bezpłatne pismo poświęcone interaktywnym, fabularnym gałęziom kultury

Masz Wybór

www.masz-wybor.com.pl

Nr 1 (6)
Luty 2012
ISSN: 2082-8160

Już rok razem z WAMI!

W numerze

Marsz Hańby

Piotra Bąkowskiego

Recenzje

1812. Serce Zimy

Recenzja pierwszej polskiej audiogry

Publicystyka

LEBENSBORN

Nazistowska patologia

O tym jak firma Anturu chciała robić rewolucje

Wywiad

z Maciejem Reputakowskim

Jednym z twórców Serca Zimy

Drodzy Czytelnicy,

2011 był ciekawym, ale i bardzo ciężkim rokiem dla świata. Arabska Wiosna Ludów przyniosła śmierć tysiącom, dając zaledwie wątłą nadzieję prawdziwej wolności, światowy kryzys gospodarczy dotyka coraz większe masy ludzi, Iran już prawie zbudował broń nuklearną, a państwa zachodnie - mające mnóstwo własnych pocisków zdolnych do wybicia całej ludzkości wielokrotnie - grożą kolejną wojną, coraz bardziej zdesperowani ludzi wychodzą protestować na ulice, czasem pokojowo, jak przedstawiciele ruchu *Occupy Wallstreet*, czasem zbrojnie, jak mieszkańcy chińskiej miejscowości Wukan... To był ciężki rok, który zostawił nam w spadku zdewastowany i niewiarygodny system finansowy, drżący i wrzący świat, groźbę jeszcze większego ograniczenia naszej wolności...

... i paradoksalnie niezwykle pozytywny rok dla interaktywnej sztuki! Choć sytuacja na świecie niepokoi nas równie mocno jak każdego inteligentnego człowieka, to w dziedzinie, na którą mamy bezpośredni wpływ widzimy prawdziwą i niesamowicie radosną intelektualną rewolucję. Na przekór chaosowi świata, w którym przyszło nam żyć.

Beniamin Muszyński w końcu, zasłużenie, stał się zauważonym pisarzem, a jego *Szklana Twarz*, *Zaginiony* oraz *Pokuta* zostały docenione i przysporzyły mu grupę fanów. *Janek. Historia małego powstańca* autorstwa Beniamina Muszyńskiego i dra Macieja Słomczyńskiego, dzięki Dominikowi Trzaskaczowi z *Soda Studio*, stała się pierwszym w historii polskim gamebookiem dostosowanym do komfortowej lektury na e-readerach, co przysporzyło nam wielu fanów w środowisku użytkowników czytników typu Kindle i zaowocowało kolejnymi publikacjami przeznaczonymi na tę platformę. O naszym zinie i wydawnictwie pisano w dziale poświęconym grom tygodnika *Polityka*, na *Polygamii* należącej do Agory, w literackim zinie *Kofeina*, na stronie *Świata Czytników*, *Carpne Noctem*, *Bramy Grozy*, *HPLovecraft.pl*, *ZewCthulhu.pl*, na *Polterze, Tawernie RPG*... i naprawdę długo musiałbym wymieniać, by zamknąć listę. Jednym słowem - w przeciągu roku stworzyliśmy silną i rozpoznawalną markę, wpisaliśmy się do historii polskiej literatury, a nasze publikacje dotarły do ponad 20 000 z Was.

Poruszający interaktywny film *Sufferrosa* w reż. Dawida Marcinkowskiego, w którym zagrali m.in. Beata Tyszkiewicz i Jacek Federowicz, stał się nie tylko znany na całym świecie w kręgach koneserów filmowych, ale pisał o nim nawet brytyjski *Guardian*! Ponadto dzięki temu projektowi samym reżyserem zainteresowały się znane postacie w USA... ale nic więcej powiedzieć nie możemy, tylko trzymamy kciuki za Dawida!

Orange zaskoczyło nas wszystkich, wydając pierwszego w Polsce (i najlepszego jakiegokolwiek widziałem... przepraszam, SŁYSZAŁEM) interaktywnego audiobooka. *1812. Serce Zimy* autorstwa małżeństwa Reputakowskich podbija swym chłodem fanów w całym kraju... i nie tylko, co jest jeszcze bardziej zaskakujące.

Dzięki wydawnictwu *Copernicus Corporation* mieliśmy okazję w końcu wcielić się za pośrednictwem polskich wydań w postać *Samotnego Wilka* z klasztoru Kai. Jesteśmy im niezwykle wdzięczni za wydanie tego światowego bestsellera w Polsce. Mamy nadzieję, że doczekamy się kolejnych tomów, które, jak wiemy, przygotowywali i pokonają trudności, o których krążą plotki w całym kraju.

Masz Wybór

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

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Mikołaj Kołyszko – **red. nacz.**
Beniamin Muszyński - **z-ca red. nacz.**
Piotr Bąkowski
Michał *Pinkel* Służyński
Arkadiusz Ostrycharz
Jakub Eichler

KOMIKS:
Arkadiusz Ostrycharz - **wykonanie**
Mikołaj Kołyszko - **pomysł**

MINIATURKA:
Marsz Hańby - Piotr Bąkowski
Autorka okładki *Marszu Hańby* - Magdalena Majchrzycka

KOREKTA:
Justyna Anna Maksoń
Jakub Eichler

Autor okładki numeru, oprawa graficzna, skład:
Arkadiusz *Arius* Ostrycharz
http://aostrycharz.pl

Twórca strony internetowej, wsparcie informatyczne:
Maciej Korben Kogut
http://www.webkogut.com

Autorka logo wydawnictwa i e-zinu:
Agnieszka Kufel
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

Wiemy już na pewno, że powstanie pierwszy prawdziwie interaktywny polski serial komediowy *Drużyna Audio-Video* wg scenariusza Jakuba Smorawskiego. Z kolei w lipcu w USA odbyła się już premiera interaktywnego serialu-dreszczowca *Inside*, który ostatecznie uformował się w pełnometrażowy film. Także słynny Daniel Knauf (*Carnivale*, *Spartakus: Krew i Piach*, *Nie z tego świata*) uruchamia niebawem *Black Bxx*, serial interaktywny (choć w innym tego słowa znaczeniu) oraz horror. Mamy nadzieję, że przerazi nas do szpiku kości i zjeży włosy na głowie!

Wydawało nam się, że *Fabryka Słów*, gigant wydający polską fantastykę, nie będzie się włączać do nurtu inwestujących w zdobywającą coraz większą popularność literaturę interaktywną. A tu proszę, latem mieliśmy niespodziankę. W tomie opowiadań *Głowobójcy* Tomasza Kołdziejczaka widzimy reedycję *Rzeźbiarzy Pierścieni*, znanej gry paragrafowej science fiction!

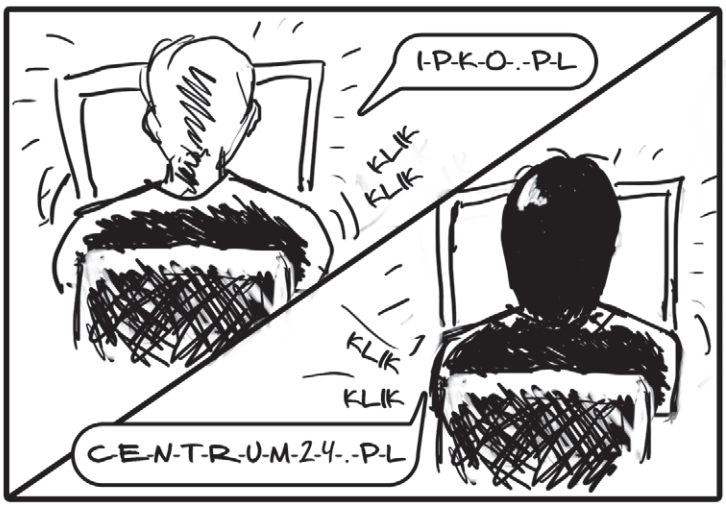
Nie wspominając już o tym, co się dzieje szerzej za granicami naszego kraju! Seria *Figthing Fantasy* znowu w modzie dzięki wysokiej jakości konwersji dwóch tomów na PSP dokonanej przez brytyjską firmę *Laughing Jackal*, australijski Tin Man Games wydający kolejne gamebookowe pozycje, które sprzedają się daleko poza granicami najmniejszego kontynentu na świecie, filmy interaktywne wyrywają sobie na dobre nisze w reklamach i nie tylko, *Chad, Matt & Rob* przestają kręcić interaktywne komedie amatorskie, wprowadzając profesjonalne efekty specjalnie... powstają nawet turystyczne przewodniki, które są grami terenowymi!

Przy takim natłoku wrażeń z nadzieją i dumą patrzymy na rozpoczynający się rok 2012. Mamy nadzieję, że przyniesie nam jeszcze więcej pozytywnych niespodzianek w dziedzinie fabularnej, interaktywnej twórczości.

Cokolwiek się wydarzy - będziemy z Wami, choćbyśmy mieli pisać następne numery i książki w bunkrach, wypaloną zapałką, na tyłach zdartych plakatów propagandowych.

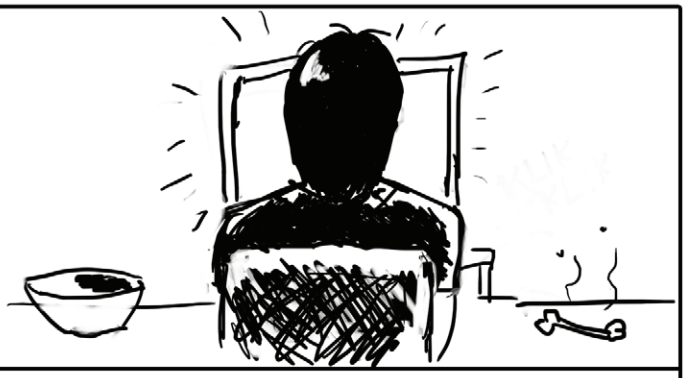
Mikołaj Kołyszko
redaktor naczelny

OPARTE NA PRAWDZIWYCH WYDARZENIACH



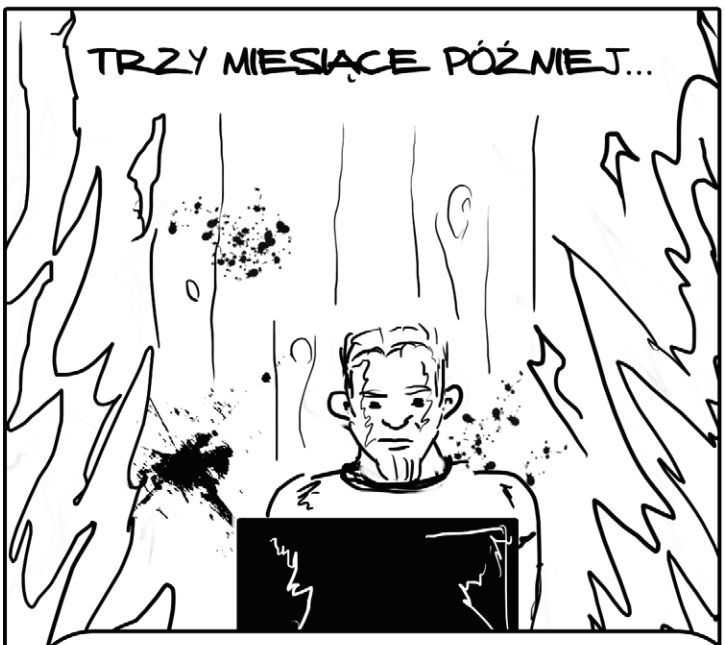
DWA MIESIĄCE PÓŹNIEJ.
STRAŻNIK PISZE DO WYDAWCY ANDRZEJA

Andrzej, gdzie moje pieniądze? Dostaje więcej listów od czytelników, niż pieniędzy na oczy widziałem |



Andrzej. Głodny jestem!
Ile można jeść kaszę z koniną?
Niedługo na krakowskim rynku się skapną co się dzieje z zaginonymi ogierami, a wtedy po mnie!
Gdzie są pieniądze za książki?

TRZY MIESIĄCE PÓŹNIEJ...



ANDRZEJ, WIEM, ŻE SPRZEDAŁY SIĘ JAKIEŚ EGZEMPLARZE, PISALI CZYTELNICY. PILNIE POTRZEBUJĘ KASY NA BILET KOLEJOWY NA POMORZE. MUSZĘ SZYBKO WYJECHAĆ Z TEGO PODKARPACIA

Wybacz Strażniku, nie mam pieniędzy, nie mam czego jeść, nie mam co pić, nikt mnie nie kocha. Chciałem popełnić samobójstwo, dlatego przeszedłem przez ulicę, jak jechał samochód. Niestety się zatrzymał. Może przez to, że akurat byłem na pasach?

Wybacz KrowaQu. Matka wyrzuciła mnie z domu, była dziewczyna mnie prześladuje, dobrze, że przygarnęła mnie inna kobieta, z Rzeszowa. Chyba będę musiał spróbować tej ezoteryki, inaczej nie wiem, czy dam radę. Nie mam pieniędzy, nie mam co jeść ...

Jasne! Przyjacielu, nie zostawię Cię! Tak, Twoja książka jakoś się sprzedaje. Już przelewam kasę.

TO SIĘ WYDARZYŁO NAPRAWDĘ!

mail.com

vp.pl

od: Andrzej <jakis@mail.com.pl> ✩

Ha ha ha! Chłopaki! Ale na zajebiaszcze wakacje pojechałem nad morze! Z moją nową randką, Anią! Ile pieniędzy przechlapałem: ho ho! I jeszcze się zadłużyłem! Polecam wczasy nad morzem - w życiu się tak nie bawiłem!

PRZEPRASZAMY WSZYSTKICH CZYTELNIKÓW ZA ROK PRACY DLA FIRMY "ANTURU" I WYDAWNICTWA "KUŹNIA SŁÓW". OBIECUJEMY, ŻE NIGDY WIĘCEJ SIĘ TO NIE POWTÓRZY.

XARIUS

SPIS TREŚCI

02 **Wstępniak**
Mikołaj Kołyszko

04 **Komiks**
Arkadiusz *Arius* Ostrycharz, Mikołaj Kołyszko

09 **Newsy**

15 **Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru prezentuje**

RECENZJE

16 **1812. Serce Zimy**
Mikołaj Kołyszko

19 **Niekończąca się wyprawa: Przerażający Loch**
Michał *Pinkel* Ślużyński

21 **Wewnętrzne zło**
Michał *Pinkel* Ślużyński

23 **Gothic: Polowanie na smoki**
Michał *Pinkel* Ślużyński

24 **Über Life**
Piotr Bąkowski

26 **N.E.M.O.**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

PUBLICYSTYKA

28 **Lebensborn**
Piotr Bąkowski

38 **Mnogość wyborów w grach książkowych**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

39 **Wywiad z Maciejem Reputakowskim, twórcą gry „1812: Serce Zimy”**
Mikołaj Kołyszko

42 **Jak firma Anturu chciała robić rewolucję**
Mikołaj Kołyszko

47 **Marsz Hańby**
Piotr Bąkowski

71 **Ogłoszenie**

„KOSMOLOT" NA KINDLE (I NIE TYLKO)

8 września pan Arkadiusz Lubaszka dokonał pełnej konwersji na formaty elektroniczne pierwszego wydanego w Polsce gamebooka pt. ***Kosmolot***. Powieść ta została przetłumaczona na język polski przez Roberta Browicza i wydana w 1985 roku przez Śląski Klub Fantastyki. Jest pierwszą grą książkową i pierwszą powieścią interaktywną nurtu science fiction wydaną w kraju nad Wisłą. Czytelnik wciela się w niej w kapitana kosmicznego statku, którego pojazd został wessany przez czarną dziurę. Będzie musiał odnaleźć się w równoległym wszechświecie pełnym obcych cywilizacji tak różnych od naszej. Czy uda mu się dotrzeć z powrotem na Ziemię? Jak potoczą się jego losy? To już zależy od czytelnika. Zapraszamy do lektury tego dzieła mającego dziś już znaczenie historyczne. Krótka recenzja powieści dostępna na stronie paragrafy.ehost.pl.

„DUCHY WOJNY" - KOLEJNE PRZECIEKI

13 października na **profilu facebookowym *Duchów Wojny*** pojawiła się karta postaci, zapowiadanej od początku roku, gry książkowej Łukasza S. Kowala.

Wydawnictwo Essencegame zapowiada, że Duchy Wojny, będą pozycją o wyjątkowo wartkiej akcji pełnej działań dywersyjnych, strzelanin, rozbrajania bomb, a dylematy moralne będą na porządku dziennym. Postarano się również o zachowanie wysokiego poziomu realizmu. Zanim gracz wyruszy na misję w Afganistanie, musi przejść szkolenie, zwerbować oddane komando, zaś w kraju talibów pozyskać zaufanie wroga, zbadać jego organizację i dopiero wówczas przeprowadzić skuteczny atak.

Karta Postaci jest miejscem, gdzie czytelnik wpisuje wybrane umiejętności postaci, w którą się wciela, wylosowane współczynniki (a także na niej je modyfikuje, jeśli będzie to wymagane w trakcie lektury) oraz zdobyte przedmioty ze świata gry. Zapisane informacje determinują dalszy rozwój powieści. Karty postaci występują w niektórych grach paragrafowych i w przeważającej większości gier fabularnych.

GAMEBOOK W ŚWIECIE „WARHAMMER 40000"

We wrześniu miała miejsce premiera gry paragrafowej autorstwa C. Z. Dunna ***Hive of The Dead***. Jej akcja dzieje się w jednym z najpopularniejszych wśród miłośników gier bitewnych fantastycznym świecie.

Siły Chaosu po raz kolejny ruszają do walki przeciw Imperium, i tylko TY jesteś w stanie je powstrzymać. W „Hive of the Dead, pierwszej książce z nowej serii gier książkowych, których akcja osadzona jest w świecie Warhammer 40,000, wcielasz się w rolę imperialnego gwardzisty walczącego o przetrwanie na planecie Subiaco Diablo na początku Trzynastej Czarnej Krucjaty. Staw czoła okropnościom legionów Abaddona; marines Chaosu z zakonu Straży Śmierci, chodzącym trupom czy obrzydliwym demonom. Czy dla dobra ludzkości zgodzisz się ponieść największą ofiarę, czy Twoje imię zostanie zapomniane, jak wiele innych? - taką reklamę książki możemy znaleźć na stronie Black Library, największego sklepu poświęconego systemowi Warhammer i Warhammer 40000. Książka kosztuje 17,50 euro i została jak na razie wydana tylko w angielskiej wersji językowej.

Świat Warhammer 40000 został stworzony przez Ricka Priestleiego i Andiego Chambersa w roku 1987, rozpropagowany głównie przez grę bitewną o takiej samej nazwie. Jego akcja dzieje się u apogeum panowania człowieka w galaktyce Drogi Mlecznej. Ludzie od wieków utrzymują w niej hegemonię dzięki potężnemu Imperium Ludzkości, którego stolica znajduje się na Ziemi (zwanej Terra). Rządzone jest ono przez nieśmiertelnego, otoczonego boskim kultem, Imperatora, którego rozkazy są odczytywane i wdrażane przez Arcylordów Terry. Imperium jest dystopijnym, pełnym szowinizmu, tworem, w którym lansowana jest wyższość cywilizacji ludzkiej nad jakimikolwiek innymi, a wszelkie niezależne i nowe ruchy myślowe są zdecydowanie tępione. Monstrualnemu państwu cały czas zagrażają inne kosmiczne potęgi, jak i wrogowie wewnętrzni. Propaganda uczyniła z Imperatora jedyną szansę na przetrwanie i choć budzi on lęk, to daje także nadzieję na wieczne panowanie w chwale gatunkowi homo sapiens.

SŁOWO PUBLICZNOŚCI ISKRĄ ZAPALNĄ

22 października o godz. 20:00 w Klubokawiarni ***Chłodna 25*** w Warszawie teatr ***Klancyk*** wystawił improwizowany spektakl ***Longplay***.

Jest to przedstawienie spełniające minimum kryteriów interaktywności i maksimum spontaniczności. Publiczność podaje aktorom jedno słowo, po czym grający wygłaszają monolog w oparciu o nie. Następnie seria scen nawiązujących do monologu, układających się w kolaż skojarzeń i nawiązań. Jak mówią sami wykonawcy: *Żadnych gier, żadnych wymyślnych założeń, tylko fabuła, wyimprowizowana na waszych oczach przez siedem osób umiejscowionych na scenie i wyposażonych w niepowtarzalne umiejętności kojarzenia rzeczy z rzeczami. Czasem całkiem dziwnych rzeczy.*

Klancyk od pięciu lat wykorzystuje różne formy teatru i komedii improwizowanej – tworzy spektakle skeczowe, muzyczne, wykorzystujące konwencje gatunkowe oraz oparte o stworzonych wcześniej bohaterów.

NOWY „SAMOTNY WILK" JUŻ W SPRZEDAŻY!

Mimo wielomiesięcznego poślizgu i ciągłego przekładania dnia premiery piąty tom przygód ***Samotnego Wilka*** w końcu ujrzał światło dzienne! Jak podało na swojej stronie wydawnictwo **Copernicus Corporation**, gamebook trafił do sprzedaży 10 listopada. Pozycję można zamówić bezpośrednio w **sklepie internetowym** wydawnictwa.

Jak możemy przeczytać na stronie wydawcy: *W „CIENIU NA PIASKU" zawarte są dwie przygody. Po pomyślnym ukończeniu obu osiągniesz rangę Mistrza Kai, najwyższej możliwej dystynkcji na tym etapie. To przygotuje cię do zmierzenia się z jeszcze bardziej zabójczymi wrogami.*

Oficjalnie nie wiadomo jeszcze, czy w najbliższym czasie CC planuje wydać kolejne tomy przygód *Samotnego Wilka,* choć z nieoficjalnych źródeł wiemy, że są takie plany i trwają tłumaczenia kolejnych części.

FACEBOOKOWE I TWITTEROWE FILMY INTERAKTYWNE

Od kilku lat twórcy filmów interaktywnych coraz częściej korzystają z portali społecznościowych, wykorzystując je jako medium kontaktu z widownią. Poziom ich skomplikowania bywa różny, ale wszystkie pozytywnie zaskakują.

Od drugiej połowy października sieć podbija krótki filmik *Take this lollipop*, który pokazuje, co może się stać, kiedy zamieszczamy zbyt dużo poufnych informacji na facebooku na temat własnej osoby. Jest to film, który spełnia minimum kryteriów interaktywności, ale mimo to robi wrażenie. Najzabawniejsze jest to, że początkowo nie wiadomo było, kto odpowiadał za stworzenie tego minidreszczowca, co dodawało mu jeszcze więcej pikanterii.

Podobna produkcja ukazała się w wakacje roku 2010. *Lost in Val Sinestra* był jednakże tylko „trailerem" horroru, który także spełniając minimalne kryteria interaktywności, umożliwiał użytkownikowi facebooka i jego przyjaciołom zostanie bohaterami filmu.

Znacznie wyższy poziom interaktywności prezentował wysokobudżetowy film grozy o nazwie *Inside* wyemitowany w odcinkach w tegoroczne wakacje. Premiera pierwszego z nich miała miejsce 25 lipca.

Dwudziestoletnia Christine budzi się w nieznanym sobie, zamkniętym na klucz, domu, mając tylko pod ręką pozostawiony laptop podłączony do wirtualnej sieci. Jest to jej jedyne okno na świat dzięki któremu może kontaktować się... z widzami. Przez 11 dni internauci kontaktowali się z Christiną za pomocą twittera i facebooka, podsuwając jej pomysły mogące pomóc w wydostaniu się z pułapki. To pierwszy długometrażowy film w historii stworzony wespół z użytkownikami portali społecznościowych.

Inside został wyreżyserowany przez D. J. Caruso, znanego między innymi z takich produkcji jak *Złodziej Życia, Niepokój Eagle Eye*.

Na własne oczy możecie przekonać się w jakiej formie rodzi się nowa gałąź interaktywnej kinematografii. Oto skonsolidowana pełna wersja filmu:
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=wy2zDQygKQQ

DZIEŃ WIELKIEJ PREMIERY AUDIOGRY „1812. SERCE ZIMY”

27 października, o godzinie 14:00 w siedzibie Telekomunikacji Polskiej w Warszawie rozpoczęła się konferencja prasowa, na której zjawili się dziennikarze ***Masz Wybór***, poświęcona premierze pierwszego polskiego interaktywnego audiobooka. Także tego dnia to zrobione z wielkim rozmachem dzieło trafiło oficjalnie do sprzedaży.

Konferencję zaszczyciły swoją obecnością osoby, których wkład w tworzenie audiogry był najbardziej znaczący, m. in. Piotr Fronczewski (lektor), Magdalena i Maciej Reputakowscy (scenarzyści) i Jarosław Beksa (kierownik produkcji).

Szczegółowe materiały dotyczące konferencji, w tym nagrania i wywiady, zostaną opublikowane na naszym kanale na portalu youtube.com: http://www.youtube.com/user/MaszWybor

Serce Zimy to pierwszy polski interaktywny audiobook. Akcja rozgrywa się w czasie inwazji wojsk Napoleona na Rosję. Historia ta ma wiele wątków, a decyzje, które podejmuje gracz, mają wpływ na losy bohaterów i bieg wydarzeń. Forma rozgrywki została zaczerpnięta z gier paragrafowych (książkowych). Scenariusz jest dziełem cenionego w świecie fantasy duetu: Magdaleny i Macieja Reputakowskich. Autorzy chcieli uniknąć schematów z typowych światów fantasy i wybrali ciekawe połączenie wątków literackich znanych z epoki romantyzmu, dość bliski polskim odbiorcom, z tłem historycznym początku XIX wieku. *Romantyzm ma też tę zaletę, że pozwala na wprowadzenie motywów nadnaturalnych i magicznych, ożywiających fabułę odrobiną niesamowitości* – podkreślił Maciej Reputakowski.

Postaciom swoich głosów użyczyło 36 aktorów, w tym Piotr Fronczewski (lektor), Jacek Kopczyński oraz Jarosław Boberek.

NOWE GRY OD TIN MAN GAMES

29 października australijska firma Tin Man Games wydała siódmy tom swojej flagowej serii paragrafówek fantasy na system iOS, *Gamebook Adventures*, zatytułowany *Temple of the Spider God*. Zachęcone dotychczasowymi sukcesami studio zapowiedziało na przyszły rok również dwie nowe serie.

W pierwszej z nich, *Świątyni Pajęczego Boga*, mamy za zadanie odnaleźć podróżnika Cesaro Corteza, który trzy lata temu wyruszył w podróż i do tej pory nie wrócił. Ekspedycja ratunkowa zaprowadzi nas na niezwykle niebezpieczną, tropikalną wyspę.

Gamebook został napisany przez Jonathana Greena, autora gier z wielu paragrafowych serii, m. in. *Fighting Fantasy* i wydanej także w Polsce *Gwiezdne Wojny – Wojny Klonów*.

O pierwszej zapowiedzianej serii, *Gun Dogs*, wiemy na razie bardzo niewiele. Wiadomo jedynie, że studio tworzy ją we współpracy z weteranami branży – Jamiem Wallisem, twórcą systemu RPG opartego na kultowej serii gier książkowych *Fabled Lands* oraz Garrym Chalkiem, ilustratorem tytułów z cyklu *Samotny Wilk*. Firma obiecuje co jakiś czas prezentować na swoim blogu efekty pracy Chalka.

O drugiej serii udostępniono jeszcze mniej informacji. Najważniejszą z nich jest tożsamość głównego bohatera – będzie nim Sędzia Dredd, postać znana w naszym kraju głównie z filmu z 1995 roku z Sylwestrem Stallone w roli głównej. Tin Man Games nawiązało współpracę z firmą Rebellion Development, właścicielem praw do komiksu *2000 AD*, z którego pochodzi postać Sędziego. Na razie nie ujawniono tytułu serii. Pierwszy tom powinien ukazać się w drugim kwartale przyszłego roku na systemy iOS i Android.

CO ZNAJDZIE SIĘ W CZARNEJ SKRZYNCE?

Na początku 2012 roku zostanie wyemitowany w internecie zupełnie nowy serial, **BlackBxx**, stworzony przez Daniela Knaufa. Jest to pierwsze dzieło w historii kinematografii, które umożliwi śledzenie akcji z wielu kamer, w wielu miejscach, podążanie za wybranymi przez nas bohaterami, w różnym czasie.

Idea ma nawiązywać do samolotowej czarnej skrzynki. Kiedy maszyna się rozbije, ekipa śledcza dostaje takową, w celu odsłuchania nagrania i wydania werdyktu, co doprowadziło do katastrofy lotniczej. W przypadku projektu Daniela Knaufa widz dostanie taką „czarną skrzynkę" w celu przeprowadzenia paranormalnego śledztwa i podobnie może oglądać film w kolejności, którą sam sobie wybierze. To nie wszystko.

Grupa ludzi (odegrana przez profesjonalnych aktorów) mieszka w ośmiopokojowym domu na przedmieściach. Z jakiegoś powodu budynek był obserwowany przez 48 godzin przez 18 kamer ukrytych w wielu różnych miejscach. Doszło do tragedii. Internauta dostaje ponad 800 godzin nagrań, które są do jego dyspozycji. Za ich sprawą ma szanse rozwiązać zagadkę dwóch tragicznych dób.

Taki sposób prezentacji nie jest typem interaktywności jaki znamy z większości filmów interaktywnych, gdyż decydujemy o tym, jak oglądać film (przy okazji dochodząc do tego, co w ogóle się stało), lecz nie mamy możliwości wpływania na wydarzenia w nim prezentowane. Mimo to projekt wydaje się nad wyraz interesujący.

Obecnie twórcy BlackBxx poszukują kolejnych sponsorów (można wpłacać sumy powyżej 5$, więcej informacji na stronie www.kickstarter.com) i od zebranych funduszy zależy kiedy, i czy w ogóle, projekt ruszy.

PO RAZ KOLEJNY UJAWNILIŚMY „TAJEMNE OBLICZE ŚWIATA"

W nocy z 1 na 2 stycznia miała miejsce premiera poprawionego wydania interaktywnej powieści autorstwa Mikołaja Kołyszki, *Tajemne Oblicze Świata II. Piekielny Szyfr*.

Jest to kontynuacja powstałego przed paroma laty utworu, który został przyjęty nadzwyczaj przychylnie w środowisku fanów gier książkowych.

Podobnie jak w części pierwszej przyjdzie nam wcielić się w postać obdarzonego niezwykłą, nadnaturalną mocą młodego człowieka. Posiada on zdolność wglądu do wnętrz ludzkich dusz. Jak nietrudno się domyślić, umiejętność ta przysparza bohaterowi wielu problemów.

Podobnie jak poprzednio, tak i tym razem nasza najnowsza publikacja dostępna jest w postaci interaktywnego pliku PDF oraz w formatach przeznaczonych do lektury na podręcznych czytnikach elektronicznych (MOBI i EPUB).

Po raz pierwszy *Tajemne Oblicze Świata II* można ściągnąć zupełnie za darmo ze strony masz-wybor.com.pl

NADSZEDŁ CZAS „POKUTY"

4 października miała miejsce premiera najnowszego dzieła Beniamina Muszyńskiego. ***Pokuta*** to zdecydowanie najmroczniejsza i „najbrudniejsza" powieść tego autora. Czytelnik wrzucany jest w świat splugawionego seksu, morderstw, brutalności i perwersji. Nie ma tu honoru, godności ani cnót. Tym gorzej, że od pierwszych stron ktoś chce zabić głównego bohatera, mimo że ten nie ma pojęcia dlaczego. Amnezja jest jego nie mniejszym wrogiem niż cuchnący świat angielskich slumsów. Z przyjemnością informujemy, że jest to nasza pierwsza książka, która w postaci pliku PDF została całkowicie podlinkowana. Zwiększa to komfort czytania interaktywnej powieści. Gra dostępna jest również w formatach przeznaczonych dla czytników elektronicznych (EPUB i MOBI).

Przypominamy, że ze względu na specyfikę dzieła jego lektura jest dozwolona od lat osiemnastu.

„POLITYKA" O WYDAWNICTWIE WIELOKROTNEGO WYBORU

19 grudnia na stronie *Polityki*, w dziale poświęconym grom, ukazał się artykuł pióra Sonii Fizek dotyczący gameboków i literatury elektronicznej. Autorka opisała m. in. naszą publikację *Janek. Historii małego powstańca*.

Jak nie trudno zauważyć bardzo wiele z dostępnych na rynku gier książkowych jest anglojęzyczna. Pierwszego polskiego elektronicznego gamebooka „Janek – historia małego powstańca" 1 sierpnia 2011 roku, w rocznicę wybuchu Powstania Warszawskiego opublikowało Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru. Książka Macieja Słomczyńskiego i Beniamina Muszyńskiego przeszła nieco niezauważona i została zapewne przyćmiona przez rozmach kampanii reklamowej najnowszego filmu Jerzego Hoffmana. Warto jednak wspomnieć o pierwszej polskiej paragrafówce stworzonej z myślą o Kindlu. Jak możemy przeczytać we wstępie, ta edukacyjna gra książkowa ma stać się konkurencją dla Facebooka, Second Life'a czy gier komputerowych. Autorzy dostrzegają siłę interaktywnych środowisk oraz nawyki młodych ludzi, pochłoniętych kulturą Web 2.0, w której nie ma już miejsca na bierne przyswajanie treści. Najważniejsza staje się możliwość aktywnego współtworzenia, w tym przypadku fabuły – pisze redaktorka.

Artykuł przybliża czytelnikom portalu *Technopolis* (należącym do opiniotwórczego tygodnika *Polityka*) historię gier książkowych oraz główne założenia tego gatunku. Publicystka przede wszystkim skupia uwagę na elektronicznych wersjach znanych gamebooków i innych hiperpowieści, a także perspektywach rozwoju tej gałęzi literatury.

To już druga wzmianka o naszej działalności w prasie mainstreamowej. 24 października o czekającej na premierę naszej następnej publikacji *Filmy interaktywne* autorstwa Marcina M. Drewsa pisała *Polygamia* należąca do spółki medialnej *Agora SA*, przez wielu uważanej za najbardziej opiniotwórczą w Polsce (wydaje m. in. *Gazetę Wyborczą*).

„1812. SERCE ZIMY" POLSKĄ APLIKACJĄ PAŹDZIERNIKA

22 listopada, ***1812. Serce Zimy***, interaktywny audiobook, którego jednym z pat-ronów medialnych jest ***Masz Wybór***, zostało wybrane na Polską Aplikację Października przez portal **AppDnia** poświęcony aplikacjom dla iphone'ów i ipadów.

