną przyjaźń między ludźmi a rekinami", Polska jest tak pocięta eksterytorialnymi autostradami, że państwa ościenne wycofują z niej swych ambasadorów (nb. gdzie indziej mowa jest nie o Polsce, ale o Euroregionie Centrlanym), udziela się ślubów (i rozwodów!) fetyszystom z ich ukochanymi częściami garderoby, wychowanie seksualne zaczyna się już w żłobkach, starzy ludzie podlegają obowiązkowej eutanazji, a miłośnicy poezji spotykają się konspiracyjnie, jak za okupacją hitlerowskiej...

Jest to nienajlepiej wymieszany gulasz pomysłów niekoniecznie pierwszej świeżości, choć czasem znakomitych. Wszystkie ujęte są zbyt felietonowo, przerysowane (chyba świadomie) do nieprawdopodobieństwa... Przypomina to cokolwiek (pod względem metody) seriale filmowe niezapomnianego S. Barei, te były jednak znacznie lepiej skonstruowane. Literacko jest to kompletna porażka.

Pod koniec książki pojawia się – w kilku tekstach, niewątpliwie już tylko do niej napisanych – pointa, przewrotnie optymistyczne zakończenie, sprawiające, że ten zbiór historyjek staje się opowieścią. Nieoczekiwanie przybywają "Bracia w Rozumie", oferujący wszystkim raj na planecie Astarte. Jak się wydaje – nie mają oni wobec ludzi najlepszych zamiarów. Tak czy owak, zostają tylko ci, których nie było stać na opłacenie ewakuacji "ponieważ nie mieli złotych zębów, kosztowności, ani nawet zdrowych organów (...) a także zwykli mieszkańcy, którym nie chciało się nigdzie wyjeżdżać, ponieważ wiedzieli, że gdziekolwiek pojadą, i tak wszędzie będzie tak samo...". To oni, w samo Boże Narodzenie 1991 r. zaczynają budować nowy, lepszy (jak sądzi autor) świat. Zamiast Ery Wodnika rozpoczyna się.. "Era Wodnika i Szuwarka". Choć, jak sądzę, nie będzie komu obsługiwać telewizji, więc ta dobranocka szybko pójdzie w zapomnienie.

Autor zakończył książkę *Słowniczkiem trudniejszych pojęć* – pseudoencyklopedyczną kpina z osobliwości naszej kultury, od astrologii przez Michaela Jacksona po yogę. Tym razem są to wersje felietonów radiowych, krytykujących je niekiedy trafnie, niekiedy błędnie (astrologia np. zdecydowanie nie jest "jedną z odmian marksistowskiego "determinizmu"; wcześniej autor wykazał się też kompletnym niezrozumieniem, na czym polega dewiacja, zwana fetysyzmem). Ubawił mnie natomiast setnie wywód, że M. Jackson pragnie upodobnić się do... kosmity. Argument pierwszy brzmi: "Jackson nie chce (lub już nie może!) oddychać atmosferą ziemską i dlatego śpi w namiocie tlenowym". Coś w tym jest...

Mogła być z tego niezła powieść. Ale autorowi nie chciało się popracować. Szkoda.

Tadeusz A. Olszański

Tomasz Bieszczad: 2001 *Rzeczywistość alternatywna*. Wydawnictwo von borowiecky. Warszawa 1997

Anime & Manga strike again!

Jeszcze w lipcu natknąłem się na sierpniowy (sic!) numer *Animegaido. Magazyn Komunikacji Obrazkowej* – pierwszego (ale nie ostatniego – patrz artykuł PWC w 94 numerze *Miesięcznika*) pisemka poświęconego japońskiej animacji, czyli anime. Bardzo dostępna cena – 1,90, więc kupiłem. Kolorowe pisemko, miesięcznik w założeniu (w założeniu, bo na trzeci numer czekałem dwa miesiące), podzielone jest na działy, choć nie wszystkie dotyczą anime:

- *Nowości ze świata anime i mangi* – w Polsce i Japonii, znajduje się tu również notka o grze karcianej *Ani-Mayhem*.
- *Przegląd rynku kaset video* zawiera między innymi artykuł o światowej już sławie cyberpunkowym filmie *Ghost in the Shell* (film polecam jak najbardziej).
- *Seriale telewizyjne* – można się było tego spodziewać, czyli *Sailor Moon* vel *Czarodziejka z Księżycy*; streszczonko, charakterystyki, skromniutkie w porównaniu z *Kawaii*.
- *Walczące dziewczyny*, raczej dla dzieci, opis serialu shojo-anime (anime dla dziewczyn, ogólnie dla maolatów).
- *Kącik kultowy*, a w nim całkiem fajny artykuł o cyberpunku w anime, oparty o filmy *Ghost in the Shell*, *Akira*, *Armitage III* itp; kto czytuje *Secret Service*, wie o co chodzi, kto widział – gratuluję!
- *Kącik gumowych potworków* – to już nie anime, to Godzilla! Przygarść informacji o trzech filmach z Godzillą w roli głównej, plus filmografia.
- Na zakończenie *Gry na konsole i pc*, między innymi, z czytelnikami pisma żegna się *Sailor Moon* i *Mega Man* (sam serial oglądałem bodajże na RTL2 niemal wyłącznie dla muzyki z czołówki).



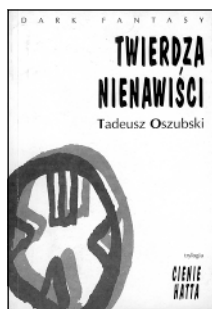
Oczywiście w całym *Animegaido* widnieje mnóstwo obrazków. Można się natknąć także na tektury o twórcach danego anime bądź o kolejnej wersji serialu czy filmu. Zamieszczono też dwa artykułiki z ciekawostkami o Japonii (np. czy wiecie, że mangi stanowią tam 40% rynku księgarskiego?) oraz o otaku – zagorzałych fanach mangi i anime. W pisemku znajduje się dodatkowo dwustronny plakat (znowu Sailoriki?!; Boże, za co?)

Ogólnie rzecz biorąc jest to pismo dla nastolatków, zwolennicy “dozwolonego od lat 18” zawiadą się – straż moralności czuwa! Żale i westchnienia nad chrześcijańską moralnością i wynikającą z tego cenzurą, akcentowane oblesnym “chłe, chłe”, wyrażali autorzy już w *Kawaii*. A propos *Kawaii* i pytań Pierońsko Wielkiego Cthulhu – jest to miesięcznik (i to rzetelny), skład tekstów od numeru drugiego da się lubić, a dział *Listy Kawaii* wskazuje na wzrastające zainteresowanie czytelników mangą i anime.

Rafał Hyla

Animegaido nr 1, sierpień 1997, 32 s., A4 kolor. Cena 1,90 zł. Wyd. Proscript sp. z o.o. Warszawa.

