

MAYA NETWORK NEWS

INFINITY

and Sci-Fi fanzine



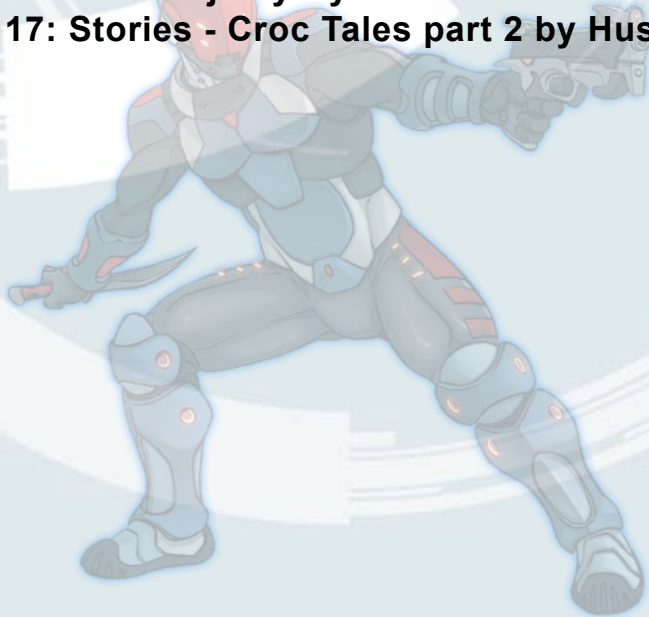
N°6 (7) maj 2008 / kwiecień 2009 (May 2008/April 2009)

sketch: jojo; project/color: dżuma; final concept: akhad

**WELCOME BACK
SOLDIER**

SPIS TREŚCI / Index:

- 2: **Wstępniaczek / Editorial**
- 3: **Hardware Service - Nowe/stare figury**
- 5: **Hardware Service - Rdza by Maru**
- 6: **Hardware Service - MaxMini - wywiad z Przemasem**
- 9: **Hardware Service - Rokugan 2000 by Yori**
- 10: **Hardware Service - Tachikoma by Akhad**
- 12: **Galeria**
- 14: **Tactics Logs - Poradnik kilerka czyli snajper by Fol**
- 15: **Tactics Logs - Wykłady sierżanta Kramera
- by Piotr „Saper” Grula**
- 16: **Maya Entertainment Canal - „Chłopiec i jego pies”
- recenzja by Kynes**
- 17: **Stories - Croc Tales part 2 by Husqvarna**



by Husqvarna

MAYA NETWORK NEWS TEAM:

Artykuły, zdjęcia, figury: Husqvarna, Kynes, Akhad/Aeth (A/A), Maru, Saper, Yori, NairoD

Tłumaczenia/translate: Mandrake, A/A

Redakcja, skład, obróbka graficzna i layout: A/A

Gościnnie / Guests: Bors, Eljot, Vazhyl, Przemo, Bolentz, Costi, Fol...

Cover art: by A/A/jojo/dżuma, ilustrations: mokurai, Emma, Husqvarna,

Część zdjęć i grafik pochodzi z oficjalnej strony internetowej Infinity the Game, ze zbiorów A. Giraldeza oraz z różnych serwisów i stron internetowych.

Infinity is a Trademark of Corvus Belli S.L.L. © 2005 Corvus Belli

Kontakt z redakcją: Akhad/Aeth: akhad@fxsystem.pl, GG: 7873569,

maya_news_network@poczta.fm,

oraz na stronie: <http://maya-network-news.blogspot.com/>



Numer który macie przed sobą, rodził się w wielkich bólach. Jakoś brakowało a to czasu, a to weny twórczej bądź też materiałów i konceptu. Jak sami się przekonacie zaszyły pewne zmiany w zawartości - odszedłem od szczegółowego prezentowania nowych modeli Infinity, stwierdziłem że szkoda miejsca na powtarzanie i to najczęściej z dużym opóźnieniem tego co już i tak znacie, chociażby ze strony oficjalnej. Poza tym nie chcę już aby MNN wyglądał jak katalog Corvus Belli. Oczywiście będę prezentował modele ItG ale jako typowe recenzje zestawów modelarskich.

Numer jest zdecydowanie „chudy”. Nie będę ukrywał - bardzo, bardzo chciałem go już opublikować, nie miałem już cierpliwości aby czekać na jakieś nowe artykuły czy arty. Podobnie też z wydawaniem wersji angielskojęzycznej - być może takową złożę, jednak nie wiem kiedy i co ważniejsze czy będzie mi się jeszcze chciało...

Aktualny, 6 numer wyszedł mi nieco „postapokaliptyczny” - recenzja filmu „Chłopiec i jego pies”, sama ilustracja na „okładce” i inne, nie mniej atomowe ;) artykuły jak na przykład malowanie rdzy autorstwa Maru. Zapraszam do lektury!

Akhad / Aeth (Przemysław Biegański)

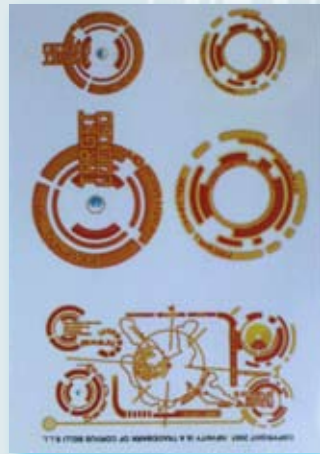


by Emma

<http://maya-network-news.blogspot.com/>

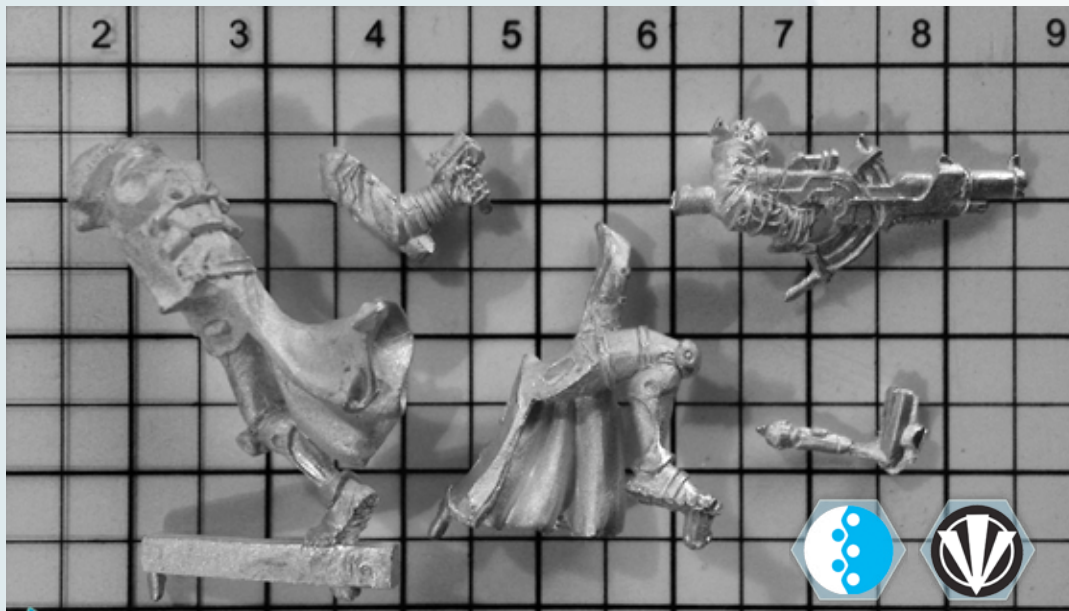
PanOceania - Kamau Haker

Kolejny haker w armii PanOceani. Tym razem panienka z ziemno-wodnej formacji Kamau. Dość dziwna poza, tak jakby kobieta stała plecami do jakiejś osłony, ściany... Jak zwykle rewelacyjna, delikatna i pełna szczegółów rzeźba Jose Luis Roiga.



PanOceania - Nisse

Długo oczekiwana figura. Świetna rzeźba Jose Luis Roiga, choć nieco skomplikowana i trudna w montażu. Radzę zaopatrzyć się w dobrą szpachlówkę.



Yu Jing - Invincible Shang Ji

Potężny Shang Ji - Hl czyli ciężka piechota dla Yu Jing. Przepiękna rzeźba Yannicka Hennebo. Niestety jak do tej pory dostępna tylko w nowym zestawie startowym Yu Jing.