Na stronie audiogry możemy przeczytać: *W głosowaniu internautów, w którym brało udział 10 aplikacji na iPhony i iPady, „Serce Zimy" otrzymało ponad 50% wszystkich głosów i praktycznie od początku było samotnym liderem.*

Fakt, że pozycja będąca w zasadzie klasyczną grą książkową, wzbogaconą o interfejs, dubbing i efekty dźwiękowe, cieszy się dużym zainteresowaniem, to wyraźny znak, że po wielu latach na polskim rynku ktoś wreszcie zaświecił dla idei gameboków zielone światło.

Natomiast 29 listopada uruchomiono sprzedaż pełnej wersji na komputery PC oraz telefony z systemem operacyjnym Android i Symbian.

O TEATRZE STREFA CISZY I SPEKTAKLU, KTÓRY NIE LUBI GRANIC

9 grudnia 2011 roku w ramach 15 Festiwalu Teatralnego MASKI, Teatr Strefa Ciszy zaprezentował światu swoje najnowsze dzieło pt. *Smacznego!*

Jak możemy przeczytać na stronie internetowej Teatru:

SMACZNEGO! dotyka problemu ludzkich postaw w świecie zdominowanym przez coś co moglibyśmy w przenośni nazwać zbiorowym żywieniem. To uniwersalna opowieść widziana z perspektywy restauracyjnego stołu. Metaforyczna historia groteskowych postaci pragnących za wszelką cenę sprostać życiowym rolom w obliczu narastającego absurdu. Z tego obrazu wyłania się pytanie o konsekwencje pomieszania światów, znaczeń i postaw. Nasze rozchwiane poczucie bezpieczeństwa i wątpliwości dotyczące nowych sensów, niosą nas w kierunku poszukiwań właściwego porządku. Jeśli jednak nie możemy zmienić istniejącego świata, to przynajmniej powinniśmy go lepiej zrozumieć.

Spektakl ten, wystawiony również w dniach 13-15 stycznia, jest w części interaktywny i w pewnym stopniu współtworzony przez publiczność! Wystarczy powiedzieć, że tuż po wejściu do budynku Teatru, którego wnętrze zostało wystylizowane na restauracyjną salę, witał nas elegancko ubrany kelner oraz trójka jego kompanów, którzy prowadzą i sadzają widzów przy stylowo urządzonych stolikach, po czym wręczają każdemu z nich kartę dań. Widzowie mogli w tym momencie wybrać jedną z kilku zamieszczonych w karcie potraw, co miało specyficzne konsekwencje w budowaniu dalszej fabuły przedstawienia. Niestety, nie chcąc psuć zabawy potencjalnym widzom, nie możemy zdradzać szerzej wspomnianej wyżej fabuły.

Spektakl wyreżyserował Adam Ziajski. Wystąpili w nim: Dominika Olszowy, Alicja Piotrowska, Grzegorz Ciemnoczołowski i Adam Wojda.

RAZEM Z WIOSNĄ NADEJDZIE „DRUŻYNA AUDIO-VIDEO"

Twórcy ***Drużyny Audio-Video***, pierwszego prawdziwie interaktywnego polskiego serialu, oficjalnie przesunęli premierę na wiosnę 2012 roku.

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 zarysowują nam treść serialu jego obecni twórcy.

Drużyna Audio-Video Jakuba Smorawskiego, została wybrana przez internautów w finale konkursu na interaktywny Serial w sieci spośród trzech najlepszych pomysłów. Początkowo jej premierę planowano na czerwiec tego roku, następnie przesunięto ją na jesień. Mamy nadzieję, że wiosną w końcu będziemy mogli rozkoszować się efektami pracy twórców.

Wywiad ze scenarzystą i pomysłodawcą projektu, który przeprowadziliśmy jeszcze zanim okazał się on zwycięzcą konkursu, znajdziecie w czwartym numerze *Masz Wybór*.

Tajemne Oblicze Świata II. Piekielny Szyfr

Jest to kontynuacją powstałego przed paroma laty utworu, który został przyjęty nadzwyczaj przychylnie w środowisku fanów gier książkowych. Podobnie jak w części pierwszej (jej poprawiona, rozbudowana wersja do pobrania na naszej stronie) przyjdzie nam wcielić się w postać obdarzonego niezwykłą, nadnaturalną mocą młodego człowieka. Posiada on zdolność wglądu do wnętrz ludzkich dusz. Jak nietrudno się domyślić, umiejętność ta przysparza bohaterowi wielu problemów.

W 2009 roku Marcin Marchlewski pisał o *Piekielnym Szyfrze*:

Druga część jest jeszcze lepsza i w dużej mierze pozbawiona błędów poprzedniczki. [...] Czerpie on [autor] garściami z Biblii, opowiadań grozy H.P. Lovecrafta, pism gnostycznych oraz judaistycznej kabały i numerologii. W ten sposób tworzy udany mix pełnego wysmakowanych opisów quasi-horroru z literaturą naukową nie zatracając przy tym lekkości pióra. Sterowany przez czytelnika zdesperowany bohater, wyruszając tropem swego zaginionego mistrza-przewodnika, stara się unikać niebezpieczeństw i pokus zarówno tego, jak i tego drugiego, bardziej duchowego, świata. Bohater spotyka postacie będące przedstawicielami pewnych tez naukowych oraz bierze udział w zdarzeniach symbolizujących te twierdzenia. Czy mu się powiedzie, odnaleźć przyjaciela i zrozumieć, że świat nie jest czarny ani biały, ale wszystko zależy od tych, którzy z różnych powodów ukrywają niektóre fakty z historii świata?

Piekielny Szyfr jest niezwykle wymagającą grą książkową. Poziomem trudności znacznie przewyższa inne pozycje dostępne na rynku. Mimo to już dwa i pół roku temu, w czasach gdy pojawiło się pierwsze, jeszcze komercyjne, wydanie, ta interaktywna powieść zebrała nader pozytywne recenzje.

Drugie wydanie zostało nie tylko poprawione, ale i wzbogacone o znakomite ilustracje autorstwa Urszuli Michalskiej.

Podobnie jak poprzednio, tak i tym razem nasza najnowsza publikacja dostępna jest w formie interaktywnego pliku PDF oraz w formatach przeznaczonych do lektury na elektronicznych czytnikach (MOBI i EPUB).

Filmy interaktywne

Wkrótce dostępna na naszej stronie internetowej. Tym razem nie będzie to gra książkowa, a rozprawa naukowa poświęcona filmom interaktywnym oraz interaktywnej literaturze.

Autor, Marcin M. Drews (ur. 1975), to doświadczony dziennikarz, pisarz i nauczyciel akademicki. Współtwórca pierwszej polskiej gry przygodowej na PC, *Tajemnica Statuetki*. Od 1990 roku nieprzerwanie w branży dziennikarskiej, sześciokrotnie redaktor naczelny, w tym trzykrotnie w mediach ogólnopolskich. Współzałożyciel Stowarzyszenia Twórców i Organizatorów Kultury. Autor wielu reportaży telewizyjnych i prasowych, scenariuszy do gier, opowiadań fantastycznych nagrodzonych w ogólnopolskich konkursach literackich, książki *77 stron o sushi* oraz kilku referatów naukowych, w tym pierwszego w Polsce opracowania na temat zjawiska diaporamy. Zapalony twórca niezależnych gier przygodowych. Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Specjalista ds. PR w *Can't Stop Games*.

Prócz elektronicznej publikacji, przewidujemy też wersję drukowaną. Nie przegapcie premiery *Filmów interaktywnych*!

1812. Serce Zimy

Wojna niechybna! Kiedy z poselstwem tajemnem
Tu biegłem, wojsk forpoczty już stały nad Niemnem;
Napoleon już zbiera armiję ogromną,
Jakiej człowiek nie widział i dzieje nie pomną;
Obok Francuzów ciągnie polskie wojsko całe,
Nasz Józef, nasz Dąbrowski, nasze orły białe!
Już są w drodze, na pierwszy znak Napoleona
Przejdą Niemen i - bracie! Ojczyzna wskrzeszona!
Adam Mickiewicz *Pan Tadeusz*

Na świecie są tylko dwie potęgi: miecz i duch.
W końcu miecz zawsze ulega duchowi.
Napoleon Bonaparte

Nigdy jeszcze żaden człowiek nie przyczynił się w większym stopniu do wywyższenia potęgi rosyjskiej niż Napoleon w latach 1807-1812.
Karol Marks

Jest rok 1812. Wojska Napoleona ruszają na dumną Rosję. Gdy odwieczna równowaga między ciepłem życia i śmiertelnym chłodem zostaje zachwiana, nic nie jest już takie jak przedtem. Upiory przeszłości snują się we mgle w mrocznych rosyjskich lasach, a ci, co polegli, nie chcą pozostać do końca martwi. Wojna zmienia ludzi w dzikie bestie, a stare moce zmieniają ich dusze i serca - tymi słowami na początku lata Piotr Fronczewski zapowiadał niezwykłą produkcję, pierwszy w polskiej historii interaktywny audiobook, zrobiony z rozmachem, którego brakowało innym tego typu produkcjom na świecie. Pierwszy trailer powalił nas - narracją, muzyką, klimatem, lektorem. Od samego początku wiedziałem z czym mamy do czynienia, ponieważ pewien znany pisarz fantastyki, gdy tylko dowiedział się o projekcie, od razu poinformował naszą redakcję: *Rozmawiałem też przy okazji nominacji do Zajdli z* [do wiadomości redakcji]*, który właśnie reklamował na imprezie przygotowaną przez siebie grę paragrafową audio.* Gdy okazało się dodatkowo, że nie mam do czynienia z kolejną produkcją osadzoną w świecie fantasy, a z nowatorskim ukazaniem okresu romantycznego, byłem wniebowzięty. Czy cokolwiek mogło mi zepsuć ten stan?

Zazwyczaj testuję gamebooki w zacisznym miejscu, skupiony, przy świecach, robiąc wszystko, by totalnie zatopić się w prezentowanym świecie. Swój egzemplarz *Serca Zimy* odebrałem w podróży... i nie mogłem się powstrzymać przed natychmiastowym jego przetestowaniem. Kiedy tylko na mojej trasie dopadłem cztery kąty z dostępem do prądu, odpaliłem laptopa (mam komputerową wersję, oczywiście dostępne są też na iPoda, Androida i Symbiana), założyłem słuchawki... i odpłynąłem. To nic, że znajdowałem się w obcym domu, do którego dostałem się tego dnia jeszcze przed jego właścicielem, że byłem głodny i naprawdę zmęczony. To nic, że kolejnego dnia miałem wstać wcześnie, żeby zdążyć na kolejny pociąg, tłukąc się wcześniej w autobusie i metrze przez pół Warszawy, a później cudowną polską koleją przez kilkaset kilometrów. Muzyka, odpowiednio dobrany ciepły głos aktorów, efekty dźwiękowe - w ciągu kilku sekund poczułem się wessany w historię równie silnie, jak przy lekturach najlepszych książek i jak na najlepszych sesjach RPG, w których miałem okazję kiedykolwiek uczestniczyć. Bardzo szybko mój duch przeniósł się do roku 1812.

Historia zaczyna się niewinne. Korwin Giedyminowicz, w którego wcieli się czytelnik/słuchacz żyje spokojnie w swoim dworze na Litwie. W młodości był wyjątkowym szwoleżerem, uczestnikiem słynnej szarży pod Somosierrą, ale dojrzał już na tyle, by przestać wierzyć obietnicom obcych mocarstw i ich "słusznym" wojnom. Nie daje się wciągnąć swojemu przyjacielowi w wyprawę przeciwko carowi... ale los robi to za niego. Po pewnych burzliwych wydarzeniach Korwin Giedyminowicz zmierza w stronę mroźnej

Rosji gnany nie potrzebą przelewania krwi, a troską i sercem. Zamiast starć z zawziętymi, dumnymi i okrutnymi rosyjskimi żołnierzami, przyjdzie mu zmierzyć się z znacznie mroczniejszym obliczem wschodnich ziem.

Prolog, który jest dostępny jako wersja demo, to z jednej strony niezbędna, a z drugiej najsłabsza część gry. Niezbędna, gdyż przedstawia czytelnikowi/słuchaczowi postać, w którą się wcieli, wskaże na jej ideały, motywacje i, co najważniejsze, zarysuje epokę wraz z jej stylem i atmosferą. Niestety, owocuje to długimi, sielankowymi, a więc także mało dynamicznymi scenami. Pojawia się w nich kilka niezwykłych momentów, które zasygnalizują dalsze możliwości rozwoju fabuły, ale przygotujcie się na początku na poznanie wyglądu typowego szlacheckiego XIX-wiecznego dworu i życia w nim. Mimo to, już ten moment wskazuje na dużą dokładność, z jaką scenarzyści tworzyli świat gry. Zresztą, sielanka, która mogłaby znużyć odbiorców mających ADHD (jak ja) nagle zniknie - i to w burzy tak niezwykłej, że słuchacz będzie miał problem z odłożeniem słuchawek jeszcze przez kilka następnych godzin.

Dalsza akcja zdecydowanie nabiera rumieńców. Pojawiają się w niej wschodnio-słowiańskie motywy, walki na szable, magiczna aura i niezwykłe, czasem przerażające, sceny. Jak myślicie, czy walka na szable w grze słuchowej może być porywająca? Wierzcie mi, może. To pieczołowicie dopracowany element o ponurym klimacie. W grze miesza się atmosfera z jednej strony godna baśni, z drugiej powieści gotyckiej i opowiadania grozy.

Bez znaczącego spoilowania zdradzę, że zakończenie rozwiąże wiele wątków, ale nie wszystkie. Bez kontynuacji się nie obejdzie. A niech tylko spróbują nie wydać drugiej części... *Orange*, nie zadzierajcie z nami, wiemy, gdzie macie siedzibę! Pamiętajcie, że wkurzonym masom ludzkim wzniecającym protesty i rewolty na całym świecie łatwo będzie wskazać nowy cel...

Zagadki nie są wybitnie skomplikowane, ale warto być przy nich skupionym. Może się zdarzyć, że małą nieostrożność przypłaci się głową. Kto lubi łamigłówki, ale frustrowały go wyjątkowo trudne kryminalne gry książkowe z serii *Intryga*[1], powinien być zadowolony. Ja osobiście chętnie zapoznałbym się z audiogrą z jeszcze bardziej wywindowanym poziomem trudności, ale naprawdę nie ma co narzekać. Więcej tu elementów gier, w których liczy się ruszenie głową i bycie konsekwentnym (a nie arbitralne wyniki rzutów kością...) niż w wielu powieściach interaktywnych typu *Na Szczycie*[2].

Poziom literacki *Serca Zimy* jest godny podziwu. Sceny są pieczołowicie opisane, słowa i zwroty dobrane z niezwykłą starannością. Widać tu bardzo dobry warsztat literacki Reputakowskich a także to, że włożyli mnóstwo energii, aby budować nastrój mający zarazić czytelnika. Jeśli dodamy do tego przepiękną muzykę (skomponowaną specjalnie dla tej produkcji) i grę aktorską lektorów - jest co podziwiać, i to wielokrotnie.

Jeśli chodzi o ilość tropów fabularnych, jest ich naprawdę sporo. W trakcie kilku rozgrywek od początku do końca natrafiałem wciąż na nowe rozwinięcia historii; niestety pozytywne zakończenie jest tylko jedno. Kto zachwycał się wielością rozwiązań fabuły, tak charakterystyczną dla powieści Beniamina Muszyńskiego, może czuć się lekko zawiedziony, ale wierzcie mi, że właśnie ta wielość tropów wewnątrz historii stanowi dobrą rekompensatę w *Sercu Zimy*.

Jeśli chodzi o oddanie epoki, widać że twórcy dokonali dobrego researchu, znają okres historyczny, wiedzą, co się wówczas wydarzyło, co było dostępne w danym okresie z.... arghhhhhh.... jednym niesamowicie uwierającym mnie wyjątkiem.

Muszę się do czegoś przyznać. Tradycje powstańcze są w moim domu rodzinnym bardzo silnie kultywowane, z prostego powodu - tyle krwi przelaliśmy w XIX-wiecznych zrywach narodowych i tyle ziemi zaborcy nam przez to zarekwirowali,

1 Mam tu na myśli *Pajęczą Sieć* (http://empi2.pl/pajecza-siec-p-832.html) i *Wodnego Pająka* (http://empi2.pl/wodny-pajak-p-889.html) wydane w Polsce przez wydawnictwo eMPi2.

2 Rozbudowana interaktywna powieść literacka, odsłaniająca przed czytelnikiem wiele tajemnic świata biznesu, ale w której wpływ czytelnika na fabułę jest bardziej losowy niż logiczny. (http://onepress.pl/view/5584Y/na-szczycie-opowiesc-o-wladzy-i-pieniadzach-owen-burke-duff-mcdonald-sam-bassett,szczyt.htm)

że jeśli byśmy nie mówili, że "warto było", to pewnie niejedno pokolenie, by się załamało. Dlatego też sporo mi o nich opowiadano i uczono rozsmakowywać się w niezwykłych historiach rodzinnych, nawet jeśli zakończone były w ten sposób, że jednego pradziadka zatłukli w więzieniu, a drugiego dwa razy wieszano (bo za jego burdy w więzieniu i lanie strażników nie zgodzono się na rozstrzelanie... a dwa razy, bo ktoś nasmarował pierwszą linę kwasem azotowym...). Pewnie też z tego powodu fabuła *Serca Zimy* tak bardzo poruszała mojego ducha. Gdy jednak Korwin Giedyminowicz ściągnął ojcowską szablę (pochodząca z powstania kościuszkowskiego) i przeczytał hasło *Za wolność naszą i waszą,* mina mi zrzedła.

Hasło *Za wolność naszą i waszą* wielokrotnie pojawiało się w historii Polski, ale dopiero od czasów Powstania Listopadowego (miało przekonać Rosjan, że powstanie nie uderza w nich, a jedynie w dyktaturę carską; później pojawiało się m. in. w czasie wliczającego się do Wiosny Ludów Powstania Węgierskiego i używali go również żołnierze Armii Czerwonej, gdy w czasie II Wojny Światowej przez Polskę szli na Berlin). Sentencja ta jest bardzo bliska mojemu sercu (choć oczywiście dalecy mi są żołnierze radzieccy, którzy również tego hasła używali), ale jako hasło powstańcze nie mogła pojawić się w roku 1812! To był dla mnie tak duży problem w odbiorze całego dzieła, że jeszcze gdy dostępna była jedynie wersja demonstracyjna, kontaktowałem się z twórcami z prośbą o zmianę tego fragmentu.

Nie udało się. Niemniej Maciej Reputakowski (zapraszam do przeczytania wywiadu dostępnego w tym numerze) wytłumaczył mi, że nawet jeśli była to pomyłka, to dla niego liczył się efekt i wpasowanie hasła do fabuły; skoro pomagało wzbudzić pewne emocje i podkreślało charakter pewnych wydarzeń, to hasło powinno tam być, nawet jeśli fałszuje w ten sposób realia historyczne. To jego zdanie, które szanuję; dla mnie ten motyw jest dużą wadą. W książce, piosence, na obrazie czy w filmie znacząco przekreśliłoby to dla mnie całą produkcję. Ale w *Sercu Zimy* nie było w stanie. Ta audiogra po prostu jest zbyt klimatyczna, zbyt literacko dopracowana, żeby nawet taki błąd mógł znacząco wpłynąć negatywnie na jej odbiór.

Przyznam szczerze, że chyba nikt z naszej redakcji nie spodziewał się takiego projektu, przygotowanego tak starannie i z takim rozmachem. 36 aktorów, narracja na wysokim poziomie, do tego tło muzyczne powalające na kolana, opisy wskazujące na niezwykły kunszt literacki scenarzystów. Wyłapałem jedno potknięcie historyczne, dla mnie dość poważne, uwierające niczym drzazga w oku, a zakończenie - bez spoilowania - wydaje mi się niesatysfakcjonujące i niecierpliwie czekam na kolejną część, która mi to wynagrodzi. Ale nawet to nie było w stanie osłabić mojego entuzjazmu względem *Serca Zimy*. Ta produkcja jest po prostu niezwykła, to Rolls-Royce w świecie gier książkowych. Możemy być zdumieni i uradowani, że mamy do czynienia z produkcją w 100% polską. Jest to coś, z czego naprawdę możemy być dumni, czym naprawdę możemy się chwalić przed światem. Z rozmowy z twórcami wiem, że planowana jest wersja francuskojęzyczna (powstała już wersja demo), odzywają się niewidomi gracze domagający się wersji anglojęzycznej. To, czy *1812. Serce Zimy* zostanie przybliżone obcokrajowcom, zależy tylko i wyłącznie od nas. Jeśli *Orange* stwierdzi, że im się to opłaca, że produkt przyjął się w naszym kraju, zaryzykują wypuszczenie go za granicą i przeznaczą pieniądze na podobne tego typu produkcje. Osobiście uważam (nie, nikt mi nie płacił za reklamowanie tego produktu), że każdy miłośnik literatury interaktywnej powinien kupić ten produkt, bo:

a. jest tego wart,

b. jego twórcy naprawdę zasłużyli, by na nim zarobić,

c. jego zakup przyczyni się do rozwoju literatury interaktywnej tworzonej na najwyższym poziomie, także jeśli chodzi o jej oprawę,

d. jest w stanie rozsławić polskich twórców, za sprawą oryginalnego pomysłu na grę audio,

e. kupując go, wspierasz również branżę gier dla osób niewidomych i niedowidzących.

Czy trzeba jeszcze kogoś przekonywać? Mam nadzieję, że nie. A złodziei, którzy spróbują spiratować produkcję, zamiast przeznaczyć te 39,90 zł na nową, nowatorską i niezwykłą pod względem artystycznym, wybitną audiogrę, powinno się wbijać na pal. Amen.

Mikołaj Kołyszko

Utwór komercyjny

Tytuł	***1812. Serce Zimy***
Autorzy (scenariusza)	**Magdalena i Maciej Reputakowscy**
Rok wydania	2011
Ocena	**9,5**/10
Do nabycia	http://www.sercezimy.pl

Dungeons & Dragons

Niekończąca się wyprawa: Przerażający Loch

Dobrze się dzieje w państwie paragrafowym. Nie da się nie zauważyć, że przytłaczająca większość recenzji w MW ma pozytywny werdykt. Może za pisanie literatury interaktywnej biorą się tylko ludziez dobrym pomysłem i umiejętnościami pisarskimi? Może tylko naprawdę dobre tytuły tego typu są u nas wydawane? Może nasza redakcja to banda przekupnych oszustów? Nie mam pojęcia. Niemniej faktem jest, że polscy miłośnicy słabych gier książkowych przymierają głodem. W poszukiwaniu lekarstwa na klęskę urodzaju możemy jedynie szperać w odmętach dawno zapomnianych gamebooków. Jedną z perełek, jakie można stamtąd wyłowić, jest *Dungeons & Dragons. Nie kończąca się wyprawa: Przerażający Loch*.

Dungeons & Dragons to pierwszy i do dziś jeden z najpopularniejszych systemów RPG. Osadzony w klasycznych realiach *heroic fantasy*, obsadza graczy w rolach dzielnych poszukiwaczy przygód, zwalczających zło i przemierzających magiczne krainy w poszukiwaniu bogactw. Przez prawie czterdzieści lat istnienia gry powstało wiele gier komputerowych, powieści i komiksów żerujących na licencji popularnej marki. Szał zaowocował również długą serią paragrafówek *Endless Quest*, sprowadzonych w połowie lat dziewięćdziesiątych do Polski przez wydawnictwo *Wiedza i Życie*. Zapewne ze względu na słabą sprzedaż skończyło się na wydaniu u nas jedynie trzech tytułów – *Przerażającego Lochu* i *Lustrzanej Góry* autorstwa Rose'a Estesa oraz *Pieśni Czarnego Druida* Josephiego Shermana. Dzisiaj mam wątpliwą przyjemność zrecenzować pierwszą z nich.

Rose Estes jest autorką wielu powieści i paragrafówek fantastycznych. Po zawodowej pisarce można by spodziewać się tworu wysokiej jakości. Niestety - nie miałem kontaktu z jej twórczością, więc nie wiem, czy to jednorazowa wpadka, czy recydywa – mamy do czynienia z gamebookiem na wskroś złym.

Bohaterem *Przerażającego Lochu* jest Caric - Sztampowy Poszukiwacz Przygód Rasy Człowiek, egzemplarz googolplex czterdziesty siódmy. Jak dowiadujemy się z prologu, pewnej pięknej nocy ze snu pod chmurką wyrywa go niziołek szabrujący jego dobytek. Przyłapany na gorącym uczynku złodziej tłumaczy, że chciał jedynie zdobyć trochę jedzenia. W zamian za przysługę niepoderżnięcia mu gardła wskazuje Caricowi drogę do podziemnej kryjówki maga Kalmana, skrywającej wielkie skarby. Naszemu awanturnikowi nie pozostaje nic innego, jak penetracja rzeczonych lochów razem z nowo nabytym towarzyszem. Naturalnie ubocznym skutkiem eskapady będzie pozbawienie życia kilku goblinów, ogrów, centaurów i innych bestii zamieszkujących świat *Lochów i Smoków*.

Fabuła gry oraz licencja *Dungeons & Dragons* same proszą się o wykorzystanie mechaniki systemu. Autorka całkowicie zrezygnowała jednak z zabawy kostkami i cyferkami na rzecz narracji. Starcia z potworami sprowadzają się tu do podjęcia decyzji o walce bądź ucieczce. Z niemal wszystkich utarczek wychodzimy zwycięsko, przez co zazwyczaj wystarczy atakować wszystko, co się rusza i na drzewo (a raczej ścianę) nie ucieka. Czyni to ten aspekt rozgrywki nudnym i przewidywalnym.

Brak mechaniki musi oznaczać, że fabuła została specjalnie dopieszczona, prawda? Niestety, tutaj jest równie pasjonująco. Głębszej fabuły w *Przerażającym Lochu* brak, cała zabawa sprowadza się do przemierzania podziemi. Tak samo jest w większości labiryntówek, one jednak nadrabiają to mechaniką i możliwością swobodnej eksploracji świata. Gra Rose Estes to przy tym ponury żart – mechaniki, jak już mówiłem, nie ma, w lochach zaś nie sposób zabłądzić. Brak tu ukrytych skarbów, ciekawych postaci niezależnych (że tak użyję erpgegowego terminu, a co!) czy innych elementów zabijających monotonię. Idąc inną ścieżką, napotkamy co najwyżej nowego potwora. Grę przechodzi się przez to okropnie nudno. Nie zmienia tego kilka różnych zakończeń, bo kto miałby ochotę je odkrywać?

Stare przysłowie mówi, że lepiej trzymać usta zamknięte i wyglądać na idiotę, niż je otworzyć i rozwiać wszelkie wątpliwości. Słuszności tego stwierdzenia dowodzi *Przerażający Loch*. Tak drętwych, nienaturalnych dialogów nie pamiętają najstarsi elfowie. Oto próbka pasjonującej wymiany zdań z gry.

– A co sądzisz o uczciwej walce, Kalmanie? – pytasz.

– Nie wygłupiaj się wojowniku – odpowiada. – Od wielu lat nie prowadzę uczciwej walki. Wolę walczyć, rzucając czary na przeciwnika.

Nie wiem, czy jest to wina autorki, czy tłumacza, nie mam jednak wątpliwości, kto błędnie zapisał nazwę ogra jako *ogre* (kilkakrotnie, nie jest to więc pojedyncza literówka). Obrazu nędzy i rozpaczy dopełniają dwa błędy numeracyjne w odsyłaczach. Lątający Potworze Spaghetti, widzisz i nie grzmisz?!

Prostota gry wynika z faktu, że skierowana jest ona do młodszych czytelników, mając zainteresować ich grami fabularnymi i paragrafowymi. Gdybym był dziesięciolatkiem, po raz pierwszy stykającym się z interaktywną literaturą, gra Rose Estes zapewne spełniłaby swoje zadanie. Jako czternastolatek z mentalnością starego zgreda natrafiłem na książkę przeraźliwie nudną, słabo napisaną i przetłumaczoną. Nie jestem w stanie polecić jej komukolwiek, zważywszy, że na internetowych aukcjach znaleźć można wiele lepszych polskich wydawnictw z lat dziewięćdziesiątych – weźmy choćby pierwszą z brzegu serię *Wojownik Autostrady*.

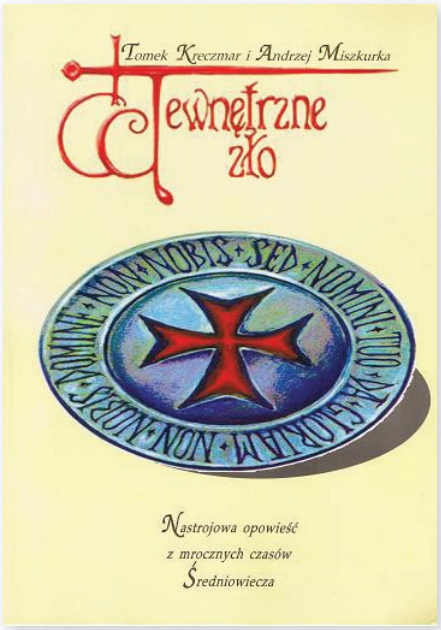
Michał "Pinkel" Służyński

Utwór komercyjny

Tytuł	***Dungeons & Dragons. Nie kończąca się wyprawa: Przerażający Loch***
Autor	**Rose Estes**
Rok wydania	1994
Ocena	**3,5**/10
Do nabycia	Na internetowych aukcjach bądź w antykwariatach.

Wewnętrzne zło

Czym najlepiej wypłukać z ust smak starej, słabej paragrafówki, jaką niewątpliwie jest pierwszy tom serii *Dungeons & Dragons: Nie kończąca się wyprawa*? Oczywiście starą dobrą paragrafówką. Do tego chlubnego grona zaliczyć można *Wewnętrzne zło* Tomka Kreczmara i Andrzeja Miszkurki, wydane w 1996 roku przez kultowe *Wydawnictwo S.R.*



Niewiele jest tematów tak uwielbianych przez pisarzy i, przede wszystkim, twórców teorii spiskowych, jak tragiczna historia templariuszy. Powstały w Ziemi Świętej Zakon Ubogich Rycerzy Świątyni padł przez króla Francji, Filipa IV Pięknego, który w 1307 roku uwięził jego członków pod fałszywymi zarzutami bałwochwalstwa i herezji. Czteroletni proces zakonników zakończył się spaleniem na stosie kilkudziesięciu z nich, w tym wielkiego mistrza Jakuba de Molay. Szczwany Filipek zaś pozbył się długów, jakie miał u zakonnych rycerzy. Cóż, sposób dobry jak każdy inny...

Autorzy *Wewnętrznego zła* podeszli do faktów historycznych w bardzo niecodzienny sposób. Okazuje się, że stawiane zakonowi oskarżenia były prawdziwe. Głównym bohaterem jest Robert McGregor, templariusz, któremu udało się uniknąć śmierci na stosie – w przeciwieństwie do jego braci, których egzekucję obserwuje ukryty w tłumie. Nagle słyszy głos ginącego w płomieniach mistrza, mówiący mu, że jeszcze się spotkają. I rzeczywiście, czczący Bafometa de Molay wymyka się śmierci, by zemścić się na zdrajcy. W ostatecznej konfrontacji McGregor pokonuje mistrza. Ten jednak przed śmiercią rzuca na niego klątwę nieśmiertelności. Po stuleciach życia jako wampir, u schyłku XX wieku rycerz dowiaduje się, że ktoś planuje wskrzesić jego de Molaya. Postanawia temu zapobiec.

Amerykański pisarz, dziennikarz i satyryk P. J. O'Rourke powiedział kiedyś: *zawsze czytaj to, co sprawi dobre wrażenie, jeśli umrzesz w czasie lektury*. Jeśli kopać w kalendarz przy *Wewnętrznym źle*, najlepiej zrobić to zaraz po prologu. Jest on jednym z najlepszych, jaki kiedykolwiek spotkałem w grze książkowej. Długi, pieczołowicie ilustrowany i świetnie napisany, doskonale wprowadza w mroczny klimat opowieści. Widać, że napis *dark fantasy* na okładce to nie puste hasło reklamowe. Zastrzeżenia można mieć tylko do mało czytelnej, stylizowanej na średniowieczną, czcionki.

Po pompującym adrenalinę wstępie następuje właściwa gra, początkowo leniwa i senna, z kolejnymi paragrafami ponownie nabierająca tempa. Widać, że autorzy, doświadczeni z pisaniem scenariuszy do gier fabularnych, potrafią świetnie opowiadać historie. Opisy uczuć bohatera są sugestywne i łatwo zarażają czytelnika. Narracja prowadzona jest gładko, a napięcie dobrze budowane. W pamięć zapada obecne od początku do końca ciężkie, przygnębiające uczucie beznadziei, charakterystyczna cecha literatury dark fantasy. Od strony „technicznej" fabuła prezentuje się równie dobrze. 198 paragrafów nie jest liczbą powalającą, ale wynagradza to spora nieliniowość. Chociaż zakończenie jest jedno, grę można przejść na kilka sposobów. Za każdym razem trzeba jednakże wykonać pewne kluczowe czynności, potrzebne pod sam koniec gry. Czyni to zabawę dość trudną. Cierpliwych czeka jednak wynagrodzenie w postaci klimatycznego epilogu, zostawiającego czytelnika przepełnionego uczuciem... nie, nie będę psuł zabawy.

Rozgrywka pozbawiona jest mechaniki, co według mnie zwiększa wartkość akcji. Rezultat toczonych co jakiś czas walk wynika z posiadania (lub nie) określonych przedmiotów. W pewnym momencie pojawia się jedynie zagadka liczbowa, lecz jest ona bardzo łatwa i z pewnością nie zatrzyma nikogo na dłużej.

W parze z wysoką jakością opowiedzianej historii idzie dobre wydanie. Książkę wydrukowano w formacie A4. Każda strona została przedzielona na cztery części znakiem krzyża tak, że odnajdywanie kolejnych paragrafów jest bardzo szybkie. Nastrój gry wzmagają zajmujące nieraz całą stronę ilustracje. Niestety, choć klimatyczne, sprawiają wrażenie rozrzuconych losowo i często nie pasują do pobliskich paragrafów. Choć kartki zostały sklejone, a nie zszyte, mimo wielokrotnej lektury książka wciąż jest w jednym kawałku, co wśród

paragrafowych wydawnictw z drugiej połowy lat 90 nie jest standardem (wskazuję oskarżycielsko palcem na *Pajęczą Sieć* i *Wodnego Pająka*).

