bezpłatne pismo poświęcone interaktywnym, fabularnym gałęziom kultury

www.masz-wybor.com.pl

Masz Wybór

Nr 3 (4)
Lipiec 2011
ISSN: 2082-8160

Recenzje

Ucieczka z Khost

Pałac o Stu Bramach

Publicystyka

Historia szyfrów

od starożytności do XX wieku

Organizacja Pracy Twórczej

czyli jak pisać efektywnie

Wywiady

z laureatami konkursu Serial w Sieci

Witajcie Drodzy Czytelnicy!

W tym numerze nie zobaczycie pod tekstem sympatycznego, pluszowego Cthulhu przycupniętego na ramieniu Mikołaja, bowiem w najbliższych miesiącach czasowo ja przejmuję stery naszej paragrafowej niwy. Naczelnik zajęty jest wieloma sprawami, w tym zbieraniem funduszy na wsparcie dalszego rozwoju naszego czasopisma. Skoro już jestem przy tym temacie, to pragnę zakomunikować, iż począwszy od tego numeru *Masz Wybór* będzie się ukazywać co dwa miesiące. Dzięki temu zyska na objętości, a poza tym unikniemy niepotrzebnych opóźnień, które dotychczas, niestety, miały miejsce, za co serdecznie Was przepraszamy!

Pomiędzy kolejnymi numerami planujemy też wypuszczać wydania specjalne, poświęcone szykowanym przez nas projektom. Ponadto jeszcze w tym roku *Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru* opublikuje co najmniej trzy kolejne pozycje, dzięki czemu ponownie będziecie mogli zanurzyć się w fascynującym, paragrafowym świecie. Pomimo licznych przeciwności losu pokonaliśmy złowrogie nawałnice i bezpiecznie wpłynęliśmy do portu, gdzie łatamy nasz statek przed wyjściem w kolejny rejs.

A w tym numerze przygotowaliśmy sporo atrakcji, między innymi wywiady z Jakubem Smorawskim, zwycięzcą konkursu *Serial w sieci* oraz laureatem drugiego miejsca, Przemysławem Pińczakiem. Jak zawsze mamy też dla Was garść recenzji, praktyczne porady oraz ciekawe artykuły, jak choćby fascynująca *Historia szyfrów* pióra Piotra Bąkowskiego. Nie zabrakło też komiksu Luisa, który tym razem zaserwował nam interaktywną rozrywkę!!

Zapraszam do lektury!

Beniamin Muszyński z-ca red. nacz

Masz Wybór

http://www.masz-wybor.com.pl

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Mikołaj Kołyszko - **red. nacz.**
Beniamin Muszyński - **z-ca red. nacz.**
Michał *Pinkel* Służyński
Piotr Bąkowski
Michał *Recoil* Rosiński
Beniamin Muszyński - **komiks (pomysł)**
Łukasz *Luis* Kostuch - **komiks (pomysł i wykonanie)**
Justyna Anna Maksoń - **korektor części teksów**

Arkadiusz *Arius* Ostrycharz - **red., autor okładki, skład tekstu, oprawa graficzna**
http://aostrycharz.pl

Maciej Korben Kogut - **twórca strony internetowej, wsparcie informatyczne**
http://www.webkogut.com

Agnieszka Kufel - **autorka logo wydawnictwa i e-zinu**
http://agnesis.pl

druk (dot. materiałów rozdawanych jako promocyjne)**:**
Portal ***www.MagiaiMiecz.eu***

Magia i Miecz

Specjalne podziękowania dla Michała Studniarka za cenne rady i pomoc.

Wydawnictwo
Wielokrotnego Wyboru
(grupa nieformalna)

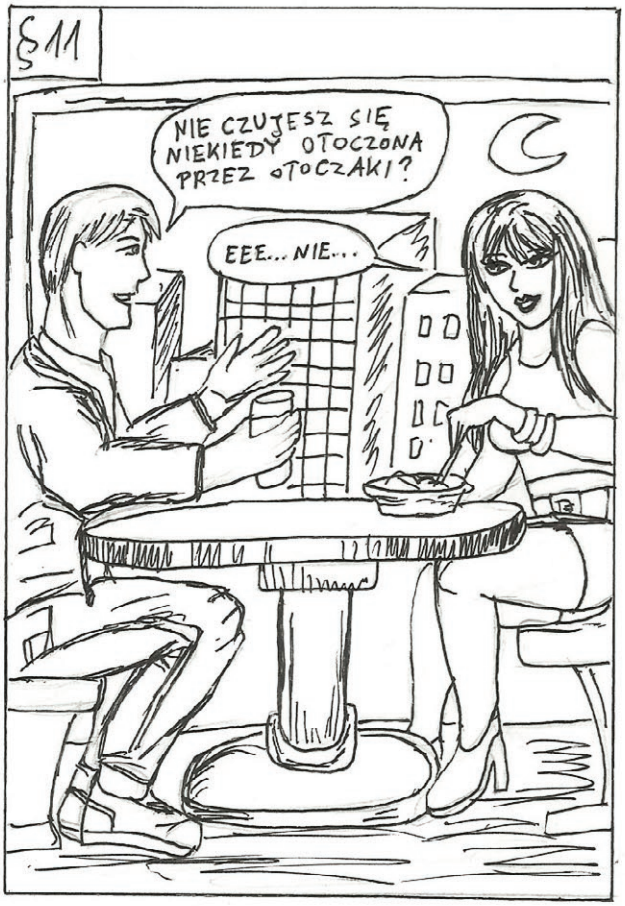
e-mail:
magazyn.masz.wybor@gmail.com

UWAGA, DYLEMAT! IŚĆ NA PIWO CZY NA UCZELNIE? JEŚLI PIWO – IDŹ DO §1. JEŚLI UCZELNIA – IDŹ DO §2.
MÓJ KOCHANY PATISONIK
KOSZULKA OD DZIEW-CZY-NY
§1
NO TO MOŻE PIWKO. ECH, NAPIĆ SIĘ W KNAJPIE CZY MOŻE GDZIEŚ W PLENERZE?
KNAJPA – IDŹ DO §7
PLENER – IDŹ DO §4
§2
TRAMWAJ MI ODJECHAŁ!
10
10
POWRÓT DO DOMU – IDŹ DO §5
POJECHAĆ NASTĘPNYM – IDŹ DO §6
§3
WIECIE CO... JA SIĘ MUSZĘ... SIĘ... NO ZBIERAĆĆĆ. JAKIEŚ KWIATY, NO MUSZĘ COŚ...
PIWO
NIE MA WYBORU: IŚĆ NA RANDKĘ – IDŹ DO §10
§4
STARY, TO NIE JEST PLENER, TO DZICZ!
PRZERWAĆ LIBACJĘ I SPOTKAĆ SIĘ WIECZOREM Z DZIEWCZYNĄ – §11
PIĆ DALEJ – §9
§5
HA! 10 WYGRANA Z RZĘDU! O RANY! ZAPOMNIAŁEM, ŻE MIAŁEM SIĘ SPOTKAĆ ZA PÓŁ GODZINY Z MARZENĄ!
FIRE IN THE HOLE!
TRATATA
BUM
OLDSCHOOL IS COOL
OLAĆ MARZENĘ! – IDŹ DO § 8
IŚĆ NA RANDKĘ – IDŹ DO § 11
§6
OTOCZAKI TO KAMIENIE o
POWRÓT DO DOMU – §5
§7
TO DACIE RADĘ PRZYJŚĆ? DOBRA, ZADZWONIĘ ZA CHWILĘ, BO JESZCZE NIE WIEM, CZY SIĘ WYBIORĘ.
MÓJ OCHA
ZOSTAJE W DOMU – § 5
IDZIE DO KNAJPY – § 3
§8
CZITERZY!
OLDSCHOOL IS COOL
WSTAWIONY, IDZIE NA RANDKĘ – §10

KOMIKS

§9
PÓŹNIEJ
O, KURCZĘ! NIEDŹWIEDŹ!
TRZYMAJ, MAŁPA! DAJESZ!
PRZEJDŹ DO § 12

§10
PÓŁNOC, KAWIARNIA
ZAMKNIĘTE
OJEJ, CHYBA SIĘ TROSZKĘ SPÓŹNIŁEM...


§11
NIE CZUJESZ SIĘ NIEKIEDY OTOCZONA PRZEZ OTOCZAKI?
EEE... NIE...

§12
SPOTKANIE Z DZIEWCZYNĄ
NO I MAŁPA WYCHLAŁA WSZYSTKO I PORZYGAŁA MI SIĘ NA SPODNIE. STRASZNIE ŚMIERDZIAŁO, PRZEZ TO NIEDŹWIEDZIA WYPŁOSZYŁO... EE...

02 **Wstępniak**
Beniamin Muszyński

03 **Komiks**
Łukasz *Luis* Kostuch, Beniamin Muszyński

06 **Newsy**

RECENZJE

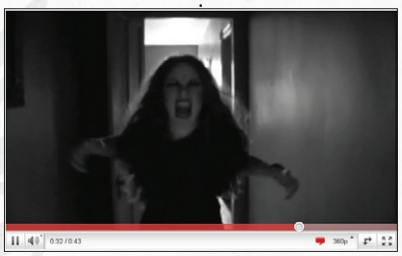
08 **Escape from Khosht**
Piotr Bąkowski

09 **Pałac o Stu Bramach**
Michał *Pinkel* Ślużyński

10 **Survive the House**
Michał *Pinkel* Ślużyński

11 **Vice City bez trzymanki!**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

12 **Ostatni kurs**
Michał *Pinkel* Ślużyński



PUBLICYSTYKA

13 **Organizacja pracy twórczej**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

14 **Historia Szyfrów**
Piotr Bąkowski

20 **Konfrontacja**
Michał *Recoil* Rosiński

22 **Pomieszanie z poplątaniem**
Michał *Recoil* Rosiński

24 **Gry książkowe a RPG**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

WYWIADY

26 **Jakub Smorawski - Drużyna Audio-Viedo**
Mikołaj Kołyszko

28 **Przemysław Pinczak - Wydział do spraw popieprzonych**
Mikołaj Kołyszko

31 **Ogłoszenie**

KONKURS NA SCENARIUSZ SERIALU ROZSTRZYGNIĘTY

19 kwietnia opublikowano wyniki głosowania na najlepszy scenariusz interaktywnego, internetowego serialu. Internauci mogli głosować na jeden z trzech wyłonionych przez jurorów pomysłów. Zwyciężyła *Drużyna Audio – Video* Smorawskiego (46% głosów), o włos wyprzedzając *Wydział do spraw popieprzonych* ława Pinczaka (43% głosów). Na ostatnim miejscu podium uplasowała się *Miłość na fali* Nowaka (11% głosów).

Pułkownik i spółka, czyli tytułowa „Drużyna Audio-Video", organizuje się i wyciąga rękę po swoje pięć minut szczęścia. Zakładają firmę, przekuwają swe słabości w siłę i zaczynają kręcić niskobudżetowe reklamówki do internetu. Przekorne spojrzenie na świat filmu i nowych mediów dosmaczone absurdalnym humorem i estetyką retro. – tak o projekcie wypowiadają się twórcy. Premiera pierwszego, dziesięcioodcinkowego sezonu odbędzie się jesienią.

Blog konkursu Serial w Sieci:
http://blog.serialwsieci.pl/

serial wsieci

JAPOŃSKI GAMEBOOK NA SMARTFONY

Japońska firma Square Enix, twórcy m. in. kultowej serii konsolowych gier *Final Fantasy*, pracują nad multimedialną grą paragrafową na systemy iOs i Android. Tytuł nie został jeszcze ujawniony. O grze wiadomo na razie bardzo niewiele – właściwie znamy tylko nazwiska twórców. Za scenariusz odpowiedzialny jest Souki Tsukishima, zaś za komiks Toshiyuki Itahana. Czyżbyśmy mieli do czynienia z interaktywnym komiksem?

Źródło:
http://www.siliconera.com/2011/04/15/square-enixs-mysterious-new-adventure-game-book/

Wywiad z autorem gry THE WIZARD FROM TARNATH TOR

Firma Tin Man Games, odpowiedzialna za *Gamebook Adventures*, serię cyfrowych gier paragrafowych na system iOs, opublikowała wywiad z twórcą szóstej części cyklu, Alem Sanderem. Pisarz opowiada m. in. o procesie powstawania gry, swoich doświadczeniach z gamebookami i zdobyciu nagrody *2008 Windhammer Prize for Short Gamebook Fiction*. Jak podaje producent, premiera *The Wizard from Tarnath Tor*jest kwestią najbliższych tygodni.

Wywiad:
http://tinmangames.com.au/blog/?page_id=1379

Nowe informacje o GHOSTS OF WAR

Firma Essencegame ujawniła kolejne informacje dotyczące *Ghosts of War*, gry paragrafowej Łukasza S. Kowala osadzonej w realiach wojny w Afganistanie. Jak można przeczytać na Facebookowym profilu gry, wybrano już profesjonalną drukarnię. Trwają też prace nad pełną stroną internetową *ghostsofwar.pl*. Sama gra jest już w późnej fazie testowej. Wydawca zapowiada premierę na czerwiec b. r. i obiecuje, iż cena będzie wynosić poniżej 30 zł. Tymczasem fani mogą śledzić wspomniany profil na Facebooku, na którym regularnie umieszczane są nowe grafiki z gry.

Profil facebookowy gry:
http://www.facebook.com/pages/Ghosts-of-War/172863886082229#!/pages/Ghosts-of-War/172863886082229?sk=wall&filter=2

ZMIANA ADRESU „WEBPARKU"

Po niemal dziewięciu latach nieprzerwanej działalności, legendarna „strona Aliena" (gryparagrafowe.webpark.pl) zmienia adres. Wiąże się to z zaprzestaniem świadczenia przez Wirtualną Polskę usługi webpark.pl wraz z dniem 31 maja.

Nowy adres strony to:
http://paragrafowegranie.republika.pl/

DARMOWA LABIRYNTÓWKA ONLINE

Siedemnastoletni Marcin *Muminus*, uczeń XIV LO im. Stanisława Staszica w Warszawie, stworzył labiryntową grę *Szkarłatny Sztylet*, w którą można za darmo zagrać z poziomu przeglądarki. W grze wcielamy się w złodzieja, który postanawia spenetrować – a jakże – tajemnicze podziemia. Strona powstała jako projekt na lekcję informatyki w pierwszej klasie liceum. Autor samodzielnie stworzył grę, jej mechanikę oraz stronę internetową.

Strona gry:
http://muminus.w.staszic.waw.pl/

GAMEEBOOK ADVENTURES TANIEJ

Firma Tin Man Games pod hasłem 'Complete Your Collection' rozpoczęła 40-procentową zniżkę gier z serii ***Gamebook Adventures***. Każdy z pięciu tytułów można teraz nabyć w cenie $2.99 lub £1.79.