Dużo trupów, niewiele więcej



Rzadko mi się zdarza, bym z przeczytanej książki raptem po paru tygodniach nie pamiętał nic, ponad ogólne wrażenie. A tak się właśnie zdarzyło z *Twierdzą Nienawiści* Tadeusza Oszubskiego, po którym wiele się spodziewałem, pamiętając znakomitą *Sforę*. Prawdę mówiąc głównie dlatego kupiłem tę książkę. Niestety, tym razem nic z tych rzeczy. Pierwszy tom trylogii *Cienie Hatta*, to rozbudowany scenariusz tandetnego rolpleju typu *zabili-go-i-uciekł-ale-w-końcu-i-tak-go-zabili*. Nie powiem, sprawnie napisany, ale co z tego. Taką fantasy liczy się na kopy i kwintale. Trochę usprawiedliwia autora fakt, że rzecz powstała dwanaście lat temu... ale po co publikować juvenilia, tak wyraźnie odbiegające *in minus* od późniejszych dokonań (*Sfora*, *Interregnum* z antologii *Czarna Msza*)?

Mamy tu odległą w czasie i przestrzeni planetę (alternatywną Ziemię?), zamieszkałą przez ludzi wyjętych żywcem z kiepskiej fantazy. A także - kosmonautów z dwu różnych ras (w tym "naszej" Ziemi), sekretnie wykorzystujących tubylców do własnych celów. Wszystko to już było, nie raz i nie pięć. Podobnie zmasowane okrucieństwo, epatowanie nienawiścią, postrzeganie świata jako królestwa zła i tylko zła.

Jedynym, co mnie zastanowiło po zakończeniu lektury było to, z czego też autor wysmerfuje (wysmerfował?) dalsze części trylogii (a wydawca zapowiada: *Demony* tudzież *Biała bestia*), skoro uśmiercił głównego bohatera i większość pobocznych... Zresetuję grę?

Tadeusz Oszubski - Twierdza nienawiści wyd. SR, Warszawa 1997

Tadeusz A. Olszański

Internet czy Neuromancer



Film *Hackers* obejrzałem właściwie bardziej z obowiązku zawodowego, niż z chęci przeżycia artystycznego, przy okazji Polconu. Opinie mam dwie, i synteza nie jest łatwa.

Zacząć należy od tego, że tytuł jest nie najszcześliwiej wybrany, ale za to tak, aby przyciągnąć młodzież fascynującą się modnym ostatnio tematem Internetu. Bowiem słowo hacker (haker) oznacza (za *Nowym Słownikiem Hakerskim*, wersja 4.0.0):

hacker: rzeczownik. (początkowo ktoś kto wyciosuje meble siekierą):

1. Osoba zafascynowana badaniem możliwości programowalnych systemów i wykorzystywaniem tych możliwości do maksimum (w przeciwieństwie do użytkowników poznających tylko absolutne konieczne minimum).
2. Ktoś entuzjastycznie (do obsesji włącznie) programuje, lub ktoś kto woli programować zamiast teoretyzować o programowaniu.
3. Osoba zdolna do docenienia wartości hackowej (patrz).
4. Osoba dobra w programowaniu na szybko.
5. Ekspert w dziedzinie programu/systemu, ktoś kto wykonuje za jego pomocą większość swojej pracy (np. haker Unixa).
6. Ekspert/entuzjasta w dowolnej dziedzinie (np haker astronomii).
7. Osoba znajdująca intelektualne wyzwanie w twórczym pokonywaniu ograniczeń
8. (uznawane za błędne) Osobnik starający się zdobyć/wykorzystać istotne informacje w sposób bezprawny i/lub naruszający zasady etyki hakerskiej(patrz). (bywa także nazywany hakerem Ciemnej Strony, crackerem, lub po polsku chakerem – przyp. Alex).

(...)

Tyle *Słownik*. W kulturze masowej słowo haker funkcjonuje najczęściej w znaczeniu nr 8, utożsamionym z "właściciel komputerowym". W takim też sensie jest on wykorzystany w tytule filmu (z pewnym zastrzeżeniem).

Głównym bohaterem filmu jest nastolatek który w wieku jedenastu lat sparaliżował system komputerowy Wall Street. Jest to wyraźne odwołanie do rtm (Roberta Tappana Morrisa jr), autora programu *The Internet Worm* który w 1988



zablokował sporą część ówczesnego Internetu. Wyszło ono niestety dość groteskowo – jedenastolatek jako geniusz programowania to trochę przegięcie. Jedną z jego kar był zakaz używania komputera do osiągnięcia pełnoletności. Zakaz ten oczywiście zostanie złamany.

Na początku filmu bohater przeprowadza się do nowego miasta, “żeby go nie kusilo”. Jest “standardowym” samotnym amerykańskim nastolatkiem, rozwiedzeni rodzice itd. Któregoś dnia na próbę włamuje się do stacji telewizyjnej, ale okazuje się że wszedł na cudzy teren. Jak widać akcja zawiązana jest standardowo. Standardowo rozwiązane są też “wizje” sieci komputerowej – tzn. są to śliczne kolorowe cuda, nijak mające się do współczesności akcji filmu (najbardziej rozbawił mnie ekran na pół ściany pokazujący wpisane hasło nadzorca sieci). Sztampowe jest zakończenie. Bezsensowne są możliwości bohaterów w sieci – są tam oni nieomal wszechmocni. Sztampowy jest wątek sensacyjny.

Co jest w takim razie sensowne? Jest bowiem kilka rzeczy które nie pozwalają mi od ręki wyrzucić tego filmu do kosza z napisem ‘młodzieżowa szampa klasy C’.

Najpierw mały szczegół – scena kiedy główny bohater wpada w ciąg hakerski, w kilkanaście godzin rozpracowując nieznaną program. Jest to przykład hackingu w jak najbardziej pozytywnym sensie, podany w sposób bliski rzeczywistości. Dalej przedstawienie subkultury włamywaczy, też jest bliskie rzeczywistości. Pseudonimy (szkoda że nie przetłumaczone), zachowania, cytaty z włamywawczych gazet (*Phrack*), slang, są o ile wiem całkiem realistyczne. Niestety realizm kończy się w momencie wejścia w sieć, która to wizja pasowałaby bardziej do *Neuromancera*. Podobnie, nie słyszałem o crackerach płci żeńskiej.

W sumie powiedzieć można że jest to całkiem miły film z nie zrealizowanymi ambicjami, pokazujący mało znany wycinek życia generacji “trzeciej fali”.

Janusz A. “Alex” Urbanowicz

Hakersi (Hackers). Reż. Iain Softley. Obs. Jonny Lee Miller, Angelina Jolie, Jesse Bradford, Matthew Lillard, Laurence Mason, Renoly Santiago. Czas proj. 104 min. USA 1995.

Gwiazdne Wojny inaczej



Było jasne, że nowa wersja *Gwiazdnych Wojen* przyniesie nową falę gier dziejących się w świecie filmu. I było jasne, że LUCASART ENTERTAINMENT nie przegapi okazji dodatkowych zysków. Między innymi zaprezentował niezbyt u nas znaną grę przygodową *Yoda Stories*. Zaczyna się łatwo: Luke Skywalker ląduje swoim X-Wingiem na Dagobah i otrzymuje od Yody zadanie. Potem akcja przenosi się na inną planetę, gdzie Luke walczy z siłami Imperium, ucieka przed drapieżnymi okazami miejscowej fauny i rozwiązuje liczne zagadki, które w końcu powinny doprowadzić go do celu. Oficjalnie są to misje ćwiczebne, jednak zadania są ważne: ratowanie agentów Rebelii, niszczenie imperialnych wytwórni czy obrona bazy.