Haqqislam - Asasyn Lasiq

Bardzo ładna figura zabójcy. Dybamiczna poza, futurystyczny wygląd. Właśnie pojawiła się kolejna figura tej formacji - snajper.



**Ariadna - Starter (nowy): Kozacy Liniowi, Weteran Kozacki, 4 Regiment Sza-
serów, 3 Szkocki Regiment "Szare Strzelby"**

Nowy starter dla Ariadny. Nowe wzory starych Kozaków Liniowych i Weterana Kozackiego oraz dwie, nowe jednostki - ciężkozbrojny Szkot z 3rd Highlanders Grey Rifles oraz Francuz z 4^{ème} de Chasseurs.

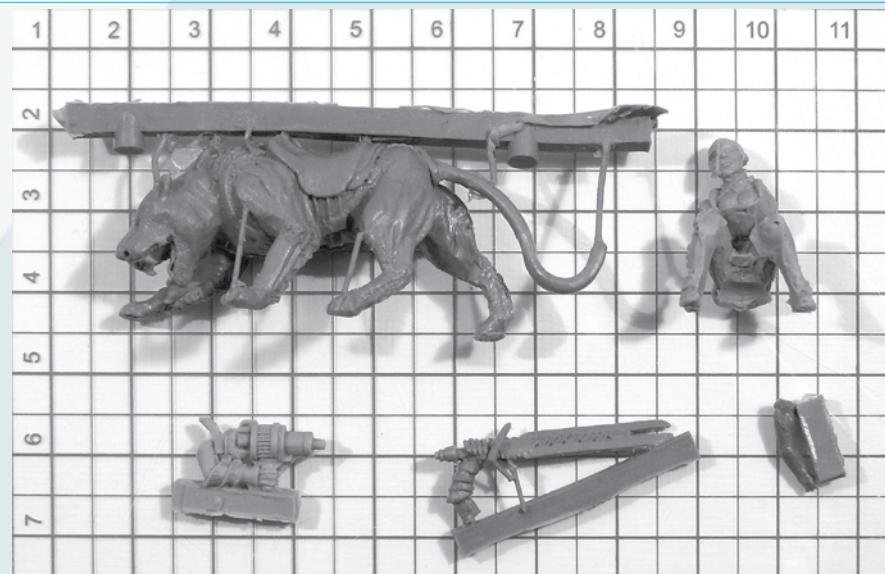
Przepiękne, szczegółowe figury - Corvus Belli przejęło po Rackhamie palmę pierwszeństwa w wydawaniu jednych z najlepszych figur na świecie. Rzeźby autorstwa Fernando Liste i Yannicka Hennebo (szaser).



Warzone PL - pantera z ... 'amazonką'

Świetny polski rzeźbiarz Jarek Smóka popiełnił fanowską figurę teoretycznie przeznaczoną dla polskiej wersji Warzone - UWZ PL lub też Warzone 4.0. Żyjącą figurę można zamówić u Jarka poprzez forum Wargamera -> <http://wargamer.pl/forum/viewtopic.php?t=7097>. Cena jednej pantery 20 pln, z wysyłką 26 pln.

Święty model, z pewnością niekoniecznie do grania ale umiejętnie zmontowany i dobrze pomalowany przyozdobi niejedną półkę...



Wszystkie opisy figur - A/A



Rdza

Maru

Czym jest rdza ??

Ano rdza to efekt utleniania żelaza, a co z innymi metalami? One nie rdzewieją one korodują i tak naprawdę napiszę o korozji a nie tylko o rdzy.

Teoria

„Korozja rozpoczyna się zwykle drobnymi zmianami zaatakowanej powierzchni występującymi najczęściej w miejscach zagięcia materiału, a następnie postępuje w głąb, niszcząc substancje najbardziej podatne na korozję. Produkty korozji tworzą warstwę pasywną chroniącą przed dalszym rozkładem, w innych zaś przypadkach mogą być kolejnym czynnikiem powodującym korozję.” - to z podręcznika i Wiki

Co to znaczy w kontekście malowania ??

ano to że jak umieścimy korozję na modelu „bo tak” to efekt może być bezsensu – jeśli koroduje to zgodnie z fizyką i najczęściej nie w jednym miejscu a na kantach, załomach i miejscach możliwych do poobijania bądź wręcz obitych

Czynniki wpływające na proces korozji:

obecność zanieczyszczeń, odczyn środowiska, zmiany temperatury i ciśnienia, naprężenie materiału, struktura krystaliczna materiału* (to znowu z podręcznika chemii)

Co to powyższe oznacza względem malowania ??

nic się nie dzieje bez powodu i kontekstu jeśli malujemy model lub obraz i umieszczamy elementy skorodowane to trzeba to jakoś uzasadnić (ceramiczne elementy nie rdzewieją)** tak samo jak urządzenia w sterylnym otoczeniu bądź nie narażone na uszkodzenia ani naprężenia

** tym nie będziemy się przejmowali to zagadnienie z materiałoznawstwa*

*** tak widziałem jak ludzie malowali korozję na elementach które takowej nie podlegają w sposób możliwy do namalowania*

Rodzaje korozji

Wyróżnia się w sumie 12 rodzajów takowej z czego na potrzeby malowania większość z nich jest nie użyteczna bo wywołują ją procesy cząsteczkowe i wewnętrzne i nie ma jak tego namalować ;)

Korozja atmosferyczna:

To jest malowane najczęściej – czyli efekty wpływu szkodliwego otoczenia (fajnie wiedzieć w jakim otoczeniu ustawimy model coby rodzaj korozji jaki namalujemy się zgadzał)

Korozja chemiczna:

To jest korozja w obecności wilgoci ale bez udziału prądu tu typowym rodzajem jest Rdza – ale trzeba też pamiętać co by nie zardzewieć no powierzchni wykonanej z mosiądzu czy innego materiału reagującego inaczej np. miedzi

Korozja elektrochemiczna:

A to jest fajny rodzaj korozji (fajny z punktu malowania) powstaje w wyniku przepływu prądu – tak możemy dzięki niemu na czystym modelu w czystym środowisku w miejscach gdzie ma kabelki, diodki, lampki bądź urządzenia elektryczne z widocznymi stykami namalować korozję ;)

Korozja jądrowa:

„Korozja jądrowa jest to korozja wywołana niszczącym działaniem silnego promieniowania jądrowego (np. w reaktorach jądrowych).”

ha i co z tego ano że promieniowanie ma rodzaj falowy :) co to znaczy dla malarza – ano w skrajnym przypadku można namalować korozję na zasadzie „źródła światła” tylko zamiast od oświetlenia poprowadzić światło i cenie po przeciwnej tu możemy namalować zniszczenia a po przeciwnej tam gdzie materiał nie był narażony na bezpośrednie promieniowanie czysty materiał

Faktura

Jako że korozja to efekt reakcji chemicznych wytwarza różne efekty począwszy od zupełnie nie efektownego pokrycia po prostu innym kolorem po całości jak w przypadku brązu i zatrzymaniu przez to dalszej reakcji,

poprzez kolorowe Naloty i śniedzie nadal płaskie ale kolorowe, aż do okazałych bąbli, wżer i łupków jak to ma w zwyczaju żelazo i jego stopy.

Kolory „tęczy”

Tak – korozja może wywołać całą gamę przebarwień na materii która skorodowała ale nie na każdym materiale – żelazo zaprezentuje nam pełną gamę żółci czerwieni i brązów, kiedy miedź popopisze się zieleniami, błękitami i w niektórych stopach wręcz czernią.





MAXMINI

Figurki i akcesoria

Wywiad z Przemkiem „Przemasem” Jeske, szefem firmy MaxMini

- Kim jesteś, jak długo siedzisz w figurkowym świecie? (takie wstępne blabla :P)

Cześć, tu Przemek Jeske. Figurkami bawię się od jakichś 15 lat. Zaczęło się od gier rpg. Traf chciał że jeden z graczy w drużynie miał kilka figurek do Warhammera. Któregoś razu gdy z lekka znudzeni czekaliśmy na resztę ekipy zaczęliśmy mazać je farbą i wpadłem.... Tydzień później byłem już szczęśliwym posiadaczem pudełka plastikowych krasnali z którymi nie bardzo wiedziałem co zrobić :D ... Do tej pory trzymam na półce moje pierwsze „dzieło” - malowane jeszcze jakimiś dziwnymi farbami dla plastyków.

- Historia twojej aktywności to kilka grup i stron, m.in Leprechaun, przybliż jak to wyglądało?

