

idee fixe

Świat A.D. 2045

Spis treści

1	ŚWIAT Z LOTU PTAKA	2
1.1	Osiedla ludzkie	2
1.1.1	Miasta–giganty	2
1.1.2	Strefy	2
1.1.3	Mieszkania	3
1.2	Tereny pozamiejskie	3
1.2.1	Enklawy produkcyjne	3
1.2.2	Inne osiedla	4
1.3	Pustkowia	5
1.3.1	Tereny bezpieczne	5
1.3.2	Dzicz	5
1.3.3	Obszary permanentnej klęski ekologicznej	5
2	TECHNOLOGIA	6
2.1	Sieć	6
2.2	Kosmos	6
2.3	Transport	6
2.3.1	Powietrzny	6
2.3.2	Orbitalny	6
2.3.3	Wodny	6
2.3.4	Naziemny	7
3	KULTURA	7
3.1	Zintegrowany system ewidencyjno–bankowy	7
3.2	Media	7

1 ŚWIAT Z LOTU PTAKA

1.1 Osiedla ludzkie

1.1.1 Miasta–giganty

Przeważająca większość ludzi gnieździ się dziś w ogromnych, wielomilionowych miastach powstałych podczas Wojny z Obcymi.

Z początku gromadzenie się ludności w miastach wydawało się samobójczą taktyką z uwagi na możliwość użycia przez najeźdźców broni masowego rażenia. Jednak po jakimś czasie uznano, że ta opcja raczej nie wchodzi w rachubę, skoro dotychczas konsekwentnie nie była używana. ONZ opracował zatem i wprowadził w życie Doktrynę Skupienia, polegającą na zgromadzeniu w miastach jak największej liczby ludzi.

Analitycy ONZ uznali, że duże, podzielone na strefy miasto z pobliskim garnizonem Armii Terrańskiej będzie w stanie przetrwać ewentualne lądowanie Obcych. Efektem było powstanie na świecie wielkiej liczby gigantycznych miast (15–25 mln mieszkańców), rozdzielonych obszarami pustki. Proces ten przebiegał szczególnie ostro w krajach o silnie zmechanizowanym rolnictwie (np. USA).

Obecnie każde z wielkich miast jest podzielone na strefy, a każda strefa ma własne, samowystarczalne siły policyjne, własne służby komunalne itp. Celem podziału było ograniczenie obszaru zniszczonego w przypadku lądowania Obcych lub zamieszek — granice stref miały zapobiegać lub przynajmniej utrudniać rozprzestrzenianie się niepożądanego elementu. Kiedy sytuacja na świecie się uspokoiła, podziału nie zniesiono, gdyż mimo negatywnych skutków — takich jak utrudnienie ruchu — ma on swoje zalety; na przykład wydatnie pomaga w zmniejszaniu przestępczości.

W większości miast znajdują się pozostałości z czasów Wojny z Obcymi — stanowiska obronne, które miały służyć za środki odstraszenia lub punkty oporu przed siłami Obcych.

Każde megamiasto otoczone jest w całości murem, znacznie potężniejszym od granicy międzystrefowej i znacznie żywiej patrolowanym. Poza murami znajdują się stacje przeładunkowe ciężarówek automatycznych, które z racji umiejscowienia poza granicami miasta są praktycznie enklawami w miniaturze (patrz „Enklawy”). Także za murami znajdują się zwykle slumsy — ich opis znajduje się niżej.

1.1.2 Strefy

Zgodnie z zaleceniami ONZ każda strefa miejska miała mieścić około miliona mieszkańców, zatem przeciętne miasto ma od dziesięciu do dwunastu stref. Wyjątkami są takie dziwolagi jak Aglomeracja Bydgoszcz–Toruń z trzema strefami z jednej strony, a Aglomeracja Wschodniego Wybrzeża w NAF, złożona ze stu siedemdziesięciu czterech autonomicznych stref miejskich, z drugiej.

W większości miast świata każda strefa jest oddzielną jednostką administracyjną i posiada samorząd, obdarzony częściową autonomią. Samorząd może podejmować pewne działania niezależnie od innych stref, o ile takie działania mieszczą się w jego kompetencjach. Kompetencje te są ustalane przez Radę Miejską. Każda strefa posiada własne siły policyjne, własną straż pożarną, własne służby komunalne. Mimo że z założenia niezależne, służby te pozostają w ścisłym związku na obszarze całego miasta — współpracują ze sobą, gdyż samodzielnie zazwyczaj nie byłyby w stanie uporać się ze swymi zadaniami.