Gracz widzi akcję z góry i steruje Lukiem przy pomocy myszy. To dość typowe. Natomiast mniej typowa jest grafika, odbiegająca od epickiego wymiaru sagi. Małe Luke strzela do małych szturmowców, wskazuje do małego skoczka czy spotyka małego Dartha Vadera. Akcja przygód rozgrywać się może na trzech typach planet: śnieżnej, pustynnej i porośniętej dżunglą.

Yoda Stories zaplanowane zostały jako gra “lekka” – każdą z przygód można zakończyć w ciągu godziny. Zagadki polegają zwykle na odnalezieniu jakiegoś obiektu, choć czasem trzeba trochę pomyśle. Jak zwykle pomaga znajomość świat *Gwiezdnych Wojen*.

Innego typu rozrywkę gwarantuje gra *Shadows of the Empire* – przeznaczona na konsolę Nintendo 64. Akcja gry dzieje się w czasie pomiędzy filmami *Imperium kontratakuje* oraz *Powrót Jedi*. Postacią negatywną jest Czarny Książę Xizor, szef przestępczego syndykatu, którego ambicją jest zastąpienie Dartha Vadera u boku Imperatora. Przedtem jednak musi usunąć z drogi Luke’a Skywalker’a.



Gracz obejmuje rolę Dasha Rendara, najemnika mającego chronić Luke’a. W pierwszej scenie (na planecie Hoth) Dash pilotuje snowspeeder, walcząc z różnymi maszynami Imperium, od sond po ATT – maszyny kroczące. Na wyższych poziomach można pilotować statek Dasha, *Outrider*, i walczyć z Tie czy też sunąć na piechotę przez nieprzyjemne terytoria. Po drodze czeka Dasha walka z legendarnym łowcą nagród, Bobą Fettem.

Gera wykorzystuje możliwości konsoli w generowaniu grafiki 3D, więc gra się przyjemnie. Tym bardziej, że w mamy do wyboru kilka wariacji: strzelankę, symulator itp. Przy okazji starzy PC-owi wyjadacze mogą nauczyć się obsługiwać nie tak prosty kontroler Nintendo.

Piotr W. Cholewa

Yoda Stories, LucasArts Entertainment. Win95, 8MB HD, 2X CD-ROM.

Star Wars: Shadows of the Empire. LucasArts Entertainment. Nintendo 64.

Baby za burte

W listopadowym numerze NF przedstawiła *Psychonautkę* – debiutancki utwór Wojciecha Szdy. Redaktor od razu (w nocie) uprzęda o nadinstrumentalizacji gatunkowych środków w prozie młodego autora. Autor faktycznie jest młody (76 rocznik), ale zdążył już napisać kilka równie bezsensownych opowiadań, drukowanych w fanzinie *Semtex*, który to fanzin chyba właśnie w tym celu osobiście założył. Myślałam, że skoro tekst ukazuje się w NF, to utwór jest na lepszym poziomie. Niestety. Poprawił się nieco jedynie styl (może to redakcja?). Tekst rozbawił mnie już pierwszym akapitem, gdzie mowa o plutonie egzekucyjnym, złożonym ze snajperów. Czyżby celem rozwalki były postacie tak wychudzone, że trzeba “zawodowych snajperów”, by do nich z bliska trafić?

Pisze MP w nocie o autorze, że “mamy tu szczere przekonanie i podobny gorący apel o ocalenie człowieczeństwa”. Tak, może autor właśnie tak myślał, ale w kategorii “człowieczeństwo” umieszcza jedynie mężczyzn. Kobiety już się w niej nie mieszczą. *Psychonautka* jest smętnym produktem fanatycznego chrześcijanina i mizoginisty, a przy tym człowieka zupełnie niedoświadczonego. Zaplanował sobie autor świat opanowany przez wredne, bezbożne i lesbijskie kobiety, ale wytłumaczenie, dlaczego tak się stało, jest tak zabawne, że od razu staje się jasne, po co opowiadanie w ogóle zostało napisane. Właściwie szkoda było miejsca w NF. Zamiast długiego utworu wystarczyło wydrukować dużymi literami (tak centymetrowej wysokości): BABY SĄ WREDNE. ABORCJA JEST ZŁA. Efekt byłby ten sam. A tak mamy świat według Szdy – świat, który sami sobie stworzyliśmy, bo gdyby nie było “zbiorników sieci prokreacyjnej” tylko



wszyscy poczynaliby się po bożemu, to nie byłoby możliwe zarażenie tych zbiorników wirusem HIV. Zdumiewający jest rezultat tego zarażenia Świat opanowują kobiety. A dlaczego? Jeśli, według autora, zarażonych zostało 13 milionów facetów, to po miesiącu byłoby niemal tyle samo zarażonych kobiet. A może te 13 milionów to byli sami homoseksualiści, zarazili jedynie innych facetów i wszyscy pomarli jak muchy? Ideologia niestety przesłania autorowi zdrowy rozsadek.

No, ale mamy już ten babski świat I co się okazuje? Istnieje chrześcijańskie podziemie, do którego baby pałają niezrozumiałą dla mnie nienawiścią. Ta Jedyne Słuszna religia skupia w swych bohaterskich szeregach – uwaga! – głównie młodych chłopców, co to latają po mieście i wypisują na murach chwytające za serce hasła (czyżby autor nie mógł się pogodzić z faktem, że ominęły go bohaterskie czasy pisania solidarycą na murach?). Oczywiście chłopcy noszą wzniosłe imiona (nieco tylko przekształcone: Elias, Jeremiasz i Szymon). Skąd się wzięli w tym mizoginistycznym świecie, gdzie wokół wredne baby? Sadze, że rozmnażali się w podziemiach jak pieczarki (przez grzybnie) albo przez pączkowanie. Wprawdzie jest wspomniane, że są tam jakieś kobiety, ale okazuje się, że dwie opisane przez autora to agentki. Reszta jest jak widać nieważna Tak więc bohaterskie pachołęta wyruszają na akcje malowania murów i o mało nie giną pod kulami bab. Kobiety są tu okrutne i bezbożne, więc jako takie nie szanują ludzkiego życia (mówią o rannym “ścierwo”). Fanatyzm autora nie dopuszcza bowiem myśli, że może istnieć jakakolwiek moralność prócz chrześcijańskiej, nie dopuszcza nawet możliwości, że innowiercy lub ateści mogą kierować się w życiu jakąkolwiek etyką. Według autora, ktoś, kto nie jest chrześcijaninem, musi być mordercą i/lub zbrojcem Tak przynajmniej wynika z tego utworu. Jedyne niewierzący “facet” w tej opowieści (wszyscy inni są chrześcijanami) jest – uwaga! – hermafrodytą i kawalerem. A czemu nie panną? Jedyna baba, której autor nie zmieszał z błotem (prócz ubitej na samym początku przez snajperki), staje się matką w cudowny sposób, sugerujący niepokalane poczęcie. Lecz dla większego dramatyizmu tytułowa psychonautka od razu zachodzi w trzymiesięczną ciążę. Spytacie po co? Żeby było wiadomo jakiej płci jest dziecko, oczywiście. Bo, naturalnie, jest jedynie słusznej płci. I jeszcze dlatego, by wykazać ohydę aborcji, której na tak dużym płodzie dokonują wredne baby w Agencji Aborcyjnej. Autorowi wszystko jedno, co to za agencja, gdyż mimo nazwy “aborcyjna” są tam też przechowywane plemniki, oczywiście tylko te bez chromosomu Y. Proponuję małą poprawkę do tekstu. Niech bohaterka ma od razu ciążę ośmio-, a nawet dziewięciomiesięczną. Efekt aborcji byłby znacznie bardziej dramatyczny. Jak żadna logika już nie obowiązuje, to można poszaleć.