Kilka lat później gdy nabrałem już nieco wprawy zacząłem malować dla znajomych. Był to wtedy niezły sposób na podreperowanie kieszonkowego. Pazerna ze mnie bestia i zacząłem się zastanawiać jak wyciągnąć z tego więcej i tak trafiłem na e-bay. Kurs dolara był wtedy znaczny, w okolicach 5zł, a ludzi oferujących przyzwoite figurki niewiele.

Niestety szybko okazało się że w wielu tematach jesteśmy sto lat... za Amerykanami. Ciężko się było zarejestrować, a systemy płatności takie jak PayPal dla przeciętnego Polaka to był kosmos. Stąd też pomysł żeby zmierzyć się z tematem w kilka osób, na zasadzie: „ja mam konto na e-bay, ty masz ciocię w Stanach, która mogłaby odbierać płatności” itd.



<http://www.maxmini.eu/store/index.php>

HARDWARE SERVICE

Nie było lekko - szybko okazało się że w grupie są osoby o różnych temperamentach i różnym poziomie „ogarnięcia”. Shit, w sumie to w tym okresie ja również miałem raczej mgliste pojęcie jak dawać sobie z tym wszystkim radę - stąd rozpad początkowych grup malarskich i przejście do kolejnych. Pozytywne było to że na każdym etapie można było nauczyć się czegoś nowego, nie tylko o paćkaniu ludków farbą. Problemem było to, że atmosfera czasami robiła się średnio przyjemna...

Po rozpadzie jednej z grup miałem dość i poważnie rozważałem danie sobie spokój z malowaniem „profesjonalnym”. Traf chciał że w tym czasie do zaprzyjaźnionego sklepu zgłosiło się kilku malarzy którzy chcieli otworzyć własne studio, tylko nie bardzo wiedzieli jak. Szybko się skontaktowaliśmy i tak powstał... Leprechaun.

Była to chyba najzabawniejsza grupa z jaką pracowałem. Ilość nieprzespanych nocy i imprezowego malowania, lekko zwariowanych pomysłów to było to. Jednak z czasem sukces zaczął nas przerastać i trzeba było poważniej podejść do tematu.

Zarejestrowaliśmy firmę, znaleźliśmy lokal, zaczęliśmy szkolić nowych malarzy. Niestety był to też okres kiedy kurs dolara zaczął gwałtownie spadać, co w połączeniu z osobistymi problemami części ekipy doprowadziło do decyzji o zawieszeniu działalności.

Krótko mówiąc - zaczęliśmy się rozrastać w bardzo złym momencie.

- Jak narodził się pomysł MaxMini jako firmy? Czy ciężko było zacząć?

MaxMini początkowo powstało jako zaplecze Leprechauna. Studio rozrosło się do tego stopnia, że nie mogliśmy już dalej działać jako grupa znajomych i pojawiła się potrzeba zarejestrowania działalności gospodarczej Padło na mnie :D .

Gdy studio zakończyło swoją działalność zacząłem myśleć - co dalej? Malowanie raczej odpadało. Razem z przyjacielem stwierdziliśmy, że spróbujemy produkcji akcesoriów do gier. Nie będę czarował - było ciężko, po pierwsze obaj mieliśmy bardzo mgliste pojęcie o tym jak odlewać w żywicach poliuretanowych, a rzetelne informacje na ten temat okazały się trudno dostępne. Do tego, od początku stawialiśmy na jakość - nie zadowalał nas jako-taki odlew z kilkoma błędami powietrza. Chcieliśmy żeby wszystko było „perfect”.

Stąd też nasze pierwsze miesiące dostarczyły nam głównie frustracji. Ponadto mocno przeżyliśmy nasze portfele. Do tego stopnia, że zastanawialiśmy się nad daniem sobie z tym przedsięwzięciem spokój, nawet mimo tego, że w końcu osiągnęliśmy upragniony poziom odlewów.

Myślę, że gdyby nie wsparcie ze strony Maćka Żylewicza (twórcy Pulp City) już by nas nie było.

Rynek zaczął szybko weryfikować zapotrzebowanie na nasze produkty stąd nasza oferta zaczęła się zmieniać. Pojawiły się pierwsze figurki, części do konwersji (tu duża zasługa Jarka Smółki, świetnego rzeźbiarza i fantastycznego gościa).

Zaczęliśmy też oferować usługi odlewnicze.

- Jak wyglądała sprawa związania się z twórcami Pulp City? Czy może MM i Pulp City tworzą te same osoby?

Pulp City i MaxMini to całkowicie osobne projekty. Wspieramy się jednak nawzajem, nie tylko na płaszczyźnie czysto zawodowej. Prywatnie spotykamy się żeby od czasu do czasu

w coś pograć, wymieniamy się pomysłami, kontaktami, oceniamy nasze wzajemne działania (w tym nieraz dość krytycznie ;)). Myślę, że taka forma współpracy oparta na szczerości i przyjaznej atmosferze nam sprzyja. Chyba najlepiej o tym świadczy to, że rozwijamy się, a jakość cały czas rośnie.

- Jakie macie plany na przyszłość?

Niewątpliwie będziemy mocno pracować nad naszą linią części do konwersji. Praca nad nią sprawia nam sporo satysfakcji. Rozbudowujemy też naszą ofertę dla firm chcących aby ktoś zajął się dla nich cyklem przedprodukcyjnym.

Osobiście jestem też ciekaw jak rozwinie się nasz pomysł rzeźbienia i odlewania pod konkretne zlecenia graczy. W ostatnich tygodniach zaczęliśmy też współpracę z nową polską firmą „Kromlech” i narodził się pomysł projektu, który umożliwiłby jeszcze ciekawsze wykorzystanie naszych gadżetów - ale o tym na razie cicho-sza, gdyż nie ustaliliśmy jeszcze żadnych szczegółów.

- Jakie cacka made by MM zobaczymy jeszcze?

W najbliższych tygodniach wydamy zestaw bardziej „uniwersalnych” akcesoriów zawierający różnej maści księgi, zwoje, świeczki etc. Mogę też zdradzić że fani orków znajdą coś dla siebie. Pracujemy nad kilkoma zestawami specjalnie dla nich. Przyznam szczerze, że ja już nie mogę się doczekać żeby położyć łapska na części z nich.

- Czy macie zamiar produkować więcej figur - czy będą to raczej kolekcjonerskie „stand alone” jak ‘Guardman’, czy może pokusicie się o wydawanie jakichś konkretnych tematycznych linii?

Na razie będziemy mieli głównie modele „stand alone” i to do tego dość sporadycznie. Wydaje mi się, że to jeszcze nie jest dobry moment na inwestowanie w linię figurek. Wydawanie modeli nie mając własnej gry to wg mnie średni pomysł. Stąd też w chwili obecnej wydajemy figurki jedynie wtedy gdy coś ciekawego wpadnie nam w ręce, lub mamy koncept, któremu nie możemy się oprzeć , a akurat mamy nieco gotówki do rozdysponowania.

Zobaczmy jednak jak się wszystko potoczy. Nie wykluczam pojawienia się serii figurek pod koniec tego roku. Możliwe też, że w końcu wydamy nasz pierwszy model historyczny w większej skali. Pokonaliśmy już właściwie wszystkie problemy, które uniemożliwiały nam to do tej pory i nic nie stoi na przeszkodzie, żeby spróbować i tego :) .

Wiesz, nie chcemy zamykać przed sobą żadnych furtek. Pomysłów mamy całą furę - ich realizacja zależy głównie od (niestety) finansów. Nie chcemy zabierać się za coś czego nie będziemy w stanie dopiąć do końca, czemu nie będziemy w stanie poświęcić należytej uwagi.

Pozytywne jest to, że z każdym miesiącem mamy nowe możliwości - stąd kto wie, co przyniesie nadchodzący rok?