Mimo pewnych niedoróbek, *Wewnętrzne zło* jest według mnie jedną z najlepszych polskich gier książkowych. Oferuje wciągającą, mroczną opowieść w klimatycznej oprawie. Żeby nie było zbyt pięknie, pojawia się na aukcjach rzadko i w wysokich cenach. Zapewniam jednak, że jest to wydatek naprawdę opłacalny.

Michał "Pinkel" Służyński

Utwór komercyjny

Tytuł	***Wewnętrzne zło***
Autor	**Tomek Kreczmar i Andrzej Miszkurka**
Rok wydania	1996
Ocena	**8,5**/10
Do nabycia	Na internetowych aukcjach bądź w antykwariatach.

Gothic:
Polowanie na smoki

W dzisiejszym numerze zapoznamy się bliżej z grą *Gothic: Polowanie na smoki* autorstwa znanego i lubianego w paragrafowym światku Przemysława *Memona* Pociechy. Została ona napisana w lipcu zeszłego roku z myślą o akcji *Miniatura* – czytelnikom, którzy przegapili recenzję *Incydentu* w poprzednim numerze, streszczę historię dwoma zdaniami. W ubiegłoroczne wakacje na forum www.paragrafowegranie.fora.pl imć Beniamin Muszyński podzielił się pomysłem wspólnego napisania serii krótkich gier, które następnie autorzy udostępniliby w Internecie, tak by każdy mógł je drukować i rozdawać znajomym, siejąc paragrafowe ziarno. Miało być pięknie, wyszło jak zawsze – skończyło się na zaledwie czterech minigrach: po jednej Memona i mojej oraz dwóch (a to ci niespodzianka!) KrowaQa. Przejdźmy jednak do sedna.

Polowanie na smoki zostało osadzone, jak sama nazwa wskazuje, w świecie popularnej gry cRPG *Gothic* stworzonej przez niemieckie studio *Piranha Bytes*, konkretnie jej wydanej w 2002 roku drugiej części. Z serią miałem kontakt krótki i pobieżny, więc niestety nie byłem w stanie wychwycić wszystkich smaczków i nawiązań. Mimo to nietrudno było się domyślić, że fabuła przeplata się z historią opowiedzianą w grze. Podobnie jak w recenzowanym przeze mnie niegdyś *Zaginionym legionie*, mamy tu do wyboru kilka postaci, z których każda podąża własną, niezależną ścieżkę fabularną. Wszystkie jednak obracają się wokół tych samych wydarzeń. Tutaj rozwiązanie to sprawdziło się dużo lepiej – niewielka długość każdej linii fabularnej bardziej pasuje do rodzaju gry, pisanej przecież z myślą o czytaniu pod szkolną ławką. Również samych postaci jest mniej. Możemy wcielić się w przedstawicieli trzech profesji znanych ze świata lektury – honorowego Paladyna, myślącego głównie o swojej korzyści Łowcę Smoków oraz walczącego ze złem Maga Ognia.

Gra posiada proste elementy mechaniki. Pierwszym z nich jest system ekwipunku: każda postać posiada inne początkowe wyposażenie. Rozwiązanie to autor potraktował bardzo luźno, wiedząc, że grę czytać będą osoby obeznane z zasadami panującymi w grach komputerowych i paragrafowych. Nie zawsze jesteśmy na przykład instruowani, by wykreślić dany przedmiot z ekwipunku – musimy sami się tego domyślić. Dla fanów gier książkowych nie stanowi to problemu, nowicjusze mogą się jednak poczuć zdezorientowani takim rozwiązaniem.

Drugi element mechaniki to system punktacji naszego postępowania. Kiedy uczynimy coś dobrego, proszeni jesteśmy o doliczenie sobie punktu. Pod koniec gry podliczamy zebrane punkty i dowiadujemy się, jaki bóg świata *Gothic* nam sprzyja – dobry Innos, neutralny Adanos czy zły Beliar. To ciekawy, urozmaicający rozgrywkę pomysł i jedna z niewielu napotkanych przeze mnie prób stworzenia systemu moralności w gamebooku.

Polowanie na smoki, podobnie jak większość amatorskich gier paragrafowych napisanych przed powstaniem MW (a więc pozbawionych korekty), nie ustrzegło się pokaźnej liczby błędów. W oczy kłują szczególnie źle zbudowane zdania z imiesłowami w stylu *będąc młodą lekarką, zaskoczył mnie raz pacjent*. Nie zabrakło też paru głupotek logicznych – w pewnym momencie przykładowo dowiadujemy się, że przeciwnik strzelający z kuszy nam nie zagraża, gdyż mamy grubą zbroję i niełatwo nas trafić. Gruba zbroja powinna raczej zmniejszać mobilność i przez to czynić trafienie stosunkowo łatwym. Poza tym brakuje jednego odsyłacza – w paragrafie szóstym ostatnia ścieżka powinna kierować do paragrafu trzydziestego.

Ogółem jednak zostałem przez *Gothica: Polowanie na smoki* miło zaskoczony. Niespecjalnie pamiętając rozgrywkę sprzed roku, spodziewałem się niegrywalnego potworka. Tymczasem otrzymałem porcję solidnej, paragrafowej zabawy w starym stylu. Nie można oceniać tytułu miarą komercyjnych gamebooków, gdyż mamy do czynienia z tworem amatorskim, wypuszczonym do Internetu bez zewnętrznej korekty i testów. Jeśli zaakceptujemy go za to, czym jest i miał być – krótką, prostą i relaksującą grą – czeka nas miła lektura. Fani *Gothica* lub twórczości Memona powinni być zadowoleni.

Michał "Pinkel" Służyński

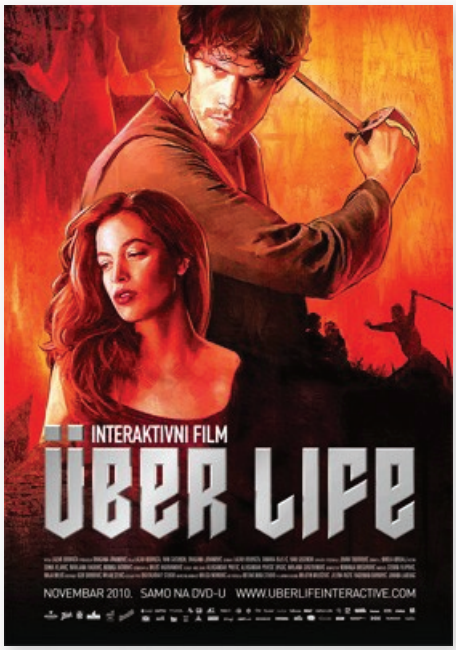
Utwór niekomercyjny

Tytuł	***Gothic: Polowanie na smoki***
Autor	**Przemysław Pociecha**
Rok wydania	2010
Ocena	**6,5**/10
Do pobrania	http://paragrafowegranie.republika.pl

« spis treści

Über Life

Zawsze darzyłem dużą dozą sympatii kino bałkańskie. Śmiałem się do rozpuku, oglądając *Obiecaj mi* Emira Kosturicy, popadłem w autentyczną zadumę na seansie *Ziemi niczyjej* Danisa Tanovicia, kiedy więc przeglądając przepastne zasoby internetu, natrafiłem na pierwszy film interaktywny z tego rejonu Europy, nie mogłem przejść obok niego obojętnie. Panie i Panowie, przed wami serbski *Über Life*.



Jak możemy przeczytać na oficjalnej stronie filmu[1]: "*Über Life" to uniwersalna i archetypiczna opowieść o walce dobra ze złem, o miłości i odwadze. Główny bohater, człowiek, który stracił wszystko, wyrusza w podróż i rozpoczyna walkę z religijnymi siłami zła, nieoczekiwanie odnajdując miłość – prawdziwą motywację do życia i walki. Wiedziony tymi właśnie pobudkami oraz żądzą przetrwania, będzie musiał zmierzyć się z różnorakimi wyzwaniami, w których senne marzenia stale splatają się z rzeczywistością. Ta epicka przygoda, dzieli się na trzy alternatywne ścieżki, a każda z nich prezentuje inną historię. To widz wyznacza drogę, która podążać ma bohater oraz kreuje jego przeznaczenie poprzez aktywne uczestnictwo i dokonywanie wyborów.*

Ostatnie dwa hasła brzmią znajomo i zachęcająco, prawda? Szczególnie dla fanów szeroko pojętej, interaktywnej rozrywki. W związku z tym, nie pozostaje mi nic innego jak tylko zanurzyć się w świecie *Über Life* na dłużej i przedstawić Wam nieco więcej informacji o tym tytule.

Reżyserem tego jakże intrygującego dzieła jest Lazar Bodroža, który wraz z Tamarą Bijelić i Ivanem Gucunskim napisał również jego scenariusz, perfekcyjnie balansujący na granicy różnych gatunków filmowych począwszy od science fiction, poprzez fantasy, a na thrillerze skończywszy.

Całość przygody rozpoczyna się od krótkiego, enigmatycznego wprowadzenia z którego dowiadujemy się, że *Wszystko zaczęło się, kiedy pojawił się mesjasz.* - gwoli ścisłości: kobieta -mesjasz. Sprawowała ona władzę nad ludem, była miłościwa i sprawiedliwa. Do czasu... W pewnym momencie bowiem choroba pożarła jej duszę, przez co straciła rozum i zaczęła szerzyć śmierć wśród swoich poddanych. Oczywiście sytuacja ta nie mogła pozostać bez echa, czego dowodem miały być słowa *Mędrców*, którzy przewidzieli nadejście *Wybrańca*. Jak słusznie się domyślacie, brzemię posiadania tegoż tytułu i zadanie oswobodzenia ludzi spod jarzma oszalałej prorokini, spadło na barki głównego bohatera *Über Life*. Na szczęście pomimo dosyć sztampowego początku warto zwrócić uwagę na film Lazara Bodroža z kilku zupełnie innych względów.

Po pierwsze, *Über Life* utrzymany jest w ciekawej i nowatorskiej stylistyce, którą paradoksalnie tak naprawdę trudno jest mi jednoznacznie zdefiniować. Pierwsze skojarzenia jakie nasunęły mi się podczas seansu to rodzaj klasycznego *heroic fantasy* o japońskim zabarwieniu. Jednakże, po zasięgnięciu opinii instancji wyższej (czyt. redaktora naczelnego oraz zaprzyjaźnionego z naszą redakcją, magistra archeologii Tomasza Augustyna) doszliśmy wspólnie do wniosku, że występującym w filmie postaciom, w kwestii nawiązań kulturowych najbliżej będzie jednak do mieszkańców Bałkan wieku XV lub XVI [Właściwie to początkowo zwrócił na to uwagę pewien skromny człowiek składający numer! - dop. Arius]. W ich wyglądzie i strojach wyraźnie widoczne są także wpływy weneckie lub mówiąc ogólnie – włoskie.

Pomińmy jednak kwestię nomenklatury i skupmy się na tych elementach filmu, które stanowią o jego prawdziwej sile, czyli kostiumach, scenografii, muzyce i ogólnym klimacie. W pierwszych dwóch aspektach serbskiej ekipie filmowej udało się osiągnąć naprawdę dobre wyniki. Jeśli chodzi o kostiumy to można powiedzieć, że są one wykonane naprawdę solidnie. Co prawda góruje w nich prostota, a nie styl i elegancja prosto z futurystycznych produkcji rodem z Hollywood, ale dzięki temu nie wyglądają one groteskowo i sztucznie. Już na pierwszy rzut oka widać, że chłop to chłop, a wojownik to wojownik. Pod względem kreacji wizerunku poszczególnych postaci nie mam filmowi Bodroža nic do zarzucenia.

1 www.uberlifeinteractive.com

Na równie wysokim, co kostiumy, poziomie prezentują się plany zdjęciowe. Scenografia jest bardzo naturalna, dzięki czemu widz przez cały czas oglądania krajobrazu ma poczucie, że obserwuje naprawdę wiarygodny, umiejętnie wykreowany i spójny wewnętrznie świat. Jest to o tyle zaskakujące i godne podziwu, że głównemu bohaterowi przyjdzie zwiedzić kilka naprawdę zróżnicowanych lokacji. W tym miejscu należałoby wspomnieć również, że *Über Life* prawie w całości utrzymany jest w ciemno-szarej i nieco dołującej kolorystyce. Już choćby przez wzgląd na to scenarzystom należą się ogromne brawa. Dzięki temu zabiegowi udało im się znacznie pogłębić uczucie grozy w poszczególnych scenach.

Drugą ważną rzeczą, która zwróciła moją uwagę podczas seansu, była muzyka. Poszczególne utwory w idealny sposób ilustrują dynamiczną akcję filmu, jednakże w paru miejscach montażyście zdarzyło się „urwać" je dosłownie w środku trwania, co niestety znacznie psuło efekt końcowy oglądanej przeze mnie sceny.

Do niewątpliwych plusów *Über Life* należy zaliczyć także wypadkową wszystkich powyższych czynników, czyli ogólnie mówiąc: klimat. Bodrożyi jego ekipie udało się w stosunkowo krótkim filmie (w zależności od naszych wyborów, obejrzenie go zajmie nam od 5 do 20 minut) zawrzeć ciekawą historię o samotnym bohaterze, który walczy ze złem.

Aby nie było jednak tak do końca różowo, najwyższy czas przejść do minusów serbskiej produkcji. Na pierwszy ogień w tym wypadku wystawiłbym brak narratora! Pojawia się on tylko w pierwszej scenie, rozpoczynającej cały film, a potem najzwyczajniej w świecie znika. Chciałbym w tym momencie zapytać: dlaczego? Jestem przekonany, że kontynuowanie narracji znacznie polepszyłoby odbiór tego obrazu. Dzięki niej główny bohater mógłby szerzej opowiadać o prezentowanych wydarzeniach, co jeszcze bardziej pozytywnie wpłynęłoby na kreowanie świata przedstawionego. Niestety, nie wiedzieć czemu Bodroża na taki zabieg się nie zdecydował.

Dużo do życzenia pozostawia także sama gra aktorska. Ale chyba nie ma się czemu dziwić skoro w rolę głównego bohatera *Über Life* wcielił się Milutin Milošević, aktor znany w Serbii głównie z roli w telewizyjnym serialu dla nastolatków o wiele mówiącym tytule: *Koszykarze*...

Natomiast zdecydowanie najsłabszym elementem całego filmu są generowane komputerowo efekty specjalne, jak chociażby pojawiające się na naszej drodze „cuda"[2] czy też eksplozja tajemniczej wieży. W tym wypadku, gołym okiem widać braki finansowe w tym aspekcie produkcji. Za chlubny wyjątek od reguły mogę uznać chyba tylko scenę finałową, ale żeby nie psuć czytelnikom frajdy z oglądania, nie powiem niestety co zostało w niej zaprezentowane.

Na zakończenie niniejszej recenzji jeszcze mała ciekawostka. Otóż, w przeciwieństwie chociażby do naszej rodzimej *Sufferrosy*, *Über Life* nigdy nie doczekał się premiery kinowej. Ze względu na stosunkowo niski budżet i brak profesjonalnej promocji został on wypuszczony tylko i wyłącznie na płytach DVD, które w Serbii można nabywać drogą kupna od 1 listopada 2010 roku. Jedyny oficjalny pokaz filmu skierowany do szerszego grona widzów odbył się w dniu premiery w UŠĆE[3] Shopping Center w Belgradzie. Osobiście uważam, że film Lazara Bodroży zasługuje na znacznie większe zainteresowanie, dlatego też gorąco zachęcam was do jego obejrzenia. Na pewno nie będziecie żałować!

Piotr Bąkowski

Film interaktywny

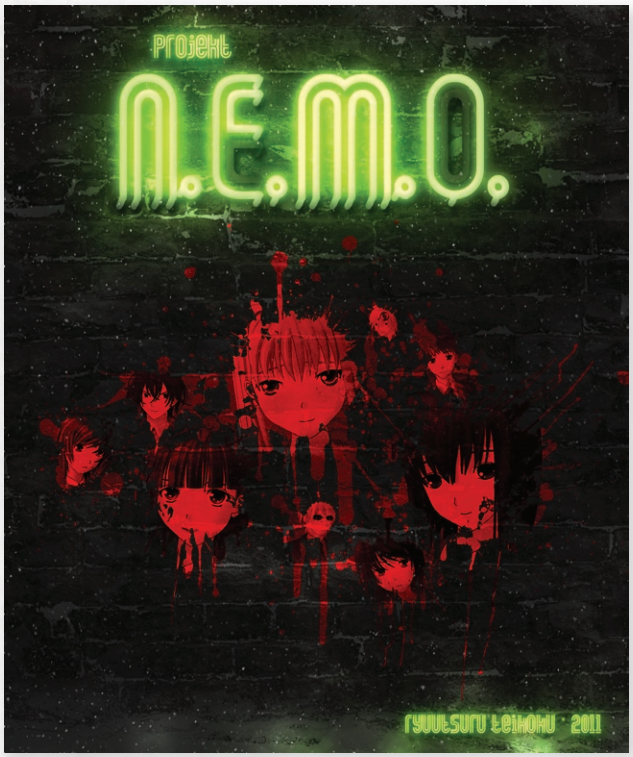
Tytuł	***Über Life***
Autor	**Lazar Bodroža**
Gatunek	fantasy, science-fiction
Ocena	**7,5**/10

2 W trakcie filmu, widz spodka kilka takich „cudów". Są to magiczne miejsca, które po wejściu weń, wywołują u głównego bohatera pewnego rodzaju halucynacje czy też wizje.

3 Jedna z dzielnic Belgradu.

N.E.M.O.

W poprzednim numerze poruszyliśmy temat visual novels[1], a w kąciku z przydatnymi linkami znalazł się odnośnik do w pełni polskiej, amatorskiej gry w konwencji horroru, *N.E.M.O.*



Jeśli chodzi o fabułę, to na początku zupełnie nie zapowiada ona tego, czego możemy doświadczyć podczas rozgrywki. Ot, wcielamy się w postać Zenona Gąbczewskiego, polskiego, nieco wyalienowanego nastolatka, który maszerując po zaśnieżonym chodniku, rozmyśla o popełnionych w przeszłości błędach. Tymczasem wraz z rozwojem historii coraz bardziej oddalamy się od problemów typowych dla wieku *burzy i naporu,* podążając w stronę mrocznej, brudnej strony rzeczywistości. *N.E.M.O.* obfituje bowiem w przemoc i seks, zwykle nierozerwalnie ze sobą połączone. Prócz „standardowych" stosunków, mamy też wielokrotnie okazję „podziwiać" stosunki kazirodcze, orgie, nekrofilię i gwałty. Znalazło się też miejsce dla krwawych, brutalnych mordów, tortur oraz gnijących ciał ofiar. Nie mam bynajmniej zamiaru dąć teraz z oburzeniem w lśniącą, moralizatorską tubę potępienia, zwłaszcza, że owe „okropieństwa" są przecież efektem podejmowanych przez gracza decyzji. Mimo to osobom bardziej wrażliwym na tego rodzaju obrazy odradzam grę w *N.E.M.O.* Wszystkim złaknionym widoku strumienia krwi i spermy płynącego z ekranu – gorąco polecam.

Sugestywne obrazy dopełnia dobrze dopasowana muzyka. Łatwo wpadające w ucho, dynamiczne kawałki świetnie odzwierciedlają to, co akurat dzieje się na ekranie. Strona graficzna również nie rozczarowuje. Tła stanowią zwykle przepuszczone przez odpowiednie filtry zdjęcia, na które nałożone zostały sylwetki bohaterów. Efekt ten jest nieco sztuczny, a same projekty postaci (w moim odczuciu) mogłyby być lepsze, ale zważywszy na to, że mamy do czynienia z projektem amatorskim, niewątpliwie zasługuje na pochwałę. Sam interfejs jest przejrzysty, intuicyjny, natomiast opcje gry ograniczone do niezbędnego minimum. Całość wykonano schludnie i ciekawie, więc gra przyciąga uwagę już od chwili włączenia, robiąc na graczu korzystne pierwsze wrażenie.

Najgorzej prezentuje się niestety strona techniczna, a konkretnie mechanizm podejmowania decyzji. Momentów, w których gracz może wziąć sprawy w swoje ręce jest stanowczo zbyt mało, w dodatku ich umiejscowienie jest często nie do końca trafione. Rozgrywka przypomina źle napisaną grę książkową, gdzie po dziesięciu bezpośrednich przejściach z paragrafu do paragrafu, nareszcie dostajemy możliwość podjęcia decyzji, tylko po to, by znów przejść liniowo przez kolejne odnośniki fabuły. Konieczność ciągłego powtarzania tych samych sekwencji szybko staje się nużąca, głownie dlatego, że trzeba odblokować wszystkie szesnaście zakończeń, aby otrzymać dostęp do końcowej animacji wyjaśniającej powiązania między poszczególnymi ścieżkami fabularnymi, jak i sam tytuł projektu. W folderze z grą znajduje się plik zawierający opis przejścia poszczególnych ścieżek

1 [Powieść wizualna] *to gatunek gier pochodzący z Japonii, charakteryzuje się silnie rozwiniętą, wielowątkową fabułą oraz prostą, statyczną grafiką, najczęściej ręcznie rysowaną w stylu anime.* (http://pl.wikipedia.org/wiki/Visual_novel)

i mam wrażenie, że gdyby nie ta podpowiedź od autorów, niewielu graczy miałoby na tyle cierpliwości, żeby samodzielnie odkryć wszystkie zakończenia. Ze smutkiem muszę stwierdzić, że to właśnie błędne rozłożenie węzłów fabularnych znacznie zaważyło na ocenie całego dzieła. Gracz zbyt długo jest prowadzony za rękę, a autorzy zwalniają ten uścisk ledwie na kilka chwil.

Mimo wszystko moje wrażenia z gry były raczej pozytywne. Solidna oprawa muzyczna w połączeniu z przyzwoitą grafiką oraz pomysłowe związanie wszystkich wątków fabularnych przyćmiły nieco usterki techniczne. *N.E.M.O.* to ciekawy projekt, wart uwagi choćby dlatego, żeby zobaczyć „jak to się robi w Polsce". Może dla niektórych ta gra będzie zachętą do sięgnięcia po zagraniczne, profesjonalne tytuły. Niestety, przyjęta przez autorów krwawa konwencja wyklucza na wstępie wrażliwszych i niepełnoletnich odbiorców, lecz ci zawsze mogą od razu sięgnąć po pozycje „z wyższej półki". Jeśli miałbym komuś **szczególnie** polecić *N.E.M.O.* to byłaby to przede wszystkim osoba cierpliwa, otwarta na innowacje i przywykła do krwisto-pieprznych motywów rodem z horrorów klasy B spod znaku *gore*.

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Utwór niekomercyjny

Tytuł	***N.E.M.O.***
Autor	**RyuuTsuru Teikoku, Darth Dragon, JabolX, Lord Gold Crane**
Rok wydania	2011
Ocena	**4,5**/10
Ocena recenzenta	**5,5**/10
Do pobrania	http://ryuutsuruteikoku.npx.pl/viewpage.php?page_id=14

Lebensborn

W świadomości historycznej każdego współczesnego człowieka lata 1939-1945 zapisały się jako okres bezwzględnego okrucieństwa i niewiarygodnej radykalizacji ludzkich zachowań i poglądów. Za taki stan rzeczy, w dużej mierze odpowiedzialne były powstałe u progu XX wieku państwa totalitarne, których polityka wewnętrzna skupiała się przede wszystkim na próbach zaspokajania socjalnych potrzeb społeczeństwa i centralizowaniu władzy w rękach charyzmatycznych wodzów. Wśród wszystkich państw o takim właśnie charakterze, najbardziej znane jest zapewne stworzone przez Adolfa Hitlera narodowo -socjalistyczne imperium niemieckie zwane potocznie *Trzecią Rzeszą*. To właśnie tam, omamieni rasistowskimi wizjami świata prezentowanymi przez Führera, jego najbliżsi współpracownicy mogli bez obaw wprowadzać w życie szalone pomysły, mające udowodnić teorię o wyższości narodu niemieckiego nad resztą ludzkości. Najlepszym na to dowodem miała być działalność omawianej w niniejszym artykule, tajemniczej instytucji o nazwie *Lebensborn e.V.*

Czym zajmowało się i czym w istocie było *Lebensborn eingetragener Verein* (pol. *Stowarzyszenie Zarejestrowane „Źródło życia”*)? Trudno jednoznacznie określić w kilku zdaniach, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że nawet dziś, w sześćdziesiąt siedem lat po zakończeniu II wojny światowej, wiemy o tej instytucji bardzo niewiele. Pomimo tego, warto choćby pobieżnie naświetlić genezę jej powstania oraz zakres powierzonych jej zadań.

Można powiedzieć, że wszystko zaczęło się w drugiej połowie lat dwudziestych ubiegłego wieku, kiedy to Adolf Hitler opublikował swoją słynną książkę pt. *Mein Kampf* (pol. *Moja Walka*). Książka ta podzielona została na dwie części. Pierwsza z nich prezentowała życiorys Hitlera, druga natomiast zawierała główne hasła ideologii narodowo -socjalistycznej, wśród których znalazła się również teoria o tzw. rasie panów. Była to jedna z bardziej zasadniczych części składowych nazizmu. Teoria ta została oparta w zdecydowanej większości na pracach francuskiego pisarza Arthura de Gobineau, który twierdził, że mieszanie się ras nieuchronnie prowadzi do upadku cywilizacji. Na tej podstawie nazistowscy ideolodzy stwierdzili, że świat dzieli się na *Übermenschen* (nadludzi) i *Untermenschen* (podludzi). Co zrozumiałe, Hitler i jego poplecznicy za pomocą wszechpotężnej machiny propagandowej starali się przekonać całość narodu niemieckiego, że oto należą oni do grupy nadludzi, a tym samym zaliczają się również do rasy panów tzw. Aryjczyków. To właśnie pogląd o wyższości rasy aryjskiej nad innymi rasami stał się impulsem do utworzenia *Lebensborn*, instytucji, która miała za zadanie w ściśle określony, niemalże laboratoryjny sposób „wygenerować” całe pokolenie udoskonalonych nadludzi o niemieckim rodowodzie.

Oprócz przyczyn stricte ideologicznych, powstanie *Lebensborn*, według nazistów miało także swoje uzasadnienie praktyczne. Otóż NSDAP już w swoim programie wyborczym z roku 1933 podkreślało, że w Niemczech rodzi się stanowczo za mało dzieci. Za taki stan rzeczy obwiniano przede wszystkim kobiety, które według szacunków partii, miały dokonywać od sześciuset do ośmiuset tysięcy aborcji rocznie[1]. Z takim marnotrawstwem „czystego rasowo” materiału genetycznego naziści nie mogli się pogodzić. W związku z powyższym, po zwycięstwie w wyborach szybko zaostrzono zakaz aborcji, a w lipcu 1933 roku wprowadzono *Ustawę o zapobieganiu prokreacji osób dziedzicznie chorych*, wedle zapisów której mniej wartościowe jednostki

1 Współcześni historycy, w zdecydowanej większości odrzucają tezę o tak wielkiej liczbie zabiegów przerywania ciąży w Niemczech lat trzydziestych, twierdząc, że liczba ta miała służyć tylko i wyłącznie jako hasło propagandowe i argument tłumaczący zasadność powołania Lebensborn do życia. Nie zmienia to jednak faktu, że w tym samym czasie, tradycyjny model rodziny wielopokoleniowej rzeczywiście zaczął drastycznie się zmieniać, przybierając bardzo niekorzystną dla nazistów formę 2+2 (rodzice + dwoje dzieci).

mogły być sterylizowane, nawet wbrew własnej woli[2]. Miało to służyć przede wszystkim umacnianiu najsilniejszych cech rasowych narodu niemieckiego i eliminowaniu tych, które zostały uznane za słabe lub nieprzydatne. Jak zatem dokładnie *Lebensborn* miało doprowadzić do wytworzenia nowego pokolenia wzorowych Aryjczyków? W sposób najprostszy z możliwych, mianowicie łącząc w pary idealnych pod względem rasowym Niemców i Niemki. Choć po prawdzie, nie była to jedyna funkcja tego stowarzyszenia.

Statut *Lebensborn* został oficjalnie przyjęty 12 grudnia 1935 roku. Według jego zapisów, stowarzyszenie to miało wykonywać zadania wyłącznie o charakterze społeczno-dobroczynnym. Zadania te miały być realizowane poprzez[3]:

1. popieranie rasowych i wartościowych pod względem dziedziczno-biologicznym, wielodzietnych rodzin,
2. roztoczenie opieki nad rasowo i dziedziczno -biologicznie wartościowymi brzemiennymi matkami, które po dokładnym zbadaniu przez stowarzyszenie ich rodzin oraz rodziny reproduktora dadzą gwarancję, że spłodzą równie wartościowe potomstwo,
3. otoczenie opieką tych dzieci,
4. otoczenie opieką matek dzieci.

Na pierwszy rzut oka, powyższe zapisy wyglądają na stosunkowo niewinne, a co ważniejsze, wydaje się, że odnoszą się do całości narodu niemieckiego. Według kolejnego z punktów statutu *Lebensborn*, członkiem tego stowarzyszenia mógł zostać każdy Niemiec aryjskiego pochodzenia, z takim jednakże zastrzeżeniem, że o jego przyjęciu decydował kierownik odpowiedniej terytorialnie agendy, na podstawie przedstawionego wcześniej wniosku. W przypadku cywili składki roczne miały wynosić od 12 do 30 marek[4]. Niestety, w rzeczywistości „przywilej" przynależności do *Lebensborn* dotyczył tylko starannie wyselekcjonowanych mężczyzn[5] pełniących służbę wojskową w szeregach SS[6] (przynajmniej w pierwszym, przedwojennym, okresie jego działalności). W zasadzie nie może być w tym nic dziwnego, w końcu stowarzyszenie to pod względem organizacyjnym należało właśnie do struktur SS[7], a jego prezesem na początku roku 1936 został Reichsführer Heinrich Himmler. To właśnie dzięki jego staraniom *Lebensborn* zyskało tak wielkie znaczenie w walce o poprawę rasy aryjskiej.

Pomimo tego, że Himmler pełnił funkcję prezesa stowarzyszenia *Lebensborn*, tak naprawdę rzeczywistą władzę sprawował w nim czteroosobowy zarząd, który w okresie przedwojennym zmieniał się wielokrotnie. Dopiero 11 kwietnia 1940 roku, kiedy to na jego czele stanął Max Sollmann, zmiany kadrowe zdarzały się już zdecydowanie rzadziej. Ostatecznie w czasie wojny oprócz Sollmanna w skład zarządu weszli jeszcze Gregor Ebner jako kierownik medyczny stowarzyszenia, Günther Tesch jako kierownik departamentu prawnego i Inge Viermetz zajmująca się bezpośrednio matkami i dziećmi z ośrodków *Lebensborn* (przyjęciami do ośrodków, pośrednictwem pracy). Początkowo główna siedziba stowarzyszenia mieściła się w Berlinie SW 68, przy Hedemannstrasse 23/24, później jednak została przeniesiona do Monachium.

Wracając jednak jeszcze na chwilę do kwestii składek, warto zaznaczyć, że w przypadku esesmanów kwestia opłat członkowskich, uiszczanych na rzecz stowarzyszenia, kształtowała się nieco inaczej niż w przypadku cywili. Ich wysokość w głównej mierze była uzależniona od trzech czynników: wieku, ilości posiadanych dzieci i stopnia wojskowego (wysokości uposażenia). W ten sposób najwięcej płacili starsi, nieżonaci mężczyźni w randze oficera lub wyższej, najmniej zaś żołnierze młodzi

2 Naukowcy oszacowali, że w wyniku akcji sterylizacyjnej, przymusowo pozbawiono możliwości posiadania dzieci około 250-300 tysięcy osób uznanych za nieprzydatnych dla Rzeszy.

3 Statut Lebensborn – paragraf 2, cyt. za R. Hrabar, Lebensborn, czyli źródło życia, Warszawa 1980, s. 68.

4 Tak naprawdę *Lebensborn* finansowane było z kilku źródeł jednocześnie, a składki członkowskie stanowiły tylko niewielką część całego majątku stowarzyszenia. Na jego konto, wyłącznie od kierownictwa NSDAP wpływały dotacje rzędu miliona marek rocznie. Kiedy wojska amerykańskie w maju 1945 roku zajęły konto bankowe Lebensborn, znajdowało się na nim ok. pięćdziesiąt milionów osiemset tysięcy marek. Ponadto stowarzyszenie w trakcie swojej działalności, „dorabiało" sobie chociażby grabieżą mienia należącego do Żydów.

5 Z reguły wysokich, postawnych blondynów o niebieskich oczach, pozbawionych chorób genetycznych itd. Poza tym kandydaci na reproduktorów musieli legitymować się stricte niemieckim pochodzeniem, udokumentowanym przynajmniej do czterech pokoleń wstecz oraz udowodnić, że w tym czasie ich rodzina nie miała żadnych kontaktów z Żydami lub inną grupą podludzi.

6 Die Schutzstaffeln der Nationalsozialistischen Deutschen Arbeiterpartei, pol. Sztafety Ochronne NSDAP.

7 Początkowo Lebensborn należał do Głównego Urzędu Rasy i Osadnictwa SS (Wydział Rodowy), a od 1938 roku już bezpośrednio do Osobistego Sztabu Reichsführera SS.

(np. czterdziestojednoletni, nieżonaty i bezdzietny obergruppenführer (odpowiednik polskiego generała broni – przyp. red.) oddawał na rzecz *Lebensborn*, aż 7,75 procent swojego wynagrodzenia brutto[8]. Poza tym warto wspomnieć o tym, że każdy esesman miał obowiązek do dwudziestego szóstego roku życia zawrzeć związek małżeński. W przypadku gdy w dwa lata po ślubie (lub później), para nowożeńców nie doczeka się dziecka, następowała zwyżka składki, przy czym Himmler wymagał od swoich podwładnych posiadania przynajmniej czwórki.

Opłaty nie ominęły również kobiet zgłaszających się do ośrodków *Lebensborn*. W końcu to one miały być w centrum zainteresowań tej instytucji, a mówiąc dokładniej, ich zdolność do rodzenia dzieci. Aby potencjalna matka uzyskała akces do jednego z ośrodków stowarzyszenia, musiała przejść najpierw szereg badań stwierdzających jej dobre pochodzenie rasowe (niemal identycznych z tymi, które dotyczyły esesmanów) oraz brak dziedziczno-biologicznych chorób. Koszty pobytu w placówce pokrywano ze świadczeń ubezpieczeniowych lub stawek dziennych, naliczanych w zależności od aktualnej sytuacji majątkowej. Oprócz tego, przyznawano im również przynajmniej 50% zniżki z tytułu kosztów podróży z miejsca zamieszkania do ośrodka i z powrotem.