Seria cyfrowych gier książkowych, przeznaczonych na system iOS, wkrótce doczeka się szóstej odsłony – The Wizard from Tarnath Tor. Aby wszyscy chętni mogli uzupełnić swoją kolekcję, 13 maja studio ogłosiło czasową promocję poprzednich części: *Assasin in Orlandes*, *The Siege of the Necromancer*, *Slaves of Rema*, *Revenant Rising* i *Catacombs of the Undercity*.

Ponadto australijska firma poinformowała, iż najnowszy update wprowadził we wszystkich grach Gamebook Adventures kompatybilność ze stroną GameCenter, dzięki czemu gracze będą mogli pokazywać znajomym zdobyte przez siebie w trakcie rozgrywki osiągnięcia.

SAMOTNY WILK

Copernicus Corporation wciąż zwleka z premierą piątej częścią przygód Samotnego Wilka. Piąty tom tej, cieszącej się olbrzymią popularnością na świecie, serii pierwotnie miał być wydany na początku maja. Po przełożeniu premiery o miesiąc, na czerwiec, nadal nie ma żadnych wieści od wydawnictwa.

DWA NOWE GAMEBOOKI NA APP STORE

17 maja w sklepie App Store ukazała się gra The Wizard from Tarnath Tor, stanowiąca szóstą część cyfrowej serii Gamebook Adventures, firmowanej przez studio Tin Man Games. Posiadacze urządzeń działających pod systemem iOS wkrótce będą mogli zakupić również Zombocalypse Now, debiutanckie dzieło niezależnego pisarza Matta Youngmarka.

W *The Wizard from Tarnath Tor* zadaniem gracza jest odzyskanie magicznych artefaktów. W tym celu musi spenetrować ruiny opuszczonego od dwustu lat miasta – tytułowego Tarnath Tor.

Twórcy z Tin Man Games informują, iż razem z premierą gry osiągnęli kamień milowy. W momencie, gdy rozpoczynali pracę nad serią, postawili sobie bowiem cel stworzenia i opublikowania sześciu części. Nie oznacza to jednak, iż nie ukażą się kolejne gry Gamebook Adventures. The Wizard from Tarnath Tor nabyć można za $3.99.

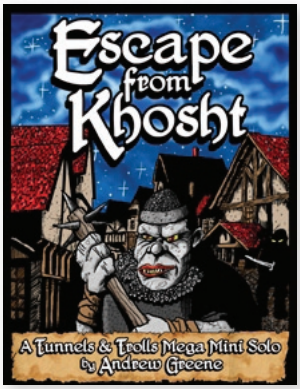
O Zombocalypse Now pisaliśmy już w magazynie. Przypominamy Wam o grze, gdyż wkrótce będzie ją można nabyć również za pośrednictwem sklepu App Store. Zniecierpliwionym fanom pozostaje, jak sam zaleca autor książki, regularnie wypatrywać jej w rzeczonym sklepie.

KTO JEST MORDERCĄ?

Shane Dawson, autor popularnych filmików komediowych, we współpracy z grupą ***Totally Sketch*** nakręcił krótki film interaktywny ***WHO'S THE KILLER?!***, który został opublikowany 30 kwietnia na portalu ***YouTube***.

Niedługa produkcja prezentuje wszystko to, do czego Dawson zdążył przyzwyczaić swoich fanów, czyli galerię zabawnych postaci odgrywanych przez niego samego oraz wielce specyficzny humor. Do tego należy jeszcze dodać kilka litrów sztucznej krwi, przelewanych ze względu na „horrorowy" charakter tej „interaktywnej gry".

Escape from Khosht



Stare polskie porzekadło mówi, że małe jest piękne. W przypadku mini-powieści *Escape from Khosht* autorstwa Andrew Greene'ego możemy powiedzieć, że jest ona bez wątpienia ładna, choć do ideału niestety nieco jej brakuje. Jednocześnie nie ukrywam, że na ocenę końcową bardzo duży wpływ miał fakt, że gra napisana i wydana została w języku angielskim. Co prawda w swoim subiektywnym mniemaniu władam mową Szekspira w miarę płynnie, jednakże nawet mimo to miejscami miałem nieliche trudności z rozszyfrowaniem niektórych opisów, a przede wszystkim nazw własnych (np. czarów). Ale do rzeczy...

Wbrew pozorom i użytej przeze mnie nomenklaturze gra Greene'ego jest stosunkowo obszerna, mieści się bowiem na 42 stronach (wliczając w to stopkę redakcyjną, zasady gry i zamieszczone na końcu karty postaci wraz z ich krótką charakterystyką) oraz składa się z 97 paragrafów. Oś fabularna gry, jak łatwo można się domyślić, w całości opiera się na tytułowej ucieczce z miasta Khosht. Powód, dla którego nasza postać będzie musiała podjąć się tego karkołomnego i niebezpiecznego zadania jest tyleż wciągający co prozaiczny. Otóż w miniaturze Green'ego przyjdzie nam się wcielić w postać pewnego złodzieja, który wraz z dwójką poznanych zupełnie przypadkowo kolegów po fachu – Radnoffa i Chi-Chi - postanawia ukraść znajdujący się w miejscowym muzeum diament o wartości 200.000 złotych monet! Właściwa akcja przygody zaczyna się w chwili, gdy po udanym skoku cała trójka zbiera się do ucieczki i napotyka pewne nieprzewidziane trudności.

Niestety pomimo całkiem fajnego i co tu dużo kryć, prostego pomysłu na przygodę przez te kilka godzin obcowania z nią nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że nie mam do czynienia z pełnokrwistą grą paragrafową, a raczej czytam skróconą wersję scenariusza sesji RPG... Co prawda sam autor zaznacza, że jego przygoda ma charakter „mega mini solo" (w domyśle – RPG), ale bez przesady... Czasami naprawdę klimatyczny i wartki opis akcji Greene potrafi po mistrzowsku zepsuć wtrącając tam niepotrzebnie elementy walki. W takich momentach zamiast na fabule czytelnik musi skoncentrować się na mozolnym grzebaniu w statystykach postaci, dodawaniu, odejmowaniu i tak dalej. Nie neguję oczywiście w tym miejscu samej idei prowadzenia walki w tego typu przygodach, chodzi mi raczej o zminimalizowanie ich ilości w stosunki do całości tekstu.

Skoro jednak ostatecznie walka ma stanowić istotny element „Ucieczki..." to chciałbym wiedzieć dlaczego nie ma w niej szczegółowej instrukcji jak tę walkę prowadzić? Greene wyszedł chyba z założenia, że jego dzieło będą czytać jedynie osoby obeznane już dostatecznie mocno z klimatem serii Tunnels and Trolls. Błąd!

Na szczęście gra posiada także kilka dobrych stron. Za najważniejszą z nich na pewno należy uznać dialogi między bohaterami. W kilku miejscach autentycznie zdarzyło mi się delikatnie parsknąć śmiechem czytając złośliwe docinki jakie wymieniali między sobą Chi-Chi i Radnoff. Nieco gorzej wypada pod tym względem postać główna, ale przecież wszystkiego mieć nie można.

Kolejnym elementem. który podczas grania zapisał się w mojej pamięci w pozytywny sposób są niewątpliwie zamieszczone w książce ilustracje. Wprawdzie za wyjątkiem okładki pozostałe kilkanaście obrazków jest czarno-białych, ale nadrabiają tę drobną niedogodność solidnym wykonaniem.

W ramach podsumowania, podobnie jak w przypadku wstępu do niniejszej recenzji, posłużę się przysłowiem, wedle którego: darowanemu koniowi w zęby się nie zagląda! Pomimo naprawdę średniego poziomu wykonania jako fani gier paragrafowych powinniśmy się cieszyć, że oto na rynku pojawiła się kolejna pozycja o interaktywnym charakterze. Szczególnie jeśli weźmiemy po uwagę fakt, że jest ona całkowicie darmowa i dostępna do ściągnięcia z internetu pod adresem: www.rpgnow.com

Piotr Bąkowski

Autor: Andrew Greene
Tytuł: *Escape from Khosht*
Data wydania: 16 marca 2011
Ocena: **6.5/10**

Pałac o Stu Bramach

Zapewne większość z Was pamięta moją recenzję Księgi Labiryntu Carla Frabettiego, zamieszczoną w pierwszym numerze naszego pisma. Owa gra zachwyciła mnie oryginalną rozgrywką, opartą na podejmowaniu moralnych wyborów i rozwiązywaniu łamigłówek, rewelacyjną narracją oraz specyficznym, onirycznym klimatem (rym niezamierzony). Jeśli nie mieliście jeszcze do czynienia z tym rewelacyjnym tytułem, radzę nadrobić zaległości. Tym bardziej, że recenzowana tutaj gra stanowi jego kontynuację.

Znajomość *Księgi Labiryntu* nie jest niezbędna, by móc cieszyć się *Pałacem o Stu Bramach*, choć paragrafówka pod wieloma względami nawiązuje do swojego poprzednika. Ponownie trafiamy do Świata Niedotykalnego - mistycznej krainy, którą tworzą wymyślone przez ludzi opowieści. Głównym miejscem akcji jest tytułowy pałac, zamieszkany przez magiczne istoty, w którym gdzieś ponoć ukryto bezcenny skarb. Jak więc nietrudno się domyślić, główną oś rozgrywki stanowi penetrowanie kolejnych sal budynku w poszukiwaniu łatwego zarobku. Autor nie byłby sobą, gdyby nie wykorzystał tego faktu do gnębienia czytelnika rozmaitymi zagadkami przestrzennymi. Orientacja terenowa nigdy nie była moją mocną stroną, asekuracyjnie zaopatrzyłem się więc w kartkę i ołówek, by móc dokładnie śledzić swoje kroki. To samo radzę zrobić Wam – struktura pałacu nie wywraca mózgu na lewą stronę, ale rysowanie mapy mocno ułatwia rozgrywkę.

Pałac o Stu Bramach jest znacznie cieńszy od *Księgi Labiryntu*, toteż oczywistym jest fakt, iż zadania, jakim musi sprostać gracz, są mniej zróżnicowane. Ku mojemu rozczarowaniu, w odstawkę odeszły wybory moralne. Zastąpiły je pytania dotyczące literatury, głównie *Alicji w Krainie Czarów*, stanowiącej oczywistą inspirację dla Carla Frabettiego. Innym przewijającym się przez całą grę motywem są wariacje na temat starej zagadki z dwoma pudełkami (Na jednym pudełku napisano „jestem puste", na drugim „jedno z pudełek jest puste". Któryś napis na pewno kłamie, drugi na pewno mówi prawdę. Które pudełko jest puste?). W pewnym momencie pojawiają się także zadania szachowe. Lubię szachy, więc ów fragment bardzo mi się spodobał, szczególnie, że widoczną intencją autora było nauczenie młodzieży zasad tej klasycznej gry oraz terminów z nią związanych. Podsumowując, zagadki w grze prezentują się dobrze, choć *Księga Labiryntu* pod tym względem bardziej przypadła mi do gustu.

Dużą zaletą *Pałacu* jest rewelacyjna narracja. Czytelnik staje się tutaj bohaterem – i to dosłownie. Książka napisana jest tak, że poczułem, jakbym naprawdę przeżywał opisane w niej przygody. Trudno to wytłumaczyć, ale jeśli czytaliście *Księgę Labiryntu*, z pewnością rozumiecie, co mam na myśli. Podobne rozwiązanie pojawiło się już w wielu innych grach, np. w *I TY MOŻESZ ZOSTAĆ STALOWYM SZCZUREM*, ale Carlo Frabetti wzniósł je na zupełnie nowy poziom.

Paragrafówka ma jednak jedną sporą wadę, a jest nią bardzo mała żywotność. Grę można zaliczyć w jeden wieczór, a wracanie do niej nie ma większego sensu. Błędne rozwiązanie zagadki w większości przypadków kończy się wyjaśnieniem naszego błędu przez autora i odesłaniem na główną ścieżkę. Z *Księgą Labiryntu* było podobnie, lecz jak już wspomniałem, była ona o wiele dłuższa (różnica wynosi niemal 80 stron).

Czy *Pałac o Stu Bramach* jest więc grą książkową gorszą od oryginału? Osobiście nie wysnuwałbym tak ostrych wniosków. Jest to co prawda gamebook krótszy i nieco mniej zróżnicowany, niemniej wciąż bardzo oryginalny i wciągający. Jeśli podobała Ci się *Księga Labiryntu*, raczej nie zawiedziesz się na jej kontynuacji.

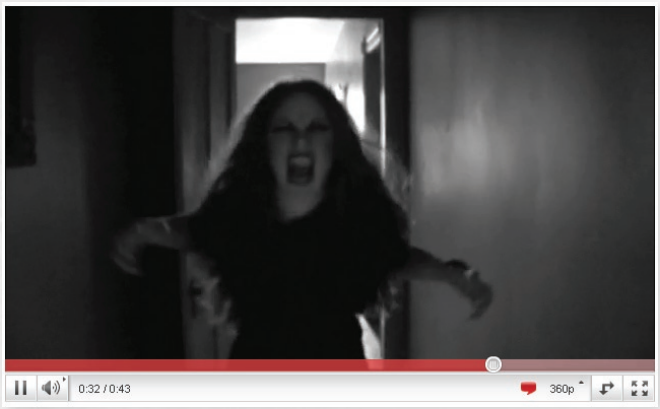
Michał "Pinkel" Służyński

Autor: Carlo Frabetti
Tytuł: *Pałac o Stu Bramach*
Seria: kontynuacja *Księgi Labiryntu*
Wydawnictwo: Nasza Księgarnia
Rok Wydania: 2005
Rok Wydania w Polsce: 2008
Ocena: **8-/10**

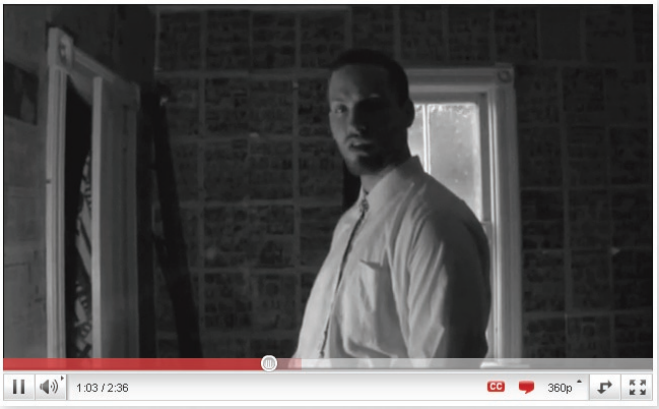
Survive the House

Przeglądając zasoby Internetu pod względem filmów interaktywnych, napotkać można ogromną ilość przeciętnych i słabych produkcji. Zdarzają się również perełki. Do drugiej wymienionej grupy należy *Survive the House*, niezależne dzieło produkcji kanadyjskiej.