Wywiad wymusił i spisał - A/A





HARDWARE SERVICE

Rokugan 2000

Piotr „Yori” Cichy

Sprawą dla mnie niezwykle ważną jest klimat gry. Otoczka zbudowana wokół systemu, opisany świat przez autorów, jego historia, geografia czy mikroklimat są czynnikami dla mnie istotnym na równi z mechaniką gdy czy wzorami figurek. Co począć jednak w sytuacji w jakiej się znalazłem gdy stanąłem w obliczu systemu Infinity. Pierwsze co mnie zainteresowało to spora grywalność, a to wbrew pozorom jest istotne, gdyż łatwiej wówczas znaleźć przeciwnika. Drugim czynnikiem były znakomite figurki. Nie tylko wyrzeźbione w ciekawy, żeby nie rzec lekki sposób, jeśli porównać je do znanych i mrocznych systemów typu WH40K czy Warzone. W systemach tych figurki są ciężkie, uzbrojone w potężne pancerze i przerosnięte bronią zarówno dystansową, jak i tę przeznaczoną do walki wręcz. W Infinity jest inaczej. Trzecim aspektem był sam system. Jednak rzeczą niezwykle dla mnie odpychającą były propozycje malowania i sam świat Infinity. Nie potrafię tego wytłumaczyć, jak mawiali starożytni – de gustibus non disputandum est, czyli o gustach nie należy rozmawiać. Może to była kwestia kolorystyki? Może nieco mangowej konwencji w podręczniku, czegoś mi po prostu brakowało. Nie wiem czego. Dość rzec, że dość długo trzymałem się od Infinity z daleka.

Jednak gdy odrzuciłem zwyczaj oglądania pomalowanych figurek, wciąż nie mogłem się oprzeć ich urokowi. Szczególnie interesująca wydała mi się frakcja Yu Jing.

Przez kilka lat byłem hobbystycznie mocno związany z uniwersum zwanym Rokuganem z systemu Legendy Pięciu Kręgów (L5K). Grałem w gry oparte o ten świat, zarówno RPG, jak i wszelkiej maści bitewniaki od figurkowych do karcianych. Był to świat fantasy oparty na klimatach feudalnej Japonii oraz Państwa Środka. Jednocześnie grupa pasjonatów tworzyła niszowy system RPG pt. „Rokugan 2000”, czyli świat Rokuganu w przyszłości. Oglądając figurki do Yu Jing, zacząłem je sobie wyobrażać jako pomalowane w barwach różnych klanów do L5K i zdaje się, że odnalazłem ów brakujący element. Wtedy postanowiłem kupić zestaw startowy do interesującej mnie frakcji, jednak pomalować go w konwencji Rokuganu 2000.

Na pierwszy ogień poszli Zhanshi. Skojarzenia zaprowadziły mnie do rodu Hiruma z klanu Kraba. W tej konwencji postanowiłem pomalować swoją piechotę. Klan Kraba w L5K używa ciężkich zbroi i broni, jednak Hiruma jest ich pewnym przeciwieństwem. Bardziej niż na siłę polegają na sprycie i wytrzymałości. Zbroje używają lekkie i preferują broń dystansową. Barwy Klanu Kraba są raczej ciemne, podstawowe kolory stosowane przez ten klan to szarość i granat. I takich barw postanowiłem użyć. Lekki pancerz na korpusie i przedramionach pomalowałem na granatowo. Kombinezon na szaro, jednak pancerne płytki na ramionach, udach i kolanach pomalowałem na kolor purpurowy. Konkretnie użyłem purpury z Tyru, barwnika uzyskiwanego w starożytności z mięczaków żyjących w Morzu Śródziemnym. Dokładnie w takim kolorze są kraby śródziemnomorskie. Czyż można znaleźć bardziej stosowny kolor? W Rokuganie członkowie rodu Hiruma nosili czerwone opaski na głowie, wobec tego nakrycia głowy moich Zhanshi zostały pomalowane w tej tonacji.

Początkowo miałem zamiar malować figurki tylko w barwach Kraba, jednak obserwując nowo powstałe rzeźby do Yu Jing, być może pokuszę się o pomalowanie ich barwach także innych klanów. Według schematu jeden typ jednostki – jeden ród w L5K. Czas pokaże, na razie na wszelki wypadek nie będę malował mnichów czy modelu Sun Tze, bo oni aż się proszą, aby ich pomalować w kolorach klanu Smoka. Zobaczmy. Póki co na razie skoncentruję się na Krabach.



TACHIKOMA

Akhad



Otrzymałem niedawno żywiczny model opracowany na podstawie znanej z Ghost in the Shell Tachikomy, wersję rzecz jasna różniącą się od oryginału.

Model zaprojektował Skoczek znany także jako Zahor. Jeśli ktoś byłby chętny na tego robocika niech skontaktuje się ze Skoczkiem

- mail: zahormarcin@interia.pl , koszt modelu ok. 10 euro (35 pln) + wysyłka.

Model składa się z 15 części ("odwłok", "głowa", 4 odnóży, 2 ramiona manipulatorów, 2 chwytaki manipulatorów, 4 "stopy", lufa miniguna) + 4 opcjonalnych (dwa alternatywne chwytaki i części składowe alternatywnego "granatnika"). Ja dostałem jeszcze dodatkową "stopkę" - przydatne gdyż ten element jest dość kruchy.

Części są bardzo ładnie odlane, mold lines są bardzo delikatne, części ładnie oddziela się od nadlewów, nie trzeba nawet piłki włosowej - wystarczy lekko "zarysować" w miejscu łączenia z odlewem rysikiem i odłamać. Mimo że mold lines są prawie niewidoczne przyda nam się drobny papier ścierny - 500/600. Prócz papieru ściernego będziemy potrzebować ostrego rysika, pilników "igłaków" i kleju cyjanoakrylowego.

Dwie największe części korpusu - "głowa" i "odwłok" należy połączyć sztyftem, miejsce łączenia jest niewielkie i nie utrzyma ciężkiego "odwłoku". Tak więc - pinujemy...



Manipulatory i chwytaki. Można je połączyć bez pinowania. Przy oddzielaniu chwytaków od nadlewu trzeba być ostrożnym - to drobne, delikatne części. Miejsce gdzie chwytak łączy się z nadlewem to właśnie miejsce do którego przyklejamy ramię manipulatora, należy je spiłować na gładko pilniczkiem.

Przy drugim manipulatorze zdecydowałem się na dalszą zmianę wyglądu Tachikomy - dodałem tam alternatywny "granatnik", wcześniej pinując obydwie części.



Odnóży. W miejscach gdzie łączą się ze "stopami" należy wykonać niewielki otwór - wejdzie w nie przewidziany w "stopach" bolec. Stopy są tak samo delikatne jak chwytaki - trzeba uważać przy oddzielaniu ich od nadlewu. Potrzebują też lekkiego "opiłowania" papierem ściernym ze zbędnej żywicy.

Ze względu na to, że odwłok jest ciężki a model opiera się na czterech delikatnych "nóżkach" wklejanych z przodu w "głowę", model będzie "leciał na plecy", przeważony "odwłokiem". Dlatego niezbędne jest napinować korpus od spodu i wkleić tam sztyft, którym przymocujemy model do podstawki. Sam sztyft powinien być długi, przyda nam się do umocowania modelu przy kładzeniu podkładu i samym malowaniu. Jako sztyfty używam różnej grubości spinaczy biurowych.



Zanim jednak zabierzemy się za położenie podkładu, cały, gotowy model należy umyć letnią wodą z detergentem, np. Ludwikiem aby odtłuścić powierzchnię i usunąć pył.
Osobiście planuję "postawić" Tachikome na podstawce Industrial 40 mm z MaxMini, od Przemasa.



by Emma





Poradnik kilera czyli snajper by Fol

Piotr „Fol” Foltyn

Poradnik ten postanowiłem napisać jako odpowiedzi i podpowiedzi dla tych którzy nie posiadają jednostek do CC które pojawiają się praktycznie pod wyznaczonymi jednostkami wroga.

Zasada nr. 1

Życie jest jak szachy...

Pozycja. W Infinity nie jest to może kwestia tak ważna jak w rzeczywistość i jako strzelec wyborowy nie musisz po 1-2 strzałach zmieniać pozycji, aby uniknąć wykrycia, jednak dobrze jest mieć kilka miejsc z których możemy prowadzić ostrzał.

Jeśli nasz snajper ma TO i skorzystamy z pozostawienia go w HD musimy się spodziewać podejrzeń przeciwnika. Wieża kościelna zapewnia nam dobry widok i całkiem skuteczną ochronę przed CC zmuszając przeciwnika do podjęcia walki strzeleckiej. Jednak musimy pamiętać, że jesteśmy doskonale widoczni. Jak temu zapobiec?? Najlepiej się po prostu położyć. Będąc w Prone automatycznie zyskujemy osłonę względem adwersarzy, którzy znajdują się niżej niż my. Dodatkowo zmniejszamy potencjalną ilość przeciwników nas widzących. Jednak musimy być świadomi iż dowolny marker ustawiony na jakiejś pozycji typu dach budynku itp. od razu będzie podejrzany za strzelca wyborowego.