W tym miejscu należałoby wreszcie, nieco szerzej wyjaśnić, bardzo istotną w działalności *Lebensborn*, rolę kobiety oraz opisać, jak dokładnie wyglądał proces poprawy rasy aryjskiej w zamyśle twórców tej szalonej idei.

Niemieckie kobiety pod koniec lat trzydziestych można było podzielić na dwie główne grupy: zamężne i niezamężne. Zasadnicza różnica pomiędzy nimi polegała na tym, że pierwszą z nich gloryfikowano na wszelkie możliwe sposoby, jako tą, która wypełniała swoją powinność wobec narodu (szczególnie poprzez rodzenie dzieci), drugą natomiast spychano na margines i piętnowano, uznając za nieprzystosowane do życia społecznego. Zdarzały się również samotne matki, które plasowały się gdzieś pośrodku tej skali. To właśnie one, obok żon esesmanów stanowiły główną grupę zasilającą *Lebensborn*. Dorothee Schmitz-Köster na podstawie przeprowadzonych przez siebie badań i analiz dokumentów źródłowych dotyczących ośrodka Hohehorst wyliczyła, że między kwietniem 1938, a styczniem 1941 roku przyszło w nim na świat 214 dzieci, z czego 68 (31,3%) urodziło się ze związków małżeńskich, a 149 (68,7%) – z pozamałżeńskich. Jak zatem mogła kształtować się ogólna liczba kobiet korzystających z usług *Lebensborn* w Niemczech? Dorothee Schmitz-Köster obliczyła ich szacunkową liczbę na siedem tysięcy, z czego 35% stanowiły mężatki, pozostałe 65% panny[9].

Wiek potencjalnej matki wahał się między dwudziestym, a trzydziestym rokiem życia. Rekrutowały się one z różnych warstw społecznych, można powiedzieć, że reprezentowały niemal wszystkie możliwe zawody, w których w tamtych czasach mogły realizować się kobiety. Tym sposobem nie zabrakło wśród nich nauczycielek, sekretarek, aptekarek, krawcowych, fryzjerek, robotnic czy pisarek. To co łączyło je wszystkie to obowiązkowa przynależność do *Związku Niemieckich Dziewcząt* (*Bund Deutscher Mädel*) lub innego politycznego odpowiednika tejże organizacji. Kwestią zupełnie indywidualną pozostawały natomiast, motywy dla których kobiety decydowały się na skorzystanie z usług świadczonych przez *Lebensborn*. Najmniejsze pole do popisu w tym względzie miały oczywiście żony esesmanów, które właśnie tam miały rodzić swoje dzieci z założenia. W przypadku kobiet samotnych sytuacja wyglądała już zgoła inaczej. Zasadnicza różnica polegała na tym, że kobiety takie, aby nie wzbudzać zbytnich podejrzeń w lokalnym środowisku, prawie zawsze były delegowane na czas porodu do najbardziej oddalonych placówek *Lebensborn* w czasie gdy ciąży nie było jeszcze widać.

Istniała jeszcze trzecia grupa kobiet, które zgłaszały się do agend stowarzyszenia nie dlatego, że były już w ciąży i oczekiwały na pomoc przy rozwiązaniu, ale dlatego, że chciały w nią zajść! W tym wypadku (oraz w przypadku kobiet samotnych) procedura przyjęcia potencjalnej matki do ośrodka *Lebensborn* była nieco dłuższa, niż w przypadku żon esesmanów. Po pierwsze, wszystkie chętne, które chciały rodzić w jednym z dziewięciu domów położonych na terenie Rzeszy musiały poddać się badaniu lekarskiemu oraz ocenie „rasowej". Poza tym należało dostarczyć „drzewo genealogiczne" oraz „zaświadczenie o braku obciążeń dziedzicznych" z podaniem chorób dziedzicznych w rodzinie, a także ankietę personalną. Chodziło w niej nie tylko o zawód, ubezpieczenie chorobowe i przynależność do partii, lecz w wypadku niezamężnych kobiet były też takie pytania: *Czy planuje się zawrzeć małżeństwo?*, *Jakie powody stoją na przeszkodzie zawarciu małżeństwa?*.

8 D. Schmitz-Köster, W imię rasy: dzieci dla Führera – mity i rzeczywistość, Warszawa 2000, s. 40.

9 Tamże, s. 120.

Ankietę uzupełniały napisany odręcznie życiorys i zdjęcie ukazujące całą postać[10]. W przypadku samotnych matek, kandydatki musiały także udowodnić aryjskie pochodzenie ojca dziecka. Z reguły, mężczyznę, który zdecydował się porzucić dziecko wraz z przyszłą matką, *Lebensborn* wzywał osobiście przed swoje oblicze w celu złożenia wyjaśnień. Ponadto ojcowie dzieci, oprócz zaświadczeń o stanie zdrowia i braku chorób dziedzicznych oraz świadectwa potwierdzającego aryjskie pochodzenie, musieli także uznać swoje ojcostwo oraz zobowiązać się do wpłacania odpowiednich kwot, z których opłacano pobyt kobiety i noworodka w zakładzie.

O obowiązkach obojga młodych rodziców korzystających z usług *Lebensborn*, a wywodzących się w znacznej mierze z szeregów SS, Heinrich Himmler napisał szczegółowo w swoim słynnym rozkazie skierowanym do całego SS i Policji z dnia 28 października 1938 roku. Jego treść brzmiała następująco:

Rozkaz do całego SS i Policji[11]

Każda wojna to upust najlepszej krwi. Niejedno zwycięstwo zbrojne okazywało się dla narodu druzgocącą klęską jego siły życiowej i jego krwi. W tym kontekście niestety konieczna śmierć najlepszych mężów, choć godna żałoby, nie jest jeszcze największym złem. O wiele gorszy jest brak dzieci nie spłodzonych podczas wojny przez żywych, a po wojnie przez martwych.

Akurat w odniesieniu do Sztafet Ochronnych musi się ponownie potwierdzić dawna mądrość, według której tylko ten może umrzeć spokojnie, kto ma synów i dzieci. Spokojnie może umrzeć ten, kto wie, że jego ród, że wszystko to, czego pragnęli i do czego dążyli on sam i jego przodkowie, będą kontynuować dzieci. Największym darem poległego dla wdowy jest zawsze dziecko mężczyzny, którego kochała.

Ponad granicami zwykle może koniecznych mieszczańskich spraw i obyczajów niemieckie kobiety i dziewczęta dobrej krwi będą mieć także poza małżeństwem zaszczytne zadanie: nie przez lekkomyślność, ale z największą moralną powagą zostać matkami dzieci wyruszających w pole żołnierzy, o których tylko Przeznaczenie wie, czy wrócą do domu, czy polegną za Niemcy.

Również na mężczyznach i kobietach, których miejsce z rozkazu państwa jest w ojczyźnie, spoczywa właśnie w tym czasie święty obowiązek zostania ponownie ojcami i matkami dzieci.

Nie zapominajmy nigdy, że zwycięstwo miecza i przelana krew naszych żołnierzy nie będą miały sensu, jeśli ich następstwem nie będzie zwycięstwo dziecka i zasiedlanie nowych ziem. Podczas poprzedniej wojny niejeden żołnierz z poczucia odpowiedzialności, by nie pozostawiać żony, gdyby urodziła jeszcze jedno dziecko, w troskach i kłopotach na wypadek jego śmierci, postanawiał do końca wojny nie płodzić więcej dzieci. Wy, esesmani, nie musicie mieć takich trosk i obaw, usunęła je następująca regulacja:

1. Opiekę prawną nad wszystkimi ślubnymi i nieślubnymi dziećmi dobrej krwi, których ojcowie zginęli na wojnie, przejmują w imieniu Reichsführera SS specjalni, wyznaczeni osobiście przeze mnie pełnomocnicy. Stajemy murem za tymi matkami i przejmujemy po ludzku wychowanie, a materialnie troskę o wzrastanie tych dzieci aż do ich pełnoletności, tak iż żadna matka ani wdowa nie będzie musiała cierpieć z powodu biedy.
2. O wszystkie spłodzone podczas wojny ślubne i nieślubne dzieci dbać będą Sztafety Ochronne, również o przyszłe matki i dzieci, jeśli znajdą się w kłopotach lub w ciężkim położeniu. Po wojnie, kiedy wrócą ojcowie, Sztafety Ochronne będą udzielać dodatkowej pomocy ekonomicznej na szeroką skalę na podstawowe umotywowanych wniosków poszczególnych osób.

Esesmani,
I Wy, matki tych oczekiwanych przez Niemcy dzieci,
pokażcie, że opierając się na wierze w Führera i woli wiecznego życia naszej krwi i narodu, równie dzielnie, jak potraficie walczyć i umierać za Niemcy, zechcecie także przekazywać życie dla Niemiec!

Reichsführer SS
[H. Himmler]

10 D. Schmitz-Köster, W imię rasy: dzieci dla Führera – mity i rzeczywistość, Warszawa 2000, s. 131.

11 Rozkaz Reichsführera SS Heinricha Himmlera z dnia 28 października 1938 roku, cyt. za D. Schmitz-Köster, W imię rasy: dzieci dla Führera – mity i rzeczywistość, Warszawa 2000, s. 43

W realizacji zawartych w rozkazie Himmlera postanowień największy udział miało mieć oczywiście *Lebensborn*, które na terenie Rzeszy posiadało przynajmniej trzynaście swoich ośrodków (dokładna liczba nie jest znana), podzielonych ze względu na pełnioną funkcję na zakłady położnicze, zakłady opieki nad dziećmi oraz zakłady mieszane. Były to kolejno:

Zakłady położnicze:
1. *Harz* w Wernigerode w pobliżu Halberstadt.
2. *Kurmark* w Klosterheide koło Berlina.
3. *Friesland* w pobliżu Bremy.
4. *Wienerwald* koło Pernitz.

Zakłady opieki nad dziećmi:
1. *Ansbach* w Bawarii.
2. *Franken 1* w rejonie lasu Frankońskiego.
3. *Franken 2* w rejonie lasu Frankońskiego.
4. *Sonnenwiese* koło Kohren-Sahlis.
5. *Alpenland* w Oberweis nad jeziorem Traunsee.
6. *Hochland* w Steinhöring koło Münden.

Zakłady mieszane:
1. *Pommern* w Bad Polzin.
2. *Schwarzland* w Nordach koło Zell am Harmersbach.
3. *Taunus* w Wiesbaden..

Każdy z domów posiadał wewnętrzny regulamin, określający dokładnie zasady przebywania w nim oraz wykaz odbywających się każdego dnia zajęć. Pierwszą i najważniejszą zasadą we wszystkich placówkach *Lebensborn* było zachowanie poczucia równości wśród przebywających w nich kobiet, np. poprzez używanie w czasie rozmów tylko i wyłącznie zwrotów grzecznościowych w formie pani. To co łączyło wszystkie kobiety, to również wspólnie jadane posiłki, o ściśle określonych porach, czy udział w prowadzonych przez pracowników ośrodków kursach z zakresu opieki nad dziećmi (pielęgnacja, gotowanie, wychowanie).

Co ciekawe, po urodzeniu dziecka, niekoniecznie musiało ono zostać przy swojej matce. Zdarzały się bowiem takie sytuacje kiedy to kierownicy ośrodków *Lebensborn* decydowali się zatrzymać noworodka ze względu na niski status materialny kobiety, a przez to obawę, że nie będzie ona w stanie odpowiednio go wychować (oczywiście, dotyczyło to głównie matek samotnych). W związku z tym, bardzo szybko stowarzyszenie zaczęło działać na polu pośrednictwa pracy. Aby nie oddzielać dzieci od matek pomagano im aktywnie poszukiwać zatrudnienia, zwracając uwagę na to, aby miejsce pracy nie było zbyt oddalone od domu. Jeśli jednak kobieta w ciągu dwóch lat po porodzie wciąż nie miała możliwości zabrania dziecka do siebie, *Lebensborn* rozpoczynał poszukiwania rodziców zastępczych. Decydowano się na tak radykalne kroki z dwóch względów. Po pierwsze dlatego, że z biegiem czasu w domach mieszkało coraz więcej dzieci, co z kolei prowadziło do przepełnienia. Po drugie natomiast, wedle założeń ideologów SS, dzieci wartościowe rasowo nie powinny być wychowywane w większych grupach, a w sposób całkowicie indywidualny.

Oprócz pośrednictwa pracy, *Lebensborn* zajmował się także wszelkimi kwestiami formalnymi związanymi z nowonarodzonymi obywatelami *Trzeciej Rzeszy*. Chodzi tu przede wszystkim o ich rejestrację oraz tworzenie i zatwierdzanie aktów urodzeń. Stowarzyszenie po raz kolejny rozwiązało wiszący nad nim problem, w bardzo prosty sposób, mianowicie tworząc w każdym ze swoich domów urząd stanu cywilnego! Jednakże prowadzenie akt noworodków było o tyle uciążliwe, że niektórzy rodzice zastrzegali sobie prawo do niepodawania w dokumentach swoich danych, w ten sposób dzieci, które chciały np. po wojnie odszukać swoich biologicznych rodziców, automatycznie były pozbawione takiej możliwości. Jednocześnie w stosunku do matek samotnych stosowano małą, urzędową sztuczkę, która pomagała obejść przepisy prawne związane z koniecznością rejestracji dzieci pochodzących tylko i wyłącznie ze związków małżeńskich. Otóż kobiety takie, częściowo podawały fałszywy stan cywilny, np. wdowa lub rozwódka, albo też swoje własne nazwisko, jako nazwisko ślubne.

Po zakończeniu wszystkich czynności związanych z przyjściem nowego dziecka na świat, główny lekarz wraz z siostrą przełożoną każdego z ośrodków mieli obowiązek przeprowadzić ostatni etap selekcji, mianowicie wypełnić specjalny kwestionariusz RF (skrót od *Reichsführer*). Kwestionariusz ten składał się z trzydziestu czterech pytań, za pomocą których starano się przedstawić np.: nastawienie światopoglądowe matki, jej zachowanie w trakcie ciąży i porodu czy stosunek do karmienia piersią. Po wypełnieniu takiego kwestionariusza, rzekomo przekazywano go bezpośrednio do Heinricha Himmlera. Dopiero po zapoznaniu się z odpowiedziami, Reichsführer miał osobiście decydować o tym, które dziecko uznać za stuprocentowo wartościowe.

Noworodek po przyjściu na świat musiał wziąć udział w uroczystej ceremonii nadania imienia.

Był to punkt kulminacyjny w życiu codziennym każdego z zakładów *Lebensborn*. Pod względem formalnym uroczystość ta przypominała nieco wypaczoną wersję chrztu chrześcijańskiego. Z reguły, jako miejsce do jej przeprowadzenia wybierano najbardziej reprezentacyjny fragment domu, holl lub główną salę. Pomieszczenie takie na czas ceremonii przyozdabiano obrazami Führera, sztandarami oraz kwiatami. Na całej długości pomieszczenia ustawiano krzesła, na których, licząc od przodu, najpierw zasiadały matki z już urodzonymi niemowlętami, potem inne pensjonariuszki, personel i goście. Całością uroczystości przewodził główny lekarz danego ośrodka. Wszystko zaczynało się od oficjalnego przemówienia o sensie i celu nadania imienia, co łączyło się zazwyczaj z wykładem na temat polityki ludnościowej. Dopiero po takim wstępie następowała właściwa część uroczystości. Dorothee Schmitz-Köster dokładnie opisuje jej prawdopodobny przebieg. Otóż, matka wychodziła z dzieckiem do przodu, obok niej stawał esesman, który zdecydował się objąć dane dziecko swoim osobistym patronatem, powiedzielibyśmy zapewne, że najpewniej pełniłby funkcję „ojca chrzestnego". *Potem ‚mistrz ceremonii' niczym kapłan zwracał się z trzema pytaniami do matki i patrona [...]*

- Niemiecka matko, czy jesteś gotowa wychować swoje dziecko w duchu światopoglądu narodowosocjalistycznego?

Matka potwierdza uściskiem ręki. Następnie heimleiter zwraca się do stojącego obok matki patrona SS:

- Kolego esesmanie, czy jesteś gotów użyczyć tej matce i jej dziecku osobistej opieki, gdyby znaleźli się w potrzebie i niebezpieczeństwie?

Uścisk ręki.

- Tak.

- Czy jesteś gotów czuwać stale nad wychowaniem dziecka w sensie idei rodowej naszych Sztafet Ochronnych?

Uścisk ręki. Tak. Heimleiter trzyma nad dzieckiem sztylet, po czym dotyka nim jego ciała i mówi:

- Niniejszym biorę cię w opiekę naszej wspólnoty rodowej i nadaję ci imię..... Noś to imię z honorem[12].

Równie ciekawe co kwestia nadawania dzieciom imion, może wydawać się odpowiedź na pytanie, dlaczego tak właściwie *Lebensborn* przybrał formę stowarzyszenia? Wiązało się to bezpośrednio z działającą od 1933 roku w Niemczech *Narodowosocjalistyczną Opieką Społeczną*[13]. To właśnie na jej barkach spoczywało zadanie opieki nad ciężarnymi matkami. Himmler obawiał się, że działalność *NSV* może przyćmić rolę SS w dziejowym zadaniu ulepszania „rasy panów", stąd też wpadł na pomysł utworzenia instytucji niezależnej od państwa w kwestii rozwiązań formalnych, która podlegałaby tylko i wyłącznie jego rozkazom. Poza tym, z prawnego punktu widzenia, dzięki temu, że *Lebensborn* funkcjonowało jako stowarzyszenie, miało prawo do posiadania nieruchomości i ziemi na własny użytek.

Niestety, jak to w życiu bywa, górnolotne założenia twórców *Lebensborn* o samowystarczalności i ogromnej liczbie „czystych rasowo" kobiet i mężczyzn w samych tylko Niemczech, bardzo szybko zweryfikowała rzeczywistość. Wraz z kolejnymi podbojami krajów sąsiadujących z Trzecią Rzeszą, zarząd stowarzyszenia doszedł do wniosku, że aby w szybki sposób wyrównać straty w stanach osobowych poszczególnych jednostek wojskowych i zapewnić sobie jeszcze większą przewagę liczebną nad przyszłymi wrogami należy drastycznie zwiększyć „produkcję" dzieci.

12 D. Schmitz-Köster, W imię rasy: dzieci dla Führera – mity i rzeczywistość, Warszawa 2000, s. 114-115.

13 Nationalsozialistiche Volkswohlfahrt - NSV.

Z racji tego, że niemieckie kobiety już dostatecznie mocno poświęcały się na rzecz budowania *Tysiącletniej Rzeszy* kierownictwo *Lebensborn* wpadło na genialny w swojej prostocie pomysł. Otóż od początku roku 1940 zaczęto wykorzystywać do tego procederu kobiety i mężczyzn z krajów okupowanych! Co prawda kłóciło się to dość mocno z teorią o niemieszaniu ze sobą krwi rasy aryjskiej z przedstawicielami, niższych ras (np. Słowian), ale o dziwo Heinrich Himmler zaakceptował powyższy pomysł. Do płodzenia dzieci na rzecz Rzeszy nie dopuszczano oczywiście wszystkich, podobnie jak w przypadku rodowitych Niemców, także i tu przymusowi „ochotnicy" z krajów okupowanych musieli spełnić szereg określonych warunków. Do weryfikacji „prawidłowego pochodzenia" oraz tego, czy poszczególni kandydaci i kandydatki spełniają wybitnie surowe kryteria rasowe i nadają się do „zniemczenia", *Lebensborn*, na wniosek Himmlera, powołał specjalne komisje lekarskie, które miały zająć się ich segregacją oraz selekcją. Lista cech fizycznych na jakie zwracali uwagę niemieccy lekarze podczas badań i wypełniania formularzy kontrolnych, była tak długa i szczegółowa, że warto byłoby w tym miejscu zacytować ją w całości:

Eksperci rasowi wyodrębnili następujące części i cechy ciała, istotne ich zdaniem dla ustalenia określonego typu: wzrost, budowę, postawę, długość kończyn dolnych, kształt głowy, potylicę, kształt twarzy, nozdrza, wysokość nosa, szerokość nosa, kości policzkowe, położenie oczu, szparę powiekową, układ fałd oczu, wargi, policzki, linię zarostu włosów, owłosienie ciała, kolor włosów, kolor oczu, kolor skóry. Każdą z tych części i cech dzielono na pięć odmian: np. bardzo wysoki, wysoki, średni, mały, bardzo mały lub: nie zaznaczony, słabo zaznaczony, zaznaczony, występujący, silnie występujący, lub też: cienki, umiarkowanie pełny, pełny, gruby, nabrzmiały. Jeśli chodzi o kolor oczu, umieszczono oczywiście na pierwszym miejscu niebieski, później szaro-niebieski, szaro-zielony, jasnobrązowy i na końcu ciemnobrązowy.

Formularz przewidywał opisanie chorób dziedzicznych, przypadłości dziedziczno-biologicznych oraz chorób zakaźnych. Uwzględniał też wysokość w postawie siedzącej i wagę, a nadto zawierał oznaczenie poszczególnych ras w skrótach: N, F, D, W, O, Ob, Va, Or, Aa, M, Ng oraz typ rasowy nie określony: plus i minus. [...] Do formularza, którego przedruk był zabroniony, należało dołączyć dwa zdjęcia: en face i z profilu. Badania odbywały się w dwóch etapach, tzn. głównym i końcowym. Typ określony np. w ostatecznym wyniku jako N-F-Ob, a więc mieszany typ nordycko-fallijsko-wschodnio-bałtycki, uważany był za nadający się do zniemczenia.[14].

Aby zwiększenie rozrodczości narodu niemieckiego na terytoriach okupowanych mogło przebiegać sprawnie, władze *Lebensboru* zdecydowały się na założenie swoich ośrodków bezpośrednio w niemal wszystkich państwach europejskich, będących pod kontrolą Rzeszy. W ten oto sposób agendy stowarzyszenia znalazły się w Polsce[15], Norwegii[16], Francji[17], Belgii[18], Luksemburgu[19] i ZSRR[20]. Co zrozumiałe, śmiałe plany Himmlera o łączeniu krwi rodowitych Niemców i np. Polek (lub Niemek i Polaków) od początku musiały zostać skazane na przynajmniej częściowe niepowodzenie. Ze względów etycznych rzadko kto dobrowolnie decydował się na współpracę (bardziej chyba pasowałoby w tym miejscu określenie: uregulowane prawnie gwałty) z *Lebensborn*, choć i takie przypadki się zdarzały, zdecydowanie częściej jednak zmuszano dwie osoby do rozmnażania się przy użyciu siły.

Raz jeszcze warto byłoby w tym miejscu zacytować Romana Hrabara, który dotarł do dokumentów relacjonujących działanie jednego z polskich ośrodków *Lebensborn*:

W Instytucie Historycznym im. Gen. Sikorskiego w Londynie znajdują się akta Ministerstwa Spraw Wewnętrznych, Wydziału Społecznego, obejmujące sprawozdania delegata Rządu o sytuacji na ziemiach polskich. W sprawozdaniu za okres od 1 listopada 1941 do 15 stycznia 1942 roku zawarty jest opis zakładu

14 R. Hrabar, Lebensborn, czyli źródło życia, Warszawa 1980, str. 68-69.

15 Według różnych źródeł w Polsce działało od 5 do 7 ośrodków Lebensborn. Były to kolejno: 1) Kraków, ul. Krupnicza 44; 2) Bydgoszcz; 3) zakład Markwald w nieznanej bliżej miejscowości, należący do oddziału krakowskiego; 4) Ostland-Heim w Otwocku koło Warszawy; 5) Westerwald koło Poznania; 6) Lebensborn-Siedlung-Heimstätte w Smoszowie koło Krotoszyna; 7) Helenów pod Łodzią.

16 Roman Hrabar podaje, że liczba zakładów norweskich wynosiła najprawdopodobniej 9. Miały być one usytuowane w skonfiskowanych na rzecz Lebensborn willach prywatnych i hotelach. Znajdowały się w miejscowościach: Geilo, Hurdal, Aas i Stalheim.

17 Francuski ośrodek Lebensborn znajdował się w Paryżu.

18 Ośrodek Ardennen w Liège.

19 Ośrodek Moselland w Luksemburgu.

20 Ośrodek w Bobrujsku.

w Helenowie pod Łodzią, zatytułowany „Zbrodnicze eksperymenty". Dokonane na gorąco spostrzeżenia stwierdziły następujący stan faktyczny:

Na wniosek „grupy naukowej" przy NSDAP w okręgu łódzkim – latem ub. roku utworzony został w okolicach Helenowa pod Łodzią eksperymentalny „obóz poprawy rasy nordyckiej", jako pierwsza tego typu placówka „na odzyskanych ziemiach wschodnich". W samej Rzeszy tego typu obozy istnieją pod inną nazwą i cieszą się wielkim poparciem władz lekarskich, szkolnych itp. Informowała o nich kilkakrotnie prasa polska, lecz wiadomości te, przyjęte za kaczkę dziennikarską, przeszły bez większego wrażenia. W roku 1939 było takich obozów w Niemczech około 10. Obecnie, prawdopodobnie, liczba ta uległa zwiększeniu.

Helenowski obóz poprawy rasy, jak wskazuje sama nazwa, ma na celu podniesienie nordyckiego typu rasowego do ideałów Gobineau i współczesnych „naukowych rasistów". W pierwszej fazie organizacji obozu przewieziono do niego kilkadziesiąt dziewcząt niemieckich w wieku 15 do 18 lat. Z kolei przystąpiono do urządzania boisk sportowych, pływalni, sal szkolnych, świetlicy i szeregu dwuosobowych domków campingowych na terenie obozu. Na jesieni, kiedy prace wstępne został zakończone, społeczeństwo polskie w Łódzkiem i Poznańskiem przeraziły masowe zaginięcia młodych chłopców i dziewcząt o wzorowej budowie fizycznej, niebieskich oczach itp. Część zaginionych po kilkunastu dniach powróciła do domów. Po reszcie na razie wszelki ślad zaginął; później przyszły od nich wiadomości z Helenowa, oczywiście drogą nielegalną.

Złapaną na ulicach czy w pociągach młodzież polską kierowano do Łodzi, gdzie poddawana była wszechstronnemu badaniu lekarskiemu. Przy stwierdzeniu jakichkolwiek chorób chronicznych i niedomóg fizycznych młodzież ta zwalniana była do domów. Resztę, po przyjęciu szeregu ochronnych szczepień i zabiegów lekarskich, kierowano do Helenowa, gdzie następował podział na grupy według wieku i płci. Po ukończeniu tych przedwstępnych czynności pensjonariusze i pensjonariuszki rozpoczęli swą gehennę, tak tragiczną, że wydaje się ona nieprawdopodobna.

We wrześniu każdy z domków na terenie obozu zamieszkany został przez młodocianą parę: Niemca i Polkę lub Polaka i Niemkę. Program dnia obozowego był następujący. O godzinie 6 pobudka, sprzątanie w domku, gimnastyka, mycie itp. O godz. 7 wspólne śniadanie pod gołym niebem lub, w razie niepogody, w świetlicy. Z kolei 2 godziny zajęć szkolnych, lekcje niemieckiego, fizyki, przyrody, matematyki. Od godz. 11 do 13 zajęcia sportowe: gry, pływanie, lekkoatletyka itp. O godz. 13 obiad, potem 2 godziny wypoczynku. Od 15 do 17 co drugi dzień na przemian zajęcia sportowe i lekcje. O godz. 17 podwieczorek, po czym wspólne grupowe wycieczki, marsze, a dla młodzieży męskiej ćwiczenie wojskowe z zakresu przysposobienia wojskowego. O godz. 20 kolacja, po czym gawędy obozowe przy ognisku lub w świetlicy. Dzień obozowy kończył się o godz. 22 gaszeniem świateł w domkach. Warto podkreślić doskonałe odżywianie w obozie: codziennie mięso, mleko, świeże owoce, duże ilości białego pieczywa i jarzyn. Tyle o zewnętrznej stronie obozu.

Przy stosunkowo dużej, mimo obszernego programu zajęć dziennych, swobodzie życia obozowego i jednakowym traktowaniu Niemców i Polaków jedynym obowiązkiem, od którego nie wolno było się uchylić, było utrzymywanie stosunków płciowych między mieszkańcami domków. Obowiązek ten był kontrolowany przez personel lekarski obozu, jakiekolwiek wykroczenie przeciw niemu karano najsurowiej. Na tle zmuszania dziewcząt polskich do obcowania płciowego z Niemcami zanotowano w obozie kilka prób samobójstw, niestety nieudanych. Aby zapobiec im w przyszłości, kierownictwo „ideowe" obozu zorganizowało cykl specjalnych pogadanek, propagujących obcowanie płciowe zamieszkującej obóz młodzieży i podnoszących znaczenie czystości rasy w życiu narodów... niemieckiego i polskiego. Obóz helenowski został ostatnio znacznie rozszerzony i zamieszkuje go obecnie ponad 500 dziewcząt i chłopców, w tym większość młodzieży polskiej. Skład osobowy obozu ulega stałym zmianom, pary u których stwierdzono poważny stan, wywożone są na stałe do Niemiec. Jaki będzie ich los po urodzeniu dziecka... łatwo przewidzieć. W najlepszym wypadku zatrudnione zostaną na roli lub w zakładach zbrojeniowych, w najgorszym – zwiększą kadry „kobiet dla armii". Chłopcy zapewne wrócą kiedyś do swych rodzin. Ślady psychiczne jednak, jakie pozostawi na nich „obóz poprawy rasy nordyckiej", nie dadzą się już zatrzeć. W latach bezprzykładnego barbarzyństwa, jakie raz jeszcze zademonstrował światu naród niemiecki, obóz helenowski pozostanie jednym z najtragiczniejszych i najwstrętniejszych degeneracji, zdziczenia i zbrodni[21].

21 R. Hrabar, Lebensborn, czyli źródło życia, Warszawa 1980, str. 126-128.

Ze względu na małą wydajność i ogólny brak chęci przedstawicieli krajów okupowanych do wzmacniania potęgi *Trzeciej Rzeszy*, naziści zostali zmuszeni do rozszerzenia zakresu swoich zbrodniczych działań o kolejny ich rodzaj. Tym razem ich wybór padł na dzieci już urodzone, począwszy od wcześniaków, na dwunastolatkach kończąc.

Pierwszą ich grabież *Lebensborn* zorganizował już w drugiej połowie 1942 roku. Wybór padł na grupę dwudziestu pięciu sierot pochodzących z Rumunii, które po przewiezieniu ich do Niemiec natychmiast zostały poddane szczegółowym badaniom rasowym. Po ich zakończeniu okazało się, że tylko część z nich nadaje się do całkowitego zniemczenia, z powodu posiadanych cech fizycznych. Te dzieci, które zostały odrzucone, w zależności od wieku, skazane zostały na roboty, umieszczenie w niemieckich rodzinach zastępczych lub sterylizację. Podobny los spotkał również liczne grupy małych Francuzów, Polaków i Jugosłowian.

Po pozytywnym przejściu testów, natychmiast uruchamiano specjalne procedury administracyjne, na mocy których zagrabionym dzieciom tworzono nową tożsamość. Głównym przejawem takiego działania była zamiana nazwisk. 17 września 1942 roku szef *Głównego Urzędu Rasy i Osadnictwa SS* – Ulrich Greifelt wydał specjalne zarządzenie w tej sprawie. Wedle przepisów i zawartych w nich zaleceń, polskie nazwiska należało dostosowywać do źródłosłowu i brzmienia nazwiska dotychczasowego. Najczęściej stosowanym zabiegiem było w tym wypadku nadawanie nazwisk składających się z czterech identycznych liter zarówno w wersji niemieckiej jak i polskiej, np. *Florecki – Flohr* lub też taka ich translacja, aby ich dosłowne znaczenie w obu wersjach językowych pozostało niezmienne, np.: *Czarny - Schwarz*. Ten etap germanizacji dzieci z krajów okupowanych kończył się powtórnym umieszczeniem ich w ośrodkach *Lebensborn*. Tam miały one oczekiwać na swoich niemieckich rodziców adopcyjnych (w pierwszej kolejności prawo do adopcji dzieci uznanych za „czyste rasowo" mieli członkowie SS, którzy swoich dzieci nie posiadali lub nie mogli ich posiadać z przyczyn naturalnych – niepłodność własna lub małżonki). Jeśli dzieci były dostatecznie duże, po wywiezieniu ich w głąb Rzeszy przybrani rodzice natychmiast posyłali je do *Niemieckich Szkół Ojczyźnianych*, aby w ten sposób jak najszybciej wykorzenić z nich świadomość obcego, nie-niemieckiego pochodzenia. Niestety ze względu na brak materiałów źródłowych, historycy nie są w stanie dziś ocenić jaka ilość noworodków i nieletnich pozostała ze swoimi przybranymi rodzicami w Niemczech po zakończeniu wojny, ale należy przypuszczać, że odsetek ten był dość znaczny.

Wątpliwa moralnie działalność *Lebensborn*, prowadzona zarówno podczas wojny, jak i przed jej wybuchem, znalazła swój ostateczny finał podczas ósmego procesu norymberskiego (tzw. *proces RuSHA*[22]), który miał miejsce między 20 października 1947, a 10 marca 1948 roku. Finał, który najdelikatniej mówiąc, można uznać za kontrowersyjny. Członkowie zarządu Lebensborn oskarżeni zostali o trzy rodzaje przestępstw: 1) zbrodnie przeciwko ludzkości, 2) zbrodnie wojenne, 3) przynależność do organizacji przestępczej[23]. Składowi sędziowskiemu Amerykańskiego Trybunału Wojskowego, który rozpatrywał sprawę stowarzyszenia, przewodniczył sędzia Sądu Najwyższego stanu Georgia – Lee B. Wyatt. Na mocy wydanego przez niego wyroku (30 marca 1948 roku) członkowie zarządu *Lebensborn* zostali skazani na przerażająco wręcz niskie kary więzienia. Max Sollmann: 2 lata i 8 miesięcy; Gregor Ebner: 2 lata i 8 miesięcy; Günther Tesch: 2 lata i 10 miesięcy, natomiast Inge Viermetz została całkowicie oczyszczona ze wszystkich stawianych jej zarzutów. Wyrok uzasadniono małą ilością ocalonych dowodów, świadczących o właściwej działalności Lebensborn oraz faktem, że w zamierzeniu twórców miała to być instytucja doboroczynno-społeczna... W postanowieniu sędziego Lee Wyatta nie byłoby może tyle kontrowersji gdyby nie to, że na poczet kary, wymienionej powyżej trójce mężczyzn ze ścisłego kierownictwa Lebensborn zaliczono czas

22 Rasse und Siedlungshauptamt der SS – pol. Główny Urząd Rasy i Osadnictwa SS.

23 Zarzutem tym nie została objęta Inge Viermetz.

spędzony w więzieniu, bezpośrednio po zakończeniu działań wojennych, co ostatecznie zaskutkowało tym, że zostali zwolnieni z obowiązku odbywania kary, tuż po procesie[24]...