Wszystko zaczyna się bardzo niewinnie, bo od samochodowej wycieczki razem z przyjaciółmi. Wyruszacie w drogę, bez wyraźnego celu, prowadzeni jedynie chęcią podróżowania. W pewnym momencie, kiedy jedziecie leśną drogą, daleko od cywilizacji, daje o sobie znać złośliwość rzeczy martwych – bebechy poczciwego samochodu odmawiają posłuszeństwa. W czasie, kiedy Twoi towarzysze próbująprzywrócić auto do życia, Ty postanawiasz na własną rękę odszukać kogoś, kto mógłby Wam pomóc. Pech chciał, że jedyny dom w tej okolicy należy do rodziny,delikatnie mówiąc, niezbyt gościnnej.



Akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, w monochromatycznych barwach. Po tytułowym domu możemy przemieszczać się w miarę swobodnie, wybierając, gdzie udać ma się nasza postać. Niezależnie od podejmowanych przez nas decyzji, szybko natrafimy na któregoś z domowników – każdy z nich ma inny charakter, każdy może odegrać w historii ważną rolę. Pozornie prosta fabuła szybko się rozkręca, my zaś zostajemy wplątani w sieć różnych intryg pomiędzy członkami rodziny Petra (gsyż tak właśnie nazywa się owa urocza familia). Jak nietrudno się domyślić, postaci są, w najlepszym przypadku, mocno ekscentryczne – mamy tu i dziewczynkę, uwielbiającą przytulanie się oraz zabawę ostrymi przedmiotami (najlepiej w tym samym momencie), i żarliwego chrześcijanina, rzucającego na prawo i lewo cytatami z Biblii. Proste poszukiwanie pomocy może więc szybko zmienić się w gorączkową walkę o przetrwanie. Jak być może domyśliliście się już, *Survive the House* nie jest poważnym, ciężkim horrorem – to również, a może przede wszystkim, komedia. Postaci są mocno przerysowane, a ich zachowania często wywołują uśmiech na twarzy. Chyba, że tym zachowaniem jest udana próba odebrania nam życia.



Ach, na ileż to sposobów można w tym filmie zginąć! Podczas zabawy będziecie wiele razy dźgani, duszeni, drapani, zarąbywani siekierą czy zamieniani wwiewiórkę–zabawadlacałejrodziny(psychopatów)! Do odkrywania kolejnych sposobów kopnięcia w kalendarz motywują doskonałe, zgryźliwe komentarze narratora. Śpieszę jednak z wyjaśnieniem, że w filmie nie brakuje też happy endów. Im trudniejszy sposób na „przetrwanie domu", tym ciekawszy sekretny filmik możemy obejrzeć w nagrodę. Dlatego też warto spróbować wszystkich możliwości wyboru i czasem trochę poczekać – a nuż nasza postać wpadnie na jeszcze jakiś pomysł?

Na wielką pochwałę zasługuje ogrom pracy, jaki, amatorskie przecież, studio włożyło w stworzenie tego interaktywnego filmu. Fabuła jest bardzo rozbudowana i rozgałęziająca się, dochodzą do tego również materiały dodatkowe w postaci m. in. biografii poszczególnych domowników. Doskonała robota!

Tak jak zresztą cały film *Survive the House*. Oferuje on wiele dobrej zabawy zupełnie za darmo, wciągając, śmiesząc i czasem nieco strasząc. Gorąco polecam!

Michał "Pinkel" Służyński

Reżyseria: Allan Mackey
Scenariusz: Allan Mackey
Adres: http://survivethehouse.com
Ro produkcji: 2009

Vice City bez trzymanki!

Dzisiejsza pozycja świetne wpisuje się w letni okres. Dla wielu skąpane w słońcu ulice, skąpo odziane przedstawicielki płci pięknej oraz ogólne rozprężenie, to wręcz idealny plener do urządzenie krwawej jatki. A przynajmniej w wirtualnym świecie.

Być może ta właśnie idea przyświecała twórcom, przez wielu uznawaną za najlepszą odsłonę serii, gry *GTA: Vice City*. Na tej to pozycji opiera się recenzowany dziś projekt, którego autor, Jarosław Klofta, zasłynął w paragrafowym światku swoim wcześniejszym dziełem pt. *Sąsiedzi Lonesubury*[1]. Warto wspomnieć o tym, że *Vice City bez trzymanki!* stworzona została z myślą o konkursie, zorganizowanym przez portal www.gtasite.pl na początku 2009 roku. Każdy z uczestników miał za zadanie stworzyć własną odsłonę GTA, mogła to być zarówno okładka wymyślonej części serii, opowiadanie, scenariusz filmowcy, czy wreszcie amatorska gra. *ObywatelJ* zwyciężył, zgarniając atrakcyjne nagrody. W niniejszej recenzji pod uwagę zostaną wzięte nieco inne kryteria niż te, którymi posługiwało się tamtejsze jury.

Projekt wykonany został, podobnie jak poprzednie dzieło tego autora, jako plik do odtwarzania w trypie offline za pomocą przeglądarki internetowej. Całości tradycyjnie wzbogacona została o grafikę [2]. Różnica czysto techniczna pomiędzy *Vice City...* a *Sąsiadami* polega na tym, że w pierwszym przypadku gra składała się z kilkudziesięciu scalonych hiperłączami plików, w drugim zaś tylko z jednego. Czytelnik dokonuje wyborów klikając na odnośniki, przenoszące go do odpowiedniego fragmentu całości, która nie posiada numerycznego podziału na paragrafy. Odległości pomiędzy nimi są, niestety, stanowczo zbyt małe, toteż zupełnie przypadkowo można rzucić okiem na kolejny, jeszcze nie wybranych, akapit. Problemy stwarza też oprawa graficzna. Barwny różowo-błękitnym motyw z wspinaną weń szarawą palmą, niezbyt sprawdza się jako tło dla czarnego tekstu. Kolejną wadą jest konieczność użycia w kilku miejscach kostki, co nie współgra z elektroniczną formą projektu przystosowanego jedynie do używania na komputerach, bądź telefonach komórkowych. Wiele do życzenia pozostawia też fabuła, która wprawdzie obfituje w wartką akcję, lecz jest przy tym stosunkowo liniowa. Na usprawiedliwienie tego faktu można podać, wspomniany już na wstępie, cel powstania tego tytułu. Jako praca konkursowa, a więc konkretna, krótka, przykuwająca uwagę historia, gra sprawdza się doskonale. Na uwagę zasługuje tu przede wszystkim klimat. Opisy, rozwiązania fabularne, a nawet, niefortunna, oprawa graficzna tworzą harmonijną całość, świetnie oddającą atmosferę oryginału. Ci, którzy zetknęli się wcześniej z *GTA: Vice city* z pewnością w kilku momentach oczyma wyobraźni będą mogli ujrzeć opisywane przez autora lokacje.

W tym miejscu rodzi się pytanie, dla kogo właściwie skierowany jest ten projekt? Czy poza fanami radośnie krwawej serii przygód kryminalistów ze studia Rockstar Games [3] kogoś jeszcze może urzec *Vice City bez trzymanki!*? Myślę, że tak, chociaż takim osobom znacznie trudniej będzie znieść wspomniane potknięcia techniczne, nie będą one bowiem łagodzone przez ich sentyment do oryginału. Mimo wszystko zachęcam do zapoznania się z tym projektem, choćby bo to, żeby wyrobić sobie własne zdanie o tej interesujące (a moim zdaniem niestety niezbyt udanej technicznie) pozycji. To świetna rozrywka, która pozwala na moment pozawala nam wkroczyć do kolorowego, choć brutalnego, świata, znanego chociażby z takich filmów jak sławetny *Człowiek z blizną*. Końcowa ocena tego projektu wskazuje, że jest to produkt ponadprzeciętny. Nie pozbawiony zalet, ale i posiadający kilka wad. Czy warto po niego sięgnąć? Zdecydujcie sami, poświęcając choćby pięć minut na próbę wejścia w bajeczny świat Miami i jego ciemnych interesów!

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Autor: Jarosław Klofta
Tytuł: *Vice City bez trzymanki!*
Rok Wydania: 2008
Ocena: 7+

Do pobrania na stronie:
http://paragrafowegranie.republika.pl/

1 Recenzja tej pozycji znajduje się w pierwszym numerze naszego pisma

2 Są to ilustracje stworzone jedynie za pomocą znaków tekstowych

3 Korporacja zrzeszająca studia produkujące gry wykupione przez firmę Take-Two Interactive, wydawcę, dystrybutora i producenta gier

Ostatni kurs

Czy nie marzyliście kiedyś o przeniesieniu się do lat 70 XIX wieku i wcieleniu się w rolę Anglika, który pewnego pięknego dnia wyrusza w podróż swojego życia, zostawiając za sobą stygnące ciała żony i jej kochanka? Jeśli tak, czeka Was kawał przyjemnej lektury, o ile do najbliższego szpitala psychiatrycznego wolno wnosić książki.

O Beniaminie Tytusie Muszyńskim, autorze wielce zasłużonym dla polskiej sceny gier książkowych, warto wiedzieć kilka rzeczy. Po pierwsze, w ciągu piętnastu sekund pisze więcej gier, niż przeciętny zjadacz paragrafów w ciągu całego życia. Efekty jego pracy są mimo to bardziej niż zadowalające, o czym większość naszych czytelników zapewne już zdążyło się przekonać. Po drugie, jego pierwszą grą paragrafową jest napisany w 2008 roku *Ostatni kurs*, którego mam zaszczyt zrecenzować. Po trzecie, to zastępca redaktora naczelnego tego magazynu – z miejsca więc wiedziałem, że czego bym nie napisał, do czytelniczych rąk trafi tekst bezlitośnie ocenzurowany i gruntownie zmieniony.

Budzisz się czując jak coś szarpie cię za nogawkę spodni. To wilk! Zrywasz się tak gwałtownie, że przestraszone zwierze odskakuje warcząc gniewnie. Zewsząd dochodzą podobne dźwięki. Jesteś otoczony! (...)
fragment Osatniego Kursu

Poza całą swoją niemałą poniekąd wartością historyczną, *Ostatni kurs* dla mnie spore znaczenie sentymentalne. Jest to bowiem jedna z pierwszych niezależnych gier paragrafowych, w jakie dane mi było kilka lat temu zagrać. Moje ówczesne wrażenia były mocno pozytywne, niemniej przed rozpoczęciem ponownej rozgrywki zastanawiałem się, czy tytuł wciąż będzie mi się podobać, czy też okaże się miałki w smaku niczym bigos bez kiełbasy. Niestety – okazało się, że nie będę miał okazji do zbytniego marudzenia.

Jamesa Gordona poznajemy w momencie, kiedy w pustym przedziale pociągu przemierza rumuńską puszczę. Nie pisana mu jednak spokojna podróż przez ojczyznę Vlada Tepesa, o czym sam wkrótce się przekona, obrywając w szczękę mocnym zawiązaniem akcji. Następnie zostanie wplątany w pewną wyjątkowo niebezpieczną intrygę. Stopniowo rozwijająca się fabuła doprowadzi nas do emocjonującego finału... o ile wcześniej nie zginiemy.

Odwalić kitę jest wszak tutaj niezmiernie łatwo. Jeśli lubisz podejmować decyzje na chybił – trafił, radzę przyzwyczaić się do regularnego nawożenia gleby swą personą. Niektórych takie rozwiązanie może irytować, mi jednak przypadło do gustu, gdyż buduje klimat ciągłego zagrożenia i napięcia, jaki unosi się nad całym dziełem. Poza tym, gra mimo tego jest jak na swoje dwieście paragrafów bardzo rozbudowana – oferuje pięć różnorodnych zakończeń. To zresztą charakterystyczna cecha gier autora *Ostatniego kursu*.

Trudno opisywać głębiej fabułę bez psucia zabawy przyszłemu czytelnikowi, ograniczę się więc jeszcze tylko do stwierdzenia, iż gra posiada kilka ciekawych, zapadających w pamięć fragmentów. Bardzo spodobał mi się rozbudowany dialog, w którym możemy stworzyć naszej postaci fałszywą tożsamość. Nie mam też na co wybrzydzać w temacie warstwy językowej gry. Zasób słów autora jest ponadprzeciętny, styl również stoi na dobrym poziomie. Jedynym problemem jest nieco literówek i powtórzeń, jakie można napotkać w tekście – to jednak standard w przypadku starszych, wypuszczanych amatorsko do Internetu i pozbawionych korekty gier.

Ostatni kurs nie jest arcydziełem. Nie dorównuje też moim zdaniem nowszym grom Beniamina Muszyńskiego, jak *Szklana Twarz*. To jednak wciągająca, klimatyczna, dobrze napisana gra, której warto poświęcić chwilę wolnego czasu.

Michał "Pinkel" Ślużyński

Autor: Beniamin Tytus Muszyński
Tytuł: *Ostatni kurs*
Rok Wydania: 2008
Ocena: **7/10**

Do pobrania na stronie:
http://paragrafowegranie.republika.pl/

Organizacja pracy twórczej

W poprzednim numerze Recoil gorąco motywował wszystkich nas do wytrwałego pisania gier. Rozwinę teraz ten temat, tym razem skupiając Waszą uwagę na kwestii walki ze zniechęceniem i rozkojarzeniem oraz udzielę kilku rad pomocnych przy pracy twórczej. Nie przedłużając: zapraszam do drugiego para... akapitu i życzę miłej lektury!

Na początek musimy dokładnie poznać naszego wroga, a jest on naprawdę podstępny! Potrafi zarówno szybko ostudzić zapał, jak i podszepnąć mnóstwo innych pomysłów na „lepsze" spożytkowanie wolnego czasu. Niejednokrotnie siadamy do pisania pełni entuzjazmu, lecz nie mija kwadrans, a już opuszcza nas werwa, zaś myśli zaczynają krążyć wokół wszystkiego, oprócz tworzonego właśnie projektu. Istotne jest zatem samo nasze **nastawienie** przed rozpoczęciem pisania. Powinniśmy być zdecydowani „coś dziś stworzyć", nieważne czy wyznaczoną ilość paragrafów, czy też określoną linię fabularną. Dobrym zwyczajem jest wcześniejsze **przygotowanie** swojego „stanowiska roboczego". A zatem postawmy na biurku talerz z kanapkami, ciepłą herbatę, paczkę ciastek, czy co kto lubi. Dzięki temu nie będziemy musieli odrywać się od pisania, jeśli najdzie nas „mały głód". Poza tym takie przygotowania to dobry chwyt psychologiczny, bowiem mamy wówczas przyjemne poczucie, iż naprawdę profesjonalnie podchodzimy sprawy.