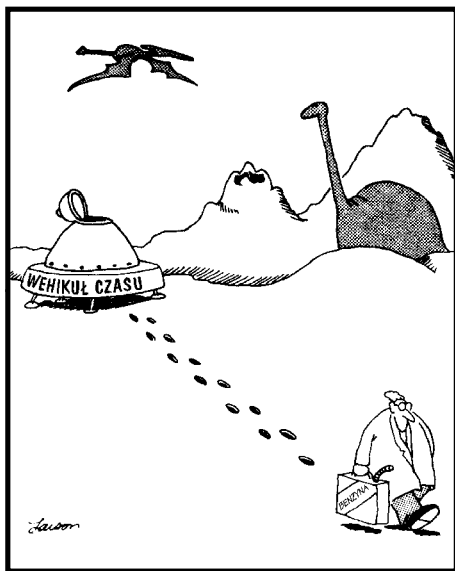
Mizoginizm W. Szdydy objawia się też takimi bezsensami jak piętno na ramieniu agentki, Racheli. Tłumaczy ona, że tak znakowano kobiety w domach nierządu. Nierząd w świecie kobiet??? Zupełnie też nie rozumiem po co autorowi była wyrażona na piśmie sugestia tego, co stało się między Rachelą, a sobowtorem Maksymiliana. Przecież agentka mogła go wcześniej zadziabnąć tym sztyletem, nie musiała czekać aż do końca intymnego zbliżenia. Kuriozum stanowi list pożegnalny tegoż sobowtóra: *Jak Zbawiciel zginę z ręki kobiety, jak On zostanie zgładzony sztyletem zbrodni*. Albo w tym antychrześcijańskim świecie nikt już nie pamięta jak to naprawdę było, albo Judasz też była kobietą. Nie może tu przecież chodzić o powtórne przyjęcie Zbawiciela - nie mogę uwierzyć, by autor sądził, że skrobanek dokonuje się sztyletem.

Szczytem kretynizmu jest tu pomysł, który świadczy jedynie o niedojrzałości psychicznej autora i zerowej znajomości kobiecej psychiki – chodzi o modną biżuterię, zwana prenatalną

(laminowany półtoramiesięczny embrion). Proponuje wykorzystanie autorowi innego pomysłu – biżuterii w tym stylu dla panów. Do chrześcijańskich prawiczków z tej bzdurnej opowieści idealnie pasowałyby wianki z zasuszonych penisów (które w wyniku grzechu obcowania poza-mażeńskiego, podpadały bezbożnym facetom). Tekst pasuje jak ulał do wydawnictwa FULMEN, nie do NF. Chyba, że nasz ulubiony miesięcznik zamierza nawiązać z tą firmą stałą współpracę. Proponuje tomik z nowelkami Szydy i Solskiego. Oba teksty sięgają szczytów głupoty.

Elżbieta Gempfert

Wojciech Szyda: *Psychonautka*. W: *Nowa Fantastyka* 11(182)/1997.

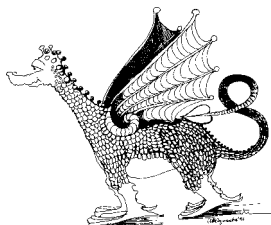


the **Far Side**

by Gary Larson



JAJO GWAIHIRZĘCIA CZYLI PANOPTIKUM TOLKIENOWSKIE



Wiadomość dla "smokolubów".

Dnia 11 grudnia w paśmie dobranockowym Telewizja Polska (program I) wyemitowała pierwszy odcinek animowanych "Scen z życia Smoków" na podstawie książki Beaty Krupskiej pod tym samym tytułem. Jest to już kolejna adaptacja uroczej opowieści o Smokach lubiących zupę ogórkową. Inną adaptację: spektakl w krakowskim teatrze Grotoska opisano w *Miesięczniku*.

Nie można osądzać definitywnie całego serialu animowanego po tylko jednym odcinku, lecz jak na razie pomysł plastyczny jest ciekawy i "strawny" dla oka, głosy aktorów dobrane trafnie, a scenariusz trzyma się oryginału... czyli same superlatywy. A w dodatku w końcowej scenie Żaba zachęca do oglądania następnego odcinka. Czego nie omieszkam uczynić.

MARIGOLD

OD REDAKCJI



Niedrozdzy Czytelnicy! Oto oddajemy w Wasze Łapska drugi numer naszego pisma. Mamy nadzieję, że treść pierwszego numeru nie przyniosła Wam zawodu (ani niestrawności czy zatwardzenia). Niestety, z przykrością musimy stwierdzić, że jakieś złośliwe i najwyraźniej zazdrosne elfy dokonały sabotażu w naszym piśmie i w rezultacie wyszło podzielone na połowy. Na szczęście zaprzyjaźniona Smoczyca zajęła się już tą sprawą (i elfami też). Życzymy Wam niemiłej lektury i niech Morgoth będzie z Wami.

Mordcon'97—sprawozdanie naszego agenta ukazało się już w *Miesięczniku*.

OGŁOSZENIA DROBNE

Kupię magiczne Pierścienie

Sauron Wielki

Zakład tkacki "Szeloba" spółka zb.o.o.(bardzo ograniczoną odpowiedzialnością) zatrudni młodych, soczystych orków. Darmowe zakwaterowanie i firmowe kokony robocze. Zainteresowanych prosimy o osobiste zgłoszenie się na konsumpcję kwalifikacyjną pod adres: Jaskinia Szeloby, przełęcz Kirith Ungol.

Zaginęły klucze od wieży Orthank. Uczciwego znalazcę prosimy o zwrot, bo jak nie, to i tak prędzej czy później cię dopadnę, Grimo!

Saruman – Który Prał W Zwykłym Proszku

Zamienię lokal o powierzchni 2 metry na metr na większy z dziurą klozetową. Pokryję braki w słomie. Dopłata w dziennych racjach żywnościowych do uzgodnienia.