Strefy są oddzielone od siebie płotami z betonu i stali, mającymi przeciętnie około sześciu metrów wysokości — w tym dwa metry betonowej ściany i cztery metry stalowych tyk uniemożliwiających przejście. Płot ma zamontowane czujniki, powiadamiające odpowiednie służby o próbach przecięcia lub zniszczenia go w inny sposób. Zazwyczaj cała długość płotów miejskich jest nadzorowana z powietrza przez bezpilotowe pojazdy zwiadowcze policji. W niektórych miastach płot jest wspomagany dodatkowo - na przykład granica międzystrefowa złożona jest z dwóch płotów, oddzielonych pasem zaoranej ziemi. W innych znowu miastach płot jest słabo chroniony i dziury w nim są częste.

Strefy miejskie zawierają także instalacje obronne pozostałe po Wojnie z Obcymi - nietrudno jest natrafić na opuszczone stanowisko rakiet ziemia–powietrze czy zamknięte na stałe wejście do schronu.

Co charakterystyczne, w chwili obecnej duża część stref miejskich jest zaludniona słabo, zwłaszcza strefy zabudowane supermasowcami (patrz niżej). Wynika to ze spadku liczby ludności w miastach po zakończeniu Wojny z Obcymi.

1.1.3 Mieszkania

W wielkich miastach można spotkać następujące rodzaje mieszkań:

- Przebudowane masowce z końca XX wieku (wieżowce i szeregowce), z zewnętrznymi strukturami wzmacniającymi i z nadbudówkami (patrz niżej). Prąd z lokalnych elektrowni na miejscach dawnych trafostacji.
- Supermasowce - budowane podczas wojny z Obcymi. Lokalne zasilanie i grzanie wody przez komórkę paliwową w piwnicy, na metan. Dach zakryty kolektorami słonecznymi do ogrzewania wody i produkcji prądu. Pokoje wysokości 2,1 metra, długie, wąskie mieszkania (około 15 m²) z jednym pokojem z oknami („salon”), 25 i więcej pięter), zewnętrzne windy (przezroczyste ścianki, by zapewnić dobry widok na zewnątrz i zapobiegać klaustrofobii. . .). Dolne piętra są permanentnie przesiąknięte odorem metanu, na górnych piętrach jest gorąco (od kolektorów), windy często się psują, a na dodatek budynek zauważalnie chwieje się na wietrze. Supermasowiec jest niemal samowystarczalny, jeśli chodzi o elektryczność i wodę — było to konieczne w czasie Wojny z Obcymi, tak samo jak podziemny schron, mogący pomieścić wszystkich mieszkańców bloku.

Tak samo zbudowane są nadbudówki, kilku- lub kilkunastopiętrowe nakładki na dwudziestowieczne wieżowce.

- Luksusowe domki jednorodzinne na osiedlach zamkniętych, również samowystarczalne, ale dobrze utrzymane, bezpieczne, duże, trzy- do czteropiętrowych, z ogródkiem, basenem itd.
- Superluksusowe apartamenty w wieżowcach Śródmieścia, dla osób, które chcą mieć blisko do pracy (kilka pięter) i je na to stać. Czasem fundowane przez firmę, ale wtedy zwykle dość małe (luksusowa kawalerka zamiast luksusowego wielkiego apartamentu z basenem w środku), dla wiernych pracowników.
- Luksusowe domy wielorodzinne, w niektórych miejscach starych dzielnic i na obrzeżach. Stanowią coś pośredniego pomiędzy domami z XX w. a luksusowymi domkami jednorodzinnymi. Przeważnie stanowią zamknięte kompleksy składające się z kilku (3–9) domów, zazwyczaj z pokrytym przezroczystą kopułą podwórkiem–studnią (w środku zieleń, miejsce zabaw dla dzieci odgródzone od ulic, hałasu, smrodu), garażem podziemnym, ochroną, nierzadko własnym fitness–klubem czy basenem do bezpłatnego użytkowania przez mieszkańców kompleksu. Mieszkania normalne, o wysokości trzech metrów, powierzchnie od 35m² do 100m².