W ciągu niecałych dziesięciu lat istnienia *Lebensborn* (1935-1945), we wszystkich ośrodkach tej instytucji, położonych zarówno w Rzeszy jak i poza nią, urodziło się ok. dwadzieścia tysięcy dzieci[25], z czego w Niemczech ok. osiem tysięcy, w Norwegii natomiast ok. jedenaście tysięcy. Mając na względzie długi i niezwykle szczegółowy proces selekcji i segregacji potencjalnych rodziców o idealnie aryjskim profilu, zarówno fizycznym jak i psychicznym, liczba ta wydaje się być niewiarygodnie wręcz mała. Jak pokazał czas, urzeczywistnienie szalonej idei Heinricha Himmlera o stworzeniu nowego pokolenia wzorcowych nadludzi przerosło siły, nawet tak fanatycznego państwa jakim bez wątpienia była *Trzecia Rzesza*. Niebagatelną, choć raczej niezbyt świadomą rolę w pokrzyżowaniu planów Reichsführera odegrali Alianci. Kto wie jak zakończyłaby się dziejowa misja *Lebensborn*, gdyby nie sromotna porażka Niemiec w II wojnie światowej? Zwycięstwo państw zachodnich paradoksalnie sprawiło, że dzieci spłodzone „przy pomocy" stowarzyszenia, z przyszłych, potencjalnych wodzów Rzeszy wychowanych w duchu SS, stały się jego ofiarami, żywym dowodem na to, jak bardzo propagandowe hasła narodowego socjalizmu potrafiły wypaczyć ludzki umysł i doprowadzić pojmowanie rodzicielstwa do absurdu.

Piotr Bąkowski

Wszystkie zdjęcia wykorzystane w tekście pochodzą ze strony http://pl.wikipedia.org/wiki/Lebensborn**.**

24 Max Sollmann przebywał w więzieniu od 6 lipca 1945 do 10 marca 1948; Gregor Ebner od 5 lipca 1945 do 10 marca 1948, a Günther Tesch od 13 maja 1945 do 10 marca 1948.

25 Niektórzy historycy podają, że mogło ich być nawet czterdzieści tysięcy. Niestety, brak źródeł archiwalnych uniemożliwia precyzyjne oszacowanie liczby.

Mnogość wyborów w grach książkowych

Wyobraź sobie następującą sytuację: błąkasz się od jakiegoś czasu po obcym mieście, z grubsza tylko wiedząc, w którą stronę powinieneś iść. Podczas swojej wędrówki musisz podejmować liczne decyzje. Skręcić w prawo czy w lewo? Spytać o drogę mijanego właśnie przechodnia, a może jakiegoś kioskarza? Gry książkowe, jak każda, nawet najbardziej fantastyczna, fikcja są pewnym odbiciem rzeczywistości. W paragrafowym świecie czytelnik często natrafia na podobne do powyższego dylematy. Dylematy, które my musimy wymyślić i opisać.

W teorii sprawa wydaje się dość prosta, należy stworzyć dużo wyborów, które w odmienny sposób kształtują dalszy rozwój fabuły. Oczywiście ilość z reguły nie idzie w parze z jakością, ale czy równie wysoka ilość i jakość stanowi dobre rozwiązanie? Moim zdaniem, nie. Gracz zbyt często stawiany przed wyborem kilku ścieżek może poczuć się nieco przytłoczony. Wybierając z, powiedzmy, sześciu ścieżek będzie mógł uznać, że jedna z pozostałych pięciu jest tą „właściwą". Mnogość wyborów nie zawsze jest tożsama z większą satysfakcją gracza, a nam przysparza dodatkowej pracy. Dobrym rozwiązaniem jest trzymanie się klasycznej, a przy okazji sprawdzonej (również w branży gier komputerowych) metody kontrastów. Dajmy więc czytelnikowi wybór pomiędzy - w dużym uproszczeniu - „dobrze", „źle" i „neutralnie". Na zaczepkę pijanego opryszka możemy więc zareagować ucieczką, walką albo zignorowaniem go. Oczywiście opcje takie jak „zażartuj", „zaproponuj kieliszka", „zwab w pułapkę" etc. dodają rozgrywce smaku i niekiedy są potrzebne, ale wszystko z umiarem. Precyzując i ograniczając wybory dane graczowi, pozwalamy mu z dużą dozą prawdopodobieństwa przewidzieć reakcję otoczenia. Daje mu to komfort psychiczny, a co za tym idzie przyjemność z rozgrywki. Zbytnia komplikacja może przypominać przytoczoną na początku sytuację zagubienia w obcym mieście. Czujemy się pewniej, co jakiś czas skręcając gdzieś z szerokich ulic, niż plącząc się wśród niezliczonych uliczek i zaułków. Ta sama zasada odnosi się do projektów, w których autor pragnie stworzyć jak największy, otwarty świat. O ile na terenach wiejskich i dzikich pole do popisu jest ograniczone jedynie wyobraźnią twórcy, o tyle w przypadku miast sprawa ma się inaczej.

Wątpliwe jest to, że gracz będzie zadowolony możliwością wędrowania po wielkim mieście, skoro interesujące go punkty będą oddzielone o dziesiątki paragrafów. W konstrukcji planów miast polecam wzorować się na już istniejących modelach zagospodarowania terenu miejskiego, szczególnie tych z doby renesansu. Przejrzystość i logika ich konstrukcji jest naprawdę inspirująca. Nie można dopuścić do sytuacji, kiedy gracz, chcąc kupić, na przykład nową tarczę, miecz, trochę żywności i zaciągnąć języka będzie musiał tracić mnóstwo czasu na wędrówki, nawet po najbardziej urokliwych uliczkach. Zazwyczaj punkty usługowe są skumulowane w centrum miasta albo w konkretnych dzielnicach. Choćby piekarnie. Na jednej ulicy może być ich kilka, a na obrzeżach nie spotkamy ani jednej. To logiczne, gdyż mimo licznej konkurencji, w okolicy przewija się też więcej potencjalnych klientów. Ciekawym, chociaż pracochłonnym, rozwiązaniem jest stworzenie mapy miasta. Wtedy każdą ulicę, punkt usługowy, etc. należy oznaczyć numerem odpowiadającego jej paragrafu. W przypadku otwartego świata nie można też zapominać o celowości, bo zwiedzanie dla samego zwiedzania i podziwiania kunsztownych opisów potrafi bardzo szybko znużyć nawet najbardziej wytrwałego czytelnika.

Na koniec chciałbym wspomnieć o jeszcze jednej zasadzie pomocnej przy tworzeniu potencjalnych wyborów. To własne doświadczenie. Warto samemu postawić się w sytuacji, w której stawiamy gracza i prócz możliwości, jaką sami chętni byśmy wybrali, wstawić zupełnie inną. A jeśli węzeł fabularny jest naprawdę istotny, można też spytać kogoś znajomego o to, jaką decyzję by powziął. Najważniejsze jest to, żebyśmy tworząc fikcję, nie zapominali o odwzorowaniu w niej praw rzeczywistego świata. Nieważne, czy będzie to świat spod znaku fantasy/science fiction, groteska, horror, czy nawet romans. Ludzka psychika opiera się na pewnych stałych, niezależnych od epoki prawidłach. Mam nadzieję, że mój krótki artykuł okaże się pomocny przy pisaniu Waszych projektów i tradycyjnie zachęcam Was do ich tworzenia oraz wysyłania na adres naszej redakcji.

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Wywiad z Maciejem Reputakowskim, twórcą gry „1812: Serce Zimy”

***1812: Serce Zimy* jest owocem konkursu zorganizowanego przez TP SA na scenariusz gry RPG. Zaskakujący jest jednak fakt, że wygrał go Rafał “Ninetongues” Sadowski, a wy zajęliście drugie miejsce. Mimo to wasz projekt został ostatecznie zrealizowany. Jak do tego doszło?**

Nasz (mojej żony Magdaleny i mój) scenariusz wybrano do realizacji, bo bardziej pasował do tego, co chcieli zrobić organizatorzy konkursu. Projekt Rafała przypomniał grę cRPG. Z tego co wiem, był nastawiony na niezwykle rozbudowany świat, masę postaci, przedmiotów itp. My od razu wymyśliliśmy fabułę, którą łatwiej było przerobić na interaktywny audiobook, rodzaj gry paragrafowej ze sporą ilością opcji wyboru. Łatwiej zrobić audiogrę w tym stylu, niż gigantyczny projekt cRPG.

Rozumiem, że od początku organizatorzy konkursu chcieli zrobić audiogrę, tak?

Tak, tak. To było dla nas największe zaskoczenie. Przyszło około 140 prac – organizatorzy wybrali osiem do finału. Przyjechaliśmy do Warszawy i czekała na nas prezentacja, podczas której każdy z nas musiał bronić swojego scenariusza. Po niej ogłoszono zwycięzców i przyznano nagrody. Wśród uczestników był np. Jacek Komuda, ekipa ze Studia Sarmatia, zebrali się całkiem fajni ludzie. Jak tylko rozdali nagrody, to nas, laureatów, wzięli do pokoju obok. Powiedzieli, że to nie będzie klasyczna gra komputerowa, tylko mają pomysł na audiogrę. Przez 2-3 lata musieliśmy ten fakt trzymać w tajemnicy – właśnie dlatego po ogłoszeniu wyników o konkursie zrobiło się tak cicho.

Pomysł audiogry bardzo pozytywnie mnie zaskoczył: pierwszy raz widzę tego typu produkt w Polsce. Interaktywne audiobooki pojawiały się już na świecie, ale nie jestem przekonany, jaka była ich forma.

Ja też nie robiłem gigantycznego researchu, ale o ile wiem, to audiogry zrobionej z takim rozmachem nie ma na 99%. Głowy za to nie dam, ale nie słyszałem o interaktywnym audiobooku zrobionym z takim budżetem - ponad 30 aktorów z najwyższej półki, w tym takich, którzy dubbingują kreskówki i gry komputerowe. Wiem, że gry słuchowe istnieją i są różne, choć nie mam wielkiego ograniа w nich. Niedawno, kiedy zaczęły się pojawiać przecieki, że nasz projekt jest skończony i pojawiło się demo, zaczęli się odzywać się do nas niewidomi i niedowidzący. Okazało się, że są wśród nich całe społeczności graczy i z tego co się orientujemy, wśród nich oczekiwania są największe. To najbardziej ucieszyło nas wszystkich. To, że gra nie będzie się wszystkim podobać, było jasne, natomiast największym plusem jest fakt, że gra dotarła do tych ludzi i odzew z ich strony jest pozytywny.

To świetna akcja społeczna! Muszę przyznać, że o ile słyszałem o zagranicznych audiobookach interaktywnych, to w Polsce nie spotkałem żadnej tego typu gry, a już z pewnością żadnych wysokobudżetowych. Wyrazy uznania z naszej strony. Z tego co słyszałem na początku był pomysł, żeby to była tylko i wyłącznie gra dźwiękowa, zupełnie bez pisanych tekstów i jakichkolwiek grafik.

Może i był taki pomysł. Natomiast nie jest to zbyt funkcjonalne, a nie sądzę, by ktokolwiek na aktualnym rozwiązaniu tracił. Po pierwsze, jeśli jesteś osobą niewidomą, to tekstu nie widzisz. Wszystko co jest istotne w tej grze, nie wymaga patrzenia na ekran. Jedyne elementy graficzne jakie są (teksty, mapa, ikony), są dodatkiem. To estetyczny element, jak mapa, która może dać radość komuś z widoku, jak pokonuje trasę w głąb Rosji i pomoże mniej obeznanym w geografii graczom zrozumieć,

gdzie się rozgrywa akcja. Jarek Beksa (pomysłodawca i producent) na pokazach gry nie spogląda nawet na ekran, tylko patrzy w stronę publiczności i płynnie gra. Natomiast jeżeli ktoś czyta szybciej niż lektorzy, może przeskoczyć czytany opis lub dialog. Można czytać, patrząc w monitor, jeśli ktoś jednak chce się cieszyć produkcją w pełni, może słuchać akcji z zamkniętymi oczami. Naszą ideą było umożliwienie graczowi rozgrywkę w autobusie, samochodzie - choć może akurat z tym trzeba uważać (*śmiech*). Sam fakt, że mamy tu do czynienia z audiobookiem miał być rozwiązaniem nie tylko skierowanym do niewidomych, ale też dla wszystkich, którzy chcieliby zagrać w tramwaju, na spacerze, idąc przez miasto etc. - coś co w przypadku innych gier jest trudne, jeśli nie niemożliwe.

Czy mógłbyś zdradzić, jak wyglądał proces tworzenia scenariusza do *Serca Zimy*? Skąd pomysł osadzenia realiów w czasach napoleońskich?

Naszym głównym celem było wygranie konkursu. Wiesz, sami od dawna zajmujemy się grami fabularnymi. Gramy, prowadzimy, organizujemy konkursy, konwenty itd. - to zawsze była nasza wielka pasja. Zrobiliśmy burzę mózgów. Chcieliśmy stworzyć coś, co będzie chwytliwe, ale też inne - stwierdziliśmy, że skoro wszyscy uczestnicy konkursu wzięli się za robienie gier cRPG, to albo stworzą fantasy nakierowane na rozwijanie bohatera, albo jakiś postapokaliptyczny projekt (trafiliśmy) - to są modne tematy gier. Mieliśmy pomysł na coś podobnego do *Serca Zimy*, ale w trochę innym kontekście.
O realiach historycznych zdecydowały dwa aspekty. Po pierwsze, jesteśmy polonistami, więc chcieliśmy, żeby to było dzieło literackie, nawiązujące do romantyzmu. Po drugie, organizatorem konkursu była TP SA... Chcieliśmy wygrać, szukaliśmy jakichś kluczy, które by nam to umożliwiły. TP SA jest firmą polską, więc szukaliśmy tematów związanych z Polską, wiedzieliśmy też, że nowym właścicielem TP SA jest firma francuska, więc zaczęliśmy iść w tę stronę. Inwazja napoleońska wydała się idealnym tematem. Swoją drogą *Serce Zimy* było prezentowane we Francji, czytane przez francuskich aktorów. Co dalej z tym będzie – nie wiem.

Wow. Niesamowite, że potrafiliście tak wyłapać motywy, które mogły zaplusować.

My też robiliśmy konkursy, wiemy, jakie nieoficjalne zasady się nimi rządzą. Chcesz wygrać konkurs, musisz grać pod jego wygraną.
Tego może w demie jeszcze bardzo nie widać, ale w pierwszym akcie gry zaczynają się motywy magiczne – to jest też coś, co nas personalnie kręci. Stwierdziliśmy, że poza twardym realizmem literackim, chcemy dodać motywy nadnaturalne, bo bardzo nam pasują do historii. Magda dobrze się na nich zna, to jej konik, i jakoś to połączyliśmy. Reszta to kwestia researchu, musiałem się jeszcze trochę nauczyć. Nie znałem się wybitnie na epoce napoleońskiej. Przeczytałem pewną ilość historycznych pozycji, kupiłem książkę o walce szablą, poznawałem tajniki fechtunku itp.

W kwestii researchu, znalazłem w fabule pewien błąd. Napisałem też o tym do Jarosława Beksy z pytaniem, czy jest możliwość zmiany tego szczegółu, ale okazało się to problemem. Mianowicie, bohater już w wersji demo bierze szablę – pochodzącą jeszcze z czasów Powstania Kościuszkowskiego. Na niej widnieje napis *za wolność naszą i waszą*. Zastanawiam się, czy jest to specjalny zabieg, czy błąd merytoryczny. To hasło rzeczywiście pojawia się w historii Polski, ale dopiero od okresu Powstania Listopadowego.

Pisałem grę dawno, scenariusz powstawał około dwa lata temu. Pamiętam, że Rafał Sadowski też się o to pytał i szczerze mówiąc, ja w którejś z książek znalazłem to określenie jako używane wcześniej. Wiesz, nie udowodnię ekspertowi, że tego typu hasło istniało w świadomości Polaków przed Powstaniem Listopadowym – jeśli ktoś ma rację, twierdząc, że było inaczej, nie będę się upierał. Gdyby się jeszcze okazało, że w grze bohater używałby także broni, która pojawiła się tak naprawdę, powiedzmy, w 1814 roku, to... OK. Rozumiem, że komuś to może przeszkadzać, ale kwestia spójności historycznej nie jest dla mnie najważniejsza. Istotniejsze, żeby gra była fajna, żeby fajna była fabuła, coś się ciekawego działo. Natomiast tak, z punktu widzenia historycznego może to być błąd i jestem w stanie przyznać, że popełniłem błąd merytoryczny. Jestem przygotowany na krytykę, natomiast to hasło dobrze pasowało i jeśli nawet było to niepoprawne i miałbym możliwość poprawienia się – nie zrobiłbym tego, i tak użyłbym tego hasła, nawet łamiąc logikę. Dla mnie o wiele ważniejszy jest efekt.

Jeśli chodzi o warstwę literacką, to dla mnie bezdyskusyjnie JEST to dzieło literackie.

Nie ma co ukrywać. Nie mówię, że dzieło literackie wybitnie wysokich lotów, ale tak, pisaliśmy to jak książkę.

Wiem, że zajmujecie się grami fabularnymi - obecnie jesteś redaktorem naczelnym portalu polter.pl - natomiast czy robiliście już kiedyś gry książkowe?

Nie.

Czyli to jest wasza pierwsza gra paragrafowa?

Tak. No oczywiście grałem trochę w paragrafówki w przeszłości. *Wehikuł Czasu*, *Wojownik Autostrady*, *Dreszcz* - w to, co było dostępne w Polsce. Wiem, że w sieci ciągle one powstawały i powstają.

Nie wiem, czy kojarzysz, ale istniał kiedyś polski podręcznik do gry fabularnej *Romantyczność* autorstwa Pawła Marcisza...

Niestety, jest mi zupełnie obcy. Tak samo, jak przed pisaniem scenariusza nie czytałem *Lodu* Jacka Dukaja.

Ze wstydem przyznaję, że ja również.

Obecnie czytam. Co ciekawe wiele osób mówi: *Serce Zimy* jest trochę jak *Lód*. To miły komplement, bo dzieło Dukaja to dla mnie mistrzostwo świata, ale nawet epoka u nas jest inna – różnica stu lat. Rozumiem, że komuś może się to kojarzyć – jest Rosja dużo mrozu, zima itd., ale to w ogóle inna bajka.

Co sądzisz o zjawisku, które niektórzy internetowi obserwatorzy nazywają *renesansem paragrafówek* lub *modą na gamebooki*.

Zauważyłem, że coś się dzieje do dłuższego czasu z grami książkowymi, czego objawem jest m. in. ukazywanie się waszego pisma, to że wyd. Copernicus wydało kilka pozycji. Nasza gra moim zdaniem przypomina trochę paragrafówkę, ale w niektórych kwestiach to inna bajka. Takie jest moje wrażenie. Po pierwsze – większy rozmach, udźwiękowienie, zatrudnienie aktorów. Po drugie – rzeczy, których moim zdaniem w paragrafówkach nie da się rozwiązać. Sam rodzaj „mechaniki" w grze jest inny. Nie jestem ekspertem, popraw mnie jeśli się mylę, ale wydaje mi się, że pewnych kwestii bez komputera nie da się rozwiązać tak łatwo. Przykładowo w pewnym momencie rozgrywki pojawia się gra w zagadki. W programie jest bodaj 25 zagadek, trzeba odgadnąć trzy z nich i one są losowo wybierane. Tego chyba nie da się rozwiązać za pomocą klasycznie drukowanej gry książkowej – chociaż pomysłowość ludzka jest ogromna[1]. Tak czy siak program jest bardzo wygodnym rozwiązaniem. Podobnie użycie przedmiotu w trakcie gry. W grach paragrafowych musi się pojawić informacja o jego możliwym zastosowaniu w danym paragrafie, natomiast w *Sercu Zimy* jest plecak i masz ekwipunek, dzięki czemu możesz w każdym momencie spróbować użyć przedmiotu, choć nie zawsze ma to sens.

Nie ulega wątpliwości, że wasz projekt zrobiono z wielkim rozmachem.

Dowiedzieliśmy się, że komputerowa gra *Wiedźmin* miała siedemnaście tysięcy linii dialogowych; my mieliśmy około dwunastu tysięcy. Ilość tekstu jest na poziomie pierwszej części *Wiedźmina,* ponad trzysta stron. Praca była ogromna, niezbędny był cały, profesjonalny zespół ludzi. Dodam też, że pewną część opisów stworzył Rafał Sadowski.

Jestem pod wrażeniem – niezmiennym od kiedy włączyłem wersję demonstracyjną. Dzięki za rozmowę, a także za coś ważniejszego. Za to, że przyczyniliście się do podniesienia poprzeczki literaturze interaktywnej w Polsce, za wspaniały produkt i za godziny rozgrywki dla nas i naszych czytelników.

Również dziękuję.

wywiad przeprowadził Mikołaj Kołyszko

1 Rzeczywiście istnieje rozwiązanie losowego przechodzenia do pewnych przygód, podobne do tu wymienionego, które zostało zastosowane m. in. w drugiej części *Samotnego Wilka*. - przyp. M. K.

Jak firma Anturu chciała robić rewolucję

Drodzy Czytelnicy, z okazji pierwszej rocznicy istnienia naszego pisma wzięło nas trochę na wspomnienia i postanowiliśmy zaprezentować Wam burzliwą i pełną zaskakujących zwrotów akcji historię, która zdarzyła się naprawdę, a która w pewnym sensie legła u podstaw stworzenia Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru. Jest to o tyle ważna opowieść, iż opisana w niej firma oraz człowiek istnieją naprawdę i niewykluczone, że ktoś może mieć (nie) przyjemność się z nimi spotkać. Potraktujcie zatem opisane niżej wydarzenia jako ostrzeżenie oraz możliwość pobrania nauki na cudzych, a nie własnych, błędach.

Na początku wiosny 2009 roku na forum poświęconym grom książkowym odezwała się stosunkowo nowa postać - pan Andrzej S. reprezentujący firmę Anturu. Roztoczył świetlaną wizję rozwoju uwielbianego przez nas gatunku literackiego, który miał zakwitnąć wsparty jego kapitałem i świetlanym przywództwem. Dawał nadzieję ludziom poświęcającym wówczas sporą część swojego życia pasji, która nie odpowiadała równie chętnie, na przykład oferując jakiekolwiek korzyści materialne. Choć na dobrą sprawę nie żądali tego, wydając często majątek na rzadkie pozycje i publikując własne dzieła za darmo w sieci – można by rzec, że ich miłość była bezwarunkowa.

Ja nie należałem bezpośrednio do tej grupy. Zawitałem do niej zachęcony przez Beniamina, początkowo tylko po to, żeby poznać kolejną grupkę ludzi doceniających moje *Tajemne Oblicze Świata* (doświadczenie tym bardziej miłe, że *TOŚ* napisałem dla moich przyjaciół, a do sieci wrzuciłem je myśląc „a co mi tam…"). Zawsze pisałem dla przyjemności, robiłem to często, czasem przynosiło to poklask, innym razem druzgocącą krytykę, ale nie zatrzymywało to mojej chęci tworzenia. Już od pewnego czasu szukałem sposobu, który umożliwiłby mi pozyskiwanie środków do życia z pisania. W międzyczasie podpisałem umowę z innym wydawnictwem,[1] ale ta obiecywała pieniądze dopiero z zysków planowanej książki. Otarłem się też nawet o praktyki w portalu lifestyle'owym, gdzie doradzałem kobietom, co mają zrobić, by osiągnąć orgazm i opisywałem *klatę Olejniczaka*, dawnej gwiazdy SLD. Chyba nie dziwi fakt, że chciałem się wyrwać. Więc choć należałem do forum *paragrafowegranie* wcześniej, to dopiero po informacji o poście pana Andrzeja, zacząłem pojawiać się na nim częściej.

Gdy zajrzałem na forum wiosną 2009, praca wrzała na całego. Firma Anturu zmotywowała pisarzy i fanów do tłumaczenia światowego bestsellera, pierwszego tomu *Samotnego Wilka*. Ludzie pracowali zupełnie za darmo, tłumacząc całą książkę. Obietnica była jedna: *Samotny Wilk* zostanie wydany w naszym kraju, w naszym ojczystym języku.[2] To było coś, uwierzyłem, że Andrzej ma potencjał i że będzie w stanie zainwestować w reanimację rynku gamebooków.

Jedno jest pewne - chcę zapoczątkować całą serię wydawniczą gier książkowych pod roboczym tytułem "Tanie Granie". (…) *Wstępnie marzy mi się seria niedrogich paragrafówek, na papierze niekoniecznie super klasy, z czarno-białymi ilustracjami (i być może kolorową okładką), z ceną detaliczną na poziomie 9,99 zł.* (…) *Ponadto, błąka mi się czasem w głowie pomysł na wypuszczanie paragrafówek poza wersją drukowaną od razu także w wersji na komórkę i może jeszcze w wersji komputerowej* - pisał na forum. Wkrótce zaczął się przygotowywać do zaprezentowania swojej firmy i swoich idei szerszemu gronu odbiorców – na ogólnopolskim konwencie miłośników fantastyki *Avangarda 2009*.

---

1 Nie miałem w tym okresie szczęścia do wydawnictw. Jeden z ważnych dystrybutorów, którego pozyskałem, nakrył tę oficynę wydawniczą na oszustwie i zerwał współpracę. Właścicielki wyparły się tego i prawie mnie przekonały do swoich racji… dopóki sam ich nie przyłapałem na podobnym procederze. Nie wiem, czy kiedykolwiek oszukały mnie finansowo (tłumaczyły się błędem systemu), choć pewne poszlaki na to wskazują. Faktem jest, że choć nie na czas, to jednak płaciły jakiś procent z zysków (szczególnie po kilku mailach, w których groziłem procesem). Poza tym oszpeciły jedną z moich książek tragiczną okładką (czwarty żenujący projekt zaakceptowałem, potrzebowałem na gwałt pieniędzy na życie), redakcja pomnożyła - i tak wówczas liczne (przyznaję z pokorą) - błędy językowe… Nie byłem bardzo zaskoczony, gdy okazało się, że jedna z byłych współwłaścicielek tej nieistniejącej już oficyny wydawniczej, zasłynęła ostatnio książką *Pozytywny egoista*. Czy ta osoba jest pozytywna - mam wątpliwości, ale określając się mianem egoisty z pewnością jest bliska prawdy.

2 I został wydany – ale nie przez Anturu. Wrócimy do tego wątku później.

Byliśmy podekscytowani tym bardziej, że, jak nas poinformował Andrzej, będzie to pierwszy konwent, w którego programie będzie mowa o paragrafówkach[3]. Wierzyliśmy, że właśnie tworzymy historię, że wspieramy człowieka, który wyniesie nasz ukochany gatunek na piedestał. Boże... Byliśmy jak nastoletnia dziewica na koncercie *The Doors*, która myślała, że spotkanie z Jimem Morrisonem po koncercie dla wybranych fanów, oznacza wieczór poświęcony intelektualnej rozmowie na temat pokoju na świecie i wojny w Wietnamie!

Andrzej poprosił, żeby każdy zadeklarował, co jest w stanie przygotować na konwent. Odezwałem się i zadeklarowałem... napisanie kolejnej książki. Kontynuację poprzedniej, *Tajemne Oblicze Świata II. Piekielny Szyfr*, projekt znacznie bardziej rozbudowany. Uznałem, bardzo narcystycznie, że skoro tak bardzo podobała się wcześniejsza część (dostałem około setkę maili z prośbą o kontynuację), to niech nagrodą w konkursie konwentowym będzie *Piekielny Szyfr*. Co jak co, ale postanowiłem dać z siebie dużo – tym bardziej, że pierwsza część zebrała pozytywne opinie, a napisanie książki nie jest prostą rzeczą. Oprócz tego razem z Beniaminem postanowiliśmy zrzucić się na ok. 100 płyt, na które nagraliśmy darmowe gamebooki w celu rozdania ich konwentowiczom i podjęliśmy się przeprowadzenia kilku punktów programu (w tym warsztatów pisania gamebooków), inne pozostawiając Andrzejowi.

Nasz program na konwencie miał otworzyć on we własnej osobie. Przed pierwszym dniem imprezy zatrzymaliśmy się u niego. Przyznam, że zdziwiłem się, kiedy oświadczył, że w nocy przed prelekcją musi pracować przed komputerem, bo przygotowuje referat do odczytu... Nasze warsztaty mieliśmy z Benem przygotowane dużo, dużo wcześniej, nawet przez myśl nam nie przyszło, że coś, w co pokładamy tyle nadziei, moglibyśmy przygotować na poczekaniu. Nędza jaką zgotował Andrzej zdumiała nas niczym masowe bankructwa banków ekonomistów. Od spóźnienia, które zaserwował, po referat odczytany z namiętnością czytanki wykutej na blachę przez pierwszoklasistę, unikanie kontaktu wzrokowego z publicznością po... ignorowanie pytań i uwag publiki! Do grudnia 2010 roku byłem przekonany, że tekst tego referatu przynajmniej sam napisał (w końcu ślęczał całą noc przed komputerem). Niestety, brzmiał on słowo w słowo jak artykuł *Historia gamebooków*[4] autorstwa Arthila, który poinformował mnie rok później, że na ok. tydzień przed warszawskim konwentem wysłał go Andrzejowi, żeby ten mógł go opublikować na swoim portalu, czego nigdy nie zrobił...

Mimo wszystko konwentu nie możemy uznać za nieudany. Na naszych warsztatach sala była pełna, a i po ich skończeniu mieliśmy okazję jeszcze dłuższy czas dyskutować z zainteresowanymi tematem konwentowiczami. Mamy też nadzieję, że płyty z darmowymi gamebookami przyniosły radość nowym posiadaczom. Między prelekcjami Andrzej organizował inne atrakcje, jak np. zawody w siłowaniu się na rękę w stołówce (przegrał ze wszystkimi), zaś jego bardzo miły przyjaciel proponował nam zdrowie aż po grób i zbicie majątku na napojach ziołowych (kosztujących tylko stokilkanaście złotych) dzięki piramidzie biznesowej...

Ustaliłem z Andrzejem, że zacznę sprzedawać swoją książkę w postaci bindowanej broszurki, zanim on nie skonsoliduje swojego wydawnictwa i nie będzie w stanie sprzedawać mojej książki... jako e-booka. Ten sam układ zaproponował „po przyjacielsku" Beniaminowi z jego *Szklaną Twarzą*.

Tajemne Oblicze Świata II. Piekielny Szyfr cieszyło się całkiem dużym zainteresowaniem. Tak dużym, że dzięki niemu przez miesiąc mogłem całkowicie beztrosko upajać się wakacjami.

W międzyczasie Andrzej ponoć rozwijał wydawnictwo, ale miał opóźnienie w pewnym zleceniu na artykuły. Poprosił więc mnie i Bena o przyjacielską usługę. Chciał, żebyśmy oddali mu nasze artykuły dotyczące wskazanych tematów, które pisaliśmy do szuflady, albo napisali - najlepiej kilkadziesiąt - nowych. Napisaliśmy kilkanaście i pomogliśmy zredagować inne, bez wynagrodzenia. W okolicach sierpnia Andrzej poprosił mnie o przesłanie dwóch egzemplarzy moich książek, koniecznie drukowanych, ponieważ jedną zatrzyma w archiwach, a drugą musi zanieść jako egzemplarz obowiązkowy do Biblioteki Narodowej. Poprosił też - to nie żart - o włożenie do przesyłki kilku papierosów, co zrobiłem. Tłumaczył się, że czeka na duże przelewy od kilku klientów i teraz mu brakuje na życie. Jakie było moje zdziwienie prawie rok później, gdy dowiedziałem się, że Biblioteka Narodowa przyjmuje e-booki tylko w postaci plików (wcześniej przyjmowała na płycie, teraz wydawcy sami ładują je na serwer) i że mojej książki

3 Z jakiegoś powodu pominął prelekcje prowadzone w latach dziewięćdziesiątych przez wielkiego fana i największego w Polsce kolekcjonera gier książkowych, Piotra Narlocha.

4 Opublikowany w pierwszym numerze *Masz Wybór*.

w Bibliotece Narodowej po prostu nie ma – Andrzej nigdy jej tam nie zaniósł.

Pisałem już o tym, że książka cieszyła się całkiem niezłym powodzeniem. W połowie sierpnia zająłem się już pisaniem innej książki dla innego, wcześniej wspomnianego, wydawcy, co zaowocowało ustaniem hulaszczego trybu życia. Andrzej w końcu umieścił moją książkę na stronie podległego firmie wydawnictwa *Kuźnia Słów* i.... sprzedaż nagle się urwała. Wcześniej poprosił mnie o usunięcie informacji o wszystkich osobach, które pomogły w ukończeniu pozycji (grafiku, korektorach, testerach, modelce, fotografce...), bo nie ma z nimi podpisanych umów. Oczywiście nie zgodziłem się na to, więc przesunął informację o nich ze stopki redakcyjnej na koniec książki. Nadmienię tylko, że sam dla publikacji nie zrobił nic poza dodaniem własnego logo, adresu i numeru ISBN. Zaskoczył mnie fakt ustania sprzedaży książki, tym bardziej, że dopiero wówczas pojawiły się pierwsze recenzje w sieci (szczęśliwie się złożyło, że wszystkie pozytywne), które raczej powinny zachęcić czytelników, niż ich odstraszyć. Sytuacja stała się tym bardziej dramatyczna, że w tym momencie bardziej niż na imprezy potrzebowałem pieniędzy na życie. Początkowo pozycja była sprzedawana, oprócz strony księgarni, także na Allegro. Zareagowałem, gdy zobaczyłem, że ktoś książkę kupił, mimo że Andrzej twierdził, że nic nie wpłynęło na jego konto. Postanowiłem przeprowadzić transakcję monitorowaną. Mój znajomy kupił *Piekielny Szyfr*, zapłacił za nią moimi pieniędzmi i dostał polecenie, na jaki numer konta dokonać przelewu. Kolejnego dnia otrzymał rozpaczliwą wiadomość z prośbą o wpłatę pieniędzy na inne konto i niby niefrasobliwe pytanie, czy klient zna autora osobiście, bo w adresie widnieje informacja, że też jest z Krakowa. Na tak bijące w oczy oszustwo zareagowałem natychmiast. Odsłoniłem karty, zażądałem należnego mi przelewu z sumą ze sprzedaży książek i zagroziłem sądem w wypadku nie wykonania transakcji. Dostałem... 25 zł za dwie sprzedane książki, o których właściciel wydawnictwa *Kuźnia Słów* wiedział, że mam informację. Była to jedyna suma jaką kiedykolwiek od niego otrzymałem.