źródło: sxc.hu

Drugim elementem sprzyjającym dyscyplinie twórczej jest odpowiednia atmosfera. Jak wiadomo, jedni lubią pisać przy dźwiękach muzyki, inni wręcz przeciwnie. Podobnie rzecz ma się z miejscem, oświetleniem, porą dnia etc. Zostawmy jednak kwestię indywidualnych upodobań i skupmy się na najbardziej podstawowej kwestii związanej z właściwą otoczką. Powinniśmy odciąć się od bodźców zewnętrznych - nic tak nie rozprasza współczesnego twórcy jak kusząca ikona przeglądarki internetowej bądź migająca radośnie koperta nadesłanej na nasz komunikator wiadomości. Osobiście polecam, aby podczas łączenia cegiełek słów w okazałe budowle zdań, w ogóle nie korzystać z sieci, poza ewentualnym sprawdzeniem jakichś, potrzebnych nam do sporządzenia prawidłowego opisu, informacji, bowiem pokusa zerknięcia na nasze ulubione strony nadzwyczaj skutecznie potrafi wybić nas z rytmu.

Tutaj dochodzimy do kolejnej, **trzeciej**, kwestii. Chodzi o potrzebę odpoczynku, szczególnie dającą się we znaki podczas dłuższych „maratonów pisarskich", bo zdarza się tak, że niektórzy zapaleńcy potrafią dosłownie cały dzień spędzić uparcie rzeźbiąc swoją grę książkową. Rada z poprzedniego punktu jest tu wciąż jak najbardziej aktualna - wystrzegajmy się „szybkich wypadów" w sieć! Szczególnie, jeśli miałyby one miejsce pomiędzy wypełnieniem treścią kolejnych paragrafów. Naprawdę pracuje się znacznie lepiej, jeśli, choćby na kwadrans, skupimy swoją uwagę wyłącznie na pisaniu. Potem oczywiście można poświęcić kilka minut, najlepiej mniej niż pięć, aby łyknąć odrobinę relaksu. Bazując na własnym doświadczeniu, polecam cykle pracy trwające po dwa, trzy kwadranse, zakończone krótką przerwą, najlepiej połączoną z prostymi ćwiczeniami, żeby natleniona krew popłynęła wprost do naszego, wypełnionego świetnymi pomysłami, mózgu. Jeśli w grę wchodzą całodzienne maratony, to najlepiej pracować nie więcej niż dwie, trzy godziny pod rząd, po czym zafundować sobie dłuższy odpoczynek.

Ostatnia już, **czwarta**, rada dotyczy samej motywacji. Jak powszechnie wiadomo nic tak nie zachęca do wzmożonego wysiłku, jak widoczne gołym okiem efekty wykonanej pracy. Dlatego zachęcam Was, abyście przy pracy zapisywali na leżącej gdzieś pod ręką kartce każdy paragraf, który wypełniliście. Najlepiej, po skończonej pracy, dodając jeszcze datę i ewentualnie poświęcony czas. Dzięki temu z dnia na dzień będziecie mogli śledzić swoje postępy. Poza tym jeśli postanowiliście wypełnić danego dnia sześć paragrafów, a uda się Wam napisać cztery, to nie warto wyrzucać sobie braku tych dwóch, w końcu „coś" mimo wszystko napisaliście. Oczywiście nie należy nagminnie stosować tego wyjaśnienia, bo cała dyscyplina twórcza bardzo szybko legnie w gruzach.

I to już wszystko co chciałem Wam przekazać w tym krótkim poradniku. Wprawdzie wszystkie te wskazówki mogą wydawać się dość oczywiste, lecz to właśnie dobry powód, aby zacząć je stosować. Najważniejsze to znaleźć swój własny „złoty środek". Powodzenia w poszukiwaniach i pracy twórczej!

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Historia Szyfrów

Tytułem wstępu

Na samym początku swojego artykułu chciałbym zaznaczyć, że wybór szyfrów, które zostały w nim opisane jest całkowicie subiektywny i opiera się na zasadzie wybiórczości, a nie całościowej analizy problemu. Jego charakter w żaden sposób nie aspiruje do miana pracy naukowej, a ma raczej za zadanie przybliżyć czytelnikom najciekawsze, najbardziej znane, a jednocześnie dość proste przykłady szyfrów z jakimi przez wieki stykali się kryptologowie. W opisie każdego z szyfrów zawarta została szczegółowa instrukcja przedstawiająca zasady jego działania, dzięki czemu każdy z czytelników będzie mógł natychmiast samemu przy pomocy zwykłej kartki papieru i długopisu przećwiczyć nowo nabytą wiedzę w praktyce. Z powyższych względów całkowicie pominięta została przeze mnie era „mechanizacji" oraz „komputeryzacji" szyfrów przypadająca na wieku XX i XXI, kiedy to ludzie coraz częściej, świadomie lub nie, zaczęli posługiwać się znacznie bardziej skomplikowanymi szyframi. Poza tym opisanie zasad ich szyfrowania znacznie przekraczałoby możliwości objętościowe niniejszego artykułu. Zakres chronologiczny pracy zamyka się na początku wieku XX, kiedy to korzystanie z szyfrów pisanych ręcznie było jeszcze stosowane w miarę powszechnie. Tyle tytułem wstępu, zapraszam do lektury!

Historia szyfrów

Ludzie od najdawniejszych czasów prowadzili ze sobą wojny. Najczęściej o terytorium, zasoby naturalne, władzę lub z chęci zemsty... Motywów było i wbrew pozorom nadal jest całkiem sporo. Niezależnie jednak od powodów, dla których się taką wojnę rozpoczęło, jej cel zawsze był jeden: zwycięstwo! W odniesieniu tegoż zwycięstwa, oprócz posiadania sporej liczby wiernych siepaczy, diabelskiego planu i wygórowanych ambicji bardzo często pomagało coś, co dzisiaj nazwalibyśmy „przewagą informacyjną". Aby uzyskać taką przewagę nad przeciwnikiem na polu bitwy należało porozumiewać się szybko, bezpośrednio i co najważniejsze bezpiecznie. W takich to właśnie okolicznościach – nieustannych walk, spisków i intryg – narodziła się kryptografia, dziedzina nauki spokrewniona z matematyką, zajmująca się utajnianiem informacji poprzez jej szyfrowanie.

I.I. Scytale

Jak bardzo istotna w trakcie walki może okazać się przewaga informacyjna jako pierwsi przekonali się starożytni Grecy, a dokładniej Spartanie. To właśnie rodakom sławnego króla Leonidasa najczęściej – choć nie zawsze – przypisuje się autorstwo pierwszego urządzenia szyfrującego o nazwie *scytale*. Z języka greckiego nazwa ta oznacza „pałeczki" – z reguły były one wykonane z drewna i miały kształt ośmiokąta lub dziesięciokąta. Sposób ich użycia polegał na tym, że nadawca wiadomości nawijał na taką „pałeczkę" cienki skórzany pasek, zapisywał na nim wiadomość po czym odwijał go, przez co widać było na nim jedynie ciąg bezsensownie ułożonych liter. Tak zaszyfrowaną wiadomość goniec zanosił do adresata, a ten z kolei odczytywał ją nawijając pas na swoją *scytale* o takiej samej grubości. Z perspektywy czasu konstrukcja takiego szyfru może wydawać się nam dziś nieco zabawna, ale starożytnym Grekom wystarczała ona w zupełności.

I.II. Atbasz

Drugim szerzej znanym ludzkości szyfrem, licząc chronologicznie od czasów najdawniejszych był Atbasz – szyfr podstawieniowy pochodzenia hebrajskiego opracowany prawdopodobnie ok. 500 lat p.n.e. Sposób jego użycia opierał się na zasadzie wymiany liter z początku i końca alfabetu w dokładnej kolejności ich występowania. Tym oto sposobem zwyczajne A zamienia się w zaszyfrowane Z, B w Y, C w X i tak dalej. Jak więc widać odszyfrowanie Atbasza nie należy do specjalnie trudnych, o ile oczywiście nieproszony odbiorca jest świadomy, że to właśnie za jego pomocą pismo zostało zaszyfrowane. Co ciekawe, już sama nazwa szyfru zdradza sposób jego użycia, albowiem składa się ona z pierwszych dwóch par szyfrujących zapisanych przy pomocy alfabetu hebrajskiego w którym pierwszą literą jest *alef* a ostatnią *taw*. Drugą parę natomiast tworzą litery *beth* i *shin*.

Przykład (Atbasz):

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

NZHA DBYLI GL GDLQV FOFYRLMV KRHNL

I.III. Szyfr Cezara

Gajusz Juliusz Cezar urodził się 12 lipca 100 p.n.e., zmarł zaś 15 marca 44 p.n.e. Pod koniec swojego życia zaczął spisywać pamiętniki, które zostały opatrzone nazwą *Commentarii de bello Gallico* (*O wojnie galijskiej*). Dzieło to, oprócz niewątpliwej wartości historycznej, jest także ciekawym źródłem informacji dla kryptografów, którzy mogą znaleźć w nim opis używanego przez Cezara szyfru podstawieniowego. Znajduje się on w liście wysłanym przez Cezara do swego legata Kwintusa Cycerona, obleganego przez wrogie wojska i skłonnego do kapitulacji. Zaszyfrowanie wiadomości w tym wypadku polegało na przestawieniu liter alfabetu o trzy miejsca w prawo. Dzięki temu A zamieniało się w D, B w E i tak dalej.

Przykład (Szyfr Cezara):

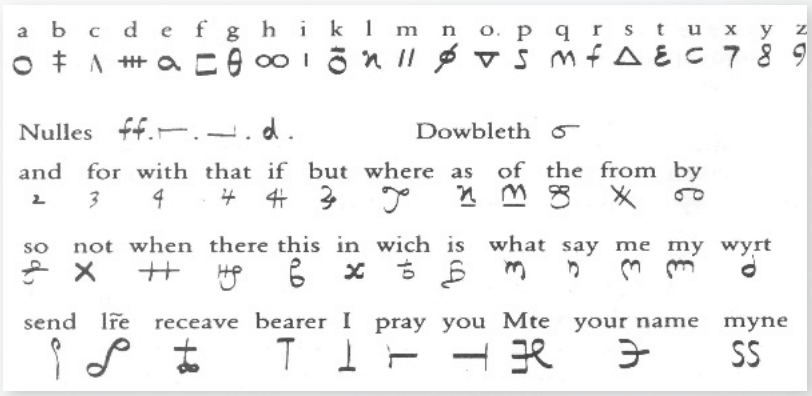
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

RG WHUDC VCBIUB EHGD FRUDC WUXGQLHMVCH

Poza tym Cezar bardzo często w swojej korespondencji zastępował litery rzymskie – greckimi, przez co tekst wiadomości stawał się dla nieprzyjaciela jeszcze bardziej niezrozumiały. Jednakże pomimo tego, ze względu na prostotę szyfru, współcześni kryptografowie bardzo często określają go nieco pogardliwie mianem „alfabetu szyfrowego", ale chyba nie można się temu dziwić skoro do jego odczytania wystarczy przestawić litery na ich właściwe miejsca tj. o trzy pozycje w lewo.

I.IV. Szyfr Marii Stuart

Szyfr ten został stworzony specjalnie na potrzeby szkockiej królowej w roku 1585. Już samo tło jego powstania zakrawa na fascynującą historię kryminalną, w której zaszyfrowane wiadomości odgrywają kluczową rolę, jednakże całkowite i dogłębne jego omówienie znacznie przekracza możliwości niniejszego artykułu, dlatego mogę jedynie zachęcić zainteresowanych do przeczytania książki autorstwa Simona Singha pt. *Księga Szyfrów,* gdzie na jego przedstawienie został przeznaczony cały rozdział. Przytaczając jedynie najważniejsze fakty należy powiedzieć, że Maria Stuart (katoliczka) przez długie lata była więziona przez swoją kuzynkę, królową Anglii Elżbietę I (protestantkę). Działo się tak ze względu na fakt, iż angielscy katolicy zdecydowanie popierali dążenia Marii do tronu Anglii. Poza tym zarzucali Elżbiecie jej nieprawe pochodzenie, była ona bowiem córką Henryka VIII i Anny Boleyn[1]. Ostatecznie po wielu latach więziennej tułaczki po różnych zamkach i dworach Maria wylądowała na dłuższy czas w Chartley Hall w Staffrodshire. Gdy królowa Szkocji straciła już wszelką nadzieję na zmianę swojego losu na jej drodze stanęły dwie osoby: Anthony Babington i Gilbert Gifford. Pierwszy był wysoko postawionym lordem – jak zapewne się domyślacie – katolikiem. Udało mu się skontaktować z Marią Stuart i zapewnić ją, że wraz ze swoimi poplecznikami jest gotowy uwolnić ją z Chartley Hall i pomóc przejąć tron Anglii. Dla bezpieczeństwa korespondencje między sobą prowadzili za pomocą prostego szyfru podstawieniowego, wzbogaconego o tzw. nomenklator. Był to specjalny system utajniania wiadomości, w którym część tekstu szyfrowano przy pomocy kilkunastu słów kodowych odzwierciedlanych przy pomocy specjalnych znaków, natomiast resztę tekstu pisano zwykłym alfabetem szyfrowym.



Niestety spisku nie udało się zrealizować, a to za sprawą wymienionego wcześniej Gilberta Gifforda. W całej historii spisku na życie Elżbiety I pełnił on rolę kuriera między Babingtonem i Marią Stuart.

1 Anna Boleyn była drugą żoną Henryka VIII. Ożenił się z nią po uprzednim rozwodzie z Katarzyną Aragońską.

Jak się jednak później okazało, pomimo swojego wiernego zaangażowania w sprawę uwolnienia szkockiej królowej tak naprawdę był podwójnym agentem i odpowiadał za to, aby listy spiskowców najpierw docierały do rąk deszyfrantów królowej Anglii... Ostatecznie listy Marii Stuart stały się podstawą do oskarżenia jej o zdradę stanu. Wyrokiem sądu 8 lutego 1587 roku została skazana na ścięcie.

I.V. Szyfr Vigenere'a

Jak pokazał czas i przypadek Marii Stuart zwykły szyfr podstawieniowy, nawet z nomenklatorem, przestawał być w XVI wieku całkowicie bezpieczny. Wobec powyższego niejaki Blaise de Vigener, francuski dyplomata urodzony w 1523 postanowił stworzyć własny szyfr nowej jakości. Zaczął on od studiowania wcześniej napisanych traktatów i prac z zakresu kryptografii autorstwa trzech uczonych: Leona Battisty Albertiego, Johannesa Trithemiusa i Giovanniego della Porty. Na podstawie ich badań stworzył coś co określamy dziś mianem *Tablicy Vigenere'a*.

Szyf Vigenere'a był o tyle nowatorski, że składał się on, nie tak jak dotyczas z jednego, a z aż dwudziestu sześciu alfabetów! Siła tego szyfru tkwi jednak nie w ich ilości, a w systemie zmiany wierszów szyfrujących oraz wprwadzeniu tzw. słowa kluczowego. Aby zaprezentować ten sposób szyfrowania najlepiej będzie posłużyć się przykładem.