1.2 Tereny pozamiejskie

1.2.1 Enklawy produkcyjne

Enklawa produkcyjna to osiedle, którego podstawową funkcją jest produkcja zaopatrzenia dla pobliskiego (dla dużych wartości „pobliskiego”) megamiasta. Istnieją enklawy rolnicze, górnicze, przemysłowe itd. Enklawa zajmuje się zbieraniem danego surowca i przeróbką go do stadium półproduktu (lub czasami pełnego produktu). Rolą enklaw rolniczych, na przykład, jest przetwarzanie zebranych płodów rolnych do stadium gotowych produktów spożywczych. Enklawy wydobywające rudę żelaza przerabiają ją na półprodukt stalowe.

Półprodukty i produkty są kierowane do innych enklaw albo bezpośrednio do miast. Transport odbywa się koleją lub przy użyciu automatycznych repulsorowych ciężarówek. W czasie Wojny i później od sprawnego działania transportu zależało życie lub śmierć metropolii - stąd wzięło się prawo do użycia broni przez Służbę Ochrony Kolei i stąd wzięły się patrole drogowe policji.

Enklawy produkcyjne są zbudowane — przynajmniej częściowo — z prefabrykowanych elementów, których wielkie ilości wyprodukowano w czasie Wojny z Obcymi. Enklawy związane z przemysłem wydobywczym i przetwórstwem są najczęściej wybudowane wokół istniejących już wcześniej zakładów przemysłowych, zaś rolnicze zwykle postawione od zera, przy wykorzystaniu, w miarę możliwości, istniejącej sieci kolejowej i drogowej. W teorii każda enklawa produkcyjna była w stanie bronić się samodzielnie przed atakiem Obcych przynajmniej przez godzinę, co miało dać czas na doloć siłom szybkiego reagowania Armii Terrańskiej. W praktyce było z tym rozmaicie; wiele enklaw nigdy nie osiągnęło takiego stanu uzbrojenia, choć z pewnością wszystkie próbowały. Oznacza to, że w dzisiejszych czasach enklawa produkcyjna potrafi obronić się przed niemal każdym atakiem — z wyłączeniem oddziałów regularnej armii.

Enklawa produkcyjna składa się z sekcji mieszkalnej, sekcji produkcyjno-przetwórczej, sekcji zaopatrzenia, sekcji transportu i sekcji obronnej. Cała enklawa otoczona jest pierścieniem obronnym.

- Sekcja mieszkalna to kwatery mieszkańców enklawy. Znajdują się tutaj pomieszczenia rekreacyjne i oświatowe. Tutaj przebywają mieszkańcy, którzy nie są w pracy.
- Sekcja produkcyjno-przetwórcza to oś enklawy, powód jej istnienia. Jest to zakład przemysłowy, który obsługują mieszkańcy. W tej sekcji znajduje się zazwyczaj także źródło prądu dla enklawy.
- Sekcja zaopatrzenia to wielkie magazyny, w których składowane są wytwarzane w enklawie produkty, jak również zaopatrzenie konieczne do funkcjonowania enklawy — części zamienne do naprawy urządzeń, żywność itd.
- Sekcja transportu to interfejs między enklawą a światem zewnętrznym. Tutaj odbywa się przeładunek towarów do i z pojazdów transportowych. Do enklawy trafiają produkty niezbędne jej do życia, z niej wyjeżdżają produkowane towary.
- Sekcja obronna posiada zwykle jakiś sposób na odizolowanie jej od świata. Przypomina zespół bunkrów i zazwyczaj jest przynajmniej częściowo wkopana w ziemię. Tutaj znajduje się centrum dowodzenia enklawą, magazyny broni, schrony dla mieszkańców na wypadek ataku, szpital, zapasowy generator i podobne, życiowo ważne komponenty.
- Pierścień obronny to znajdujący się wokół enklawy pas umocnień: bunkry, stanowiska automatycznych systemów obronnych, zasieki, czasem miny. Elementy pierścienia obronnego znajdują się też wewnątrz enklawy — najczęściej są to stanowiska broni ciężkiej w rodzaju działek czy wyrzutni rakiet p-lot.

1.2.2 Inne osiedla

Na świecie zdarzają się też — rzadko — osiedla ludzkie inne, niż ogromne miasta i zamknięte enklawy. Najczęściej spotykane są...