Kolejne pytanie jak głęboko wejść we wrogie terytorium. Większość początkowych graczy mylnie pcha się w środek planszy, kiedy należy wykorzystać kolejną zaletę karabinka, Zasięg.

Efektywny wynosi 12"-36", co przy stole 48" i 8" strefie wystawienia oznacza iż mamy efektywny zasięg praktycznie na całej planszy, gdzie zwykły Raflę ma zasięg do 16". Wszystko wiadomo;]. Podsumowując strzelców ustawiamy w pobliżu swojej strefy wystawienia, w punkcie w którym mają największą widoczność.

Zasada nr 2

Jeden pocisk, jedna śmierć

Strzelanie. No i tu mamy cały przekrój sytuacji. Karabinek wyborowy na nasze potrzeby stanowi jak gdyby połączenie broni Fidaya i Speculo. I podobne taktyki musimy stosować. Ponieważ nasz strzelec przeważnie jest wyposażony w Camo lvl 2+ będzie nam przysługiwać pierwsze uderzenie, stąd musimy cele wybierać ostrożnie. Otóż jeśli cel przeżyje atak to ma prawo oddać, a że najczęściej strzelcy mają 1 W wytrzymałość to może się to źle skończyć. Najlepiej tym atakiem uderzyć jakiś cel wyposażony w Rifle, stanowiący lekką piechotę. Czemu. Otóż LI najczęściej nie ma więcej niż 2 ARM co daje efektywnie 5(za osłoną). 50% szans na zestrzelenie osoby, co przy amunicji DA daje nam prawie pewność 1 trafienie 1 trup. Dodatkowo jeśli kość nie potoczą się jak chcemy to osoba będzie strzelać z minusami za zasięg, osłonę i kamuflaż. Możemy tu dojść nawet że przeciwnik będzie strzelał z karą -15 (-9 to praktycznie standard) a to minimalizuje szanse na trafienie nas.

Co jednak kiedy całe tzw. Mięso jest zamaskowane i pochowane po wszystkich dziurach??

Wtedy zastosuj amunicję kombinowaną jeśli wróg jest w zasięgu efektywnym lub DA jeśli poza. Staraj się unikać walki z T.A.G'ami, ponieważ ich ARM 8 arm i 3 W wytrzymałość może napsuć krwi. Gdyby, jakimś cudem nas jednak taka jednostka przyduśiła ogniem wtedy mamy 2 rozwiązania.

- Ogień zaporowy z amunicji DA. Nawet w momencie inicjatywy możemy takiego pana mocno przyszpilić, a nawet zmusić do zmiany położenia

- Drugim rozwiązaniem jest...

Zasada nr 3

Kupą mość panowie Kupą.

Strzelec nie może być sam, umieszczony bez żadnego wsparcia. Już dzisiejsze siły zbrojne wypuszczają strzelców w asystach po 2. Co prawda tutaj nie ma potrzeby podawania poprawek na wiatr, jednak osłanianie tyłów jak najbardziej. Strzelec pozostawiony samotnie szybko znajdzie się w ogniu krzyżowym i zostanie po prostu zduszony ogniem wroga. Ciągłe musimy pamiętać, że o śmierć tutaj wyjątkowo łatwo.

Może to brzmieć chaotycznie, ale strzelec wyborowy wymaga odrobiny uwagi przy wyborze celów i ustawienia.

Są to drogie jednostki, ale łatwo zauważyć jak potężną siłą ognia dysponują. Umiejętne zagrane gry raczej nie zwyciężą, ale mogą skutecznie opóźnić jeśli nie sparaliżować.

Wykaz kandydatów na strzelców w armiach bez zabójców:

- PanOceania: Przede wszystkim Croc. X-Visor, TO czego chcesz więcej. Może kusić Nisses ze względu na MSV lvl.2, ale w jej rękach lepiej mieć CKM

- Ariadna: Tutaj wybór jest jasny - Scout i Foxtrot. Tanie jednostki powodujące że można przeprowadzać regularne ataki skoordynowane. Szczególnie, że w sytuacji naprawdę niekorzystnej można pokusić się o Smok'a i ogień zaporowy przez niego. Na ciężko opancerzone cele (T.A.G'i) jak znalazł ;]

- Nomadzi: Przede wszystkim Spektr. Nie ze względu na TO, a dlatego że ma BS 12. Dodatkowo genialnym snajperem jest... Intruder - X-Visor, Camo i MSV lvl.2. Prawdziwy potwór...



Joanna d'Arc by mokurai

WYKŁADY SIERŻANTA KRAMERA

Piotr „Saper” Gula

Baczność! Spoczni!

Proszę się do baz dokujących i podłączyć swoje deki.

Dla tych z Państwa, którzy jeszcze nie wiedzą nazywam się sierżant Kramer. Jestem wykładowcą w naszej Alma Mater od ośmiu lat. Witam was jako studentów pierwszego roku Taktyki Operacyjnej. Będą miał niewątpliwą przyjemność prowadzić państwu wykłady ze Znajomości uzbrojenia.

Słowem wstępu... Mam nadzieję, że wszyscy się już zadokowali? Tak, więc słowem wstępu, na moich zajęciach poznają Państwo broń, z której korzystają wszystkie nacje O12. Zarówno nowoczesny sprzęt, jak i niezniszczalne klasyki. Przejdziemy przez uzbrojenie podstawowe jak i specjalistyczne, a jak starzy czasu to omówimy w tym semestrze również technikę obcych, którą udało nam się przechwycić. Proszę się nie podniecać Panie... Pańskie nazwisko? Panie Hopkins... Jak już powiedziałem „jak wystarczy czasu w tym semestrze” niestety sekretariat obciął mi kilka godzin, przez co musimy się streszczać. Nie będę dłużej strzępił języka po próżnicy, proszę sięgnąć pomocy i zaczynamy.

Na tym wykładzie nie zaczniemy od broni podstawowej. Z doświadczenia wiem, że po pierwszych zajęciach na strzelnicy, które zakładam mają już Państwo za sobą? Tak też sądziłem. Po pierwszych zajęciach na strzelnicy tracą Państwo zainteresowanie tego typu uzbrojeniem, dlatego zaczniemy od broni o działaniu obszarowym.

Teraz powinni Państwo widzieć przed sobą podstawowe typy uzbrojenia wojsk O12. Zaczniemy od najprostszego w użyciu. Tak, więc granaty dostępne dla piechoty możemy podzielić na trzy zasadnicze typy odłamkowy, dymny i EMP. Czy ktoś wie, co oznacza skrót EMP? Może Pan Hopkins? Nie, nie eksterminator morderczych poje... paskud, ale blisko. Ktoś inny? Pani...? Matchkowsky, dobrze usłyszałem? Dokładnie, impuls elektro magnetyczny. Granaty odłamkowe są bronią miotaną. Z powodu krótkiego zasięgu raczej nie nadają się do otwartej walki. W bezpośrednie konfrontacji ze zwykłym kombiakiem, ba nawet z AK-74 z zeszłego milenium stają się bezużyteczne. Natomiast świetnie sprawdzają się tam gdzie zawodzi broń konwencjonalna. Dają one możliwość atakowania przeciwnika, którego się nie widzi. Dzięki temu doskonale sprawdzają się w oczyszczaniu pomieszczeń zamkniętych czy ciemnych zaułków w ośrodkach miejskich. Ich główną wadą jest celność. Nawet wyszkolony żołnierz, taki, jakim w przyszłości raczej nie zostanie Pan Hopkins, może mieć problemy z celnym umieszczeniem ładunku na odległość przekraczającą kilka metrów. Może głośniejsz Panie Hopkins, koledzy też by się z chęcią pośmiali... Tak też sądziłem... Zaletami są siła i obszar rażenia. Raczej mało, kto wyjdzie na własnych nogach z pomieszczenia, w którym eksplodowało takie maleństwo. Dają one również możliwość ataku ponad przeszkodami, co mimo popularności tego typu uzbrojenia, ciągle potrafi być niemiłą niespodzianką w warunkach bojowych. Granaty dymne służą do wytworzenia osłony na przestrzeni otwartej. Jako że pojawiająca się chmura dymu niejednokrotnie ściąga ogień wroga można ją zastosować również jako odwrócenie uwagi, ale w warunkach bojowych rzadko jest czas na takie zabawy, że nie wspomnę o zużyciu sprzętu, który w innych sytuacjach może okazać się bardziej potrzebny. Trzeba ponadto pamiętać, że o ile nie widać nas w takiej chmurze to w przypadku ostrzału zaporowego z broni maszynowej tylko utrudnia, trafienie nie zapewniając nam realnej ochrony. I ostatni drobiazdek, o którym należy pamiętać, z punktu widzenia technologicznego dym powoli odchodzi do lamusa. W tej chwili niektóre elitarne jednostki posiadają odpowiedni sprzęt optyczny pozwalający widzieć w dymie bez ograniczeń. I ciekawostka, ostatnio doszły nas słuchy z frontu, że obcy opracowali granaty dymne nieprzeniknione dla naszej cyberoptyki. Ostatnim typem granatów, z którym możecie się spotkać w jednostkach liniowych jest, co Panie Hopkins? Brawo, jestem mile zaskoczony. Tak, więc ładunki uwalniające impuls elektromagnetyczny nie powodują obrażeń z pewnymi wyjątkami, ale o tym później. Ten typ broni służy do niszczenia elektroniki. Dokładnie tak, oznacza to, że każde urządzenie opierające swoje działanie na prądzie przestanie działać. Oczywiście większość sprzętu, pozna najprostszymi urządzeniami, ma wspomaganie elektroniczne. Z tym, że nie trzeba jeszcze panikować, bo o ile granat taki wrzucony do mieszkania Pana Hopkinsa zniszczyłby mu ekspres do kawy, deck i elektryczne samochodziki, o tyle cały sprzęt wojskowy ma, chociaż podstawowe osłony. Pozwalają one, niejednokrotnie, na ocalenie sprzętu nawet w obliczu eksplozji. Co do wyjątku, niektóre rasy obcych, a konkretnie Exrahowie, są niezwykle wrażliwe na wyładowania elektromagnetyczne przez co można ich ranić tego typu bronią.