Tablica Vigenere'a

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y

Załóżmy zatem, że naszym słowem kluczowym jest wyraz TELEFON, natomiast widomość jaką chcemy zaszyfrować brzmi: *zadzwoń do mnie jutro*. Cała zabawa zaczyna się od wypisania słowa kluczowego tyle razy, aby liczba liter zgadzała się z liczbą liter w przekazywanej wiadomości, czyli:

Słowo kluczowe	T	E	L	E	F	O	N	T	E	L	E	F	O	N	T	E	L	E
Tekst jawny	z	a	d	z	w	o	n	d	o	m	n	i	e	j	u	t	r	o

Teraz aby zaszyfrować pierwszą literę, którą jest „z" musimy sprawdzić jaka litera słowa kluczowego jej odpowiada. Jest to „T". Litera ta określa wiersz tablicy Vigenere'a z której będziemy korzystać – w tym przypadku będzie to wiersz numer 20. W ten oto sposób dochodzimy do tego, że zaszyfrowana litera „z" tekstu jawnego, przyjmie postać litery „S" w tekście zaszyfrowanym. Tak też robimy z pozostałymi literami, a wynik naszej pracy powinien wyglądać następująco:

Słowo kluczowe	T	E	L	E	F	O	N	T	E	L	E	F	O	N	T	E	L	E
Tekst jawny	z	a	d	z	w	o	n	d	o	m	n	i	e	j	u	t	r	o
Tekst zaszyfrowany	S	E	O	D	B	C	A	W	S	X	R	N	S	W	N	X	C	S

Niewątpliwą zaletą szyfru Vigenere'a jest to, że posiada on nieskończoną liczbę kluczy. Nadawca i adresat mogą przebierać w tysiącach tylko im znanych haseł, dzięki czemu ich wiadomości mogą pozostać względnie bezpieczne. Poza tym należy wspomnieć także o tym, że im słowo pełniące rolę klucza będzie dłuższe, tym szyfr będzie bezpieczniejszy, ponieważ będzie korzystał z większej ilości alfabetów. Ciekawostką jest fakt, że Vigenere opublikował wyniki swojej pracy w dziele pod tytułem: *Traicte des Chiffres* (*Traktat o szyfrach*) w roku... 1586. Kto wie, może gdyby Anthony Babington przeczytał pracę Vigenere'a, Marii Stuart rzeczywiście udałoby się przejąć władzę w Anglii?

I.VI. Szyfr Ludwika XIV

Wbrew zwyczajowo przyjętej nazwie autorem tego szyfru nie był oczywiście sam Król Słońce, a pracujący dla niego Antoine i Bonaventure Rossignolowie.

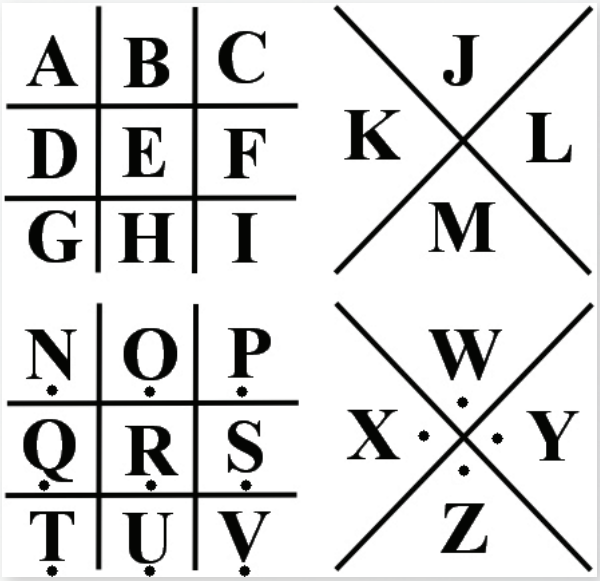
Swoją nazwę zaczerpnął stąd, że był używany przez Ludwika XIV do szyfrowania jego najtajniejszych listów, zabezpieczania planów wojskowych oraz prowadzenia spisków i dokonywania politycznych machinacji.

Nowatorstwo wymyślonego przez Rossignolów szyfru polegało w głównej mierze na tym, że tekst wiadomości zapisywano w nim za pomocą cyfr, a nie, tak jak dotychczas, liter. Interesujące jest także to, że szyfr ten był tak trudny do przyswojenia, że znajomość posługiwania się nim zdołali opanować tylko... jego autorzy. Po ich śmierci niemal natychmiast zaprzestano używać szyfru Ludwika XIV ponieważ żaden z czołowych kryptologów francuskich tamtego okresu nie był w stanie go rozszyfrować.

Człowiekiem, który podjął się tego zadania prawie dwieście lat później, pod koniec XIX wieku, był Etienne Bazeries – kryptolog pracujący dla francuskiej armii. Bazeries był na tyle zdeterminowany, aby złamać szyfr Rossignolów, że poświęcił na to 3 lata swojego życia. Początkowo był skłonny twierdzić, że szyfr Ludwika XIV to zwykły szyfr monoalfabetyczny, zastąpiony jedynie przez cyfry, jednakże kiedy jego badania nie przynosiły żadnych rezultatów postanowił zmienić taktykę. Uznał, że liczby reprezentują pary liter tzw. *digramy*, ale także i ten pomysł okazał się nietrafiony. Podłamany psychicznie Bazeries był już o krok od porzucenia próby złamania królewskiego szyfru, gdy niespodziewanie wpadł na pomysł, aby każdą z liczb potraktować nie jako pojedyncze litery, a całe francuskie sylaby. W ten oto sposób udało mu się zidentyfikować jedno słowo, oznaczone ciągiem liczb (**124-22-125-46-345**), które po przetłumaczeniu oznaczało **les-en-ne-mi-s** (*wrogowie*). Po tym wydarzeniu jego praca nabrała tempa, Bazeries szybko komplementował kolejne słowa, aż w końcu udało mu się rozszyfrować wszystkie listy Króla Słońce.

I.VII. Szyfr Wolnomularzy

Międzynarodowy ruch wolnomularzy od zawsze charakteryzował się zamiłowaniem do tajemnic. Nic więc dziwnego, że jego członkowie zostali autorami specjalnie stworzonego na ich potrzeby szyfru. Używano go głównie w XVIII i na początku XIX wieku do protokołowania zebrań towarzystwa. Miał on charakter podstawieniowego szyfru alfabetycznego z tym, że poszczególne litery alfabetu zdecydowano się w nim zastąpić specjalnymi symbolami. Dzięki temu szyfr ten bardziej przypomina prostą układankę niźli szyfr w klasycznym znaczeniu tego słowa. Aby odszyfrować wiadomość wystarczy bowiem daną literę wyszukać na jednym z rysunków.



I.VIII. Szyfr Playfaira

Szyfr Playfaira zawdzięcza swoją nazwę szkockiemu baronowi Lyonowi Playfairowi, który co prawda nie wymyślił powyższego szyfru, ale brał czyny udział w jego popularyzacji, przez co z czasem ten sposób kodowania został ochrzczony właśnie jego nazwiskiem. Autorem stworzonego w 1854 roku szyfru był tak naprawdę Charles Wheatstone. Wymyślony przez niego system bazuje na zasadzie wymiany par liter z tą różnicą, że tutaj pary te w tekście jawnym zastępuje się inną zaszyfrowaną parą liter. Wcześniej oczywiście nadawca i adresat muszą uzgodnić wspólnie słowo kluczowe, którego będą używać do szyfrowania swoich wiadomości. Tym razem na potrzeby przykładu niech będzie to angielskie imię: MICHAEL[2], natomiast frazą szyfrowaną: *spotkajmy się pojutrze*. Na początku musimy narysować kwadrat o wymiarach 5 na 5 kratek. W kratki te najpierw wpisujemy nasze słowo kluczowe, które później uzupełniamy pozostałymi literami alfabetu. Przy czym litery użyte w słowie kluczowym są pomijane w reszcie tabeli – nie powtarzamy ich! Dobrze przygotowana tabela z naszym hasłem powinna wyglądać następująco:

M	**I/J**	**C**	**H**	**A**
E	**L**	B	D	F
G	K	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z

2 Ze względu na to, że tablica do szyfru Playfaira składa się z 25 pól przyjęto zasadę, że litery I oraz J zawsze zapisuje się razem w jednym polu.

Następnie wiadomość, którą chcemy zaszyfrować musimy podzielić na tzw. *digramy* czyli wspomniane już pary liter. Ważna uwaga: każda para powinna składać się z dwóch różnych liter! Jest to szczególnie istotne dla kryptologów krajów anglojęzycznych gdzie bardzo częste jest występowanie np. zbitek literowych ee czy ll. W takim wypadku należy powtarzającą się w haśle literę zastąpić literą **x**. Identycznie należy postąpić także w sytuacji, gdy nasza wiadomość składa się z nieparzystej liczby liter, wtedy **x** należy dodać na końcu. Stworzone przez nas *digramy* powinny przyjąć następującą formę:

Tekst jawny	**Spotkajmy się pojutrze**									
Digramy	sp	ot	ka	jm	ys	ie	po	Ju	tr	ze

W tym momencie można rozpocząć właściwy etap szyfrowania. Należy więc w szystkie *digramy* zaszeregować do jednej z trzech właściwych kategorii:

1) Jeśli obie litery znajdują się w tym samym wierszu
2) Jeśli obie litery znajdują się w tej samej kolumnie
3) Wszystkie pozostałe.

Jeśli obie litery znajdują się w tym samym wierszu, to w takiej sytuacji zastępujemy je sąsiednimi literami występującymi z prawej strony; tak więc nasze **tr** zmieni się w **US**. Jeśli jedna z liter znajduje się na końcu wiersza, zastępujemy ją pierwszą literą tego wiersza, a nie pierwszą wiersza niższego! Przykład: nasze **po** zamieni się w **GP**, a nie jak moglibyśmy sądzić w **QP**.

Jeśli obie litery znajdują się w tej samej kolumnie, zastępujemy je literami leżącymi bezpośrednio pod nimi; w ten oto sposób **ot** zmieni się w **TY**. Podobnie jak w przypadku wierszy również w kolumnach występuje zasada, wedle której jeśli litera w kolumnie jest ostatnią to literą, która ją zaszyfruje będzie ta, która jest w kolumnie pierwsza.

Natomiast jeżeli obie litery *digramu* nie znajdują się ani w tym samym wierszu, ani w tej samej kolumnie, obowiązuje zasada, wedle której aby zaszyfrować pierwszą literę będziemy musieli poruszać się wzdłuż wiersza, aż dotrzemy do kolumny zawierającej drugą literę. Litera, która znajdzie się na skrzyżowaniu wiersza i kolumny reprezentuje pierwszą literę tekstu zaszyfrowanego. W celu zaszyfrowania drugiej litery idziemy wzdłuż wiersza, aż dotrzemy do kolumny zawierającej pierwszą literę; litera na skrzyżowaniu zastępuje drugą literę *digramu*. Zatem **sp** zmieni się w **UN**, a **ka** w **PI**. Po zaszyfrowaniu nasza wiadomość ma postać:

Digramy	sp	ot	ka	jm	ys	ie	po	Ju	tr	ze
Tekst zaszyfrowany	UN	TY	PI	CJ	CT	ML	GP	AW	US	MF

I.IX. Szyfr ADFGVX

Obok Enigmy, jest to drugi najważniejszy i najbardziej znany szyfr w historii niemieckiej kryptografii. Stworzony pod koniec I wojny światowej jak na ówczesne czasy praktycznie nie miał sobie równych. Zasady wykorzystania tego szyfru są nieco inne od tych, które zostały omówione do tej pory, albowiem ADFGVX składa się z dwóch faz kodowania, bazuje na wykorzystywaniu podstawiania i przestawiania. Szyfrowanie należy zacząć od narysowania kwadratu o wymiarach 6 na 6 kratek. Zarówno nad kolumnami jak i obok wierzy należy wpisać wspomniane już hasło: ADFGVX. Do każdej z pustych kratek w środku kwadratu trzeba wpisać litery i liczby w porządku losowym, ale z tym zastrzeżeniem, że będą one częścią klucza, dlatego też kolejność tę musi znać zarówno nadawca jak i odbiorca. Pierwsza faza szyfrowania polega na wyszukaniu każdej litery tekstu jawnego w tej tabeli i zastąpieniu jej literami oznaczającymi wiersz i kolumnę. Dla przykładu, gdybyśmy chcieli zaszyfrować wiadomość o treści: *rozpocząć atak o 20*.

	A	**D**	**F**	**G**	**V**	**X**
A	r	0	k	b	4	5
D	A	z	2	h	R	O
F	7	T	C	T	A	S
G	5	S	D	O	Z	d
V	1	g	p	V	1	H
X	k	n	8	y	Q	c

Wiadomość	**Rozpocząć atak o 20**															
Tekst jawny	r	o	z	p	o	c	z	a	c	a	t	a	k	o	2	0
Tekst zaszyfrowany	AA	GG	GV	VF	DX	XX	DD	FV	XX	DA	FG	DA	XA	DX	DF	AD

Oczywiście nie jest to koniec naszej pracy, na razie to co stworzyliśmy to nic innego jak prosty monoalfabetyczny szyfr podstawieniowy, który można złamać z łatwością. Czas zatem przejść do drugiej fazy szyfrowania, która polega na przestawieniu tekstu. Jego przemieszczenie zależy od słowa kluczowego, które znane może być jedynie nadawcy i odbiorcy wiadomości, w naszym przykładzie posłuży do tego słowo: STEFAN. Po wpisaniu hasła w kratki należy przepisać litery zakodowane przez nas w fazie pierwszej w kolejności od lewej do prawej.

S	T	E	F	A	N
A	A	G	G	G	V
V	F	D	X	X	X
D	D	F	V	X	X
D	A	F	G	D	A
X	A	D	X	D	F
A	D				

Teraz z kolei należy przestawić zakodowane kolumny z literami naszego hasła według normalnej kolejności występowania liter w alfabecie, a zatem:

A	E	F	N	S	T
G	G	G	V	A	A
X	D	X	X	V	F
X	F	V	X	D	D
D	F	G	A	D	A
D	D	X	F	X	A
				A	D

Finał naszej pracy wyglądać będzie więc następująco: **GXXDDGDFFDGXVGXVXXAFA-DDXAAFDAAD.** Aby odszyfrować tekst jego odbiorca musi, znając oczywiście hasło, przeprowadzić identyczną procedurę w odwrotnej kolejności.

Mam nadzieje, że zaciekawił Was mój artykuł. Jeśli tak, to wesołego szyfrowania!