- „Slumsy za murami”
... czyli osiedla ludzi, którzy nie mają wstępu do miasta: wygnanych, pozbawionych kartotek, nielegalnych imigrantów. Tacy ludzie czekają zwykle na okazję dostania się za mury, a w międzyczasie starają się jakoś przeżyć na niegościnniej ziemi. Slumsy znajdują się najczęściej w niszczących resztkach dawnych miasteczek podmiejskich, blisko baz przeładunkowych ciężarówek automatycznych. Ich mieszkańcy żyją, jak mogą, a większość z nich umiera w slumsach, nie docierając nigdy za mur.

- Zrekolonizowane osiedla

Miasta i miasteczka, w których osiedlili się emigranci z wielkich miast. Przeważnie powstałe po zakończeniu Lat Chaosu; ludzie wynosili się z megamiast także po zakończeniu Wojny z Obcymi, ale większość powstałych wtedy osiedli została starta z mapy przez bandy grasujące poza murami miast.

- Osiedla „przetrwalców”

Mianem „przetrwalców” określa się tych, którzy przeżyli Wojnę i Lata Chaosu poza megamiastami i enklawami. Bardzo, bardzo nieliczne osiedla ciężko uzbrojonych, wysoce nieufnych ludzi.

- Kolonie podmorskie

Od czasu zakończenia Lat Chaosu w morzach i oceanach świata pojawia się coraz więcej podmorskich osiedli ludzkich. Habitaty te nie są zwykle samowystarczalne, utrzymują się zaś z produkcji żywności, turystyki i — rzadko — z górnictwa podmorskiego i odsączania.

1.3 Pustkowia

Czyli teren nie zamieszkały przez człowieka. W świecie *idee fixe* takich obszarów jest dużo. Bardzo dużo.

1.3.1 Tereny bezpieczne

Obszary w jakikolwiek sposób wykorzystywane bprzez człowieka. Mogą to być bezkresne pola uprawne, kopalnie odkrywkowe lub połacie kolektorów słonecznych; wspólną ich cechą jest to, że ktoś się nimi zajmuje, ktoś ich dogląda. Ktoś pilnuje tych obszarów przed maruderami, włóczęgami i groźnymi zwierzętami. Jeśli jakiś człowiek zabłądzi na terenach bezpiecznych, może liczyć na to, że ktoś go odnajdzie i — być może — udzieli pomocy. Zazwyczaj ogromne połacie terenów uprawnych lub wykorzystywanych w inny sposób eksploatowane są przez niewielką załogę, korzystającą z automatycznych pojazdów i maszyn. Powoduje to, że częstym widokiem nad polami są bezpilotowe pojazdy rozpoznawcze. Zaznaczyć należy, że określenie „teren bezpieczny” jest nieco umowne: o ile prawdą jest, że w takich okolicach zbłąkanemu niebezpiecznikowi nie grozi śmierć od szponów dzikich zwierząt lub kuli bandyty, o tyle może zostać zastrzelony przez nadmiernie nieufnych właścicieli terenu lub po prostu umrzeć z wyczerpania.

1.3.2 Dzicz

To obszary, które nie są użytkowane w żaden uczciwy sposób lub są niezbyt bezpieczne z przyczyn naturalnych. Raczej nie można tu liczyć na napotkanie przyjaznego patrolu sił porządkowych, łatwo natomiast trafić na bandę nieprzyjemnych typów, wrogi okaz lokalnej fauny lub inne niebezpieczeństwo naturalne. Od czasu do czasu trafić można na osadę ludzką, ale mieszkańcy nie będą przyjaźnie nastawieni. Takie tereny to na przykład puszcza tropikalna, góry Polski i świata, stepy i równiny Rosji.