Ludzkość nie była by sobą gdyby, po odkryciu tak interesującej broni nie wymyśliłaby czegoś, co pozwala na przesłanie jej na większą odległość. Tak powstały granatniki, które powinny się teraz państwu wizualizować. Mamy dwa podstawowe typy tej broni lekki granatnik piechoty oraz ciężki granatnik montowany przeważnie na pojazdach i TAG-ach. Pozwala on na wykorzystanie w ten sam sposób granatów, co normalnie z tym, że na większą odległość. Na polu bitwy często używa się ich do regularnego ostrzału pozycji wroga. Mimo dyskusyjnej celności tego sprzętu zawsze istnieje szansa trafienia kogoś przy zmasowanym ostrzale. Ciężkie granatniki dzięki wadze pocisku, są mniej podatne na działania atmosferyczne, co zwiększa celność na duże odległości. Jednak, jako że mocowane są na pojazdach, przeważnie są używane jako broń wspomagająca.

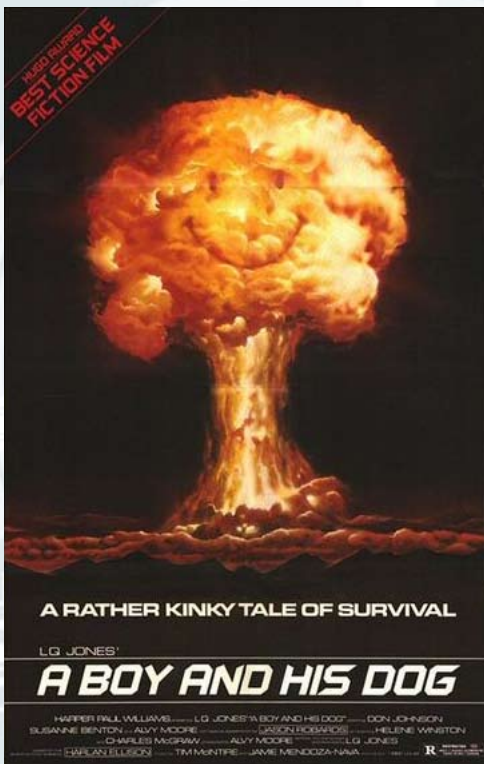
Kolejną ewolucją są wyrzutnie rakiet. Zarówno bezpośrednich jak i zdalnie naprowadzanych. Broń tak ma głowice HE, może ktoś rozwinąć skrót? Pan Hopkins? Nie, nie cholernie efektywne, szczególnie, że to się pisze przez „ch”, ale jeśli tak to Pana bawi to może nas Pan oświeci swoją mądrością w postaci... Pomyślmy... Może referatu? Tak na dwadzieścia stron. Dokładnie, tak na następne zajęcia, które mamy, niech sprawdzi... Za dwa tygodnie. Przygotuje Pan referat pod tytułem „historia i ewolucja broni niszczącej i HE” Liczę na to, że zacznie pan od katapult i trebuszy. Wracając do mojego pytania spójrzmy na listę. Może Pan Geoffrey Regan. Tak, dokładnie. Pociski burzące służą do bezpośredniego ostrzału, celów mocno opancerzonych. Można również wykorzystać je tak jak granaty odłamkowe, bo, mimo że nie zostały stworzone do niszczenia celów miękkich to i tak się świetnie do tego nadają. Dobrze umieszczona rakietka potrafi zniszczyć świetnie opancerzony pojazd, a źle potrafi zwalić nam na głowę budynek. Należy, więc używać ich z umiarem i po dokładnym przemyśleniu. Uzbrojenie to jest o wiele celniejsze niż dostępne dla piechoty lekkie granatniki, niestety duża siła pocisku uniemożliwia ostrzał pośredni. Tak, więc ma to swoje wady i zalety. W celu zminimalizowania tych różnic opracowany został system zdalnego namierzania. Wymaga on obserwatora, który namierzy cel. Zdalne rakiety mają praktycznie stuprocentową skuteczność, więc świetnie nadają się do ostrzału celów silnie bronionych z dużej odległości. Niestety system zdalnego namierzania jest na tyle ciężki, że używany jest zazwyczaj tylko na Dronkach. Wszyscy mam nadzieję wiedzą, co to są drony. Miło to widzieć. Pan Hopkins również? Świetnie.

Ostatnią bronią w miarę powszechnego, niestety, zastosowania są miny, którym to właśnie zawdzięczam te urocze stalowe kończyny dolne. Tak jest ich cztery, więc może się Pani przestać gapić. Tak jest wygodniej i daje wiele nowych możliwości. Proszę się nie czerwienić miałem na myśli zwiększony udźwig i lepszą mobilność w terenie. Ech studentki... Wracając do min jest kilka gatunków min a najpopularniejsze to przeciwpiechotne. Większość min to urządzenia wyposażone w SI, dzięki czemu zagrażają tylko wrogom, jednakowoż ciągle są w użyciu staromodne. Ma to swoje plusy i minusy, minusem jest to że, można dać się zabić koledze, a plusem że po bombardowaniu EMP ciągle działają bo nie mają nic elektrycznego. Kolejnym używanym typem min są Monominy. Wyjątkowo wredne. Niszczą każdy pancerz i rozrywają wszystko niezależnie od tego czy jest się królikiem czy TAG-iem.

To tyle na temat teorii teraz wszystkich proszę podłączyć się do symulacji interaktywnej. Przypominam, że nie jest to zwykła gra VR tylko profesjonalny symulator walki. Proszę podejmować rozsądne decyzje i przypominam, że jest to ćwiczenie na ocenę, więc proszę się nie nakręcać. Rozumiemy się Panie Hopkins? Świetnie. To do zobaczenia za chwilę w Raju.



by Emma



„Chłopiec i jego pies”

Kamil „Kynes” Kacperak

„Jeśli sprawisz, że ludzie pomyślą, iż są myślący, to cię pokochają; ale jeśli naprawdę zmusisz ich do myślenia, znienawidzą cię.”

Harlan Ellison

Większość z nas ma w pamięci kultowy już dziś film „Mad Max”. Dodatkowo wielu z nas uważa, że ten film legenda zapoczątkował falę kina postapokaliptycznego. Niestety wszyscy którzy tak myślą - mylą się.