Więzień 3980542

PROGNOZA POGODY

Zachmurzenie duże, bez opadów, w promieniu stu metrów od Wieży bezwietrznie, nad resztą kraju wiatr umiarkowanie wschodni. W razie nadejścia niepomyślnych wieści z Zachodu możliwe burze. Taka pogoda utrzyma się przez tydzień czy dwa, a może i przez trzy lub cztery.

Prognozę pogody opracował Instytut Mordorologii
i Gospodarki Ściekowej

Redaktor wydania ten sam co zawsze.

Wiadomości Bucklandu ...i nie tylko

nr 102

grudzień 1997 / styczeń 1998

Grudzień to zima i święta. Na szczęście świąteczna atmosfera jest raczej niezależna od pogody, która akurat niezbyt dopisała. Święta były za to wyjątkowo długie, prawie dwutygodniowe. Tak długi czas błędnego lenistwa, odpoczynku od codziennych kłopotów i trosk to dobry czas na wyprawy w krainę fantazji. Mam co prawda wrażenie, że przedświąteczna oferta księgarska nie była tym razem zbyt bogata, ale "nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło" - dzięki temu można było nadrobić zaległości oraz wrócić do rzeczy starszych.

A w związku z nastaniem nowego roku składam niezimowo gorące życzenia wielu radości i wzruszeń na szlakach wędrówek po największej z krain - Krainie Wyobraźni.

Λαβββ
(Laisar)

Dom Mathom przedstawia

SZTUCZNE OGNIE



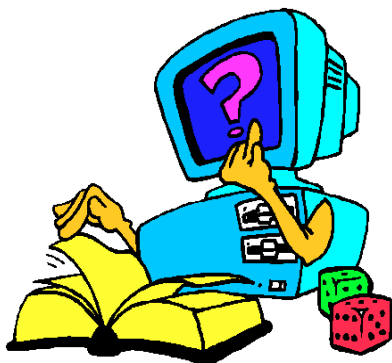
Właściwie trudno powiedzieć z jakiej okazji i jakimi drogami do Domu Mathomów dotarło pudło z zestawem sztucznych ogni. Już samo pudło jest niezwykle, bo drewniane z okuciami z czarnego żelaza inkrustowanego srebrzystym metalem a na wieku ma intarsjowane obrazki (mozaika z różnych gatunków drewna). Wnętrze wyłożone czerwonym aksamitem posiada różnorakie przegródki dostosowane do wielkości i kształtu sztucznych ogni. Czego tu nie ma...! Obok typowych ogni jak świece czy gwiazdy są "Drzewa Valinoru", "Nifredil", "Elanor", i mnóstwo przegródek z nazwami sugerującymi znacznie pospolitsze kwiaty jak róża czy stokrotka. Jednakże zdumienie i zaciekawienie zwiedzających wywołują przegródki z nazwami typu "Smoki Ogniste", "Krasnoludzki cios młotem", "Szarża Czarnych...", "Uśmiech orka", czy w końcu "Pierścienie". Wyobrażenie o tym jak owe cudeńka wyglądały w pełni rozwinięte na niebie daje dołączony do zestawu katalog z kolorowymi obrazkami. Szkoda jedynie tego, że zachowało się tylko po jednym egzemplarzu z każdego rodzaju naboju, bo opiekunowie Domu muszą ustawicznie (szczególnie noca) udaremniać próby okolicznych hobbiciąt odpalenia którejkolwiek... A gdyby to się udało...!!! To byłby dopiero fajerwerk! Na trzy fajerki!

I JUŻ NA KONIEC:

Radosnych Świąt i wszelkiej pomyślności w Nowym Roku!

Zyczą autorzy Panoptikum.

Wyobraźnia!



Jest może ona nie jedynym, ale na pewno najważniejszym i niezbędnym instrumentem do grania w RPG. Wiedza o świecie własnej postaci jest ważna, lecz trzeba mieć choć odrobinę wyobraźni, by móc ją zastosować.

Posłużę się przykładami dla zobrazowania zagadnienia.

1) Próba upolowania węża poprzez złapanie go w dłoń zakończyła się dla postaci sukcesem połowicznym. Złapać go oczywiście złapała, była dość zręczna i szybka by nie zdołał uciec, ale pochwycony ją ukąsił i w wyniku tego zmarła.

Nie neguję tego typu zagrywek lecz dobrze by było, by gracz był świadom prawdopodobnych następstw swoich czynów. Czyli jeżeli osoba ta wiedziała, że tak się to najpewniej skończy i ponadto miała pomysł dlaczego jej postać to robi, to wszystko jest w porządku. Bo przecież mogło być tak, że w wyniku notorycznego pecha popadła w przygnębienie i postanowiła “Dam losowi szansę, zaryzykuje łapiąc węża; jeżeli przeżyję próbę, znajdę siłę, aby dalej stawiać czoło losowi, a jeżeli zaś ugryzie mnie i okaże się być jadowity to trudno, taki był wyrok losu”. Mało racjonalne, ale do przyjęcia.

Sytuacja wyżej opisana jest dość jednoznaczna, wywołuje uśmiezek u starych graczy i opowiada się ją w formie anegdoty. Takie zachowania zdarzają się w przypiływie zaćmy umysłowej, zwłaszcza u początkujących graczy.

Prawdziwy problem stanowią mniej oczywiste sytuacje.

2) Czarna noc, pada deszcz, dwóch ludzi szamocze się w zwarcu na łące. Towarzysze jednego z nich chcą pomóc swemu kompanowi. Stają nad walczącymi i używając ciężkiej broni zamachowej o nieliczej bezwładności starają się okładać obcego im człowieka. W wyniku ich radosnej działalności ginie osoba będąca celem ataków, ale okazuje się, iż towarzysz też nie żyje i następuje konsternacja*).

Może jako MG mylnie oceniłem sytuację. Jeżeli tak jest, to chętnie usłyszałbym lub przeczytał rzeczowe argumenty negujące moje wnioski.

Ja widziałem te sytuacje następująco. Dwóch silnych facetów walczy w zwarcu jak zapaśnicy. Obaj są świadomi spadających z góry ciosów. Jeden z nich zakłada, że jest to wsparcie dla przeciwnika i trzyma się kurczowo swego wroga starając się być jak najbardziej ruchliwy, tak by nie dać stojącym nad sobą pewnego celu. Dodatkowo ciemności i deszcz zdają się być jego sojusznikami – niewielka z nich pociecha, ponieważ różni się gabarytami od swego nieprzyjaciela, ale zawsze jakaś. Wtedy – uogólniając atakujący z pełną siłą spuszczają broń na walczących, oczywiście chcąc trafić tylko jednego z nich. Zupełnie nie wiem skąd, ale rośnie we mnie podejrzenie o możliwości trafienia także drugiego z walczących. Na pewnym etapie zdaje się ono zwiększać, gdyż leżący kamrat zaczyna udawać omdlałego, w wyniku czego daje sobą manewrować jako zastoną przed razami.

Tak więc myślcie, to nie boli (*przypis przepisującego*).