1.3.3 Obszary permanentnej klęski ekologicznej

Tereny zdewastowane, nie nadające się do jakiegokolwiek wykorzystania i zdecydowanie, bez żadnych wątpliwości niebezpieczne. Większość takich terenów powstała w wyniku jakiejś klęski żywiołowej lub działalności człowieka. Na tych zniszczonych pustkowiach nie ma osiedli ludzkich — a jeśli jakieś jest, to z całą pewnością nie jest ono przyjazne dla zbłąkanego człowieka. Lokalna flora i fauna zwykle jest niebezpieczna lub nieprzydatna. Jeśli ktokolwiek znajdzie się na takich terenach, może tylko wzywać pomocy i liczyć na szybkie przybycie. Jeśli nie ma możliwości wezwania pomocy, powinien przygotować się na śmierć. Tereny permanentnej klęski ekologicznej to np. Szklana Pustynia na granicy Ligi Muzułmańskiej i Indii, Puszcza Białowiesko–Augustowska, bagna Everglades na Florydzie.

2 TECHNOLOGIA

2.1 Sieć

W 2045 roku sieć komputerowa sięga niemal wszędzie. Większość komputerów na świecie jest w jakiś sposób połączona z Internetem i bardzo trudno znaleźć człowieka, który nie miał z nim nigdy do czynienia. Sieć praktycznie zastąpiła gazety, po sieci transmitowane są programy telewizyjne i część radiowych, po sieci przekazywane są rozmowy telefoniczne. Sieć jest wszędzie; niemal każdy człowiek ma w domu terminal spełniający funkcje telefonu, telewizora i komputera, za pomocą którego może porozumieć się z przyjaciółmi, posłuchać muzyki czy zamówić jedzenie ze sklepu.

2.2 Kosmos

Ludzkosć zaczęła przemysłową eksploatację kosmosu jeszcze przed Wojną z Obcymi - sprowadzony z Pasa Asteroid kawał skały zapewnił tanie surowce ziemskiemu i orbitalnemu przemysłowi. Asteroid nazwany „Lucky” wisi nad Ziemią dalej, widzialny z powierzchni jako nieduża świecąca kropka. Wraz z nim wiszą setki zamieszkałych stacji orbitalnych, od malutkich stacji badawczych aż po wielkie, wielotysięczne kolonie. Największe są osiedla Settler 2 i Turing, będące domami dla mniej więcej dziesięciu tysięcy ludzi. Orbitalne i księżycowe fabryki produkują wysokiej jakości towary, często niemożliwe do wytworzenia w warunkach grawitacji, które potem trafiają na Ziemię, dowożone przez suborbitalne samoloty i zrzucane w kontenerach.

2.3 Transport

2.3.1 Powietrzny

Masowy transport pasażerski dogorywa — na kolana rzuciła go Wojna z Obcymi i obostrzenia na lotniskach, zaś dobiło go wprowadzenie relatywnie tanich kolei magnetycznych. Przewozy pasażerskie na duże odległości obsługiwane są przez samoloty suborbitalne.

Drogą powietrzną przerzuca się także ładunki, w niektórych co ciężiej dostępnych rejonach jest to jedyny sposób na dowóz zaopatrzenia. Rolę transportowców pełnią sterowce, które swoją powolność rekompensują udźwigiem. Jeśli zachodzi potrzeba szybkiego przewiezienia w trudny teren niedużego ładunku, używa się pionowzlotów rozmaitego rodzaju: samolotów o przechyłanych rotorach (potomków dwudziestowiecznego V-22 Osprey i od niego biorących swoją nazwę) oraz zbudowanych na podobnej zasadzie pojazdów turbowentylatorowych, zwanych popularnie orkami. Orki niemal całkowicie wyparły śmigłowce — napędzane dwoma (lub więcej) zamkniętymi w gondolach turbowentylatorami sprawdzają się znakomicie w miastach, gdzie śmigłowce mogły zahaczyć o wystającą konstrukcję.

2.3.2 Orbitalny

Szybkie połączenia interkontynentalne obsługiwane są przez samoloty suborbitalne, czyli poruszające się poza atmosferą po trajektorii balistycznej liniowce pasażerskie. Lotniska przystosowane do przyjmowania suborbitali są w niemal wszystkich większych miastach — w naprawdę dużych jest ich kilka.

Suborbitalne dowożą też ludzi na orbitę - niektóre rejsy dokują do stacji transferowych na niskich orbitach, z których pasażerowie są przewożeni do miejsca przeznaczenia osobnymi pojazdami transportowymi.