Wszystko zaczęło się w 1969 roku. Znany amerykański pisarz, krytyk, wydawca i scenarzysta Harlan Jay Ellison napisał opowiadanie „A Boy and His Dog”, za które otrzymał nagrodę Nebuli. Pomysł na film zrodził się po przypadkowym przeczytaniu tegoż opowiadania przez L.Q. Jonesa, którą polecił mu jego operator filmowy - John Morril. Opowiadanie spodobało się Jonesowi i zaowocowało filmem o tym samym tytule, który wszedł na ekrany kin w 1975 roku. Tym samym film ukazał się 4 lata wcześniej od premiery „Mad Maxa” i dodatkowo był inspiracją dla George’a Millera - czyli twórcy Mad Maxa.

Akcja filmu „Chłopiec i jego pies” osadzona jest w świecie wyniszczonym czwartą wojną nuklearną. Jest rok 2024, większość ludzkich społeczności schroniła się pod ziemią,

tworząc tam namiastkę cywilizacji. Ludzie żyjący w świecie po katastrofie, reanimują resztki po upadłej cywilizacji i konstruują osobliwą hybrydę reliktyw zaawansowanych technologii i prymitywnych, technik przetrwania. Jednak nie wszyscy ludzie mieszkają w schronach. Część populacji ludzkiej wciąż żyje na powierzchni ziemi. Nie jest tu łatwo przetrwać. Liczne gangi terroryzują mieszkańców nielicznych osad. Najbardziej pożądanym towarem w tym wyniszczonym świecie jest żywność, broń i... kobiety. Tak, właśnie – kobieta, która jest dla mężczyzn jedynym źródłem przyjemności jest traktowana jako bardzo rzadki, deficytowy towar. Gdy mężczyźni byli na froncie, przeciwnik bombardował miasta, zabijając cywilów. Spowodowało to całkowitą zmianę proporcji pomiędzy liczebnością mężczyzn i kobiet.

Głównym bohaterem filmu „Chłopiec i jego pies” jest chłopak o imieniu Vic, w którego się wcielił młodziutki Don Johnson. Nie miał wtedy większego doświadczenia aktorskiego. Rolę dostał po castingu, w którym uczestniczyło blisko 600 osób. Dla ówczesnie nieznanego aktora film okazał się przepustką do sławy. Po roli w „Chłopiec i jego pies” przyszły propozycje do telewizyjnych produkcji, których ukoronowaniem był serial Policjanci z Miami (Miami Vice). Vicowi podczas wędrówek po pustkowiach towarzyszy wierny przyjaciel – pies o imieniu Blood. Obydwój spędzają całe dnie na przeszukiwaniu gruzów starego świata, miejsca, gdzie kiedyś znajdowało się Phoenix. Szukają jedzenia, broni, a Vic poszukuje także spełnienia swoich seksualnych potrzeb. Wspominałem już wcześniej, że świat z 2024 roku jest niezbyt miłym miejscem i dla osiemnastoletniego Vica miejscem zabójczym. Fakt, że chłopakowi udaje się przetrwać zależne jest w głównej mierze od wsparcia Blooda. Pies jest skutkiem eksperymentów genetycznych, które wykształciły inteligentne, zdolne do komunikacji, bynajmniej nie werbalnej, stworzenia. Zwierzęta mogą porozumieć się jedynie z właścicielem, z którym są związane telepatycznie. Blood dzięki świetnemu zmysłowi węchu i słuchu pomaga Vicowi unikać niebezpieczeństw, ułatwia także odnajdywanie łupów i oczywiście kobiet.

Pozornie dość prosta fabuła pozwoliła na sugestywne ukazanie bardzo brutalnego obrazu postapokaliptycznego świata. Doskonale przedstawiono osadę, w której mężczyźni za puszkę fasolki po bretońsku mogą obejrzeć stary film pornograficzny, a także życie w Topece – podziemnym mieście, które pozornie przypomina świat z lat pięćdziesiątych. Władzę sprawuje tu Rada Starszych, panująca nad życiem i śmiercią każdego mieszkańca. Jaki-

kolwiek brak lojalności względem rady kończy się wizytą na farmie, a dokładniej w objęciach androida. Pozornie groteskowe społeczeństwo Topecki jest tylko złudzeniem cywilizowanego społeczeństwa. Tak naprawdę zezwierzęcony świat na powierzchni nie jest ani gorszy ani lepszy od tego podziemnego. L.Q. Jones ukazując życie w tym zniszczonym świecie nie stara się odpowiadać na pytanie, jaka jest moralność jego mieszkańców. Próbuje raczej pokazać nam, jak może skończyć ludzkość. Robi to mówiąc o przyjaźni, miłości i walce w świecie, który stał się dla nas niegościnnie po wojnie nuklearnej. Szczególnie brutalne i dwuznaczne jest zakończenie. Głównie przez to filmowi zarzucano propagowanie treści mizoginistycznych i szowinistycznych poglądów. Mnie osobiście te dwuznaczne i kontrowersyjne treści zmusiły do myślenia nad kwestią moralności ludzi. Czym tak naprawdę się zaczynamy kierować w momencie gdy otaczający nas świat zostanie odarty z cieniutkiego płaszczyka zwanego cywilizacją.

Polecam wszystkim serdecznie obraz L.Q. Jonesa. Jest to film, który jest klasą sam w sobie. Szkoda, że tak mało osób go zna, a kino postapokaliptyczne kojarzy się większości jedynie z „Mad Maxem”.

Oryginalny tytuł: A Boy and His Dog

Gatunek: science-fiction (postapokaliptyczny)

Kraj produkcji: USA

Główne role: Don Johnson, Tiger (jako Blood), Jason Robards, Susanne Benton

Data premiery: listopad 1975

Czas trwania: 91 min

Reżyseria: L.Q. Jones

Scenariusz: Harlan Ellison (Historia), L.Q. Jones (Scenariusz)

Muzyka: Tom McIntire

Zdjęcia: John Arthur Morril



Croc Tales część 2

Kamil „Husqvarna” Zwolski

Transportowce przecinały powietrze na pełnej prędkości tuż nad gładką lazurową taflą morza. Ogromne silniki pracujące na pełnej mocy uniemożliwiały wszelką komunikację wewnątrz maszyn. Świt był ładny, słońce wschodziło nad Paradiso, lekko tylko zasłonięte przez białe obłoczki. Spokojna wyspa na horyzoncie rosła teraz z sekundy na sekundę. Szwadron Sigma atakował.

Dwa skrzydła transportowców na pełnej prędkości przeleciały nad piaszczystą plażą zrzucając oddział komandosów. W tym momencie gdzieś z dżungli promień światła lekko pomacał brzuch jednej maszyny. Błysk i huk. Wielka kula ognia pochłonęła obiekt, kolejny promień, kolejny transport zamienił się w deszcz odłamków. Reszta odleciała dalej i zaczęła wracać nad plażę.

Tam rozpętało się piekło. Sikhijczycy ruszyli na niespodziewających się niczego obcych. Posterunek Moratów został zasypany gradem stali ze strzelb szturmowych i karabinków. Przyczółek został zdobyty.

Szwadron jednak nie zmieniał impetu uderzenia, transportery wylądowały na plaży i zaczął się desant wojska. Pierwsza linia popędziła od razu w puszcę, okalającą plażę. Moment zaskoczenia należało wykorzystać jak najlepiej. Oddziały strzelców ruszyły zabezpieczać plażę. Nad wszystkim czuwał oficer z Orlej Gwardii Dominium.

Tom Stuart i Andrew pędzili w pierwszej linii pod osłoną termooptyki. Dużo od nich zależało. Wpadli pomiędzy dziwne rośliny. Wielkie liany pętały drzewa tak ściśle, że w niektórych miejscach przejście kilkuset metrów to był spacer po labiryncie. Panował tutaj półmrok, ponieważ słońce jeszcze nie wstało wystarczająco wysoko, aby przebić się przez szczelny płaszcz z liści. Stąpali ostrożnie po dziwnie miękkim podłożu. Taktika była zgrana do perfekcji, Andrew jako obserwator omiatał przed sobą teren karabinkiem szturmowym, kawałek dalej kroczył Tom uzbrojony w wielofunkcyjną snajperkę.

Przebrnęli może sześćset metrów, kiedy usłyszeli po prawej okrzyk z wielu gardel. To nie byli ludzie, taki ryk mogli wydać tylko atakujący obcy.

- Tom? – szepnął obserwator

- Cicho, szukanie, dycha, na trzecią. – szubko rzucił tamten

Oznaczało to, że Andrew ma się zająć wyszukiwaniem celów dla snajpera, przechodzą na kontakt przez intercom. Obserwator ma się znaleźć 10 metrów od snajpera na godzinie trzeciej. Ryk przemieszał się z okrzykami rannych, ludzi i obcych. Lekko się oddalił.