Marcin Pawełczyk

* Opis sytuacji nie jest do końca wierny. Pozwoliłem sobie pominąć elementy nieistotne dla problemu jaki starałem się przedstawić.

KONWENTY



KRAKON '98

Termin: 12 – 15 lutego 1998, od czwartku, godz. 17.00 do niedzieli, godz. 12.00.

Miejsce: Szkoła Podstawowa nr 10, ul. Błachnickiego 1.

Dojazd: Z Dworca Głównego proszę kierować się w stronę Hali Targowej. Można iść piechota (ok. 15 min), ale najlepiej jest wsiąść w tramwaj nr 7 i wysiąść na przystanku “Hala Targowa”. Szkoła znajduje się ok. 5 min. drogi za Hala.

Cena: Do 1 lutego 30- zł (dla kobiet 25 zł) płatne przekazem pocztowym na adres: Krakowski Klub Miłośników Fantastyki *Dzabbersmok*, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków). Po 1 lutego akredytacja płatna na miejscu, koszt ok. 35 zł (dla kobiet o 5 zł mniej). Wejściówki jedno-dniowe: 15 zł w piątek i sobotę, oraz 8 zł w czwartek i niedzielę.

Nocleg: Jak zwykle w szkole. Osoby zainteresowane zarezerwowaniem noclegu w hotelu prosimy o kontakt, postaramy się to załatwić – chociaż najtańsze znane nam noclegi to i tak wydatek około 20 – 30 zł

Wyżywienie: Na miejscu znajduje się bufet i mały sklepik. Niedaleko szkoły jest też pizzeria, chińczyk oraz stołówka

PROGRAM

Przewidywane są trzy bloki tematyczne:

Czwartek 17.00 – Piątek 17.00: Humor, Erotyka i Zabawa! Atrakcja dnia będzie MEGA-konkurs w którym drużyny będą walczyć o tytuł Fana Wszeczasów.

Piątek 17.00 – Sobota 17.00: Będzie Krwawo i Upiornie, a przede wszystkim Wampirycznie. Konklawe, czyli LARP w świecie Wampira: Maskarady. Na sobotę przewidujemy natomiast konkurs strojów ‘horrorystycznych’.

Sobota 17.00 – Niedziela 12.00: Tematyka ‘spokojniejsza’: Nauka, SF oraz Poważne Dyskusje Atrakcja dnia (nocy?) będzie pokaz filmów amatorskich. Tradycyjnie odbędzie się również mrozący krew w żyłach konkurs *Omnibus*.

Goście: (nie ze wszystkimi zdążyliśmy się jeszcze skontaktować, więc możliwe są zmiany) M. Parowski, J. Grzedowicz, D. Zientalak Jr, J. Drewnowski, T. Kołodziejczak, R. A. Ziemkiewicz, M. Oramus, M. S. Huberath, M. Jabłoński, J. Dukaj, E. Dębski, R. Pawlak i inni

Gry: Zapewniamy sale oraz mistrzów gry (tych, którzy zgłoszą się po przyjeździe oraz służbowych – członków KKMFM *Dzabbersmok*). Dla gier strategicznych przewidziana jest duża sala gimnastyczna i stoły do gry oraz sędziowie (*Warzone, WFB, Necromunda, Space Hulk* itp.) Odbędzie się kilka oficjalnych turniejów karcianych (*DoomTrooper, Kult, Star Wars*, prawdopodobnie *Vampire: the Eternal Struggle* i *Magic: The Gathering*). Dla innych gier (*Guardians, X-files* itp.) będą turnieje nieoficjalne, ale także atrakcyjne.

Kontakt:

Michał Madej: ul. Halczyna 18 Kraków, tel. (012) 637-69-65, madejm@infoserv.ii.uj.edu.pl
Stanisław Strelnik: tel. (012) 267-01-14 (po 22.00), strelnik@student.uci.agh.edu.pl
KKMF “Dzabbersmok” (012) 421-89-92 (środa – sobota w godz. 17.00 – 21.00).
Strona WWW <http://www.krakon.org.pl> wkrótce.

NORDCON W HAWK HILL CITY

Joannie Zielińskiej dedykuje



Ewa Białolecka
jako zastępca szeryfa
oraz Konrat T. Lewandowski
jako kat-domokrącza z firmy
"Ostatnie podrygi"

Do Nordconu mam stosunek ambiwalentny. Z jednej strony jest to zwykle całkiem fajna, typowo fanowa impreza, z drugiej – te kilometry, zimno (PWC miał kiedyś różnicę temperatur w pokoju i na korytarzu 10°C. Na korzyść korytarza) i pewna specyfika (o czym szerzej później). Powodowało to, że dosyć długo nie mogłem zdecydować się na wyjazd. Kiedy się zdecydowałem, było już oczywiście za późno (GKF, chcąc robić dobre imprezy, ogranicza ilość uczestników). Na szczęście pojawiła się wtedy Asia Zielińska. Dzięki jej rozlicznym kontaktom i znajomościom już we wtorek wiedziałem, że w czwartek pojedę do Jastrzębiej Góry

Powiniem właściwie napisać "do Hawk Hill City" gdyż w tym roku na Nordconie wszyscy (no prawie) bawili się dzielnie w Indian i kowbojów

PRZERWA NA ANEGDOTKĘ: Kierowca PKS-u pyta dziewczynę dojeżdżającą w piątek: "Pani wie co tam się dzieje? Wszyscy jakoś dziwnie poubierani."

Tak zatem wyruszyliśmy z Krakowa porą nader barbarzyńską, żeby po południu znaleźć się w dobrze wszystkim znanym DW *Hutnik*. Tam po zameldowaniu w recepcji rzuciłem się w wir programu, tzn. rzuciłbym się gdyby takowy był. Organizatorzy widocznie jednak potraktowali czwartek jako dzień dojazdowy gdyż przewidzieli jedynie otwarcie (nie zdążyłem), spęd byłą (nie poczuwałem się), spotkanie z Przewodasem (nie poszedłem – nie przepadam za metafizyką) i jeden tajemniczy pojedynek (ani słowa w informatorze). Spotkanie ponoć okazało się całkiem ciekawe, gdyż Konrad wynagrodził przybyłych nie mówiąc o metafizyce (zupełnie jak ten statkowy trubadur). Na pojedynku zaś strzelali się prezydenci; były – Lechu Olczak i obecny – Krzysztof Papierkowski. Mimo wysiłków Ingłota i wzajemnych zarzutów o nicnierobienie na rzecz fandomu, obeszło się bez krwi.

Piątek powinien rozpocząć się spotkaniem z autorem nowej książki fantastycznej *Prawo śmierci*, Jackiem Dąbąłą. Niestety sam zainteresowany nie przybył. Chorego autora dzielnie zastąpiła bardzo miła pani wydawca (wydawczyni?), co sprowadziło szybko temat rozmowy na narzekanie na rynek księgarsko-wydawniczy. W samo południe na panelu spotkali się Marek Oramus ("Nie jestem właścicielem, ani udziałowcem") z Jackiem Ingłotem, żeby rozważyć sprawę fandomu. Oramus wspominał prapoczątki (Poznań rok 1976) a Ingłot wróżył fandomowi szybką śmierć. Najprawdopodobniej na marskość wątroby. Wkrótce potem Genio Dębski z dumą prezentował swoje internetowe dziecko – *Fahrenheita*.