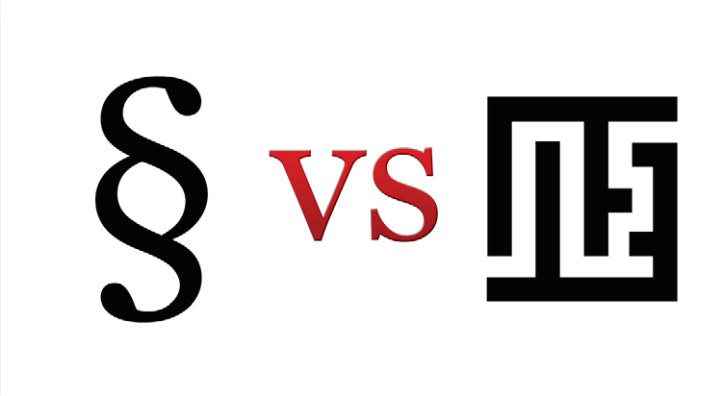
Piotr Bąkowski

Konfrontacja

Obcy kontra Predator, PlayStation 3 kontra Xbox 360, Metalowcy kontra Depesze... Tego typu konflikty towarzyszą nam niemal od zawsze, niemal w każdej dziedzinie życia i można je liczyć bez końca. Nie inaczej jest w świecie gier paragrafowych. Wprawdzie nazwanie tego konfliktem jest nieco na wyrost, jednak wyraźnie zauważalna jest tendencja do faworyzowania pewnych rozwiązań bardziej niż innych. Czy słusznie? Nie mnie osądzać – ten ciężar pozostawię na Waszych barkach. Ja chcę tylko przedstawić zarówno mocne, jak i te słabsze strony poszczególnych rozwiązań.

Różnica zdań dotyczy czterech podstawowych zagadnień: labirynt, fabuła, mechanika, narracja. Każdy kij ma dwa końce i, jak to często bywa z różnicą zdań, każdy ma swoje racje. A prawda leży po obu stronach. Wszystko zależy od tego, czego czytelnik/gracz szuka w interaktywnej literaturze.

Ogólnie uważa się gry labiryntowe za nieco gorszą gałąź paragrafowego drzewa tak, jak kino klasy B. Jest jednak grono zwolenników tego typu kina i tego typu rozrywki, więc jeśli chcecie poszwendać się po podziemiach, lochach czy opuszczonych zamczyskach oraz skopać kilka tyłków trollom czy goblinom, tego typu rozwiązanie będzie dla Was idealne. Ogromnym plusem labiryntówek jest swoboda działania. Paradoksalnie to właśnie one oferują czytelnikowi dużo większe pole manewru niż gry fabularne, dające złudzenie otwartego świata, gdyż, w przeciwieństwie do narracji, labiryntówki nie ograniczają decyzji gracza w granicach linii fabularnej, lecz dają dowolność wyboru. Trzeba jednak zaznaczyć, że wybory te dotyczą przede wszystkim sfery geograficznej. Wybory moralne czy wpływ na rozwój fabuły jest w grach labiryntowych ograniczony do minimum ze względu na techniczną konstrukcję. Siłą rzeczy penetrując labirynt ograniczamy się do wyborów "prawo, lewo", gdyż nacisk na fabułę jest w nich znikomy. Fabuła oczywiście istnieje, jednak jej obecność najczęściej usprawiedliwia tylko powody, dla których postać gracza zapuszcza się w rzeczony labirynt, a jej opis kończy się na wstępie do gry. Nie trzeba daleko szukać - w grze *Dreszcz* zapuszczamy się w labirynt podziemi, aby wydrzeć im ich tajemnicę i na tym fabuła się kończy. Ciężko też o jakiekolwiek zwroty fabularne, gdyż zabawa polega tu właśnie na odkrywaniu kolejnego zakrętu labiryntu, a nie dumaniu nad konsekwencjami wyprucia flaków jakiemuś plugawemu orkowi.



Gry pisane pod kątem narracyjnym, czyli fabularne, jako priorytet stawiają sobie ścieżkę fabularną, oraz wybory moralne. Geografia jest tu dużo mniej istotna lub wręcz pominięta. Nieważne jest przecież gdzie znajduje się bar, w którym przesiaduje postać, ważne jest, że takowy istnieje. To wszystko, co musi wiedzieć gracz. Ważne jest natomiast, aby swoimi decyzjami doprowadzić postać z fabularnego punktu A do punktu B. Pod tym kątem gry narracyjne są mniej złożone niż labiryntówki, które dają swobodę poruszania się dowolnie po całym kompleksie (niestety nie ukazała się jeszcze gra, która dałaby graczowi swobodę działania w ogromnym, otwartym świecie, choć poczyniono w tym kierunku próby, czego efektem jest fanowska gra pt. *Niewolnik Czarodzieja*, w której rolę kompleksu/labiryntu pełni oddana do dyspozycji gracza cała wyspa). Często gry fabularne są bardziej opowieściami, aniżeli grami (ma to też związek z mechaniką, ale o tym później), gdyż prowadzą nas przez paragrafy w sposób płynny, pozbawiony wybijania z rytmu czytania przez np. rysowanie mapy, czy pilnowanie różnego rodzaju czynników mechanicznych. Paragrafy to po prostu fragmenty opowiadania tworzące razem spójną całość fabularną, podczas gdy paragrafy w labiryntówkach to najczęściej instrukcje i wytyczne dotyczące położenia postaci gracza w geografii świata.

Konstrukcja gry paragrafowej przekłada się w dużym stopniu na jakość wykonania pod kątem artystycznym. Gry fabularne wymagają większego kunsztu pisarskiego, gdyż wszystko, co zawierają w sobie paragrafy to czysta opowieść, która aby zainteresować, musi być prowadzona w sposób umiejętny i wciągający. Gry labiryntowe brak

warsztatu pisarskiego mogą ukryć pod technicznymi opisami otoczenia. Nie oznacza to oczywiście, że autorzy gier labiryntowych muszą być gorszymi pisarzami. Po prostu ta gałąź rozrywki paragrafowej nie daje nawet możliwości rozwinięcia twórczych skrzydeł w pełni, gdyż opisy muszą być precyzyjne i konkretne. Stąd też przeświadczenie, że gry labiryntowe są mniej wymagające i mniej ambitne od projektów narracyjnych.

Kolejnym przedmiotem sporów w paragrafowym świecie jest mechanika. Czy gra pozbawiona mechaniki nadal będzie jeszcze grą? Trudno powiedzieć. Radykalne opinie mówią, że kwintesencją interaktywnej rozrywki (choć "rozrywka" w tym miejscu to niekoniecznie najodpowiedniejsze słowo) jest takie prowadzenie narracji, aby wykluczyć potrzebę użycia statystyk, czy rzutów kostką. Nasuwa się więc pytanie, czy da się stworzyć wiarygodną i spontaniczną (dla przykładu) walkę za pomocą samych opisów? Walkę, która za każdym podejściem potoczy się inaczej i nie będzie ograniczona kilkoma paragrafami? I w końcu walkę, która niesie ze sobą czynnik losowy, który jest przecież nieodłączną częścią każdego starcia? Z drugiej strony mechanika wybija z rytmu, przeszkadza w płynnym czytaniu, zmusza do odrywania się od opowieści w celu kontrolowania statystyk. Czy to dobrze?

Wracamy więc do kwestii preferencji – wszystko rozbija się o to, czego szukamy w grach paragrafowych. W tym momencie, wzorem zamysłu interakcji, mógłbym odesłać Was do początku artykułu i cała dyskusja zaczęłaby się od nowa. Ale nie chodzi przecież o to, żeby udowodnić co jest lepsze, lecz o to, by znaleźć dla siebie coś, co będzie nam najbardziej odpowiadać.

Michał "Recoil" Rosiński

Pomieszanie z poplątaniem

A więc wstaliśmy dziś (prawą nogą) z zamiarem napisania gry paragrafowej. Mamy pomysł, mamy zarys ogólny, zarys postaci, generalnie jesteśmy zdecydowani wziąć pióro i zacząć pisać. Nie do końca jednak wiemy jak się za to zabrać. Sięgamy więc po magazyn *Masz Wybór* w poszukiwaniu wskazówek. Oczywiście znaleźliśmy ich całą masę – w końcu *Kuźnia KrowaQa* to istna kopalnia wiedzy każdego początkującego autora – ale rodzi się mały problem: my chcemy napisać grę labiryntową, a nie fabularną. Spokojnie, już przychodzę z pomocą w postaci tego małego poradnika tworzenia labiryntów.

Ogólnie rzecz biorąc schemat tworzenia obu rodzajów gier jest podobny, niemniej pewne kwestie różnią się, wymagają innego podejścia lub (bo i tak się zdarza) zupełnie się rozmijają lub wręcz wykluczają.

Od czego zacząć? Zakładając, że rzeczywiście mamy już w głowie ogólny zamysł, zarys postaci i cel gry przechodzimy do sedna sprawy, czyli labiryntu. Oczywiście "labirynt" to określenie umowne mówiące nam raczej jaką postać przybierze rozgrywka, aniżeli schemat, którego sztywno musimy się trzymać. Tłem rozgrywki bowiem nie musi być labirynt stricte (takie określenie przyjęliśmy jedynie dla uogólnienia specyfiki gatunku). Mogą to być jaskinie, bunkry, lochy zamczyska, katakumby, ale może to być również zamek sam w sobie (którego konstrukcji daleko do labiryntu), motel, muzeum lub cokolwiek innego. Ba, może to być nawet otwarta przestrzeń – miasto, czy wręcz całe krainy. Mianem "labiryntu" w tym przypadku określamy po prostu arenę, na której będzie rozgrywać się nasza przygoda, a pajęczyna połączeń między poszczególnymi lokacjami czy zdarzeniami utworzy rzeczony labirynt. Nic nie stoi na przeszkodzie by tworzyć nawet kilka aren dla jednej gry. Dla przykładu gra *Twierdza* składa się z kilku segmentów – dwóch poziomów zamczyska, lochów oraz podziemi (będących klasycznym już labiryntem). Weźmy też inny przykład: główną areną rozgrywki jest miasto, natomiast wchodząc do kanałów czy świątyni przenosimy się na kolejną arenę.

Najważniejszym elementem naszej gry będzie mapa. Mapa podziemi, zamczyska czy czegokolwiek, co obraliśmy sobie za nasz "labirynt". Na co należy zwrócić uwagę przy tworzeniu mapy? Musimy mieć świadomość tego, że to, co narysujemy na kartce będziemy musieli później opisać, a gracz narysować. Dlatego też powinniśmy dążyć do maksymalnej prostoty. Spokojnie (uprzedzając głosy sprzeciwu), pisząc prostoty nie mam na myśli ograniczania się do trzech komnat na krzyż. Labirynt musi być przecież złożony – taki jest jego zamysł. Mam raczej na myśli ograniczanie wszelkiego rodzaju „przeszkadzajek", które nie będą miały w grze żadnego znaczenia, a będą nam tylko utrudniały pisanie. Do takowych można na przykład zaliczyć niepotrzebne zakręty, skrzyżowania czy odnogi. Po narysowaniu mapy po prostu przeanalizujmy, czy rzeczywiście wszystkie obecne na niej zakręty są potrzebne, czy skrzyżowania nie prowadzą donikąd i na bieżąco eliminujmy tego typu miejsca.

Kolejny element, na który powinniśmy zwrócić szczególną uwagę to skala. Pamiętajmy, że jeśli mamy w zamyśle wielką komnatę (i tak ją opiszemy), a na naszej mapie będzie ona wyglądała jak schowek na szczotki, wprowadzimy w ten sposób gracza w błąd. Tworząc mapę narysuje on ogromną komnatę, przez którą (jak może się później okazać) przebiega cała masa korytarzy. Skala jest również naszym sprzymierzeńcem. Przyjmując, dla przykładu, kratkę w zeszycie jako trzy metry dużo łatwiej będzie nam później opisać szczegóły otoczenia. Precyzyjniejszy jest bowiem opis mówiący, że "korytarz po piętnastu metrach kończy się", niż "korytarz kończy się po jakimś tam (bliżej nieokreślonym) dystansie". Daje to graczowi jasny sygnał, że korytarz skończy się po pięciu kratkach. Zbyt ogólne opisy mogą doprowadzić do sytuacji podobnych do tych, które opisałem wyżej.

Jeśli mamy już przed sobą narysowaną mapę (lub jeszcze lepiej – mapy), czas na najprzyjemniejszy element tworzenia: wypełnienie. Nanosimy na mapie wszelkiego rodzaju przedmioty, przeciwników, miejsca, kluczowe zdarzenia czy spotkania. Nie zaszkodzi też krótki opis (*"biblioteka, zamknięte na klucz, w środku duch mędrca, w ukrytym schowku - pergamin"*), dzięki któremu sami nie zgubimy się później we własnych skrótach myślowych. Nie ma tu zbędnej filozofii i właściwie mamy tu pełną dowolność. Musimy tylko pamiętać o jednej zasadzie – zasadzie zdrowego rozsądku. Proste przykłady: pamiętajmy, aby nie umieszczać magicznego miecza w zamkowej spiżarni, księgi magii w garderobie, czy karabinka automatycznego w domu starszej emerytki. Nielogicznym jest też umieszczanie w jednej z pierwszych lokacji ogromnego, uzbrojonego

po zęby ogra, podczas gdy docelowej komnaty pilnować miałby cherlawy gnom. Nie obstawiajmy mało istotnego pomieszczenia bandą strażników, pozostawiając komnatę księżniczki bez żadnej obstawy. Podobnie z przedmiotami – jeśli gracz ma zdobyć zwykły sztylet niech nie przechodzi z tego powodu przez męki i odwrotnie – na potężną magiczną broń niech zasłuży rozwiązując wyszukaną zagadkę czy pokonując jakiegoś naprawdę solidnego wroga. No i najważniejsze – nie dopuśćmy aby klucz do zamkowej biblioteki znajdował się właśnie w tejże bibliotece. Pamiętajmy – zdrowy rozsądek to klucz do udanego wypełnienia naszej areny.

Czas przejść do opisywania poszczególnych miejsc oraz przyporządkowania im numerów. Na temat numerowania paragrafów pisać nie będę – KrowaQ opisał to zagadnienie wystarczająco obszernie w swoim poradniku – wspomnę za to o niezwykle istotnym w tworzeniu gier labiryntowych elemencie, jakim jest przypisywanie numerów miejscom kluczowym. O co chodzi? Zasadniczo o ułatwianie życia sobie i graczom. Miejsce kluczowe to coś na wzór punktu kontrolnego. Takimi punktami kontrolnymi są najczęściej skrzyżowania, komnaty prowadzące do innych miejsc, dziedzińce, place. To miejsce charakterystyczne ze względu na to, że bardzo często będziemy do niego powracać oraz właśnie z nich będziemy poruszać się w różnych kierunkach. Weźmy taki plac targowy w jakimś miasteczku. Plac targowy charakteryzuje się tym, że można się z niego dostać do mnóstwa różnych miejsc, oraz tym, że w drodze do tycvh miejsc często go mijamy. Przypisujemy mu dowolny numer (dla przykładu: 100). Ten numer w połączeniu z miejscem dają nam punkt kontrolny. Paragraf 100 będzie wyglądał mniej więcej tak: *"Znajdujesz się znów na Placu Targowym. Możesz udać się w stronę: -kaplicy (przejdź do X), -portu (przejdź do Y), -cmentarza (przejdź do Z)"* itd. Dzięki takiemu rozwiązaniu my, jako autor, nie musimy w każdym paragrafie prowadzącym do Placu opisywać każdej ścieżki, a gracz ma pewność, że gdy zdarzy mu się zgubić drogę, czy pomylić paragraf zawsze może przejść do takiego punktu bez potrzeby szukania odpowiedniego paragrafu w książce.