2.3.3 Wodny

Jak zawsze, transport wodny przemieszcza wielkie masy na wielkie odległości (albo niezbyt wielkie masy na niezbyt wielkie odległości, jeśli jest to transport śródlądowy). Po morzach i oceanach świata *idee fixe* pływają wielkie automatyczne statki transportowe, z nieliczną albo i zerową załogą. W obszarach gdzie

plagą jest piractwo, statki te często wyposażane są w automatyczne systemy obronne, mające zapobiegać dostaniu się na pokład i przejęciu kontroli przez osoby niepowołane.

W związku z ciągłym przyrostem liczby stałych osiedli podwodnych pojawiły się pierwsze podwodne frachtowce, mające zaopatrywać kolonie podmorskie w produkty świata powierzchniowego.

2.3.4 Naziemny

- Kolejowy

Pociągi dalej przewożą setki tysięcy ton towarów każdego dnia; podstawowa różnica polega na tym, że większość pociągów pasażerskich mknie po jednej, nie po parze szyn — umożliwia to przewóz ludzi z szybkością porównywalną do samolotów odrzutowych, za to taniej i w większej wygodzie. Wynalezienie tanich nadprzewodników wysokotemperaturowych umożliwiło powstanie sieci kolei magnetycznych. Od czasów Wojny z Obcymi sprawny transport kolejowy jest dosłownie kwestią życia lub śmierci dla milionów mieszkańców megamiast; oznacza to, że wszystkie państwa świata podejmują często drastyczne kroki w celu zapewnienia ciągłości i bezpieczeństwa transportu kolejowego.

- Kołowy

Gdzie nie ma torów, docierają ciężarówki. Normalne, kołowe ciągniki siodłowe odchodzą w przeszłość — mimo coraz nowocześniejszych rozwiązań są wypierane przez bezzałogowe, automatyczne ciężarówki repulsorowe. Długie sznury tych ostatnich mkną po wydzielonych pasach autostrad, łącząc oddalone enklawy produkcyjne ze światem i przewożąc towary dla wielkich firm przewozowych. Żadne wielkie ciężarówki nie mają prawa wjazdu do megamiast; ich rozładunek odbywa się w bazach przeładunkowych umieszczonych poza granicami miast. Stamtąd towary rozwożone są po mieście przez małe ciężarówki dostawcze.

3 KULTURA

3.1 Zintegrowany system ewidencyjno-bankowy

Już w początkach XXI wieku państwa świata eksperymentowały z tworzeniem elektronicznych systemów ewidencji ludności. Pierwszy znaczący sukces na tym polu odniosła NAF, która w roku 2009 wycofała z obiegu gotówkę, zastępując ją w całości elektroniczną walutą. Po wybuchu Wojny z Obcymi stworzenie jednolitego systemu ewidencji ludności stało się koniecznością; system taki powstał w 2020 roku i działa po dziś dzień. AEGIS - Ogólnoświatowy System Ewidencji Ludności ułatwia życie ludziom na całym świecie — w jego kartotekach gromadzone są automatycznie dane osobowe każdego zarejestrowanego człowieka, co pozwala na jednoznaczną identyfikację każdego i łatwy dostęp do danych potrzebnych różnym instytucjom (np. medycznym). Scalenie systemu ewidencji z bankowym umożliwia bezproblemowe zarządzanie finansami każdego obywatela. Karta systemu ewidencji jest jedynym dokumentem tożsamości, który potrzebny jest komukolwiek: karta taka to kawałek twardego plastiku wielkości karty kredytowej, ze zdjęciem i nazwiskiem posiadacza oraz zatopionym w plastiku mikroczipem optycznym zawierającym numer identyfikacyjny posiadacza i jego klucz prywatny.

3.2 Media

Media na świecie spełniają wielkie zadanie zapewnienia rozrywki milionom niezatrudnionych ludzi na całym świecie. Telewizja stała się w pełni interaktywnym sposobem przekazu informacji, zdolnym do zapełnienia urozmaiconej rozrywki przez dwadzieścia cztery godziny na dobę. W zadaniu tym pilnie wspierają ją programy netradiowe i serwisy sieciowe. Korporacje takie jak Information International, Incorporated (3I), AEWA (American Express/Warner/AOL) czy Net News Now uczyniły z zapewniania informacji swój chleb

powседневni. Te molochy medialne są właścicielami większości korporacji i agencji informacyjnych na świecie. W pogoni za zwiększoną oglądalnością firmy te gotowe są zrobić bardzo wiele.