Z powodu dramatycznego stanu konta podjąłem pracę jako robotnik, dziękując Bogu, że ktoś załatwił mi posadę. Przez cały ten czas nie wiedziałem, co się wówczas dzieje w świecie gier książkowych.

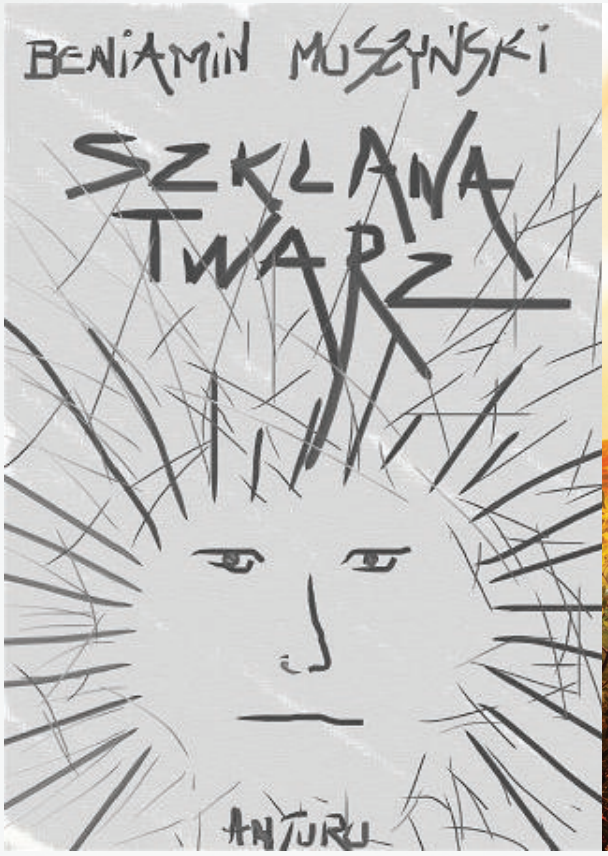
Tymczasem na forum Andrzej głosił wszem i wobec, że rozpoczyna rewolucję w świecie gier, prorokował sukces swojego niezwykłego produktu *Project One* (nigdy nie ujrzał światła dziennego) i stwierdzeniem *kto nie jest ze mną, jest przeciwko mnie!* zniechęcił do siebie prawie wszystkich pisarzy gier książkowych. Nie powstrzymało go to od żebrania od tych samych ludzi. Słał do nich rozpaczliwie maile z prośbami o wpłacenie *dobrowolnych sum* na jego konto mających uratować portal gryparagrafowe.pl. O tych rewelacjach dowiedziałem się stanowczo zbyty późno.

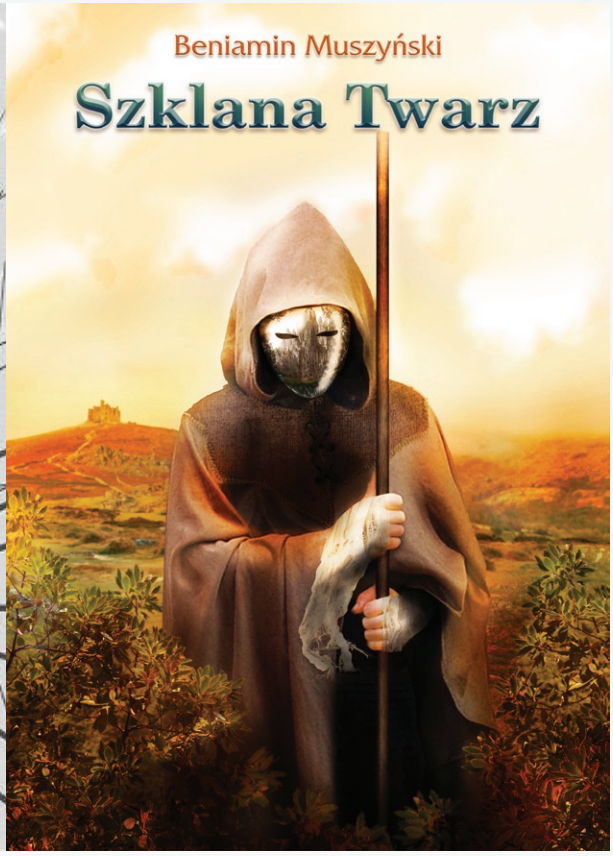
Czy nie miałem z nim wówczas zupełnie kontaktu? Miałem, Beniamin również. Kiedy pytaliśmy go, kiedy przeleje nam kolejne sumy, pisał długie listy, w których żalił się, jak mu źle, jak to musiał zmienić dziewczynę, jak o mało nie zginął, jak ktoś w jego rodzinie zachorował etc. Kiedy pytaliśmy go, ile książek się sprzedało, odpowiadał *chyba jedna* i choć umowa zobowiązywała go do przesłania odpowiedniego procentu nawet ze sprzedaży jednej książki, nie robił tego. Co więcej, po mojej prowokacji napisał maila do Beniamina, w którym wyraził troskę o mnie z powodu *mojej chorej podejrzliwości*. Jak myślicie, na co ten list był odpowiedzią? Na pytanie Beniamina, kiedy dostanie pieniądze za swoją publikację. W międzyczasie znów wróciłem do pracy w branży, zarabiając drobne sumy na pisaniu artykułów turystycznych.

Sytuacja Beniamina była mniej różowa. Skupił się na studiach, nie miał pracy. Dodatkowo Andrzej jak na złość „ozdobił" książki Bena okładkami swojego autorstwa. Panie i panowie, na następnej stronie po lewej widnieje okładka książki *Szklana Twarz* wydanej przez *Kuźnię Słów*, po prawej: tej samej książki wydanej przez nasze Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru. W sprawie zmiany i prośby o zastąpienie ich np. zdjęciami interweniował nie tylko ich autor, ale także ja, zrażony antyreklamą, jaką wydawnictwo - publikujące także moją książkę – robiło sobie samo.

Jednak tak się czasem dzieje, że czytelnicy naprawdę nie oceniają książek po okładce, kupują je i jeszcze kontaktują się z autorami pozycji, które czytali. Tak też było i w wypadku książek Beniamina. Uzyskał nie tylko dane o jednym kliencie, który zakupił u Andrzeja kilka jego książek, ale i dostał wydruk dokumentujący transakcję. Napisał więc maila z żądaniem przelewu, tym bardziej, że brakowało mu pieniędzy na najbardziej podstawowe potrzeby. Przedstawiciel firmy Anturu zamilkł na pewien czas.

W międzyczasie ja, nie wiedząc, co się dzieje u Beniamina, zażądałem od wydawnictwa pieniędzy za tę *jedną* książkę, ponieważ byłem w regionie





Polski oddalonym o ok. 700 km od mojego domu, a pilnie potrzebowałem pieniędzy na bilet. Andrzej przejął się moją sprawą, obiecał *przyjacielowi*, że pieniądze zaraz prześle... i również zamilkł na ponad miesiąc.

Odezwał się dopiero z lamentem, gdy przeczytał, że wydawnictwo Copernicus Corporation wydaje w Polsce *Samotnego Wilka*, a przecież to on miał wydać je pierwszy w naszym kraju (posiłkując się m. in. tłumaczeniem, które ponad rok wcześniej wykonali dla niego za darmo polscy fani gamebooków). Andrzej miał rzekomo negocjować z Joe Deverem, ale mu się nie powiodło.

Tu mała dygresja. Pewien znany pisarz fantastyki, będący z zawodu tłumaczem narzekał na przekład, który wykonało *Copernicus Corporation*. Ja nie dopatrzyłem się żadnych błędów w tej materii, natomiast mogę tylko powiedzieć, że to co szykował nam Andrzej miało jeszcze tragiczniejszy poziom. Pierwszy tom *Samotnego Wilka* ukazał się w Polsce pt. *Ucieczka przed mrokiem* (ang. *Flight from the Dark*). Nasz bohater chciał go wydać pod tytułem *Lot z ciemności*. Proszę o minutę ciszy.

Po tej paradzie nieszczęść, jakie zaserwowało nam wydawnictwo *Kuźnia Słów,* spotkaliśmy się z Benem i razem wysłaliśmy pismo zrywające umowę w trybie natychmiastowym. Zrobiliśmy to w taki sposób, by Andrzej, nie widząc co dostaje, przysłał nam potwierdzenie odbioru, zaś proces wysyłania listów został wcześniej udokumentowany. Połknął haczyk i byliśmy wolni od pasożyta... ale finał tej historii dopiero miał nas zaskoczyć. Mało tego, że Andrzej chciał nam wmówić, że okres karencyjny pozwala mu na sprzedawanie naszych książek przez trzy miesiące (wybiliśmy mu ten pomsył z głowy). Otóż wysłał nam maila, w którym tłumaczył, jak nas rozumie, prosił o zachowanie więzów przyjaźni i, w sytuacji gdy nam naprawdę brakowało czasem kilku złotych na jedzenie, zamieścił zdjęcia z własnych wakacji z jakąś poznaną w sieci blondyną, opisując, jakie kosmiczne kwoty wydał za pobyt nad morzem.

Dość ostro zareagowaliśmy, zerwanie umów stało się faktem. Postanowiliśmy raz na zawsze pożegnać się z nieuczciwymi wydawcami – niestety do roku 2010 prawie tylko z takimi się spotykaliśmy (choć ŻADEN nie był tak bezczelny jak właściciel firmy Anturu) – i podjęliśmy odpowiednie kroki, by założyć własne Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru i pismo *Masz Wybór*.

W międzyczasie trzydziestojednoletni Andrzej poinformował na stronie swojego wydawnictwa, że z okazji... dwudziestolecia pracy twórczej przygotowuje dla czytelników specjalną niespodziankę. Do dziś (minął ponad rok) nie została ona ujawniona.

Okazuje się, że nie byliśmy jedynymi oszukanymi przez firmę Anturu. Na forum portalu Goldenline został założony temat *Czarna lista freelancerów*, której bohaterem jest...

tylko i wyłącznie Andrzej. Jak informuje właściciel wydawnictwa *Bullet Books*, nasz bohater zabrał ok. 700 zł za tłumaczenie, którego nigdy nie zrobił, i zapadł się pod ziemię. Dodam tylko, że nie był to odosobniony przypadek.

Jak ocenić rewolucję, jaką prowadził pan Andrzej S.? Żenada, żal, rozpacz, kretynizm, efekt ociężałości umysłowej... tak, to dobre słowa. To, że zaufaliśmy takiemu człowiekowi można w sumie określić takimi samymi zwrotami. Z drugiej strony, bądźmy optymistami. To, że nasz bohater doprowadził nas do białej gorączki, zaowocowało założeniem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru, wydaniem pierwszych w Polsce gamebooków projektowanych na czytniki elektronicznie, zebraniem zespołu redakcyjnego, który sprawnie wydaje kolejne publikacje i założeniem pisma *Masz Wybór*.

Mikołaj Kołyszko

PIOTR BAKOWSKI

MARSZ HAŃBY

Masz Wybór

Piotr Bąkowski

Marsz Hańby

Od autora

Witaj Drogi Graczu! Zanim rozpoczniesz swoją przygodę z ***Marszem Hańby***, musisz dowiedzieć się o niniejszej grze kilku rzeczy. Po pierwsze, pragnę Cię poinformować, że wszystkie przedstawione w niej postacie i wydarzenia są tylko i wyłącznie wymysłem mojej wyobraźni i nie mają żadnego rzeczywistego pokrycia w faktach historycznych odnoszących się do dziejów Japonii okresu średniowiecza. Po drugie, wszelkie związki taktyczne i opisy walk zostały przedstawione w taki sposób, aby wnieść do narracji jak najwięcej akcji, bez zbędnego zagłębiania się w faktyczne niuanse pola bitwy, dlatego też mogą one bardzo rozmijać się z prawdą albo przynajmniej znacznie ją koloryzować. Wszystkich radykalnych fanów historii tego rejonu świata oraz historyków wojskowości pragnę za to serdecznie przeprosić, ale uznałem, że ważniejsza od realiów historycznych będzie sama opowieść, utrzymana jedynie w japońskiej konwencji kulturowej.

Prolog

Nazywasz się Hideyoshi Sato. Jesteś samurajem, mistrzem miecza. A przynajmniej byłeś nim... Zanim nie zmarł Twój pan, Ishizaki Tetsudo. Pozbawiony opiekuna i mentora, nie posiadając ziemi ani pieniędzy stałeś się roninem... wyklętym... Początkowo próbowałeś powtórnie rozpocząć służbę samuraja u przedstawicieli innych, okolicznych rodów, ale bez rezultatu. Z jakiegoś niewytłumaczalnego powodu, nikt nie chciał Cię zatrudnić. Przyczynę takiego stanu rzeczy poznałeś zupełnie przypadkowo, goszcząc u jednego z cesarskich chłopów w drodze do stolicy kraju – Kioto. Okazało się, że wszyscy możni obarczali Cię winą za śmierć Mistrza Tetsudo, zostałeś napiętnowany bez swojej wiedzy. Zarzucano Ci przede wszystkim to, że kiedy Twój pan znalazł się na łożu śmierci, nie udało Ci się sprowadzić na czas medyka. O Twoich wcześniejszych zasługach na rzecz jego rodu nikt nie chciał pamiętać...

W atmosferze skandalu opuściłeś rodzinne strony. Aby przeżyć, nie pozostało Ci nic innego, jak tylko zostać najemnikiem. Przez cztery lata wędrowałeś po całej Japonii, parając się różnymi zajęciami wymagającymi biegłej znajomości walki. Ochraniałeś handlowe karawany, byłeś miejskim strażnikiem, wykidajłą w burdelu, a nawet prywatnym nauczycielem walki. Wreszcie, jako najemny żołnierz wziąłeś udział w małej sąsiedzkiej wojence pomiędzy dwoma skłóconymi rodami: Tozawa i Igarashich. To właśnie podczas tego konfliktu poznałeś Akirę Igarashiego, człowieka, który przedstawił Ci szalony plan obalenia cesarza Takamury. Plan, który rozpocząć miał się od lokalnej bitwy i który na zawsze miał odmienić Twoje dotychczasowe życie...

Działo się to w piątym roku panowania cesarza Takamury. Siedem rodów pod przywództwem Akiry Igarashiego ruszyło wzdłuż rzeki Takedo wprost na Kioto. Zaślepieni rządzą władzy wystąpili przeciwko swemu prawowitemu władcy, przeciwko swojemu bogu, plamiąc tym samym honor przodków. Dwie armie starły się w Dolinie Ishimao nieopodal miasta Peksun. Liczące osiem tysięcy wojowników siły cesarskie po długiej i wyczerpującej walce zdołały odeprzeć atak spiskowców. Zło zostało pokonane. W swej wielkiej mądrości Takamura nakazał ściąć męskich przedstawicieli wszystkich siedmiu rodów, a ich głowy powbijać na pale i ustawić wzdłuż drogi prowadzącej do stolicy – tak, aby uczynić z nich przestrogę dla wszystkich tych, którzy raz jeszcze odważyliby się wyciągnąć rękę po cesarski tron. Od tej pory, aż do końca panowania Takamury, na ziemiach jego panował pokój.

Dunasuke, japoński historyk z XVI wieku

Ze względu na brak jakichkolwiek źródeł pisanych pochodzących bezpośrednio z czasów wojny domowej z roku 1236 wiarygodność przekazu Dunasuke musi ulec pewnej dewaluacji. Bazując na nieco tylko późniejszych przekazach m.in. Nijo z Ogawy z roku 1316 możemy z całą pewnością stwierdzić, że wynik bitwy w Dolinie Ishimao nie był wcale tak jednoznaczny jak dotychczas sądzono. Nijo w swojej kronice zawarł bowiem krótką wzmiankę, według której spiskowcom udało się zająć stolicę, jednak zostali oni z niej wyparci przez powtórnie zebrane siły cesarza Takamury. Także w kalendarium buddyjskiego mnicha Kagusawy z roku 1484 pod datą 1236 możemy znaleźć informację o spaleniu Kioto. Na tej podstawie można wnioskować, że tzw. Marsz Hańby autorstwa Akiry Igarashiego zakończył się, co prawda krótkotrwałym, ale jednak sukcesem.

Prof. Edward Stratton, fragment wykładu pt. *Bunty przeciwko władzy cesarskiej w Japonii okresu późnego feudalizmu*

Upadł...
Utkany z troski sztandar buntowniczy
Co ponad polem bitwy miał roztaczać
Aurę wolności, lecz także nadziei
Zbrukany krwią tysięcy światłych mężów
Upadł...
Zwiastując czarną przyszłość siedmiu rodom
Rozdarty przez tych co w cesarskie imię
Gotowi byli krew bratnią przelewać
Nad brzegiem wzburzonej Takedo

Fragment wiersza Itoro Matsuoke pt. *Dni chwały* z 1814 roku

Japonia, rok 1236

1.

Sugerowany utwór muzyczny: Japanese Music[1]

Skąpana w blasku zachodzącego słońca dolina Ishimao wyglądała przepięknie. Rosnące nad brzegiem przepływającej przez jej środek rzeki drobne kwiaty w kolorze dojrzałych pomarańczy budziły się właśnie do życia, zwiastując tym samym rychłe nadejście lata. Pod naporem ciepłego, północnego wiatru, falowały nieśmiało, przypominając taflę spokojnego morza. Krzyżując ręce na piersi, przez kilka minut podziwiasz w skupieniu ten niesamowity widok, wsłuchując się jednocześnie w cichy szum przepływającego niedaleko stąd wodospadu.

Cisza i spokój.

Prawie jak gdyby wojna wcale się nie zaczęła...

Powracając myślami do wydarzeń ostatnich kilku miesięcy, markotniejesz natychmiast. Nadal zastanawia Cię, dlaczego tak właściwie zgodziłeś się towarzyszyć Akirze Igarashiemu w tym szaleńczym zrywie przeciwko cesarzowi? Przecież dobrze wiesz, że nie o wolność i równość tutaj chodzi. Tymi hasłami Akira może mamić chłopów, ale nie Ciebie. To przecież oczywiste, że jeśli faktycznie uda Wam się pokonać Takamurę, jego miejsce w mgnieniu oka zajmie ktoś inny. Jeśli nie on sam, to najpewniej ktoś bezgranicznie mu posłuszny. W głębi duszy dobrze znasz prawdziwą odpowiedź, ale boisz się do niej przyznać.

Misumi Igarashi... Córka Akiry... Piękna i delikatna niczym kwiat wiśni, o oczach tak głębokich, że można w nich utonąć już przy pierwszym spojrzeniu. Spokojna i opanowana, wielkoduszna, ale kiedy trzeba - także surowa. Zupełne przeciwieństwo ojca, gwałtownego charakternika o sadystycznych zapędach, którego planów i zamierzeń nie byłyby w stanie odgadnąć nawet pradawne demony. Na udział w spisku, którego celem jest obalenie prawowicie panującego cesarza zdecydowałeś się tylko i wyłącznie ze względu na nią. Jakież to głupie, nieprawdaż? Występować zbrojnie przeciwko władzy, aby być blisko ukochanej kobiety. Niestety, innej drogi dla Was nie było... W końcu jesteś roninem. Samurajem bez pana. Nic dziwnego, że ojciec Misumi nie widzi w Tobie godnego materiału na zięcia. Przyszłemu cesarzowi nie wypada wydawać własnej córki za przybłędę bez majątku i jakichkolwiek perspektyw. Gdyby nie to, że jesteś doskonałym wojownikiem, Akira już dawno pozbyłby się Ciebie bez skrupułów. Ale wojna wymaga poświęceń. Na ten krótki okres zdobywania przez niego władzy, jesteś mu po prostu potrzebny. W końcu dobrych wojowników nigdy nie za wiele. Na dowód czego, pomimo swojego negatywnego nastawienia do Twojej osoby, nie dalej jak dwa tygodnie temu przyznał Ci dowództwo nad Czwartą Chorągwią

Zresztą... Misumi też nie była bez winy. W końcu to ona wbrew przyjętym obyczajom i bezpośrednim rozkazom ojca dołączyła do jego świty jako pielęgniarka. Na równi z medykami opatrywała rannych wojowników i chowała zmarłych. Uparta bestia, zawsze musi postawić na swoim.

Patrząc wprost na gasnące powoli słońce, obiecujesz sobie w duchu, że kiedy to wszystko się skończy, będziesz musiał się poważniej zastanowić nad kształtem Waszej wspólnej przyszłości - Twojej i Misumi.

Rozmyślania przerywa nagle przytłumiony odgłos kroków. Odrywasz wzrok od malującego się w dolinie wieczornego krajobrazu i powoli spoglądasz w stronę wydeptanej ścieżki prowadzącej do obozu. Widzisz wyraźnie, jak w Twoim kierunku wolnym, majestatycznym krokiem zmierza wysoki, nad wyraz kościsty, obleczony w śnieżnobiałe kimono, mężczyzna. To Hiro – Najwyższy Herold Akiry Igarashiego. Siwowłosy starzec zatrzymuje się tuż obok Ciebie, po czym wita Cię głębokim, pełnym szacunku ukłonem. Odpowiadasz mu w ten sam sposób, zastanawiając się jednocześnie, co też mogło go do Ciebie sprowadzić o tak późnej porze? Sądząc po zatroskanej minie starca, nie mogło to być nic dobrego.

---

1 Utworów muzycznych szukaj po tytułach na portalu youtube.com. Jeśli czytasz ten numer w pliku PDF - po prostu kliknij na link.

- Takedo jest dziś niespokojna. – rzucił niespodziewanie po chwili milczenia Najwyższy Herold, wędrując wzrokiem w głąb doliny.

- Podobnie jak i ty, Mistrzu Hiro.

- Wydaje ci się Hideyoshi. Jak na sędziwego starca przystało, jestem po prostu zmęczony. Wojna i polityka mogą złamać każdego, niezależnie od wieku. Ale dość już użalania się nad sobą, przyszedłem do ciebie w zupełnie innym celu. Mistrz Igarashi zwołał naradę dowódców. Masz czym prędzej stawić się w jego namiocie.

- Coś się stało? – pytasz autentycznie przejęty.

- Niestety nie znam żadnych szczegółów. Wszystkiego dowiesz się na miejscu.

Zdenerwowany przygryzasz delikatnie wargę, zastanawiając się, co począć. Skoro Akira wysłał po Ciebie samego Najwyższego Herolda to znaczy, że sprawa musi być naprawdę poważna i należałoby niezwłocznie udać się na naradę (2.). Niestety, pech chciał, że dziś rano obiecałeś spotkać się z Misumi w obozowym lazarecie. W końcu nie widzieliście się już kilkanaście godzin... Wypadałoby zajrzeć do ukochanej chociażby na chwilę. Jesteś absolutnie pewny, że rozmowa z nią nie zajmie Ci dużo czasu (3.).

2.

Jeśli posiadasz **Informację #1**, przejdź do **części** #2a tego paragrafu, w przeciwnym razie zapoznaj się z **częścią** B.

A

Wychodząc z lazaretu, jeszcze raz posyłasz delikatny uśmiech ukochanej kobiecie, po czym rzucasz się biegiem w kierunku centrum obozu. To właśnie tam Mistrz Igarashi oczekuje na Ciebie już od dobrych kilkunastu minut. Gdzieś głęboko w duchu sumienie podpowiada Ci, że postąpiłeś niezbyt rozsądnie. Rozgniewanie Akiry na pewno nie należało do dobrych posunięć, szczególnie przed zbliżającą się nieubłaganie bitwą.

Dotarcie do charakterystycznego, zielonego namiotu nie zajmuje Ci dużo czasu. Nie okazując żadnych oznak fizycznego zmęczenia spowodowanego biegiem, kłaniasz się dwóm pilnującym wejścia wartownikom, po czym wkraczasz pewnym siebie krokiem do środka namiotu.

Na Twój widok ośmiu znajdujących się w nim mężczyzn natychmiast przerywa gorącą dyskusję i milknie, spoglądając na Ciebie badawczo. Możesz się założyć, że pytanie gdzie też się podziewałeś najbardziej nurtuje teraz Mistrza Igarashiego. Rzeczywiście, niski i stosunkowo chudy mężczyzna stojący pośrodku zgromadzenia, spogląda na Ciebie zdecydowanie najdłużej. Jego lekko przygarbiona sylwetka zdradza pierwsze oznaki starzenia. Wrażenie to pogłębiają także zaplecione w warkocz, długie siwe włosy i sumiaste wąsy w tym samym kolorze opadające swobodnie aż do klatki piersiowej. Pomimo starczego wyglądu czujesz, że bije od niego jeszcze sporo siły.
W ramach przeprosin za swoje spóźnienie kłaniasz się wyjątkowo nisko Mistrzowi Igarashiemu oraz wszystkim pozostałym dowódcom. Wreszcie po dłuższej chwili milczenia Akira zgodnie z Twoim przewidywaniem wita Cię uszczypliwym komentarzem.

- Cieszymy się niezmiernie, że zdecydowałeś się do nas dołączyć Mistrzu Sato. Szkoda tylko, że przybyłeś tak późno, właśnie kończymy naszą naradę. Czy raczyłbyś nas poinformować, gdzie też się podziewałeś, podczas gdy mu rozpatrywaliśmy o sprawach wagi państwowej oraz zbliżających się kłopotach?

Przygryzasz lekko wargę, zastanawiając się, co też odpowiedzieć Akirze. Niestety, ale w chwili obecnej na pewno nie mogła to być prawda. Gdyby starzec dowiedział się, że właśnie wracasz z odwiedzin u Misumi, byłby, delikatnie mówiąc, niepocieszony. Musisz więc odpowiadać najbardziej ogólnikowo jak tylko się da.

- Przybyłem najszybciej, jak tylko to było możliwe. Czy zamiast debatować o moim spóźnieniu, moglibyśmy zająć się na powrót, jak to sam określiłeś Mistrzu, sprawami wagi państwowej?

- Nie. Jak już powiedziałem, debata przed chwilą się zakończyła. Gdybyś przybył do nas wcześniej, może mógłbyś jeszcze zabrać głos w którejś z poruszanych przez nas spraw, ale w tej sytuacji nie mamy o czym rozmawiać.

Czujesz jak narasta w tobie gniew. Nie lubisz gdy Akira tak Cię traktuje. Stara się Ciebie upokorzyć na każdym kroku. Przecież nic by się nie stało, gdyby ktoś zreferował Ci krótko to, o czym rozmawiali przed chwilą dowódcy. Nie mogąc pogodzić się z porażką, pytasz o to wprost stojącego najbliżej Ciebie, Mistrza Fujihame. Młody samuraj chrząka znacząco, zapewne bijąc się z myślami. W końcu sprzeciwienie się słowu Akiry było niezbyt rozsądnym posunięciem, na szczęście z doświadczenia wiesz, że Fujihama nie ma z tym problemów i natychmiast decyduje się streścić Ci dotychczasowy przebieg narady. O dziwo Mistrz Igarashi nie przerywa jego wypowiedzi.

- Zwiadowcy Mistrza Matsumori donieśli nam, że wojsko cesarza Takamury zbiera się u południowego wejścia do doliny Ishimao. Naliczyli około sześciu tysięcy wojowników, bez oddziałów konnych i łuczników.

To akurat dobra wiadomość. Nie dalej jak trzy dni temu, w czasie bitwy pod Peksun, cesarscy łucznicy przetrzebili oddziały Akiry tak znacznie, że marsz na Kioto mógł zakończyć się absolutną klęską. Skoro nie będzie ich teraz, walka powinna pójść znacznie łatwiej.

- Czemu więc nie atakujemy, skoro nadarza się ku temu okazja? – pytasz, patrząc wprost w oczy Akiry.

- Mistrz Igarashi twierdzi, że pora do ataku nie jest odpowiednia. Zbliża się wieczór, walka w takich warunkach nie będzie niestety zbyt rozsądnym posunięciem, choć ja wraz z Mistrzem Takahashim uważamy, że gdyby tylko dostatecznie szybko zebrać naszych wojowników, walka mogłaby się odbyć.

- Słońce zajdzie za jakieś trzy godziny, rzeczywiście jest jeszcze sporo czasu. Jeśli się pośpieszymy...

- Nie będziemy się śpieszyć! – krzyczy nagle Akira. – Zaatakujemy siły Takamury jutro z samego rana. Moja decyzja jest ostateczna i nieodwołalna. Jeśli masz coś przeciwko niej Hideyoshi, zawsze możesz zrezygnować z dalszego udziału w wyprawie.

Jako główny dowódca wszystkich zgromadzonych w obozie samurajów, Akira rzeczywiście ma prawo decydować o dalszych posunięciach wojska, ale nienawidzisz, kiedy stara się na siłę wcisnąć swoją wersję reszcie dowódców, nie słuchając wcześniej ich opinii. Chyba właśnie z tego powodu, po dłuższej chwili milczenia, postanawiasz postawić wszystko na jedną kartę.

- Owszem, mam coś przeciwko. Uważam, że Mistrz Fujihama ma rację.

Przejdź do paragrafu 7.

B

- Ruszajmy zatem. – rzucasz niezbyt pewnym tonem, mając nadzieję, że Misumi zrozumie Twoją nagłą nieobecność. Prędzej czy później ktoś na pewno poinformuje ją o naradzie.

Mistrz Hiro z zadowoleniem kiwa krótko głową i natychmiast rusza w drogę powrotną do obozowiska. Nie pozostaje Ci zatem nic innego, jak tylko pójść w jego ślady.

Idziecie w milczeniu, to chyba właśnie ten fakt zaniepokoił Cię bardziej od informacji o zbliżającej się naradzie. Skoro Mistrz Hiro nie miał Ci nic do powiedzenia, mogło to oznaczać tylko jedno: kłopoty. Najwyraźniej stary Japończyk uznał, że to nie od niego powinieneś dowiedzieć się złych wieści.

Wojskowy obóz, do którego docieracie po kilku minutach marszu, wygląda imponująco. Setki namiotów rozstawiono z należytą precyzją jeden obok drugiego, formując z nich regularne koła tak, aby zajmowały stosunkowo mało miejsca. Pusta przestrzeń między nimi spełniała funkcję placu ćwiczeń. Już zbliżając się do pierwszych obozowych namiotów, z dumą zauważyłeś, że każdy z nich jest pusty. Żołnierze zamiast wylegiwać się, ćwiczyli walkę mieczem. Dobrani w pary prowadzili pozorowane starcia, wykorzystując do tego każdy, najmniejszy nawet skrawek ziemi między prowizorycznymi schronieniami. W takich chwilach naprawdę zaczynałeś wierzyć w zwycięstwo wojsk niedoszłego teścia. Wrażenie to pogłębiło się jeszcze, kiedy dotarliście do

ścisłego centrum obozu, w którym rozstawiony został charakterystyczny, ogromny namiot polowy w kolorze zgniłej zieleni. Siedziba Mistrza Igarashiego.

Dwóch strażników pilnujących wejścia na Wasz widok kłania się nisko, odsłaniając jednocześnie prowadzącą do wnętrza namiotu kotarę. Z racji posiadanej rangi ustępujesz miejsca Najwyższemu Heroldowi, przepuszczając go przodem, po czym sam wkraczasz do namiotu. Od czasu ostatniej narady nie zmieniło się w nim praktycznie nic. Nadal nad całością wystroju górował usytuowany na środku pomieszczenia drewniany stół, przy którym kłębi się teraz sześciu mężczyzn. Dowódców tej szalonej wyprawy. Tak jak się spodziewałeś również Akira Igarashi stoi dokładnie tam, gdzie zwykł stawać podczas każdej z narad, pośrodku swoich ludzi, jak na wojownika przystało. Czasami zastanawia Cię, skąd w tym człowieku znalazło się tyle charyzmy. W końcu namówić siedem japońskich rodów do obalenia prawowitego, boskiego władcy to nie lada wyczyn. Choć tak po prawdzie Mistrz Igarashi nawet pod względem fizycznym nie prezentuje się nadzwyczaj oszałamiająco. Jest chudy i niski, ale to akurat w żaden sposób nie ujmuje mu nic z godności dowódcy. Już od jakiegoś czasu chodził lekko przygarbiony, a przy czytaniu depesz i meldunków z innych części kraju pomagał mu, chyba nawet starszy niż on sam, Mistrz Hiro. Szczerze mówiąc, nigdy nawet nie dowiedziałeś się, ile tak naprawdę Akira ma lat. Sądząc po siwych włosach i liczbie szram na nieludzko pomarszczonej twarzy, może dobijać do pięćdziesiątki. Wrażenie to niemiłosiernie pogłębiają jeszcze długie, sumiaste wąsy opadające swobodnie na jego klatkę piersiową. Mówiąc wprost, Mistrz Igarashi wygląda nad wyraz staro, a wojna w którą samowolnie się uwikłał jakiś czas temu, tylko ten proces pogłębiła. Jednakże wbrew temu co o nim myślałeś, w tej chwili gdy wraz z Najwyższym Heroldem weszliście do jego namiotu, wykreowany przez Ciebie niezbyt przychylny obraz znika. Kłaniasz się głęboko swojemu dowódcy. Akira już od chwili Waszego wejścia intensywnie lustruje Was zimnym i nieprzeniknionym wzrokiem. W końcu krzyżuje ręce na piersiach i również kłania się Wam zgodnie ze zwyczajem swego rodu.

- Najwyższy czas Mistrzu Hiro, Mistrzu Sato. Czekaliśmy na was.

Wraz z Najwyższym Heroldem zajmujesz stojące miejsce za stołem.

- Panowie, skoro jesteśmy już w komplecie, możemy zacząć naszą naradę – powiedział uroczyście Mistrz Igarashi, spoglądając najpierw na Mistrza Matsumori. Było to o tyle oczywiste, że ma on pod swoją opieką wojskowych zwiadowców. Wezwany do odpowiedzi mężczyzna, odkaszlnął lekko i zaczął zdawać raport z sytuacji.