Jest to jedna z tych zasad, która gryzie się z przyjętą zasadą unikania pojedynczych przejść między paragrafami. Moim zdaniem jednak dopuszczalne jest w takim momencie pojedyncze odesłanie do paragrafu kontrolnego. Zmniejsza to ryzyko pomyłki podczas przypisywania paragrafów, a ułatwia graczowi nawigację pomiędzy kluczowymi miejscami labiryntu. Zarówno jako autorowi jak i graczowi niejednokrotnie zdarzało mi się dzięki temu rozwiązaniu w bardzo szybki sposób znaleźć zgubiony wcześniej paragraf.

Jesteśmy więc na etapie opisywania wydarzeń, miejsc i przedmiotów, które czekają na graczy w naszym labiryncie. Generalnie reszta pracy twórczej nie różni się już od tej, z którą mamy do czynienia w przypadku gry narracyjnej, w związku z czym nie ma sensu powielać tu tego, co już zostało powiedziane. Wiemy już zatem niemal wszystko, co jest nam potrzebne do stworzenia gry zarówno fabularnej, jak i labiryntowej.

W następnych poradnikach zajmiemy się zagadnieniem mechaniki w grach paragrafowych.

Michał "Recoil" Rosiński

Gry książkowe a RPG

Gry książkowe często bywają mylnie nazywane sesjami[1] dla jednej osoby. Jak ma się to do rzeczywistości oraz czy nazewnictwo jest aż tak istotne? Przystępując do pisania tego artykułu postanowiłem zrezygnować z, jakże wygodnej, zasady wróg-swój. Mija się to z celem, bowiem RPG i gamebooki to dwie strony tej samej monety. Nie będę zatem szeroko opisywał różnic technicznych, które widoczne są gołym okiem, lecz skupię swoją i Waszą uwagę na samej istocie gry książkowej i sesji.

Główna zasada funkcjonowania paragrafówek i RPG jest identyczna – uczestnik swoimi decyzjami wpływa na kształt zaprezentowanej mu historii. Różnica polega natomiast na ilości uczestników, a co za tym idzie modelu gry. No właśnie, czy aby na pewno gry? Chociaż w nazwach obu gatunków występuje to słowo, to czy są to pełnoprawne „gry"? Na pierwszy rzut oka tak, chociaż w tym wypadku wiele zależy od różnic w podejściu do tego tematu. Na Zachodzie podczas sesji mało kto gasi światło, zapala świece i kategorycznie zabrania nawiązywania do jakikolwiek wydarzeń nie związanych z rozgrywką. Już sam pomysł zastosowania takiego „swobodnego modelu" w naszych warunkach wywołuje u „starych wyjadaczy" jeśli nie gniewny grymas, to na pewno pełen politowania uśmiech. Podobnie rzecz ma się w przypadku gier książkowych i rodzime produkcje, zarówno oficjalnie wydane, jak i amatorskie, w znacznej mierze koncentrują się na budowaniu nastroju oraz fabule (w skrajnych przypadkach całkowicie rezygnując z mechaniki opartej na kościach i statystykach). Możemy więc z dumą przyznać, że zdecydowanie stawiamy na jakość. Wypływa z tego jasny wniosek – zarówno w sesjach jak i gamebookach nie chcemy widzieć jedynie „gier", czy „spotkań towarzyskich". Chodzi zatem o prawdziwe przeżycie wspaniałej przygody, doświadczenie uczucia obcowania z zupełnie innym światem. W tym momencie drogi gier fabularnych i paragrafowych do osiągnięcia tego stanu przestają być zbieżne.

Mimo pewnych wyjątków gry książkowe są bowiem przeznaczone przede wszystkim dla jednej osoby. Świat, który otrzymujemy jest automatycznie mniej „otwarty", niż w przypadku tego kreowanego w czasie rzeczywistym przez Mistrza Gry. W zamian otrzymujemy tekst literacki, z którym obcujemy bez żadnych barier w postaci osób trzecich. Przy naprawdę dobrze dopracowanym projekcie stwarza to szereg ciekawych możliwości. Pojawia się bowiem możliwość prywatnego obcowania z danym dylematem, gdzie podjęcie decyzji zależy tylko i wyłącznie od czytelnika. W końcu podczas sesji RPG, nawet wśród najbardziej zgranej ekipy, zawsze pozostają pewne bariery. Człowiek ma bowiem silną skłonność do maskowania przed innymi pewnych cech oraz pragnień. Podczas obcowania z literaturą ten dystans znika, czytelnik przebywa sam na sam z tekstem, może więc myśleć o nim co chce. Często dochodzi do takich wniosków, do których za żadne skarby świata nie przyznałby się publicznie. Podobnie rzecz ma się z grą książkową. Jeśli dany wybór nie jest kwestią zwykłego rozwoju fabuły, lecz problemem natury moralnej, to wówczas uczestnik danej historii ma szansę spróbować „co by było gdyby". Oczywiście w większości projektów ciężko doszukać się tak głębokich możliwości badania własnej natury, co jest efektem przewagi części rozrywkowej nad artystyczną.

W tym momencie po raz kolejny wypływa problem, który obcy jest RPG, a bliski grom książkowym. O ile sesja, nawet oparta na dokładnym scenariuszu to i tak tworzona na bieżąco, jest czymś w rodzaju improwizacji teatralnej, to gra książkowa aspirować może do miana literatury. Nie jest to jedynie pobożne życzenie, lecz realna możliwość, choć wciąż nagminnie ignorowana przez „główny nurt" oficjalnie wydanych pozycji. W końcu rozbudowana gra książkowa posiadająca cechy opowiadania (a więc spójną fabułę, dialogi, w niektórych przypadkach oddzielne tematycznie rozdziały) może, i powinna, aspirować do miana literatury. Niestety, wciąż pokutuje wizja gry książkowej jako „sesji dla jednej osoby", bądź „klasycznej przygody", gdzie akcja skupia się przede wszystkim na prowadzonych przez gracza walkach. Nie jest to oczywiście „zły" model i w wielu przypadkach tego typu pozycje są naprawdę wartościowe i dostarczają wiele rozrywki. Sęk w tym, że jest to wykorzystanie jedynie podstawowych możliwości drzemiących w gatunku. Od przynajmniej kilku dekad postmoderniści[2] eksperymentują z formą, jaką można nadać literaturze. I chociaż w ostatnich latach próby tego typu są coraz rzadsze, nie oznacza to, iż wykorzystano wszelkie drogi.

1 Rozgrywka rpg

2 Szczególnie założona w 1960 roku we Francji grupa OuLiPo.

Gry książkowe w ujęciu literackim to rozległy czarnoziem, który niestety wciąż pozostaje niezagospodarowany. Kto wie, może prawdziwą szansą rozwoju są w tym wypadku projekty autorskie? W końcu młody twórca (i bynajmniej nie chodzi tu o wiek), sukcesywnie zdobywając doświadczenie przy kolejnych projektach, rozwija swój warsztat i pewnego dnia może stwierdzić, że nastał czas aby nadać grze skrajnie literacką formę...

Na koniec wrócę raz jeszcze do sedna naszych rozważań, czyli relacji pomiędzy grami fabularnymi a paragrafowymi. Abstrahując od wszelkich różnic i podobieństw pomiędzy tymi gatunkami najważniejsze jest podejście do sprawy. Jak wspomniałem na początku niezbyt mądre, delikatnie mówiąc, byłoby stawianie obu tych, jakże kreatywnych, form spędzania wolnego czasu po przeciwnych stronach barykady. Szczególnie, że obie gałęzie należą do jednego drzewa, które karmi się rzeczywistością i swoim pięknem umila nam chwile, które spędzamy w jej obcięciach od porannego otworzenia oczu, do ich wieczornego zamknięcia.

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Jakub Smorawski
Drużyna Audio-Viedo

Pracujesz obecnie w firmie "Schulz Brand Friendly" jako copywriter. Rozumiem, że masz doświadczenie w pisaniu scenariuszy reklam. Czy to praca zainspirowała Cię do konkursowego pomysłu?

Pisanie reklam niewiele mi pomogło. Format scenariuszowy jest czymś zupełnie innym i okazał się trudniejszy niż się spodziewałem. Potraktowałem to jako wyzwanie. Skorzystałem z zakurzonego podręcznika, który dostałem dawno temu pod choinkę. Wskazówki w nim zawarte okazały się pomocne i jednocześnie frustrujące. Ciągle nie byłem zadowolony z efektu. Ciągle poprawiałem. To była jedna z najważniejszych wskazówek – trzeba wciąż poprawiać, kroić, wycinać słowa. Na pewno przydał mi się warsztat copywritera. Ten konkurs opierał się na pomyśle. Na czymś, co zachęci ludzi, aby oglądali serial. I aktywnie uczestniczyli w jego powstawaniu.
W gruncie rzeczy konkurs był dla mnie wesołym ćwiczeniem. I nagle się okazało, że zostałem wybrany spośród tylu innych autorów. To bardzo przyjemne uczucie.

(...) spotkałem tam kilka osób, z którymi ciągle mogę porozmawiać o filmie. Filmoznawstwo jest kierunkiem teoretycznym, nie praktycznym. Duża szkoda. Ja wolę przyswajać teorię przez praktykę (...)

Czy za pomocą nadesłanego na konkurs scenariusza chciałbyś wyśmiać lub sparodiować środowisko, w którym pracujesz, tak jak zostało to zrobione w filmie "Ketchup Schroedera"?

Nie znam filmu „Ketchup Schroedera". Wyśmiewanie środowiska, które mnie karmi, byłoby lekko głupawe.

Czy w ogóle miejsce pracy, ludzie, z którymi się spotykasz, pomysły, które są Tobie podsuwane, stanowią dla Ciebie inspirację?

Oczywiście. Wbrew obiegowej opinii, że ludzie z agencji reklamowych są źli, to w miejscu, w którym pracuję, spotkałem kilka naprawdę wspaniałych osób. Czerpię garściami z ich mózgów i kolorowej aury. Poza tym mnie motywują, a mnie trzeba dużo motywować.

Skąd taki pomysł? Drużyna Audio-Video, podstarzali filmowcy wyrzuceni poza nawias społeczeństwa?

Wszystko zaczęło się od jednej sceny, która zamieszkała w mojej głowie i z którą musiałem coś zrobić. Grupa bardzo podnieconych filmowców pasjonatów jedzie rozwalającym się busem na akcję – plan filmowy. Towarzyszy temu melodia z serialu Drużyna A. To piękny motyw przewodni. Motywujący do działania. Przyprawiający o ciarki na plecach. Takie miałem natchnienie. To mnie bawiło. Wystarczyło wymyślić resztę.

Filmowcy retro z marginesu to trochę Drużyna A. Tylko z Polski. Główny bohater - Pułkownik był dawno temu studentem reżyserii. Przegrał życie z winy komunistycznego cenzora, który źle zinterpretował jego etiudę o starym niedźwiedziu. Jego talent się zmarnował. Eisenstein to recydywista, który w ramach resocjalizacji uczestniczył w więziennych kursach montażu. Introwertyczny operator ma problemy z kontaktami międzyludzkimi. Życie zaczęło go ignorować. Przedstawicielem młodego pokolenia jest w serialu piękny, dwudziestoletni bezrobotny.

Podobał mi się pomysł na grupę oldboyów, którzy dostają szansę powrotu dzięki nowoczesnemu medium. Internet to taki „Dziki Zachód", gdzie można wszystko. Także odnieść sukces w stosunkowo prosty sposób. Trzeba tylko mieć pomysł.

Z informacji, do których dotarła nasza redakcja, wiemy, że studiowałeś filmoznawstwo na Uniwersytecie Jagiellońskim. Myślisz, że wiedza wyniesiona z uczelni pomogła Ci napisać jeden z najwyżej ocenionych scenariuszy nadesłanych na konkurs?

Myślę, że nie. Ale na pewno spotkałem tam kilka osób, z którymi ciągle mogę porozmawiać o filmie. Filmoznawstwo jest kierunkiem teoretycznym, nie praktycznym. Duża szkoda. Ja wolę przyswajać teorię przez praktykę. Dopiero gdy zacząłem pracować w agencji i jeździć na plany filmowe, uzyskałem pełny obraz utworu filmowego.

Moja praca magisterska dotyczyła filmów, które są tak kiepskie, że ich oglądanie może sprawiać przyjemność specyficznemu odbiorcy. Na przykład mnie. Dzięki temu mogłem obejrzeć naprawdę dużo filmów klasy „b" i „z", które były niesamowitymi owocami wybujałej wyobraźni. Chciałbym, aby takie były reklamy tworzone w ramach serialu. Dziwne, tanie i iskrzące zamierzonym „niezamierzonym humorem".

Dzięki temu mogłem obejrzeć naprawdę dużo filmów klasy „b" i „z", które były niesamowitymi owocami wybujałej wyobraźni. Chciałbym, aby takie były reklamy tworzone w ramach serialu (...)

Czy pisałeś wcześniej scenariusze do filmów bądź seriali? Jeśli tak, czy odniosły jakiś sukces?

Nigdy jeszcze nic nie napisałem. Głównie planowałem, że napiszę. Na szczęście się udało.

10 000 zł to całkiem ładna suma. Jeśli wygrasz, masz jakieś plany, co z nią zrobisz?

Najprzyjemniej jest móc nie martwić się o pieniądze. Będę się starał, aby ta przyjemność trwała jak najdłużej. To da mi wolną rękę, abym mógł na przykład jeszcze coś napisać.

serial wsieci

Wspomniałeś, że oprócz pracy, zajmujesz się także małym dzieckiem. Jak ma na imię? W jakim jest wieku? Kiedy znajdujesz czas na branie udziału w takich konkursach jak "serial w sieci"?

Bycie tatą organizuje i mobilizuje. Franek właśnie skończył cztery miesiące. Jak wszystkie dzieci w jego wieku jest bardzo kochanym i czasochłonnym ludzikiem. Na szczęście jego mama, moja ukochana jest bardzo wyrozumiała i dostałem wolne od aktywnego ojcostwa na tydzień.
Od dłuższego czasu myślę o napisaniu dla niego kilku własnych bajek. Mam nadzieję, że teraz w końcu się za to zbiorę.

Masz może jakieś rady dla początkujących scenarzystów i pisarzy?

Nie czuję się autorytetem. To był mój pierwszy scenariusz. Uważam, że warsztat jest bardzo ważny, bo format scenariusza jest trudny. Wszystko trzeba opowiedzieć dialogami. To duże ograniczenie. Ale w tym jest zabawa. Trzeba czytać, oglądać i próbować. To mój plan na doskonalenie własnego warsztatu. Pisząc scenariusz, przeczytajcie go wiele razy i wyrzucajcie rzeczy, które są niepotrzebne.
Przez długi czas gadałem o tym, co chciałbym napisać. Aż w końcu przestałem gadać i napisałem. To jedyny słuszny kierunek.

z Jakubem Smorawskim rozmawiał
Mikołaj Kołyszko

Przemysław Pinczak
Wydział do spraw popieprzonych

Podobno masz już doświadczenie w pisaniu scenariuszy. Mógłbyś opowiedzieć nam trochę o swoim dorobku?