Na drugi pojedynek (Maciek Parowski vs. Tomek Kołodziejczak) prowadzący go Ingłot odgrzebał starą, sprzed ośmiu lat kłótnię – artykuł Tomka & Co. (tj. TRUST-u) pt. *Maciej Parowski – brudnica czy pszczołka* i odpowiedź Maćka *Ja, Honecker polskiej fantastyki albo wszystkie twarze szatana*. Liczący na krwawe widowisko zawiedli się jednak po raz kolejny. Adwersarze pogodzili



Uczestnicy konkursu strojów.
Z lewej zwycięzca
– szaman (Witold Siekierzyński)

się, przeprosili i obiecali na przyszłość owocną współpracę. Następnie ww. Inglot popędził na spotkanie z samym sobą, by po godzinie wrócić na kolejny pojedynek. Te wydarzenia z powodu nawiązania znajomości z tzw. "fandomem" niestety umknęły mej uwadze. A podobno ten pojedynek był najciekawszy. Genio stał się tam całkiem ostro z Jackiem Inglotem. Ponoć poszło im o powódź i o to, że Inglot bronił wałów przed wysadzeniem.

O 20.00 nastąpił gwoździł programu czyli *Czas Szamana* (nie chodzi tutaj o Witka z warszawskiego Rassuna). Szaman ów opowiadał niezwykle długo i ciekawie o Indianach, ich zwyczajach i kulturze. Spotkanie to, z uwagi na swoją atrakcyjność, nieco się przedłużyło, powodując automatycznie opóźnienie spotkania z Kaczorem Superior czyli Tomaszem Kołodziejczakiem. Ten opowiadał równie długo i równie ciekawie o komiksach, swojej nowej książce *Przygody rycerza Darlana*, o planach dotyczących Imperium Solarnego itp. Dzień zakończyła zwyczajowa nordconowska burleska. O niej później.

W sobotę pierwsze spotkanie tradycyjnie się nie odbyło – nie dojechał Jacek L. Komuda herbu Kościeszka, znawca sarmatyzmu. Tym razem wydawca go nie zastąpił. Oddałem się zatem sprawom prywatnym. Odpadło mi co prawda spotkanie z Jackiem Pniewskim z ZYSK i S-ka, ale naprawdę nie miałem ochoty na seans nienawiści (nawet wobec J. Łozińskiego). Wyrobiłem się natomiast na pojedynek Marka Oramusa i Macieja Parowskiego. Tradycyjnie (ach ta siła tradycji) interlokutorzy pogodzili się zamiast strzelać. Jedyna kłótnia (krótka) odbyła się o to, kto kogo wciągnął do fandomu. Tenże sam Parowski potem wspólnie z Jarosławem Grzędowiczem wypowiadali się w samych superlatywach o rynku czasopism fantastycznych w Polsce. Wierząc im jest naprawdę nieźle. Na zakończenie odbyło się jeszcze spotkanie z wydawnictwem NOWA, które szybko przerodziło się w promocję nowej książki Ewy Białołęckiej, którą dopiero co przywiózł szef wydawnictwa – Mirek Kowalski. Na koniec jeszcze konkurs strojów, zakończenie połączone z wręczaniem nagród i 11 Nordcon dobiegł końca. Niedziela bowiem per analogiam była dniem wyjazdowym – od rana autokary wywoziły liczną, wymęczoną wieczornym pidżam-party, brać kowbojską do Gdyni.

PRZERWA NA ANEGDOTKĘ: Wokół autobusu kłębi się tłum. Zdecydowana większość jeszcze w strojach (kapelusze, płaszcze, kamizelki itp.) Asia Zielińska tłumaczy Catarzynie Manikowskiej: "To jest bilet Michała Rokity. Taki chłopak w kapeluszu".

Miejsce to wymaga żebym wspomniał o konkursach i nagrodach. Otóż PWC </fanfary/> otrzymał w uznaniu swej pisarskiej działalności na liście dyskusyjnej pl.listserv.sf-f prestiżową nagrodę Srebrnego Śledzia dla kochających inaczej (chodzi oczywiście o kochanie GKF-u). Biorąc pod uwagę fakt, że wcześniej taką samą nagrodę otrzymała Ela, są spore szanse na hodowlę i być może już wkrótce każdy członek ŚKF będzie dumnie paradował z małym srebrnym śledzikiem.

Jaki ten konwent był? Jak pisałem na początku nader nierówny. Impreza zaiste była nad wyraz fanowska i funowa, pozwalająca na bezpośredni kontakt fanów ze sobą. Np. niżej podpisanemu udało się z prawdziwym trudem wywinąć z rak niejakiego Tadeusza Dudy (*wilku podmorski, szuwarowo-bagienny*). Inna sprawa, że było tam sporo osób, które z fandomem miały bardzo mało wspólnego. Wystarczy wspomnieć o tym, że sale zbiorowe, nazwane przez organizatorów Slumsami w pełni na tę nazwę zasłużyły. Drugą poważną sprawą była zwyczajowa nordconowska burleska czyli striptease. Nie dość, że wypadła kiepskawo, to jest ona znakiem, że GKF jest trudniej reformowalny niż polska Służba Zdrowia.



Ela Gepfert oraz autor niniejszego sprawozdania pod kaktusem

Program i jego natężenie (porównując choćby z Polconem) nie wypadło najlepiej. Sporo gości specjalnych nie dojechało, a i bez tego program był jakiś taki rozlazły, z momentami dłużyzn (*Dłużyzny panie, nic się nie dzieje*). Nie pomagał w tym bynajmniej program wydany jako kolejny numer *Czerwonego Karła*. Skutek był taki, że wyszło organizatorom coś na kształt świnki morskiej – ni to fanzin, ni to informator. Aczkolwiek, trzeba to przyznać organizatorom, mapki były bardzo dobre.

Reasumując 11 Nordcon nieco mnie rozczarował. Nad kolejnym będę się zastanawiał znacznie dłużej. Choć zacznę odpowiednio wcześniej.

Michał Rokita

P.S. Autor zaznacza, że nie był i nie jest członkiem Śląskiego Klubu Fantastyki.

P.P.S. Autor zaznacza, że uogólnienia typu “organizatorzy” lub “GKF” zostały użyte wyłącznie w celu większej wygody piszącego i czytających.

P.P.P.S. Na koniec chciałbym podziękować bardzo serdecznie Bogdanowi Gwozdeckiemu. Bez jego dobrej woli to sprawozdanie nie miało szansy powstać. Dziękuję, Bogusiu.