- Czcigodni Mistrzowie, mam dla was dwie wiadomości, dobrą i złą. Zła jest taka, że zgodnie z naszymi wcześniejszymi przewidywaniami cesarzowi udało się ponownie zebrać swoje siły. Co prawda nie są one tak liczne jak podczas ostatniej bitwy pod Peksun, ale to wciąż siła która może nam realnie zagrozić w marszu na Kioto. Zwiadowcy donieśli mi również, że Takamura rozbił swój obóz po drugiej stronie doliny Ishimao. Dobra wiadomość jest taka, że przeważamy nad wojskami cesarza liczebnie. Takamura ma bowiem pod swoją komendą jedynie sześć tysięcy wojowników, na dodatek samych pieszych. Obiecana przez prefekturę Tottori chorągiew łuczników jeszcze nie dotarła na miejsce. Podobnie rzecz ma się z chorągwią konną z Osaki. Jeśli mógłbym coś zasugerować w obecnej sytuacji Mistrzu Igarashi, to najpewniej byłby to niezwłoczny atak.

Akira nie odpowiada od razu. Rozgląda się dyskretnie po wnętrzu namiotu, łypiąc krótko na każdego ze swoich dowódców, tak jakby prosił ich o wyrażenie swojej opinii. Tak jak mogłeś się domyślić, Akira najdłużej wzrok zatrzymuje właśnie na Tobie. W sumie uważasz, że atak to dobry pomysł, dlaczego więc nie powiedzieć o tym Mistrzowi Igarashiemu? W końcu sam chce poznać Wasze zdanie. Chociaż... Znasz już go na tyle długo, żeby wiedzieć, że nigdy nie podejmuje decyzji w oparciu o opinie innych. O zdanie pyta Was chyba tylko i wyłącznie z konieczności i aby zachować pozory hierarchicznego porządku, dlatego też ostatecznie postanawiasz milczeć. Przynajmniej na razie.

- Dziękuję za radę, Mistrzu Matsumori, ale pozwolisz, że ostateczną decyzję w tej kwestii podejmę ja. Atak w nocy może i byłby dobrym rozwiązaniem, gdyby nie jedna, zasadnicza wada: nasi wojownicy nie będą widzieć swoich przeciwników.

- Co w takim razie radzisz, Mistrzu Igarashi? – stojący obok Ciebie Mistrz Fujihama spogląda na Akirę badawczo, gładząc jednocześnie swoje długie, czarne wąsy. Jego pytanie wydaje

się oczywiste, niestety, gorzej sprawa może mieć się z odpowiedzią. W końcu, z charakterystyczną dla siebie swobodą, Akira odpowiada.

- Poczekajmy do jutra. Ruszymy na wojska cesarza wraz z pierwszymi promieniami słońca.

- A co z posiłkami mającymi dotrzeć do obozu Takamury? Nie możemy ich lekceważyć. Pod Peksun cesarscy łucznicy znacznie przetrzebili nasze siły już na samym początku bitwy.

- Dla przypomnienia, Mistrzu Fujihama, pod Peksun pokonaliśmy wojska Takamury, a więc pokonamy je i teraz. Wierzę w zwycięstwo i swoich wojowników. Zaufało mi zbyt wielu ludzi, aby mógł teraz to zaufanie roztrwonić. Przede wszystkim musimy być ostrożni. Każda pochopna decyzja może oznaczać dla nas koniec marzeń o Wolnej Japonii.

- Wolnej Japonii nie wywalczymy z ośmioma tysiącami wojowników. Co z obiecanymi posiłkami dla nas? – nie ustępował Fujihama.

- Itoro Sugimura i Katou Kurokawa nadal się wahają. Wczoraj wysłałem do nich posłańców z wiadomością o zwycięstwie pod Peksun i powtórną propozycją współpracy. Odpowiedź powinna przyjść jutro wieczorem.

- Chyba nie możemy się dziwić ich opieszałości, w końcu ceną za poparcie naszych dążeń mogą być ich głowy.

- A w przypadku naszego zwycięstwa, nowe posady na nowo utworzonym dworze. Panowie, nie zapominajcie, że wspólnie stoimy u progu nowego porządku świata. Jutro napiszemy nową historię naszych rodów, historię pełną chwały.

Nikt z zebranych w namiocie mężczyzn nie neguje słów Akiry. Musisz przyznać, że w prawieniu górnolotnych przemówień doszedł on po prostu do perfekcji.

- Jaka jest zatem twoja ostateczna decyzja, Mistrzu Igarashi? – pyta wreszcie Fujihama, wypowiadając na głos główną myśl kłębiącą się w umysłach wszystkich dowódców, w tym również i Twoim.

- Jak już powiedziałem, zaatakujemy jutro z samego rana. Przygotujcie swoich wojowników do boju. Niech wiedzą, że bitwa jest blisko. Podwójcie warty, nie chcę, aby do obozu dostał się jakikolwiek intruz. Jeśli Takamura dowie się, że jesteśmy osłabieni, może wycofać się pod Kioto w oczekiwaniu na posiłki. Jutro dowiemy się, czy Hachiman[2] nam sprzyja. Teraz natomiast możecie odejść.

Przejdź do paragrafu **8.**

3.

- Wybacz mi moją zarozumiałość Mistrzu Hiro, ale zanim udam się na naradę, muszę jeszcze odwiedzić jedno miejsce.

- Nie mnie powinieneś prosić o wybaczenie, a Mistrza Igarashiego. W końcu to w jego córce się zadurzyłeś. Miłość to wspaniałe uczucie, ale pamiętaj, że poza nim istnieją także inne. W tym także poczucie obowiązku.

Czujesz, jak zimny dreszcz przechodzi Ci po plecach. Skoro nawet przychylnie dotąd nastawiony do Ciebie Najwyższy Herold zaczyna prawić Ci kazania, to znaczy, że sytuacja zaczyna robić się dosyć napięta. Ale przecież spotkanie z Misumi naprawdę nie zajmie Ci dużo czasu. To już postanowione – najpierw spotkasz się z ukochaną, a dopiero potem dołączysz do członków rady!

- Rozumiem. I wcale nie lekceważę sobie poczucia odpowiedzialności. Wiem doskonale, w jakiej sytuacji się znajdujemy. Bitwa wisi w powietrzu i zdaję sobie z tego sprawę.

- Nie marnuj zatem czasu na gadanie, tylko ruszaj w drogę, skoro jest to dla ciebie tak ważne. Postaram się jakoś wytłumaczyć twoją nieobecność.

Jesteś zaskoczony, ale starasz się tego nie okazywać. Niestety, nie wychodzi Ci to zbyt dobrze. Znasz Mistrza Hiro już od kilku dobrych lat, a mimo to wciąż potrafi Cię jeszcze zadziwić.

2 Bóg wojny.

W końcu kłaniasz się nisko starcowi i nie czekając już na dalsze ponaglenia z jego strony, żwawym krokiem ruszasz w kierunku obozu, ani razu nie oglądając się za siebie. Musisz się śpieszyć.

Przejdź do paragrafu **4.**

4.

Zwinnie niczym kot przemykasz pomiędzy wielkimi, wojskowymi namiotami, starając się unikać niepotrzebnych spotkań z patrolującymi obóz wartownikami. Wprawdzie jesteś tutaj jednym z dowódców, ale nie życzysz sobie, żeby ktokolwiek widział, jak będziesz wchodził do lazaretu. Rozsiewanie plotek na temat Ciebie i Misumi to akurat ostatnia rzecz, którą chciałbyś się teraz martwić.

Namiot, w którym urządzono obozowy szpital, znajduje się na południowym jego krańcu i w zasadzie nie różni się niczym szczególnym od reszty wojskowych schronień, poza tym, że, z oczywistych względów, jest znacznie większy. Kiedy w końcu udaje Ci się do niego dotrzeć, ostrożnie uchylasz ciężką płachtę materiału służącą za wejście i szybko przestępujesz przez próg. Na szczęście lazaret jest pusty. *Już niedługo*... Podpowiada Ci jakiś wewnętrzny, złośliwy głos. Rozglądasz się uważnie po namiocie, ale nie dostrzegasz nikogo z personelu. Dziwne... Dałbyś głowę, że medycy wraz z pielęgniarkami zawsze spędzają czas w swoim przybytku. Zagadka rozwiązuje się sama kilka chwil później, gdy do namiotu wchodzą trzy drobne kobiety dzierżące w dłoniach ogromne, drewniane wiadra z wodą. Pewnikiem wybrały się nad rzekę. Twoja ukochana, podobnie jak i jej koleżanki, dostrzega Cię natychmiast. W zasadzie żadna z trzech kobiet nie jest zaskoczona Twoim widokiem. Personel szpitala wiedział o Waszym związku aż za dobrze, ale mimo to umiał zachować dyskrecję. Jak gdyby na potwierdzenie Twoich myśli, Misumi szepcze kobietom coś na ucho. Stoisz za daleko, żeby usłyszeć cokolwiek, ale domyślasz się, że prosi, aby zostawiły Was samych. Po chwili, zgodnie z Twoimi przewidywaniami, obie pielęgniarki wychodzą z namiotu. Dopiero teraz Misumi obdarowuje Cię szerokim uśmiechem.

- Myślałam, że już nie przyjdziesz Hideyoshi! – szepcze, łapiąc Cię dyskretnie za dłoń. Mruczysz coś niewyraźnie pod nosem, starając się nadać swojej wypowiedzi jakiś sens, ale nie wychodzi Ci to zbyt dobrze.

- Wybacz Misumi, ale przyszedłem tylko na chwilę. Twój ojciec... – milkniesz na moment, starając się ukryć zdenerwowanie – zwołał naradę dowódców. Podejrzewam, że niedługo będziemy musieli wyruszyć na Kioto.

- Rozumiem... – Misumi markotnieje natychmiast. Oboje przecież zdawaliście sobie sprawę z tego, że konfrontacja z wojskami cesarza Takamury jest tylko kwestią czasu, ale świadomość zbliżającej się bitwy przytłaczała Twoją ukochaną znacznie bardziej niż Ciebie. Przyznała Ci się do tego już jakiś czas temu, ale nigdy nie mieliście okazji, aby głębiej poruszyć ten temat.

- Nie powinieneś był do mnie przychodzić. Musicie obmyślić plan działania. Jeśli cesarz Takamura zaatakuje nas pierwszy, może to oznaczać naprawdę wielkie niebezpieczeństwo.

- Wiem. Ale przedtem musiałem cię zobaczyć najdroższa. Tak... po prostu...

Kobieta bez skrępowania przytula się do Ciebie, po czym wzdycha ciężko, nie mówiąc ani słowa. Bez zastanowienia zaczynasz gładzić ją po czarnych, lśniących włosach niczym małe, zagubione i bezbronne dziecko, które potrzebuje Twojego wsparcia. Niestety po kilku minutach poczucie obowiązku ukryte głęboko gdzieś w Twojej głowie zaczyna wyć co sił, przypominając Ci o naradzie. Masz tylko nadzieję, że Mistrz Hiro rzeczywiście zdołał jakoś sensownie wytłumaczyć Twoją nieobecność. Biorąc przykład z Misumi, sam wzdychasz bezgłośnie, po czym decydujesz się:

Pocałować ją na pożegnanie **5.**

Czym prędzej udać się na naradę **6.**

5.

Uzyskujesz **Informację #1**.

Delikatnie odchylasz głowę Misumi do tyłu, zmuszając ją tym samym, aby na Ciebie spojrzała. Patrząc wprost w jej oczy dostrzegasz w nich irracjonalną mieszaninę smutku i radości. Nagle, niespodziewanie dla Was obojga, Wasze wargi łączą się na moment w delikatnym uścisku. Ułamek sekundy później nie wytrzymujesz... Zupełnie nieświadomie wplatasz swoją dłoń we włosy ukochanej i gwałtownie wpijasz się w jej usta. Nie protestuje. Czujesz, że moglibyście trwać w takim stanie całą wieczność i nie miałbyś nic przeciwko temu, gdyby nie ciche chrząknięcie dobiegające z głębi namiotu.

Słysząc tajemnicze odgłosy Misumi momentalnie odrywa się od ciebie i poprawia zwichrzoną fryzurę udając, że przed chwilą między wami nic się nie wydarzyło. Kątem oka dostrzegasz niskiego grubasa w charakterystycznym stroju medyka.

- Przepraszam, Dorune-san – odzywasz się jako pierwszy, chcąc uniknąć krępującej ciszy, rozpoznając w sylwetce mężczyzny głównego medyka wojsk Akiry Igarashiego.

Łapiduch kręci z niedowierzaniem głową, ale zgryźliwy komentarz pozostawia tylko dla siebie. Możesz się założyć, że pewnie zastanawia się w tej chwili nad rozwiązłością swojego personelu, albo, co gorsza, całego pokolenia dzisiejszych młodych Japończyków. Na szczęście możesz być pewien, że wiadomość o tym, co zobaczył przed chwilą, nigdy nie opuści tego namiotu. Taka już chyba jest natura lekarzy. Potrafią dochować tajemnicy.

- Lepiej już idź. Mam dużo pracy, a mój ojciec czeka na ciebie od dłuższego czasu, najpewniej jest już wściekły.

- Masz rację – mruczysz cicho, kłaniając się najpierw medykowi, a później jej na pożegnanie. Misumi uśmiecha się do Ciebie delikatnie, dając Ci tym samym do zrozumienia, że naprawdę cieszy się z Twoich odwiedzin. Cóż, może jednak krótki wypad do niej był wart awantury, jaką najpewniej już za chwilę urządzi Ci jej ojciec. Zadowolony i podniesiony na duchu wychodzisz z lazaretu. Najwyższy czas dołączyć do obrad dowódców.

Przejdź do paragrafu **2.**

6.

Uzyskujesz **Informację #1**.

- Lepiej już pójdę Misumi. Pamiętaj, że niedługo się zobaczymy.

Kobieta nie odpowiada od razu, nie wypuszczając Cię ze swoich objęć, kiwa jedynie głową na znak zgody.

- Wygramy tę bitwę, obiecuję ci to. Ten koszmar już niedługo się skończy. Kiedy tylko twój ojciec zdobędzie władzę w Kioto będziemy mogli uciec. Tak jak planowaliśmy. Popłyniemy do Chin, tam nigdy nas nie znajdzie.

- Nawet nie wiesz, jak bardzo chcę ci wierzyć Hideyoshi. Ale to nie może być takie proste.

- A czy kiedykolwiek mówiłem, że będzie?

Pytasz, nie oczekując odpowiedzi. Już nie raz prowadziliście podobne rozmowy, których puenta zawsze była przepełniona nadzieją i smutkiem. Tak naprawdę nie byłeś pewien, czy uda Wam się uciec, ale wiedziałeś jedno, że czasami wiara potrafi zdziałać cuda. W chwili obecnej nic więcej do szczęścia nie było Ci potrzebne.

Widzisz wyraźnie, jak bardzo Twoja ukochana jest zmartwiona, ale nie masz teraz czasu, aby jakoś ją pocieszyć – musisz spieszyć się na spotkanie z Akirą Igarashim. Na pożegnanie całujesz Misumi delikatnie w policzek i czym prędzej wychodzisz z lazaretu.

Przejdź do paragrafu **2.**

7.

- Śmiesz podważać autorytet wodza?

Jeszcze zanim Mistrz Igarashi wypowiedział do końca powyższe zdanie, w namiocie zapadła wręcz przytłaczająca cisza. Oczy wszystkich wodzów natychmiast skierowały się w Twoją stronę.

- Sugeruję tylko, że każda godzina zwłoki w podjęciu wyprawy na wojska cesarza Takamury oddala nas od ostatecznego zwycięstwa. Dlaczego mielibyśmy nie wykorzystać szansy jaka nam się nadarza?

- Ponieważ zapada noc. Nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie walczył przy świetle księżyca. Musimy zaczekać do rana, czy tego chcemy, czy nie. Wiem jakie konsekwencje grożą nam z tego powodu, ale z dwojga złego to rozwiązanie wydaje się najrozsądniejsze. Chyba, że masz inne zdanie?

W głębi duszy wiesz, że Akira ma rację, ale zupełnie nie masz ochoty mu jej przyznać. Zgadza się, że walka w całkowitych ciemnościach nie ma sensu, ale przecież musicie coś zrobić i to szybko! Jeżeli posiłki dotrą do głównego obozu cesarza Takamury, bitwę, która się wtedy rozegra, możecie od razu uznać za przegraną. Poza tym... Może to i szczeniackie, ale w relacjach z niedoszłym teściem chociaż raz chcesz postawić na swoim. Tak naprawdę nie o bitwę tu chodzi. Okazując Akirze brak szacunku, chcesz zwrócić na siebie jego uwagę. Udowodnić, że jednak coś znaczysz. Masz ochotę mu dopiec, bez względu na konsekwencje, choć nie jesteś pewny, czy dobrze się to dla Ciebie skończy. Bierzesz głęboki wdech, po czym mówisz:

- Wybacz Mistrzu, nie chciałem cię urazić. Jeśli taka jest twoja wola, zaatakujemy jutro rano. **13.**

- Może po prostu nie masz odwagi, aby raz na zawsze pokonać cesarza? **23.**

8.

Sugerowany utwór muzyczny: Shakuhachi - The Japanese Flute

Kłaniasz się nisko Mistrzowi Igarashiemu, po czym ruszasz wolno w kierunku wyjścia.

- Zaczekaj Hideyoshi. – Akira odzywa się niespodziewanie, chyba nawet dla samego siebie, kiedy już większość zgromadzonych zdążyła opuścić namiot. Zaskoczony odwracasz się, posłusznie kłaniając się powtórnie swemu wodzowi. Akira wydaje Ci się być trochę zmieszany. Dziwne, człowiek, który jeszcze kilka minut temu ze spokojem rozprawiał o obaleniu cesarza Takamury, teraz drży na myśl przed rozmową z prostym wojownikiem. Ale dlaczego? Odpowiedź mogła być tylko jedna...

- Posłuchaj Hideyoshi – zaczyna Mistrz Igarashi opierając wyprostowane ręce na blacie wielkiego stołu. Przerywa na chwilę dopiero co zaczętą rozmowę, chcąc upewnić się, że wszyscy dowódcy wyszli już na zewnątrz. Zmęczonym wzrokiem spogląda jeszcze na leżącą na stole mapę, dając sobie tym samym kilka cennych sekund więcej do namysłu. Widzisz wyraźnie, że to co zamierza Ci powiedzieć, nie przychodzi mu z łatwością.

- Ja też kiedyś byłem młody i wbrew pozorom wiem co miłość potrafi zrobić z człowiekiem. Nie jestem ślepy, ani głuchy, żeby nie wiedzieć, że ciebie i moją córkę coś łączy.

- Misumi i ja... – zaczynasz raptownie, zdając sobie sprawę z tego, że oto w końcu nadarza się okazja, aby na spokojnie przedyskutować Waszą sytuację. Zanim jednak udaje Ci się dokończyć zdanie, Akira przerywa krótkim gestem.

- Chcę wiedzieć tylko jedno Hideyoshi. Jak wyobrażasz sobie waszą przyszłość?

- Nie wiem... Naprawdę, nie wiem... Ale obiecuję, że zrobię wszystko, żeby pańska córka była ze mną szczęśliwa. **9.**

- Mamy pewien plan, ale... **10.**

9.

- A jak zamierzasz to zrobić? Roninie... Nie masz swojego pana, nikogo kto mógłby zapłacić za twoje umiejętności. Kim zostaniesz kiedy wojna się skończy? Znów najemnikiem? Prywatnym zabijaką na polecenie każdego, kto zapłaci więcej? Sądzisz, że moja córka to zaakceptuje?

- Nie zrobię nic, co przyniosłoby hańbę Misumi i moim przodkom. Honor wojownika mi na to nie pozwala.

- Honor... Ludzie już dawno temu zapomnieli, co oznacza to słowo. Teraz liczą się tylko dwie rzeczy Hideyoshi. Pieniądze i władza. A ty, jak się zdaje, nie masz ani jednego, ani drugiego.

Ze złością przygryzasz wargę, zdając sobie sprawę z faktu, że Akira ma rację. Nawet teraz nie znaczysz zbyt wiele. W końcu to właśnie on zatrudnił Cię jako swojego wojownika, ale, jak sam to podkreślił, jedynie na czas wojny z cesarzem Takamurą. W jego oczach nie znaczysz zupełnie nic. Jak mogłeś myśleć, że Ty i jego córka możecie być... razem?

Akira spogląda na Ciebie z lekką dozą litości. Doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że trafił Cię w czuły punkt. Teraz po prostu triumfuje. Korzystając z okazji, że zaniemówiłeś na chwilę, starzec odchodzi od stołu i sięga do wnętrza małej, drewnianej szafy leżącej tuż przy ścianie namiotu. Wyjmuje z niej kilka rzeczy, ale nie widzisz dokładnie jakich, ponieważ stoi odwrócony do Ciebie plecami. Kiedy po chwili wraca w Twoją stronę, w jego rękach zauważasz dwa złote kielichy, wypełnione po brzegi jakimś trunkiem. Zapewne była to zrabowana z pobliskiego miasta *sake*. Akira bez słowa podaje Ci jeden z kielichów i zaczyna niezbyt miły dla Twojego ucha monolog.

- Nie ma dla was przyszłości, Hideyoshi. Wyobraź sobie bowiem świat, w który nie ma żadnych zasad moralnych, w którym chłop może ożenić się ze szlachetnie urodzoną kobietą, a cudzoziemiec zostaje samurajem. Czy chcemy, czy nie, musimy trzymać się tradycji i zasad którym hołdowali nasi przodkowie, nawet pomimo tego, że wam, młodym, wydają się one staroświeckie i dziwne. Wedle tradycji ronin nie ma prawa do ożenku z córką władcy i zapewniam cię, że nie ma w tym stwierdzeniu nic osobistego.

- Nie zapominaj Mistrzu Igarashi, że jeszcze nie jesteś cesarzem – rzucasz odważnie, nie zważając na możliwe dla Ciebie konsekwencje. Akira jednak zamiast ostrej reprymendy, uśmiecha się do Ciebie, po czym wznosi swój kielich i upija z niego potężny łyk. Mimowolnie idziesz w jego ślady, czując, że ta rozmowa idzie zdecydowanie nie po Twojej myśli. Do tej pory wydawało Ci się, że będziesz w stanie nakłonić Akirę do zmiany zdania i sprawisz, że spojrzy na Ciebie przychylnym okiem, ale teraz...

Nagle czujesz, jak robi Ci się przeraźliwie duszno. Na Twoim czole w niespodziewanie szybkim tempie pojawiają się krople lepkiego potu. Nie mogąc złapać tchu, padasz na ziemie, łapiąc się bezradnie za szyję, czując jednocześnie, jak paraliż ogarnia całe Twoje ciało. Dałeś się podejść jak dziecko! To trucizna! Jednakże fakt ten dociera do Ciebie zdecydowanie za późno.

- Dla... czego...? – ostatkiem sił udaje Ci się wychrypieć tylko to jedno, banalne pytanie. Akira pochyla się nad Tobą i patrząc Ci prosto w oczy, odpowiada spokojnym tonem.

- Już ci mówiłem, Hideyoshi. Dla ciebie i Misumi nie ma przyszłości. Nawet gdybym chciał zaakceptować wasz związek, nie pozwoliłaby mi na to Rada Starszych. Tak nakazuje tradycja. Niestety, ale następcą cesarza nie może zostać byle kto. Kiedy tylko Misumi pogodzi się z twoją śmiercią i o tobie zapomni, będę mógł przedstawić jej odpowiedniego kandydata do ożenku. Poza tym, nie jesteś aż tak dobrym dowódcą, jak ci się wydaje. Nikt nie jest niezastąpiony, mój chłopcze. Czwarta Chorągiew zasługuje na lepszego wodza i, podobnie jak moja córka, będzie musiała pogodzić się ze stratą swojego wodza.

Masz ochotę krzyczeć, ale głos więźnie Ci w gardle. Zawieszony przed oczami obraz robi się coraz bardziej rozmyty, aż w końcu znika bezpowrotnie. Twoim ciałem targa ostatni wstrząs, po czym zastygasz w bezruchu.

Zginąłeś!

10.

- Żadnego *ale* Hideyoshi. Żądam od ciebie tylko jednego. Szczerości. Jak mam ci zaufać w kwestii opieki nad moją córką, skoro nawet nie stać cię na to, by się przede mną otworzyć?

Przez chwilę walczysz z własnymi myślami, zastanawiając się, czy aby słowa Akiry nie były jedynie sprytnie zakamuflowaną pułapką. A co jeśli starzec rzeczywiście chciał tylko poznać prawdę? Może jeśli powiesz mu o Waszych planach na przyszłość i uzna je za stosowne, to kto wie, może nawet da Wam w tej kwestii wolną rękę?

- Zamierzamy popłynąć do Chin – niespodziewanie, nawet dla samego siebie, udaje Ci się wykrztusić to zdanie jednym tchem. – Planowaliśmy to już od dawna, ale chcieliśmy zaczekać do końca wojny. Misumi jest uparta, nie chciała zostawiać twoich wojowników, Mistrzu. Szczególnie teraz, w obliczu zbliżającej się bitwy. Nie mogła pogodzić się z myślą, że może opuścić szpital i zostawić rannych. Nie chciała uciekać.

Na chwilę w namiocie zapada głucha cisza. Najwidoczniej Mistrz Igarashi stara się przełknąć wszystkie informacje, które mu przedstawiłeś. Kiedy już zaczynasz myśleć, że właśnie popełniłeś największy błąd swojego życia, Akira odzywa się do Ciebie zaskakująco ciepło.

- Jeśli jutrzejsza bitwa okaże się dla nas zwycięska, obiecuję, że pomogę wam dostać się do Chin. Dam wam jucznego osła, dwa kufry kosztowności i czterech wojowników jako eskortę aż do zachodniego wybrzeża. Radzie Starszych powiem, że uciekliście, postaram się, aby was nie ścigano.

Jesteś w zbyt wielkim szoku, aby powiedzieć cokolwiek. Nie masz pojęcia, dlaczego człowiek, który od zawsze uważał Cię za zero, nagle zmienił o Tobie zdanie i to w tak diametralny sposób. Chcąc zaspokoić swoją ciekawość, pytasz o to wprost. Mistrz Igarashi uśmiecha się do Ciebie tajemniczo.

- Już ci to powiedziałem Hideyoshi, pragnę jedynie szczerości.

- A skąd wiesz Mistrzu, że nie kłamię? – pytasz bez zastanowienia.

- Od Misumi. Dlaczego tak bardzo cię to dziwi? To w końcu moja córka, wbrew pozorom i zdrowemu rozsądkowi mówi mi o wszystkim. O waszym szaleńczym planie ucieczki również. Posłuchaj Hideyoshi, kochacie się i wbrew temu co mów tradycja, macie do tego naturalne prawo, rozumiem to. Może zabrzmi to niewiarygodnie, ale od zawsze okazywałem Ci niechęć tylko i wyłącznie z jednego powodu - dlatego, że nie masz swojego pana. Wiesz tak samo dobrze jak ja, że Rada nie zaakceptowałaby ronina na tronie cesarskim. Misumi jest kobietą, sama nie mogłaby rządzić.

- Dlaczego więc chcesz pozwolić jej wyjechać?

- Na szczęście Jizō[3] obdarzył mnie licznym potomstwem. Mistrz Matsumori zgodził się wydać swojego syna za moją drugą córkę. Równowaga u steru władzy zostanie zachowana, a na tronie tak czy siak zasiądzie przedstawicielka rodu Igarashich, jeśli więc nadal chcesz wyjechać wraz z Misumi, teraz masz ku temu okazję i moje błogosławieństwo. Dolina Ishimao to ostatni ważny punkt strategiczny do zdobycia, jeśli nam się uda, droga do Kioto stanie przed nami otworem.

- Nie wiem, jak mamy ci dziękować, Mistrzu.

- Pamiętaj, że przed nami jest jeszcze bitwa do wygrania, więc nie ciesz się przedwcześnie i idź teraz wypocząć. Sen przyda ci się w tej chwili najbardziej.

Pozytywnie zaskoczony postanawiasz pójść za radą Akiry. Z namaszczeniem żegnasz się z Mistrzem Igarashim, nadal nie mogąc uwierzyć w to, co dane Ci było przed chwilą usłyszeć. Cóż, warto cieszyć się chwilą, skoro szczęście tak niespodziewanie znalazło się po Twojej stronie.

Otrzymujesz **Informację #3**

Przejdź do paragrafu **11.**

3 Jizō - bodhisattwa buddyjski, opiekun dzieci, podróżnych, ciężarnych kobiet oraz ludzi znajdujących się w niebezpieczeństwie, uważany za bóstwo opiekujące się plonami, identyfikowany z lokalnymi bóstwami płodności. Wyobrażany jest jako mnich o łagodnej twarzy. Przydrożne posągi Jizō niejednokrotnie ubierane są w fartuszki, śliniaczki i czapeczki.

11.

Jeśli posiadasz **Informację #3**, przejdź do **części A** tego paragrafu, w przeciwnym wypadku idź do **części B**.

A

Wracasz do swojego namiotu pełen dobrych myśli. Nigdy byś się nie spodziewał, że Mistrz Igarashi tak radykalnie może zmienić swój stosunek do Ciebie. I to tylko i wyłącznie po odbyciu jednej, ale za to jakże szczerej, rozmowy. Nie możesz się już doczekać, co też powie Misumi, kiedy tylko przekażesz jej dobre wieści. Na razie jednak lądujesz bez sił na polowym posłaniu. Aby w pełni cieszyć się z „cichego błogosławieństwa" Akiry, musicie przecież pokonać jutro wojska cesarza Takamury, a to zadanie może okazać się nie do zrealizowania. Cóż... Wszystko wyjaśni się jutro.

Nie czekając dłużej, zdejmujesz z siebie wierzchnie ubranie, okrywasz się szczelnie lnianym kocem, zamykasz oczy i niemal natychmiast zapadasz w głęboki i spokojny sen.

Przejdź do paragrafu **20.**

B

Wydarzenia ostatnich kilku godzin znacząco nadwątliły Twoje siły. Jedyne o czym w tej chwili marzysz, to polowe posłanie. Bez jakiegokolwiek entuzjazmu żegnasz się z Najwyższym Heroldem i powoli ruszasz w kierunku swojego namiotu. Docierając do celu zaczynasz się zastanawiać nad całą dzisiejszą sytuacją. Zdecydowanie nie tak to miało wyglądać...

Ze złością ściągasz z siebie skórzaną zbroję i rzucasz ją niedbałym gestem w kąt swojego prowizorycznego schronienia. Kładziesz się na słomianym posłaniu i przykrywasz grubym, lnianym kocem. Najwyższy czas na sen.

- Zobaczymy, co przyniesie jutro – szepczesz sam do siebie, zamykając powieki.

Przejdź do paragrafu **20.**

12.

Nie pamiętasz, kiedy wyjąłeś swoją katanę. Wiesz jedynie, że była doskonale wyważona i pasowała jak ulał do Twojej ręki. Nie ma w tym nic dziwnego, w końcu kowal tworzył ją specjalnie z myślą o Tobie. Spoglądasz na broń z szacunkiem, czekając, aż Twój przeciwnik zdejmie z siebie tradycyjną, skórzaną zbroję. Akira doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że kluczem do zwycięstwa w pojedynku z Tobą będzie szybkość, a nie siła.

Szkoda, że to musiało się tak skończyć. Kiedyś wierzyłeś, że wszystko mogłoby ułożyć się inaczej, ale teraz? Teraz niezależnie od wyniku walki Twój los jest już przesądzony. Jeżeli wygrasz, poplecznicy Akiry nie dadzą Ci odejść stąd żywcem. Zasieką Cię jak psa... W najlepszym wypadku dostaniesz możliwość popełnienia *seppuku*. Natomiast jeśli przegrasz... Cóż, wtedy również czeka Cię śmierć... Hańba jakiej się dopuściłeś, przyjmując wyzwanie rzucone przez Mistrza Igarashiego była tak wielka, że nic nie byłoby jej w stanie zmazać.

Starszy mężczyzna rzuca na ziemię ostatni element swojej zbroi, prostuje plecy i pluje obficie wprost pod Twoje nogi.

-Niech Hachiman prowadzi twoje ostrze – recytujesz jeszcze tradycyjną formułę samurajów, nim walka się rozpoczyna, ale Akira nie odpowiada. Zamiast tego uśmiecha się złowrogo pod nosem.

Wykonaj test na walkę, rzuć kością K6 (lub monetą). Jeśli wynik będzie parzysty (orzeł przejdź do paragrafu numer **14.**, jeśli nieparzysty (reszka) przejdź do paragrafu **15.**

13.

Akira uspokaja się nieco, podobnie jak i reszta jego dowódców. Masz szczęście, najwidoczniej Mistrz Igarashi postanowił puścić w niepamięć Twoją zniewagę. Nie zmienia to jednak faktu, że naraziłeś się na gniew zarówno jego, jak i reszty przebywających w namiocie mężczyzn.

- Zarządzam wymarsz jutro z samego rana. Moja decyzja jest ostateczna i nieodwołalna. Jeżeli ktoś się z nią nie zgadza, może jeszcze zrezygnować z wyprawy – rzuca wciąż lekko rozgniewany Akira, spoglądając nigdzie indziej, jak tylko w Twoją stronę.

W końcu nie wytrzymujesz ciężkiego spojrzenia i spuszczasz wzrok. Nie pozostaje Ci nic innego, jak tylko opuścić naradę.

Przejdź do paragrafu **19.**

14.

Akira rzuca się na Ciebie niczym wściekły tygrys. Zadaje ciosy raz za razem, nie zostawiając sobie miejsca nawet na najmniejszy oddech. Jego ruchu są szybkie i precyzyjne. W każde cięcie wkłada cały swój kunszt wojownika, co w połączeniu z czystą nienawiścią do ciebie daje piorunująco dobre efekty.

Piruet, cięcie, odskok, zasłona, cięcie. I tak w kółko.

Krąg otaczających Was mężczyzn rozszerza się w mgnieniu oka. Nikt nie chce przez przypadek ucierpieć, obserwując Wasze starcie. Zachęcony takim obrotem sprawy Akira zaczyna nacierać jeszcze bardziej zaciekle, tak, że szczęk zderzających się ze sobą kling bardzo szybko wypełnia głuchym echem cały namiot.

Czujesz, jak powoli zmęczenie bierze nad Tobą górę. Coraz częściej chwiejesz się na nogach taranowany impetem uderzeń miecza Akiry. Naprawdę nie spodziewałeś się, że ojciec Misumi może być aż tak szybki i zwrotny. Bronisz się, jak tylko możesz, ale zdajesz sobie sprawę, że długo tak nie wytrzymasz.

Pierwszy cios dosięga Cię nagle. Kiedy tylko na sekundę odsłaniasz lewe przedramię, Mistrz Igarashi nie czeka na zaproszenie, tnie z półobrotu, trafiając Cię prosto w rękę. Syczysz z bólu, ale jeszcze zanim pierwsza kropla Twojej krwi spada na ziemię, rzucasz się do kontrataku. Tniesz odruchowo tak, jak nauczył Cię w młodości twój *sensei*, z krótkiego zamachu kierując ostrze miecza lekko ku górze, celując prosto w szyję.