- Tom, nie powinniśmy wracać tam?

- Szukanie

- Wiem, ale czy nie powinniśmy iść naszym pomóc? Zająć obcych od tyłu?

- Szukanie, nie jesteśmy od tego!

Wybuch przebił się nad krzykami i seriami z karabinów. Czekali w milczeniu, Andrew cały czas przepatrywał teren przed sobą, jednak nie mógł dostrzec żadnych przeciwników. Odgłosy walki ustały, a czas zaczął się straszliwie wydłużać. Andrew zmienił pozycję i nagle skamieniał. Przez las od północnej strony szedł właśnie samotny strzelec. Spokojnie niósł karabin i perfekcyjnie poruszał się pomiędzy roślinami.

- T... – zaczął Andrew

- Cicho! – od razu przerwał Tom w słuchawce

Strzelec rozejrzał się czujnie. Nie uniósł jednak przy tym nawet karabinka. Ruszył powoli przed siebie krocząc wiele ostrożniej. Minął o kilka metrów Stuarta i poszedł dalej w stronę plaży. Poczekali, aż oddali się na większą odległość.

- Andrew idziemy za nim. – rozległo się w słuchawce

- Co się dzieje, przecież to nasz.

- Ta, a niby dlaczego szedł od małpisonów? Widziałeś, jak on się poruszał po tej puszczy? Jesteś na terenie wroga, trwa walka i tak sobie po prostu grzybów szukasz? Ruszamy, idę przodem, oddaj mi swój karabinek, weź moją broń.

Zamienili się ekwipunkiem i ruszyli szybko za dziwnym zjawiskiem. Tom tym razem prowadził, wybierał drogę dokładnie po śladach żołnierza. Przemykali bezgłośnie i niewidocznie niczym duchy pomiędzy potężnymi krzakami o pokrytych klejącą się cieczą liściach. Z każdą dziesiątką metrów odgłosy walki stawały się coraz bliższe. Można było usłyszeć, że walki nie były już tak zacięte, jak wcześniej, teraz serie z broni automatycznej rozlegały się rzadziej, widocznie siły Dominium zdobyły już kawałek terenu i umocniły się na nim. To wróżyło jak najlepiej. Jednak każdy wiedział, że dzisiaj powinni wygrywać i w kilku natarciach przeczesać większą część niewielkiej wyspy, jednak najgroźniejsza będzie noc. Nie wiadomo, co obcy zrobią po zachodzie słońca, jaką bronią dysponują w tym regionie i wreszcie, ilu ich jest. Weterani wiedzieli, że na wojnie, to zbyt wiele niewiadomych, ale nie dzielili się tą wiedzą z młodszymi kolegami.

Drzewa powoli zaczynały się przerzedzać. Dagonili już dziwnego strzelca i trzymali się kilka metrów za nim. On szedł jak wcześniej, pewnie i beztrosko poprzez gesty i dziki las. Kiedy zbliżyli się do granicy największych roślin, zwolnił. Na granicy lasu zatrzymał się, żeby obejrzeć teren przed sobą. Obaj zwiadowcy również zyskali pełny widok na plażę, na której teraz lądowały kolejne transportowce. Teren plaży został obwarowany workami z piaskiem i wszelkimi innymi osłonami z posterunku Moratów. Teren obstawiali strzelcy z ciężką bronią. Z transportowców wychodzili nowi żołnierze, a także Wspomagane Zbroje i Dronboty. Każdy niewielki oddział zanim wyruszył do zadań, stawał przed dowódcą natarcia. Orli Gwardzista Argo stał pośrodku plaży, lekki wiatr szargał płaszczem, który narzucił na Wspomaganą Zbroję. Miecz wisiał spokojnie przy pasie. Wydawał rozkazy każdemu z nowo przybyłych oddziałów.

Po kilku minutach przyglądania się tej scenie, strzelec ruszył z lasu w kierunku pozycji PanOceañczyków. Podniósł nad głowę broń, żeby nie paść przypadkowo obranym za wroga. Ktoś do niego machnął zza osłony, ruszył więc pewnie w kierunku plaży. Croc mani ruszyli zaraz za nim. Przeszli przez linię obrony.

- Hej! Udało Ci się wrócić? Pewnie z pierwszego szturm? – ktoś do niego zagadał po drodze.

Ten jednak nic nie odpowiedział tylko sztywnym krokiem ruszył wprost do dowódcy operacji. Tom zaczął truchtać i skracać dystans. Strzelec coraz szybciej i pewniej dążył do celu. Argo stał teraz odwrócony do niego plecami tłumacząc coś jakiemuś porucznikowi. Stuart rzucił się do przodu i w pędzie wyprzedził dziwaka. Dobiegł do dowódcy i skrzył ciało w półobrocie. Uderzyli się plecami. Ktoś krzyknął. Strzelec nagle zamienił się, rozmył, po czym na jego miejscu pojawiła się wykrzywiona twarz obcego. Argo zaczął się odwracać. Zielony kosmita zamachnął się i w jego dłoni pojawiło się cieniutkie lśniące ostrze. Andrew rozszerzył oczy. Kiedy ostrze już leciało w potwornym cięciu Tom się pojawił. Termooptyka prysła. Iglica w karabinku zaczęła się poruszać. Wolno, zbyt wolno. Ostrze było coraz bliżej. Wreszcie! Pierwsza kula wystrzelona już z przyłożenia praktycznie weszła miękko w szyję napastnika. Druga pojawiła się szybko i rozerwała kosmicie żuchwę. Trysnęła seledynowa posoka. Cieniutkie ostrze o cal chybiło Stuarta. Wtem głowa niedoszłego zabójcy eksplodowała trafioną kulą lecącą gdzieś z boku. To Andrew odzyskał zimną krew. Czas wrócił do normy.

Tom dyszał, otarł ręką twarz z posoki zabitego. Poczul na ramieniu ciężką rękawicę.

- Jak się nazywasz, żołnierzu? – padło zza pleców

- Tom Stuart, oddział Croc Manów Szwadron Sigma, Strzelec Wyborowy.

- Byłeś tam. – to było raczej stwierdzenie niż pytanie

- Tak.

Nikt oprócz ich dwóch nie wiedział co tam oznaczało. Tylko im dwóm nagle w umyśle uderzyły tak straszne i nie dające o sobie zapomnieć obrazy z tamtąd. Z najkrwawszych walk podczas pierwszej ofensywy, z miejsca, gdzie uczy się wielu rzeczy o przeciwniku, jeżeli ma się szczęście przeżyć. Skąd wynieśli doświadczenie, które przed chwilą uratowało im życie.

W Ravensbrucke spadł deszcz.

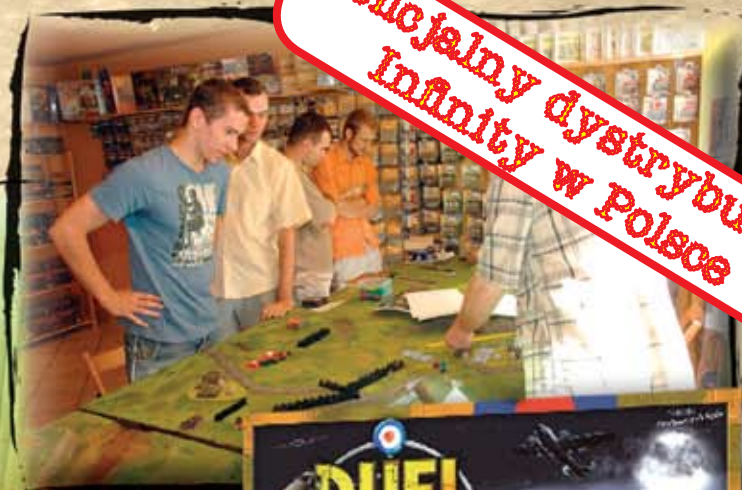


by duster132 (deviantART)



ul. Wilcza 62, 00-679 Warszawa
www.wargamer.pl

Oficjalny dystrybutor
Infinity w Polsce



gry bitewne
i planszowe m.in.:
Infinity, Mein Panzer,
AT-43, Warmaster Ancients,
Warhammer Ancient Battles,
Flames of War, Cold War Commander
elementy terenu, farby...

Zapraszamy również do udziału w programie WETERAN
- pomóż rozwijać wargaming w Polsce!



lorolocco®

Your body, **our** lab



by kunkka

& Aeth