Trudno nazwać to doświadczeniem a jeszcze trudniej dorobkiem, gdyż dotychczas nie odniosłem żadnego sukcesu na tym polu, a poświęcam się temu już od prawie dwóch lat. Wszystko chyba zaczęło się kiedy miałem siedemnaście lat i trafiłem do środowiska graczy RPG i oczywiście zostałem Mistrzem Gry, więc już moje pierwsze scenariusze były bardzo interaktywne. Fantastyczne światy pochłaniały mnie całkowicie i potrzeba nieustannego udoskonalania moich sesji wymuszała na mnie ciągłe poszukiwania w filmie i literaturze. Zaczynałem od pierwszej edycji Warhammera, następnie był Wampir: Maskarada i w końcu odnalazłem swój ukochany system - Neuroshimę. Na studiach jakoś się to urwało i musiałem gdzieś skierować rosnącą wciąż potrzebę konstruowania fabuł. Scenariusze, dramaty i opowiadania nadawały się do tego najlepiej, jednak wszystko, co napisałem przed ukończeniem studiów, oddzielam grubą kreską. Liczą się więc dla mnie chyba tylko ostatnie dwa lata, na które składa się: kilka scenariuszy krótkometrażowych, dwa nigdy niezrealizowane scenariusze pełnometrażowe, parę mniejszych opowiadań, kilka nowel filmowych, wierszy i cała masa rozpoczętych i nieukończonych pomysłów. Będzie tego zaledwie albo aż 300 stron.

Na studiach jakoś się to urwało i musiałem gdzieś skierować rosnącą wciąż potrzebę konstruowania fabuł. Scenariusze, dramaty i opowiadania nadawały się do tego najlepiej, jednak wszystko, co napisałem przed ukończeniem studiów, oddzielam grubą kreską. (...)

Leżąca na podłodze noga, do której pasuje odnaleziony w kontenerze but. Wygląda jak "trochę inna" historia o kopciuszku. Skąd taki pomysł?

Ciekawa interpretacja! Muszę jednak zdradzić, że w scenariuszu but do końca nie pasuje do nogi. Noga jest prawa a but lewy, co dodatkowo komplikuje sprawę. Punktem wyjścia była zabawa z konwencją kryminału, gdzie na początku zawsze znajduje się jakieś ciało, gdzie policjanci zawsze palą papierosy. Pomyślałem sobie, że te papierosy mogłyby być elektroniczne, a zamiast ciała, mógłbym wprowadzić tylko „oderwaną od kontekstu" część tego ciała. Padło na nogę. Może dlatego, aby w widzach narodziły się pytania rodzaju: jeśli ofiara przeżyła, to jak uciekła bez nogi! Gdyby to była ręka, to takich pytań by chyba nie było...

"Wydział do spraw popieprzonych" nie jest Twoją pierwszą produkcją, jakby nie było, kryminalną ("Zbrodnia na Mariensztacie"). Skąd takie zamiłowanie do trupów i makabry?

„Zbrodnia na Mariensztacie" - mój pierwszy scenariusz - to nie jest do końca kryminał, raczej surrealistyczny melodramat historyczny. Kryminał jest tam tylko punktem wyjścia, jest konwencją idealnie pasującą do czasów, w których rozgrywa się akcja. A rzecz dzieje się w czasach stalinizmu, epoce bardzo kryminalnej, w końcu socrealizm to pewnego rodzaju zbrodnia popełniona na sztuce tamtych czasów! Tutaj przy okazji mała rada dla tych, którzy chcą pisać dla filmu: scenariusz, który do realizacji wymaga bardzo dużych środków, nie jest dobrym pomysłem na debiut! Więc odpadają filmy historyczne, s-f, fantasy itp. Nikt po prostu nie będzie ryzykować pracy przy tak drogim projekcie z początkującym scenarzystą. Oczywiście ja musiałem się o tym przekonać na własnej skórze, pisząc „Zbrodnie na Mariensztacie". W „Wydziale do spraw popieprzonych", wyszedłem od formy, to znaczy, na początku miałem pomysł na interaktywność serialu, który mi się bardzo podobał, gdyż daleko wykraczał poza same możliwości dokonywania wyboru, dzięki czemu bezpośrednio angażował widzów w jego powstawanie. Tutaj więc szukałem formy na tyle mocnej i na tyle wyraźnej, aby jak najlepiej zainspirować widzów, do sięgnięcia po kamery. Padło na kryminał, który wbrew pozorom jest formą bardzo pojemną.

W zeszłym roku założyłeś pi-art-studio. Czy mógłbyś nam coś opowiedzieć o tym projekcie? Czy pod jego szyldem zrealizowałeś już jakiś projekt?

Kiedy po ukończeniu studiów humanistycznych siedzi się przez rok cały na bezrobociu, stukając z

wielkimi nadziejami i zaangażowaniem w klawiaturę, wtedy urząd pracy nieustannie pożąda regularnych spotkań z tobą. W końcu pojawia się pomysł: dofinansowanie na prowadzenie jednoosobowej działalności gospodarczej i tak to się zaczyna. Pi-art studio działa od września zeszłego roku, bez większych sukcesów. Przez jesień miałem rozgrzewkę w lokalnej telewizji „Relax", później przyszła zima i wielki brak zleceń, więc usiadłem znów z pewną radością do pisania. Teraz mamy wiosnę, którą planuję w końcu rozpocząć jakimiś realizacjami. Mam pomysły na dwa dokumenty i jedną krótkometrażówkę. Mam także cichą nadzieję, że po tym wszystkim pojawią się wreszcie jacyś klienci i wreszcie zacznę wychodzić na plus. Oczywiście moim marzeniem, które gdzieś tam tkwi i do którego zrealizowania wciąż dążę, są fabuły, ale nim to się ziści, coś jeść trzeba.

Ktoś mógłby powiedzieć: cóż za wspaniałe marnowanie potencjału młodzieży na, wydawać by się mogło, nikomu niepotrzebną literaturę i sztukę! Nie wiem, czy kiedykolwiek w życiu będę miał szansę chociażby zbliżyć się do takiego wyniku(...)

Pytanie może banalne, ale nie mogę powstrzymać się od jego zadania w dobie powszechnego przeświadczenia o bezwartościowości studiów humanistycznych. Studiowałeś filologię polską w zakresie filmoznawstwa, telewizji i kultury medialnej. Czy doświadczenie wyniesione z tych studiów pomogło Ci w napisaniu konkursowego scenariusza? Jeśli tak, w jakim stopniu?

Studia humanistyczne to coś wspaniałego! Przez pięć lat masz tak dużo czasu, na przeczytanie niesamowitej ilości genialnych książek i na obejrzenie całej masy, równie wyśmienitych filmów! W najlepszym momencie studiowania, oglądałem jeden film dziennie i czytałem około 1000 stron tygodniowo i to obowiązkowo! Ktoś mógłby powiedzieć: cóż za wspaniałe marnowanie potencjału młodzieży na, wydawać by się mogło, nikomu niepotrzebną literaturę i sztukę! Nie wiem, czy kiedykolwiek w życiu będę miał szansę chociażby zbliżyć się do takiego wyniku, po prostu brakuje mi na to czasu! Z tej perspektywy studia humanistyczne są doskonałą bazą do dalszych działań i tylko od danej osoby zależy, jak mocno z tego źródła wtedy czerpała i co z tą „bezwartościową" wiedzą teraz zrobi. Jednak doświadczenie wyniesione ze studiów nie pomaga w samym pisaniu, tutaj potrzeba ciężkiej pracy i samozaparcia, potrzeba pisać, pisać i jeszcze raz pisać. W dodatku nic tak nie uczy pisania, jak bezwzględna analiza tekstu, który się napisało rok wcześniej. Im więcej błędów widzisz i im mniej podoba ci się to, co napisałeś jakiś czas temu, tym większy postęp zrobiłeś przez ten czas. Nabijanie się ze swoich starych tekstów i ich krytyczna analiza, to chyba najlepsza szkoła pisania.

Kiedy piszę to pytanie, jest 15 kwietnia, godzina 3:52. Internauci mogą głosować jeszcze przez 3 dni, ale już widać, że Twój pomysł cieszy się największym zainteresowaniem i zostawiasz w tyle innych konkurentów (46% głosujących wybiera "Drużynę Audio-wideo"). Wygląda na to, że masz największe szanse wygrać. Jak się czujesz z tą wiedzą?

Tutaj wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie, więc aż do poniedziałku, staram się nie zaglądać w wyniki. To dla mnie po prostu zbyt stresujące. Konkurencję mam bardzo silną, ale mam też ogromne wsparcie ze strony społeczności internetowej! Moi przyjaciele na portalach społecznościowych zrobili taki szum, że gdyby istniała taka możliwość, to swoim zaangażowaniem mogliby mnie śmiało wysłać na księżyc! Bez względu na wynik, dzięki ich zaangażowaniu i wsparciu, mogę już mówić o ogromnym sukcesie! Dziękuję wam wszystkim – jesteście fenomenalni!

Same finałowe prace, to bardzo ciekawe propozycje, więc mam się czego obawiać.

„Miłość na fali", to takie historie, które sam uwielbiam oglądać. Troszkę jak polski Wong Kar Wai, romantyczny Jarmusch albo jak odświeżony Eric Rohmer – bardzo trudne i niszowe kino, dalekie od zwykłej melodramatyczności. Jest w tym pomyśle też niesamowity potencjał na zaangażowanie społeczności, który wydaje mi się, że w tym małym streszczeniu nie został dokładnie opisany. Mieliśmy tylko około 100 wyrazów na synopsis i nie do końca daje się tam ująć wszystko, co byśmy chcieli. Ja miałem na przykład ogromny z tym problem, bo lubię się rozpisywać.

„Drużyna Audio-wideo" to niesamowicie „kozacki" projekt, widać w nim ogromne pokłady czystej i niczym nieskrępowanej „zajebistości", oraz niesamowity luz. W przeciwieństwie do mojego pomysłu na serial, „Drużyna Audio-wideo" ma ogromny potencjał, aby ją rozwinąć w pełen metraż. Muszę się przyznać, że z przyjemnością bym coś takiego zobaczył, jednak chyba z uwagi na moją aktualną pracę, raczej bym się nie zaangażował w pisanie pomysłów na kolejne reklamy.

I do tego oczywiście mój popieprzony troszkę projekt, ale o nim sami możecie przecież przeczytać.

10 000 zł to całkiem ładna suma. Jeśli wygrasz, masz jakieś plany, co z nią zrobisz?

Ze wszystkich nagród, chyba najciekawsza jest dla mnie propozycja współpracy przy powstawaniu serialu. Mógłbym zdobyć niezbędne doświadczenie na planie, które w przyszłosci pomogłoby mi w realizacji własnych projektów. Nagroda pieniężna na pewno w pewnej części pójdzie na opłacanie ZUSów, rachunków i tym podobnych spraw przyziemnych, dzięki czemu będę mógł bez presji skupić się dalej na pisaniu, co jak widać, zaczyna przynosić powoli jakieś rezultaty. Myślę także o opłaceniu sobie kursu reżyserii w Mistrzowskiej Szkole Andrzeja Wajdy. Tutaj jednak musiałbym jeszcze uzbierać coś na życie w samej Warszawie oraz musiałbym się po prostu tam dostać, co też nie jest takie łatwe. Jestem jednak dobrej myśli i wszystko przede mną. Już sama nominacja jest przecież wielkim sukcesem!

Masz może jakieś rady dla początkujących scenarzystów i pisarzy?

Czysto praktyczne? Krótka gimnastyka co 30 minut, mięśnie brzuszka, który od siedzenia przy biurku rośnie – nie można o tym zapominać, w sumie bóle krzyża nie pozwalają nam o tym zapomnieć. A tak na poważnie, to ciężka praca i nieustanne pisanie. Możesz napisać kilkaset stron i dopiero po dwóch latach, ktoś zauważy twój 15 stronicowy tekst. Tak to niestety wygląda. Polecam także bardzo krytycznie podchodzić do swoich tekstów. Dla mnie, jeśli na poprawki nie poświęciłem dwa razy tyle czasu, co na samo napisanie tekstu, to znaczy, że nie jest on gotów na pokazanie go komukolwiek. Warto więc opanować entuzjazm, który zwykle pojawia się po ukończeniu tak zwanej „pierwszej wersji". Bardzo dobrze jest także stworzyć duet pisarski. W tym miejscu chciałbym pozdrowić mojego przyjaciela – Roberta Lewińskiego, z którym wspólnie prowadzimy literackiego bloga – Nostra Plagiarism. Dwóch pisarzy patrzących sobie na ręce, czasem wspólnie piszących i wciąż wzajemnie się poprawiających, to przyśpieszony rozwój własnego warsztatu. Wielu ludzi nie powie ci bezpośrednio, że gdzieś coś schrzaniłeś. Zrobi to dopiero ktoś, komu wcześniej podobnie wytykałeś błędy i tylko dzięki temu, będziesz miał szansę to poprawić.

Czy chciałbyś coś dodać?

Chciałbym was zachęcić do oddania głosu na mój projekt w konkursie na interaktywny serial w sieci! To ten o najdłuższym tytule, chociaż wolałbym, abyście go wybrali z zupełnie innego powodu!

z Przemysławem Pinczakiem rozmawiał
Mikołaj Kołyszko

Ogłoszenie

Drodzy czytelnicy, drodzy pisarze!

Chcesz zostać naszym pisarzem? Możemy Ci w tym pomóc. W każdym numerze zamieszczamy jedną mini grę książkową i chętnie zredagujemy, zrecenzujemy i opublikujemy także pozycje Waszego autorstwa.

Wymogi techniczne:

- Akcja gry musi toczyć się w porze roku, w której będzie wychodził dany numer.
- Obojętność od 5 do maksymalnie 25 stron znormalizowanego tekstu w Wordzie.
- Można stworzyć grę dwuczęściową pod warunkiem, że obie części będą stanowiły odrębną całość. Na maila redakcyjnego należy wysłać całość.
- Gra może posiadać ilustracje, lecz te muszą być albo dziełami autora, albo kogoś, kto mu ich użyczy/wykona (w tym wypadku należy podać adres autora, jeśli gra zostanie zaakceptowana skontaktujemy się z nim prosząc o potwierdzenie użyczenia/wykonania danych grafik dla autora).
- Nadesłane pozycje nie mogą być wcześniej nigdzie publikowane, ani też stanowić fragmentów już opublikowanych utworów.

Jeśli chcecie spróbować swoich sił jako twórcy gier książkowych, nie zwlekajcie - piszcie gry i ślijcie je na naszego redakcyjnego maila!