Akira tylko na to czekał. Perfekcyjnie wykonuje markowany blok, po czym robi krok w lewo i wbija swoją katanę prosto w Twój odsłonięty brzuch. Czujesz wyraźnie, jak chłodny metal przechodzi gładko przez niemal wszystkie Twoje wnętrzności, zatrzymując się nagle na kręgosłupie.

Dziwnym trafem nie czujesz wcale bólu. Jest Ci… przykro? Nie tak miała wyglądać Twoja przyszłość. Twoja i Misumi. Błędnym wzrokiem wpatrujesz się we wściekłe oblicze Akiry. *A więc dopiąłeś swego…* Myślisz gorzko, po czym padasz bezwładnie na ziemię. Niemal natychmiast Twój wzrok przysłania czarna otchłań.

Zginąłeś!

15.

Sugerowany utwór muzyczny: Bushido - The Way of the Warrior

Akira rzuca się na Ciebie niczym wściekły tygrys. Zadaje ciosy raz za razem, nie zostawiając sobie miejsca nawet na najmniejszy oddech. Jego ruchu są szybkie i precyzyjne. W każde cięcie wkłada cały swój kunszt wojownika, co w połączeniu z czystą nienawiścią do Ciebie daje piorunująco dobre efekty.

Piruet, cięcie, odskok, zasłona, cięcie. I tak w kółko.

Dobrze wiedziałeś, że tak będzie. Nie raz miałeś okazję zmierzyć się z Mistrzem Igarashim na treningu, dlatego właśnie zdajesz sobie sprawę z jego największych słabości. Jedynym rozsądnym wyjściem jest skupić się na defensywie, wziąć go na przeczekanie i dać mu się wyszaleć. Niech staruszek się zmęczy, myśląc, że ma przewagę, młócąc kataną niczym oszalały. Kiedy opadnie z sił, przejdziesz do kontrataku.

Krąg obserwujących Wasz pojedynek dowódców opina Was szczelnym kordonem w całkowitym milczeniu. W powietrzu słychać tylko donośny szczęk ścierających się ze sobą samurajskich mieczy.

Piruet, cięcie, odskok, zasłona, cięcie.

Morderczy taniec trwa w najlepsze.

Nagle Akira przystaje na chwilę w miejscu, próbując złapać oddech. Uśmiechasz się lekko pod nosem. To zadziwiające, że nawet tak krótkie starcie zmęczyło Mistrza Igarashiego. Wyraźnie się zestarzał. Nie dziwi Cię to specjalnie, wielka polityka i spiskowanie przeciwko cesarzowi z założenia muszą być wyczerpującymi zajęciami. Nie dając mu chwili wytchnienia, teraz Ty przechodzisz do ataku.

Uginasz lekko nogi w kolanach i zaczynasz delikatnie zataczać półkole w lewą stronę. Zwabiony tym prostym trikiem Akira naciera na Ciebie z furią i popełnia pierwszy błąd. Ostrze katany kieruje po skosie, z góry na dół. Z łatwością blokujesz uderzenie, od razu wyprowadzając szybką kontrę. Srebrne ostrze katany o milimetry mija lewe ramię Akiry, po czym wraca do Ciebie. Nie czekając ani chwili, uderzasz na odlew, tym razem dosięgając celu. Na nagim torsie starca pojawia się cieniutka, krwawa szrama.

Po sali przechodzi cichy pomruk zdumienia. Wszyscy dowódcy sprawiają wrażenie zaskoczonych. Trudno, jeśli po pojedynku mają skazać Cię na śmierć, niech to zwycięstwo przyniesie Tobie chociaż chwilową satysfakcję.

Nie czekając na odpowiedź, tniesz płasko od lewej do prawej na wysokości brzucha. Akira nieudolnie blokuje cios. Wasze miecze na chwilę stygną w bezruchu, stykając się ze sobą. Tylko na to czekałeś. Działając zupełnie instynktownie, robisz mieczem mały młynek, wytrącając katanę z ręki przeciwnika. W kompletnej ciszy miecz upada na ziemię. Wściekły do granic możliwości Mistrz Igarashi spogląda Ci prosto w oczy, po czym klęka przed Tobą.

- Skończ to co zacząłeś – cedzi przez zaciśnięte zęby.

Jeśli chcesz zgładzić Akirę **16.**

Jeśli chcesz darować mu życie **17.**

16.

Najwyraźniej Hachiman Ci sprzyja. Gorączkowo powtarzasz sobie w myśli, że przecież taka okazja może nie przytrafić Ci się już nigdy. Droga do Misumi stanie przed Tobą otworem... W końcu będziecie mogli cieszyć się nieskrępowanym uczuciem. Koniec z ukrywaniem się! Koniec z udawaniem i krzywymi spojrzeniami! Wystarczy, że zakończysz to tu i teraz.

Podnosisz powoli katanę na wysokość ramienia i cofasz ją delikatnie tak, aby przylegała Ci do prawego barku. Akira wydaje Ci się być nieobecny. Jego obraz jest lekko zamazany. Próbujesz opanować zmysł wzroku, myśląc, że coś stało się z Twoimi oczami, gdy nagle odkrywasz, że to jedynie najzwyczajniejsze w świecie łzy.

Misumi zrozumie... Nie będzie miała Ci tego za złe... Musisz tylko zrobić to szybko, tak aby nie bolało.

Przejdź do paragrafu **18.**

17.

Spoglądasz z pogardą na klęczącego na podłodze starca. Pokonałeś go, ale, co zaskakujące, fakt ten nie przynosi Ci żadnej satysfakcji. Ocierając ręką małą strużkę potu z czoła, rozglądasz się po twarzach zebranych w namiocie mężczyzn. Masz nadzieję, że uda Ci się odczytasz z nich jakąś podpowiedź, co należy czynić, lecz niestety nic takiego Ci się nie udaje. Cokolwiek byś teraz nie zrobił, tak czy inaczej będzie to złe rozwiązanie. Z rezygnacją stwierdzasz, że nie masz już wyjścia. Szybkim, wprawnym ruchem chowasz katanę z powrotem do pochwy.

- Wstań Mistrzu Igarashi – mówisz, wyciągając w kierunku starca otwartą dłoń. Niestety, ale Twój pomysł na złagodzenie sytuacji nie ma racji się powieść. Uświadamiasz to sobie, spoglądając w oczy wciąż klęczącego Akiry, dostrzegasz w nich bowiem nie zrozumienie, a czystą nienawiść i pogardę.

- Skończ co zacząłeś, gówniarzu. Splugawiłeś mój honor jako swojego wodza i pokonałeś mnie w walce. Zgodnie z tradycją musisz mnie zabić.

- Tradycja? – syczysz wściekle. – Co właściwie oznacza to słowo Mistrzu Igarashi? To tylko zbiór wytycznych, które nasi przodkowie wprowadzili w życie lata temu, aby podpowiedzieć nam, jak postępować w niektórych sytuacjach, nigdy nie mówili, że należy trzymać się ich dosłownie. Wiele z tych zasad już się zdezaktualizowało, tak też jest właśnie i tym razem. Dziś napiszemy nową tradycję. Skazywanie człowieka na śmierć tylko dlatego, że przegrał on pojedynek, nie oznacza, że należy go pozbawić czci i szacunku. Należy dać mu możliwość zrehabilitowania się i zmazania hańby. Dlatego też, Mistrzu, wbrew przyjętym zwyczajom, daruję Ci życie, a Was drodzy bracia jednocześnie przepraszam za moje niegodne zachowanie i proszę o wybaczenie.

Wśród zebrany w namiocie mężczyzn przemyka cichy jęk zaskoczenia. Twoje słowa najwyraźniej zrobiły na nich wrażenie, szkoda tylko, że nie masz najmniejszego pojęcia, czy było to wrażenie pozytywne. Sądząc po zaciętych minach większości dowódców, najwyraźniej nie.

- Jeśli taka jest twoja wola, zwycięzco – rzuca wściekle Akira, podnosząc się wreszcie z ziemi. – Ale zapamiętaj sobie, że to się tak nie skończy. Upokorzyłeś mnie przed całą armią, a takich rzeczy się nie wybacza.

Zamiast odpowiedzi, posyłasz swojemu rozmówcy jedynie krótki ukłon. Najwyższy czas, abyś zniknął z oczu wszystkich zainteresowanych.

Przejdź do paragrafu **19.**

18.

Nadal zastanawiasz się, dlaczego nie zabili Cię tam, w obozie. Przecież tego wymagał kodeks. Zabójstwo dowódcy zawsze należy przypłacić życiem. A oni zamiast tego skazali Cię na banicję... W ciągu tygodnia miałeś opuścić ziemie Cesarza Takamury, które w najbliższym czasie według planu spiskowców miały przejść w ich ręce. Może śmierć Igarashiego była im na rękę? W końcu w gnieździe zdrajców spisek goni spisek.

Misumi ruszyła w drogę razem z Tobą. Kochana Misumi... Bez niej świat stałby się dla Ciebie nie do zniesienia. Wieść o śmierci ojca nie zasmuciła jej jakoś specjalnie. Czasami wydawało Ci się, że mimowolna tułaczka z Tobą po pogrążonej w chaosie prowincji sprawia jej nawet większą przyjemność niż towarzystwo rodzica. Kocha Cię ponad wszystko, teraz nie masz co do tego żadnych wątpliwości. Wobec tego nie pozostaje Wam nic innego, jak tylko zacząć nowe życie. Gdzieś pośród chińskich gór.

GRATULUJĘ!!! To już koniec Twojej przygody Drogi Graczu! Wybory jakich dokonałeś w trakcie gry, doprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł „Ojcobójca”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy

i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra pozwoliła Ci mile spędzić odrobinę wolnego czasu.

Pozdrawiam,

Autor

19.

Uzyskujesz **Informację #2**.

Wychodząc z namiotu Mistrza Igarashiego, czujesz na sobie ciężkie spojrzenia wszystkich obecnych w nim mężczyzn. Właśnie okryłeś hańbą nie tylko siebie, ale i swojego pana. Zdenerwowany przystajesz na pustym placu przed namiotem i z przestrachem spoglądasz za siebie. Ku twojemu zdziwieniu zza kotary prowadzącej do jego wnętrza wyłania się nie tłum rozwścieczonych samurajów gotowych posiekać Cię na kawałki, ale osamotniony Mistrz Hiro. Sądząc po jego minie, nawet on nie jest zadowolony z podjętej przez Ciebie decyzji. Starzec przystaje obok Ciebie, wzdycha ciężko, po czym wdaje się w zadziwiająco długi jak na niego monolog.

- Dokonałeś dzisiaj kilku niezwykłych rzeczy, Hideyoshi. Upokorzyłeś Mistrza Igarashiego przy wszystkich jego dowódcach. Mam nadzieję, że zdajesz sobie sprawę z konsekwencji? Akira na pewno Ci tego nie wybaczy, tego możesz być pewien. Jeśli naprawdę chciałeś bronić honoru ukochanej i bronić waszego związku, trzeba było to załatwić na osobności. Zachowałeś się jak młokos, który nie umie utrzymać nerwów na wodzy.

- Co w takim razie mam zrobić? – pytasz ostro, nie mogąc znieść słów krytyki ze strony Mistrza Hiro. Już sama świadomość tego, że postąpiłeś źle, jest dla Ciebie wystarczająco ciężka, słowa krytyki nie są Ci więc jeszcze potrzebne.

- Zapomnij o niej, Hideyoshi. To przede wszystkim. Jeśli to zrobisz, możliwe, że Akira Ci wybaczy. Tak naprawdę tu chodzi tylko i wyłącznie o nią. Akira nie może znieść myśli, że pałasz miłością do jego córki, zresztą nawet gdyby zgodził się na Wasz związek, szansa, że w jego ślady pójdą inni wodzowie, jest bardzo nikła. Żaden z nich nie pozwoli na to, aby ronin zasiadł w przyszłości na cesarskim tronie. Stałbyś się powodem nowej wojny domowej.

Nie masz najmniejszej ochoty prowadzić dalej tej rozmowy. Jak na swój gust usłyszałeś już wystarczająco dużo. Zastanawia Cię, dlaczego nagle wszyscy chcą troszczyć się o Twoje sprawy sercowe? Szczególnie, że według nich powinny one pozostać na drugim planie, jeśli nie dalej.

- Rozumiem, Mistrzu Hiro, ale jeśli pozwolisz, to sam będę decydował, co jest dla mnie słuszne, a co nie.

Przejdź do paragrafu **11.**

20.

Sugerowany utwór muzyczny: Japanese War Music - Samurai Battle March

Obudziły Cię donośne uderzenia bojowych bębnów: znak, że czas najwyższy rozpocząć przygotowania do zbliżającej się bitwy. Powoli wstajesz z posłania i bez słowa nakładasz na siebie zbroję, którą Twoi słudzy przygotowali należycie do dzisiejszego starcia, w czasie gdy spałeś. Z namaszczeniem spoglądasz na swoją katanę, zastanawiając się, iluż to wrogów pozbawi dzisiaj życia? I w imię czego?

Nie czujesz nic. Jesteś spokojny i opanowany, a przynajmniej tak Ci się wydaje. Każdy wojownik nie może pozbyć się strachu przed bitwą do końca. Może jedynie nauczyć się go maskować.

W iście bojowym nastroju wychodzisz z namiotu. Gdzie nie spojrzysz, Twoim oczom ukazuje się identyczny obrazek - setki wojowników wyszykowanych do bitwy, odzianych w swoje najlepsze pancerze, a najlepsi z nich na koniach, powoli zmierzających na miejsce zbiórki. Nie namyślając się długo, idziesz w ich ślady.

Niebo nad Doliną Ishimao jest pozbawione jakichkolwiek chmur. Można powiedzieć, że jest nienaturalnie wręcz czyste. Niektórzy wojownicy zwykli mówić w takiej sytuacji, że to sam Hachiman chce przyjrzeć się bitwie. Kto wie, może rzeczywiście jest w tym powiedzeniu ziarnko prawdy.

Słońce powoli dawało się we znaki wszystkim wojownikom, choć do właściwego pojedynku z siłami cesarza Takamury pozostało jeszcze trochę czasu. Jak na razie samurajowie będący pod komendą Mistrza Igarashiego ustawiali się mozolnie w zwarte szeregi swoich chorągwi na szerokiej łące u wejścia do doliny.

Czwarta Chorągiew znajdująca się pod Twoją bezpośrednią komendą jest już na miejscu, zwarta i gotowa do boju. Ośmiuset ludzi gotowych iść na śmierć z przekonaniem, że walczą o słuszną sprawę. Ciekawe ilu z nich wie, że obalenie cesarza nie zmieni praktycznie nic w ich obecnej sytuacji. Parskasz cicho śmiechem, uświadamiając sobie bolesną prawdę, że przecież w Twojej sytuacji ta walka również nic nie zmieni. W każdym razie tak Ci się zdaje. Wydajesz kilka poleceń swoim chorążym, a Ci natychmiast przekazują je podkomendnym. W zasadzie w takich chwilach masz tylko jedną, dosyć trywialną, radę dla swoich ludzi: nie dajcie się zabić.

Na chwilę Twój wzrok wędruje ku przeciwległej stronie doliny. Zgodnie z tym, co przewidziano na wczorajszej naradzie, cesarz Takamura, w przeciwieństwie do Was, nie próżnował w nocy i podciągnął swoje oddziały w głąb górskiej niecki, wraz ze świeżo przybyłymi posiłkami. W tym momencie dzieli was dystans nie większy niż kilka kilometrów. Tam, podobnie jak i w Waszym obozie, trwają teraz gorączkowe przygotowania do bitwy. Na pierwszym planie dostrzegasz rzędy cesarskich łuczników gotowych na odparcie Waszej pierwszej szarży. Bardziej martwi Cię jednak fakt, że łucznicy rzeczywiście zdążyli dotrzeć do cesarskiego obozu. Wczorajszego wieczoru łudziłeś się jeszcze, że nie uda im się tego dokonać.

Twoje rozmyślania przerywają nagle stanowcze okrzyki dowódców. Dają znak samurajom, aby się pośpieszyli. Nie mija zbyt wiele czasu, kiedy wreszcie całe wojsko jest gotowe do starcia. Mistrz Igarashi wyłania się wnet z tłumu swoich żołnierzy i staje naprzeciwko nich otoczony zwartym orszakiem giermków oraz dwójką pocztowych, którzy trzymali sztandary z symbolem rodu Igarashi. Przyszedł czas na ostatni element układanki przygotowujący do walnej bitwy, przemówienie wodza.

- Wojownicy Wolnej Japonii! – zagrzmiał potężnie Mistrz Igarashi dumnie siedzący na koniu, a rozstawieni wśród tłumu specjalni pomocnicy zaczęli natychmiast powtarzać jego słowa zgromadzonym dalej od swego wodza wojownikom. – Nadeszła dla nas chwila prawdy! Oto stoimy wspólnie u wrót stolicy kraju rządzonego przez tyrana i uzurpatora! Nadszedł wreszcie czas, aby wspólnie wznieść sztandar wolności i zawiesić go wysoko nad Kioto. Niech powiewa tam z dumą, jako symbol końca starego porządku. Zapewniam was, że wynik tej bitwy przejdzie do historii, a na waszą cześć będą układać pieśni. Walczcie dzielnie, a jeśli przyjdzie po was śmierć, jak na prawdziwych wojowników przystało, zaśmiejcie się jej prosto w twarz, zanim ustanie bicie waszych serc. Ruszajmy, po zwycięstwo! - zakrzyknął po raz ostatni Mistrz Igarashi, po czym obrócił się w stronę wojska cesarza Takamury, wyjął z pochwy swoją katanę i wymownym, choć nieco patetycznym gestem dał znak do ataku.

Jako pierwsza do starcia wyznaczona została Druga Chorągiew. Zgromadzeni w niej wojownicy ruszyli galopem w stronę sił cesarza Takamury. Kiedy dotarli mniej więcej do środka doliny Ishimao, a dystans pomiędzy nimi a wrogiem zmniejszył się dostatecznie mocno, przyspieszyli jeszcze bardziej, aby tuż przed zwartą linią wroga, który wyszedł im na spotkanie, cwałować już co sił w końskich nogach. Jednak zanim do tego doszło, zgodnie z Twoim przewidywaniem, wojowników Mistrza Igarashiego przywitał deszcz cesarskich strzał. Wielu żołnierzy padło pod jego naporem. Na szczęście zaraz za Druga Chorągwią szła Trzecia. Dopiero za nimi ruszyłeś Ty ze swoim oddziałem.

W mgnieniu oka, gdy dotarliście do cesarskich wojsk, całą dolinę wypełnił szczęk żelaza, przerywany jedynie krzykami umierających. Zawsze wiedziałeś, że w bitwie najgorszy jest pierwszy kontakt z wrogiem, potem czas na rozmyślania o taktyce i strategii umyka gdzieś pomiędzy jednym a drugim pojedynkiem, a najważniejsza staje się wola przetrwania oraz wiara we własne umiejętności.

Na polu, w źródle rzeki Takedo, z każdą chwilą ściera się coraz więcej wojowników. Ze względu na bliską odległość od celu łucznicy cesarza zaprzestali już ostrzału i rzucili się do walki, by pomóc piechurom. Wtedy też Akira zdecydował się na walne natarcie. Jeden z jego przybocznych zadął w róg, a wszystkie pozostałe w rezerwie jednostki ruszyły przed siebie w ostatni, szaleńczy bój.

Z namaszczeniem wyjmujesz z pochwy swój katanę i przyłączając się do krzyku pozostałych wojowników i z odwagą w sercu ruszasz przed siebie. Twoi ludzie idą w ślad za Tobą. Kiedy docierasz do pierwszego martwego żołnierza, podziurawionego przez cesarskich łuczników, w Twoje serce wkrada się odrobina strachu. Świadomość tego, że nie jesteś nieśmiertelny, przenika Cię do szpiku kości. Wiesz, że w każdej chwili możesz zginąć i to uczucie przeraża Cię chyba najbardziej.

Jeśli posiadasz **Informację #2**, przejdź do paragrafu **21.** W przeciwnym wypadku idź do paragrafu **22.**

21.

Sugerowany utwór muzyczny: Japan samurai theme song

Bitewny zgiełk unosi się nad całą Doliną Ishimao. Szczęk stalowych katan uderzających o siebie jest jedynym dźwiękiem jaki w tej chwili dociera do Twoich uszu. Nie widzisz także nic poza falą nadciągających wrogów.

Nie myślisz o niczym.

W tej chwili nie istnieje dla Ciebie nic, dobro, zło, nienawiść, miłość... Nawet czas przestał istnieć. Jesteś tylko Ty i coraz to nowe hordy wrogów bez imienia i twarzy, które musisz pozbawić życia.

- Za Wolną Japonię! – krzyczysz co sił w płucach, choć tak naprawdę dawno przestałeś wierzyć w potęgę tego hasła. Jednocześnie tniesz nadbiegającego przeciwnika prosto w odsłoniętą tylko minimalnie szyję. Zwinnym pół-piruetem mijasz upadające jeszcze ciało i bez litości wbijasz katanę w plecy kolejnego przeciwnika, który niefortunnie ustawił się do Ciebie tyłem.

Nie masz pojęcia, jak radzą sobie Twoi wojownicy. Przesz do przodu, nie oglądając się za siebie. Jedynie fakt, że jeszcze żyjesz, pozwala Ci mieć nadzieję, że podążają za Tobą, biorąc z Ciebie przykład i zbierając równie krwawe żniwo.

Przystajesz na moment dopiero w chwili kiedy drogę zagradza Ci nienaturalnie wysoki i postawny samuraj. Jego zakrwawiona zbroja i miecz wyglądają naprawdę upiornie na tle ścielących się gęsto dookoła Was ciał. Nie czekając na jego reakcję, nacierasz jako pierwszy. Celujesz w tętnicę udową, chcąc w ten sposób spowolnić ruchy swojego przeciwnika i szybko pozbawić go życia, ale ten okazuje się być nad wyraz szybki. Zręczną kontrą blokuje Twoje uderzenie i odpowiada krótką fintą. Co prawda udaje Ci się uniknąć ciosu, ale Twój przeciwnik atakuje raz jeszcze, tym razem tnąc pionowo z góry na dół. Siła uderzenia jest tak wielka, że miecz nieomal wypada Ci z rąk. Szybko poprawiasz niepewny uchwyt na rękojeści i krótkim wypadem próbujesz trafić w brzuch wielkoluda. Ostrze miecza rozcina jeden ze skórzanych pasów jego zbroi, ale poza tym nie czyni mu żadnej większej krzywdy. Postanawiasz zatem zmienić taktykę i zataczając półkole, próbujesz obejść go z boku. Uważając na martwe ciała ścielące się równo na polu bitwy, okrążasz go, czekając na jego reakcję. Ten nie bez zwłoki bierze krótki rozpęd i rusza na Ciebie tak, jakby chciał Cię staranować. W głębi duszy tylko na to czekałeś. Zanim wielkolud zdołał się zorientować w Twoim planie, odskakujesz w bok, a cesarski wojownik wpada siłą rozpędu na dwa

leżące na sobie trupy. Z głośnym hukiem ląduje na ziemi, a Ty korzystając z okazji, podchodzisz do niego i z całej siły wbijasz mu miecz w plecy.

Niestety, nie dane Ci jest cieszyć się z tej krótkiej chwili triumfu, ponieważ nagle czujesz, jak robi Ci się przeraźliwie zimno. Nie możesz złapać tchu, ręce odmawiają Ci posłuszeństwa, a miecz pada bezwładnie na ziemię. Pięknie... Ktoś właśnie potraktował Cię w ten sam sposób jak Ty cesarskiego wojaka. Walcząc z bólem, spoglądasz w dół, szukając jego źródła. Pierwsze co udaje Ci się zarejestrować, to stalowe ostrze wyłaniające się z Twojej klatki piersiowej. Dopiero potem Twoją uwagę zwraca ogromna plama krwi na Twojej zbroi. Próbujesz coś powiedzieć, ale zamiast słów z Twoich ust wydobywają się tylko krwawe bąble. Twój oprawca nachyla się nad Twoim ramieniem i szepcze Ci wprost do ucha:

- Ostrzegałem cię, Hideyoshi. Każda zniewaga musi zostać pomszczona. Szkoda, że tak musiało się to skończyć. Byłeś dobrym wojownikiem, ale brak Ci zdecydowania. Trzeba było mnie zabić, kiedy miałeś okazję.

Natychmiast rozpoznajesz głos Mistrza Igarashiego jednakże zanim udaje Ci się odezwać, starzec odsuwa się od Ciebie, wyszarpując jednocześnie miecz z Twoich pleców. Zawieszony przed oczami obraz nagle staje się niezwykle spokojny. Jedyne czego żałujesz, to to, że nie możesz pożegnać się z Misumi. Jeszcze przez kilka sekund starasz się zapanować na urywanym oddechem, po czym padasz bez życia na ziemię.

To już koniec Twojej przygody Drogi Graczu! Wybory, jakich dokonałeś w trakcie gry, doprowadziły cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł „Smak zemsty". Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra pozwoliła Ci mile spędzić odrobinę wolnego czasu.

Pozdrawiam,

Autor

22.

Sugerowany utwór muzyczny: Japan samurai theme song

Kiedy tylko docierasz do pierwszego rzędu wrogów czekających pośrodku doliny, dotychczasowy świat przestaje dla Ciebie istnieć, zostajesz tylko Ty i oni, a wir walki pochłania Cię bez reszty. Twój miecz zatacza śmiertelne kręgi, pozbawiając życia coraz większą liczbę przeciwników. Po powaleniu szóstego z kolei wroga przestajesz już liczyć swoje ofiary.

Cięcie, odskok, zasłona, pchnięcie, blok.

Nagle gdzieś na horyzoncie w niezbyt dalekiej odległości udaje Ci się dostrzec łopoczący na wietrze cesarski sztandar. W jednej sekundzie podejmujesz decyzję - musisz go zdobyć. Gdyby udało Ci się tego dokonać, bitwa mogłaby się zakończyć zdecydowanie wcześniej, niż planował to Mistrz Igarashi. Niestety, pech chciał, że drogę do cennego proporca zastępuje Ci wyjątkowy wojownik. Nie byłoby w tym nic dziwnego, w końcu w ciągu ostatnich kilkunastu minut poharatałeś ich już całkiem sporo, ale tego konkretnego samuraja wyróżnia to, iż prezentuje się on naprawdę przerażająco. Na twoje oko mógł mierzyć około dwóch metrów wzrostu, jednak bardziej od jego ponad przeciętnej postury, zadziwia Cię jego ubiór. Wielkolud bowiem odziany jest jedynie w skórzane spodnie, które w trakcie trwającej cały czas bitwy zdążyły już dobrze nasiąknąć krwią i przybrać ciemnoczerwony kolor. Jego nagi tors znaczyło kilka świeżych, ale niezbyt głębokich, ran z których leniwie sączyła się brunatna posoka. Nie dając Ci czasu do dalszego namysłu, cesarski wojownik naciera na Ciebie z niewiarygodną szybkością. Z trudem odbijasz pierwszy cios, odskakując jednocześnie w lewą stronę. Wyprowadzasz prostą kontrę połączoną z pchnięciem, ale Twój przeciwnik paruje je z łatwością. Korzystając z chwili nieuwagi wielkoluda, markujesz pchnięcie, po czym uderzasz pionowo z góry na dół.

Czujesz jak narasta w Tobie wściekłość. Chciałbyś, żeby ta bitwa już się skończyła. Jedyne o czym tak naprawdę marzysz to wtulić się w ramiona Misumi i zasnąć u jej boku, nie myśląc zupełnie o jutrze. Niestety, zamiast tego musisz siać śmierć w szeregach zupełnie obcych sobie ludzi, którzy zapewne zostali na nią wysłania bynajmniej nie z własnej woli. Myśląc o tym, dekoncentrujesz się na chwilę, co oczywiście nie uchodzi uwadze cesarskiego wojownika. Wielkolud uderza poziomo, tnąc mieczem na wysokości Twojego brzucha. Zimna stal przecina cienką, skórzaną zbroję, rzeźbiąc w niej płytką dziurę. Syczysz cicho pod nosem, nie mogąc sobie wybaczyć, że dałeś się aż tak łatwo zaskoczyć. Jednakże, ku Twojemu zdziwieniu, nie jest to koniec niemiłych niespodzianek, jakie jeszcze miały Cię spotkać, albowiem wielkolud zamiast zwyczajowo po ataku wycofać się i zaczekać na Twój ruch, ciął raz jeszcze, tym razem z dołu ku górze. Naprędce złożony blok nie wytrzymuje impetu uderzenia. Zaskoczony do granic możliwości patrzysz, jak Twój miecz wypada Ci z rąk. Przerażenie natychmiast paraliżuje Twoje ruchy i myśli. Zanim udaje Ci się cokolwiek zrobić, zza pleców dobiega do Twoich uszu aż nader wyraźny krzyk.

- Padnij!!! – tak do końca to nie wiesz, czy krzyk ten aby na pewno skierowany jest do Ciebie. Jednakże w obecnej sytuacji zastosowanie się do polecenia prawdopodobnie może uratować Ci życie i wydaje się jedynym rozsądnym wyjściem z sytuacji. Posłusznie padasz na ziemie, modląc się w duchu o ocalenie.

Skulony w sobie czekasz w napięciu na cios, który ostatecznie nie nadchodzi. Odrywasz wzrok od podłoża i podnosisz powoli głowę do góry. Widok, który ukazuje się Twoim oczom, uznajesz za co najmniej nietypowy. Oto bowiem cesarski wojownik leży tuż obok ciebie na kolanach, a z jego klatki piersiowej wystaje rękojeść czyjegoś miecza. Twój tajemniczy wybawiciel z pewnością właśnie wyciągnął Cię z nielichych kłopotów. Kiedy sięga po zaklinowany w ciele wielkoluda miecz, natychmiast go poznajesz. To nikt inny jak sam Mistrz Igarashi.

Starzec wyszarpuje miecz z ciała martwego wroga, po czym wyciąga do Ciebie rękę i pomaga Ci wstać.

- Mało brakowało, Hideyoshi. Drugi raz może mnie przy tobie nie być. – Mówi spokojnie, uśmiechając się przy tym w dość ironiczny sposób. Na dalsze zgryźliwe komentarze pod swoim adresem nie możecie sobie niestety pozwolić, ponieważ natychmiast w Waszym kierunku rusza kolejna fala przeciwników.

Kątem oka dostrzegasz cesarski sztandar, do którego jeszcze kilka chwil temu próbowałeś się dostać. Skoro zagrożenie ze strony nad wyraz umięśnionego samuraja znikło, możesz spróbować wykonać swój zamysł raz jeszcze. Rzucasz się biegiem w kierunku coraz mniejszej grupki wojowników ochraniających proporzec z zamiarem ich unieszkodliwienia. Mistrz Igarashi pojmując w lot do czego zmierzasz, rusza w ślad za Tobą, przywołując do pomocy jeszcze kilka samurajów stanowiących jego przybocznych. Wspólnymi siłami po kilku minutach zaciętej walki, udaje się Wam zdobyć upragniony przedmiot. Mistrz Igarashi z wprawą godną niejednego młokosa zaczyna machać zdobycznym sztandarem w te i z powrotem, dając tym samym znać cesarzowi Takamurze oraz jego ludziom, że oto symbol ich władzy znalazł się w rękach spiskowców. To właśnie w tej chwili, widząc jak podlegli władzy cesarskiej samurajowie uciekają w popłochu z pola bitwy, zrozumiałeś jak wielką, choć symboliczną, moc ma sztandar.

Uśmiechając się pod nosem, Akira przestaje nagle machać proporcem. Zadanie to powierza któremuś ze swoich wojowników, a sam klepiąc Cię po ramieniu, mówi:

- Zobacz, jak uciekają! To była chyba najłatwiejsza i najszybsza bitwa w jakiej miałem okazję wziąć udział, choć jednocześnie okazała się też tą najważniejszą. Kioto stoi przed nami otworem, Hideyoshi. Stolicy nikt nie będzie bronił. Jeśli się pośpieszymy, pod bramami miasta będziemy już za dwa dni. Hurrra! – krzyczy na koniec starzec, a w ślad za nim idą wszyscy znajdujący się w pobliżu mężczyźni. Nawet Ty, który od początku podchodziłeś sceptycznie do całej buntowniczej wyprawy, przyłączasz się do rozentuzjazmowanego tłumu.

Po raz pierwszy od bardzo dawna wydajesz się być spokojny. Wykonałeś zadanie, które zostało Ci powierzone, teraz nadszedł czas na to, aby zapewnić pomoc rannym i uczcić pamięć poległych. Jutro przyjdzie czas, aby pomyśleć o swoich dalszych losach. Wygraliście, a w ostatecznym rozrachunku tylko to się liczyło.

GRATULUJĘ!!! To już koniec Twojej przygody Drogi Graczu! Wybory, jakich dokonałeś w trakcie gry, doprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń. To nosi tytuł „Droga do wolności". Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieję, że moja gra pozwoliła Ci mile spędzić odrobinę wolnego czasu.

Pozdrawiam,

Autor

23.

Sugerowany utwór muzyczny: Japanese clasical koto sakura

Wnętrze namiotu momentalnie wypełnia przerażony jęk zebranych w nim mężczyzn. Okazałeś swojemu Mistrzowi zniewagę, a to w najlepszym wypadku mogło równać się z banicją.

- Zarzucasz mi tchórzostwo?

- Owszem, Mistrzu. Brak ci odwagi, aby zrobić decydujący krok w walce o tron cesarski. Od Kioto dzielą nas trzy dni drogi, nie rozumiem, dlaczego zamiast walczyć, chcesz zwlekać.

- Mistrzu Igarashi, jeśli mógłbym... – Najwyższy Herold próbuje wtrącić się w Waszą rozmowę, aby załagodzić jakoś sytuację, ale Akira przerywa mu w pół zdania, niemalże krzycząc.

-Milcz Hiro. Zbyt długo tolerowałem wybryki tego młokosa, nadszedł czas, aby wreszcie to zakończyć. Skoro nie akceptujesz mojej władzy i moich decyzji, to może sam spróbujesz przejąć dowodzenie nad wojskiem? Właśnie teraz będziesz miał ku temu okazję. – Akira zwraca się bezpośrednio do Ciebie, chwytając za rękojeść swojego miecza.

A więc stało się, teraz nie masz już odwrotu...

Przejdź do paragrafu **12.**

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 powinna (chociaż nie musi) toczyć się w porze roku, w której będzie wychodził dany numer.
- Objętość 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!