Co: Nordcon 97

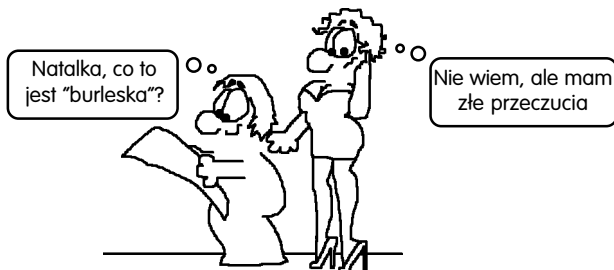
Gdzie: DW *Hutnik*, Jastrzębia Góra

Kiedy: 4–7.12.1997

NORDCON W PIGUŁCE

WROTA PIEKIEŁ: gdyńska knajpa, gdzie serwują dobre jedzenie, ale nie zapewniają intymności (ze wszystkich stron otacza nas kolejka głodomorów, obserwująca każdy kęs).

PROGNOZA:



BURLESKA: bezpruderyjna kobieta wynajmowana za garść dolarów, zapewniająca rekordową frekwencję samców.

KONKURS: punktowane odpytywanie gości, zaaranżowane w celu wręczenia nagrody głównej: paki gumy do żucia (organizatorzy czytali niedawno *Opowieści z dreszczykiem*).

KAT-AKWIZYTOR: przedstawiciel firmy **Ostatnie podrygi**, której dewizą jest “dwa pierwsze wieszania w cenie jednego”.

POJEDYNEK: bezkrwawy test na odporność, przeprowadzany wśród luminary sf (pary dobiera się na zasadzie kontrastu psychofizycznego).

FANDOM: organizacja, do której dniami i nocami tęskni samotny kowboj M.O.

KOMPLEMENT:



POWROT DO DOMU: obowiązkowy horror na dalekich trasach. Po wniesieniu łódki i wyrzuceniu z przedziału nadmiaru panów, mogliśmy zagrać w cytaty. Pies też.

Joanna Zielińska

NORDCON A GRY

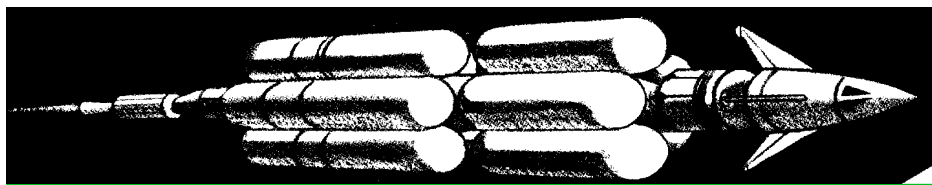
Zacznę od RPG. Była sala do prowadzenia sesji, do której klucz można było wypożyczyć. Nie widziałem, by ją zbyt często wykorzystywano. Gospodarze konwnetu zorganizowali dwa konkursy: na najlepszego Mistrza Gry i najlepszego Gracza. Do samych rozgrywek nie mam żadnych zastrzeżeń; stały na porządnym poziomie. Gracze oceniali je pozytywnie. Grało się w Jastrzębiej Górze trochę inaczej – o wiele bardziej storytellingowo niż u nas. Ta odmienność była dla mnie dodatkową atrakcją. Niestety organizacja była fatalna. Część gospodarzy nie wiedziała w ogóle czy weźmie udział w sesjach, rezygnowali i decydowali się co chwilę, oraz notorycznie przesuwali terminy sesji.

Co do gier strategicznych, to gospodarze zadbali o pomieszczenia i stoły przygotowane do rozgrywek. Dla mnie, laika, tego typu rozgrywki wyglądały bardzo ładnie. Uczestnicy gier strategicznych nie zachwycali się, ale też i nie narzekali.

Karciane pojedynki rozgrywały się bez większych zakłóceń. Odniosłem też wrażenie, że organizatorzy tutaj o wiele poważniej do tego podeszli. Może dlatego, że wystarczał tam w sumie jeden człowiek jako sędzia.

W RPG też był jeden taki, Termos, i – moim zdaniem – gdyby nie jego zaangażowanie i starania, nic by nie wyszło z żadnego konkursu.

Z poważaniem
najlepszy Mistrz Gry Nordconu
(przynajmniej konkursowo)
Marcin Pawełczyk



PIĘTNAŚCIE LAT ŚWIETLNYCH REDAKCJI "F" I "NF"



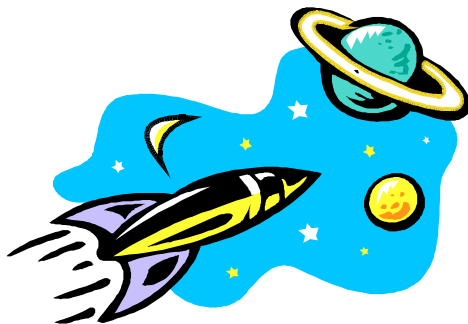
To już piętnaście lat... Pierwszy numer *Fantastyki*, zdobyty spod lady, był objawieniem, teraz można go dostać bez problemu w każdym kiosku – *tempora mutantur*.

Redakcja hucznie obchodziła jubileusz – oficjalnie i nieoficjalnie; pod koniec miesiąca spotkało się grono wielbicieli komiksu, żeby ponarzekać na spadek ich popularności oraz kłopoty z dystrybucją. Rozmawiano też o słynnych nowościach filmowych (*Piąty element*, *Faceci w czerni*), przeprowadzono wiele konkursów. Wierni czytelnicy mogli spotkać się z ludźmi, którzy przeszli do legendy sf (lub ich bliskimi – panią Jadwigą Zajdel, Stanisławem Wiśniewskim – bratem Adama Wiśniewskiego-Snerga).

Tydzień później przyjaciele redakcji zebraли się w Muzeum Etnograficznym. Przybyli niemal wszyscy, niegdyś i obecnie związani z fantastyką. Po konferencji prasowej (spontanicznie wspomniano stare, dobre czasy), odbył się przedpremierowy pokaz filmu *Kontakt*. Poczęstunek "współpracowników i konkurencji" w podziemiach Sherwood Pubu zakończył ten miły wieczór. Potem impreza stopniowo przeniosła się na Mokotowską, gdzie balowano do rana – wyjeżdżających gości osobiście żegnał zmęczony, lecz całkowicie przytomny i twardo stojący na posterunku Maciej Parowski.

Joanna Zielińska

Co: Jubileusz 15-lecia *Fantastyki* i *Nowej Fantastyki*
Gdzie: siedziba redakcji, pub Sherwood, WOK i inne
Kiedy: 23, 24 i 29 październik 1997.



MIESIĘCZNIK - biuletyn Śląskiego Klubu Fantastyki.

Redagują: Piotr W. Cholewa (red. wydania), Elżbieta Gepfert, Marek Nelec, Piotr *Raku* Rak.

Adres: ul. Pocztowa 16, skr. poczt. 502, 40-956 Katowice.

Tel. (wtorek 16.00–18.00) 253 98 04. E-mail: skf@vr.pl

Konto: PKO II O/Katowice, 10202326-51998-270-1-111

Biuletyn dostępny w Internecie pod adresem <http://gate.math.us.edu.pl/~pcholewa>

Wydawnictwo bezpłatne.