

NA
KONŃCU
WCHODZĄ
NINJA



Powieść
współscenarzystki
gry **Wiedźmin 3.**
Dziki Gon

SASZA HADY

NA
KOŃCU
WCHODZĄ
NINJA

NA
KONŃCU
WCHODZĄ
NINJA

SASZA HADY

Korekta:

Dorota Trzcinka, Magdalena Weimer, Maciej Jakubowski

© Copyright by Sodia Studio & Sasza Hady, Dębica 2015

Wszystkie prawa zastrzeżone

Projekt i opracowanie graficzne okładki:

Jasiek Krzysztofiak

Wydanie pierwsze

Dębica 2015

e-ISBN 978-83-943554-1-8

Sodia Studio

Pustynia 167 E

39-200 Dębica

Dla BD



Wszystkie opisane postaci są fikcyjne, a wszelkie podobieństwa do rzeczywistych osób, miejsc i zdarzeń – przypadkowe i niezamierzone. Studia Nasty Oranges (Pomarańcze), Neverland (Piotrusie) oraz Lucid Dreams nigdy nie istniały (a przynajmniej nic mi o tym nie wiadomo).

Czytelnicy, którzy nie mieli dotąd do czynienia z branżą tworzenia gier komputerowych (czyli gamedevem), znajdą w umieszczonym na końcu słownika przystępne wyjaśnienia wybranych terminów (w tekście oznaczono je gwiazdką).

Spis postaci istotnych dla fabuły

Jasiek Ritmeijer – intrygująco nieobecny creative director*. Pół-Holender, autor popularnych komiksów i duchowy ojciec Finnleya. Od dzieciństwa zakochany w powieściach o kanadyjskich traperach.

Marcin Stawecki – minął się z powołaniem. Niespotykane uparty osobnik.

Wojtek Mazurek – małomówny quest designer* prześladowany przez rozmaite odmiany pecha. Często dostaje po pysku, zazwyczaj niezasłużenie.

Mat Chojnacki – przystojny, niegłupi i powszechnie lubiany game director*. Nie ma go, jest na spotkaniu.

Asia Sosnowska – quest designerka o tajemniczym uśmiechu. Wie więcej, niż mówi.

Danka – mól książkowy. Farbuje włosy na czerwono.

Tomek Tyrowicz – executive producer*. Dawny kolega Marcina ze studiów. Człowiek, który ma plan.

Paweł Stentor – quest designer o niespożytej energii. Fan *Wiedźmina*, marzy o przeniesieniu się do CD Projekt RED.

Andrzej Domański – ten od kubka z Pac-Manem. Kudłaty game-play designer*, jedyny kumpel Krzyśka. Obrotny intrygant o aparycji pirata.

Krzysiek Strzelczyk – mizantrop i pracoholik. Team leader programistów. Chłopak Danki.

Karolina Jasień – nieśmiała i bardzo atrakcyjna; niedawno dołączyła do zespołu postaciowców*.

Marta Trzaskacz – białowłosa wielbicielka *BioShocka* i umiarkowanej swobody obyczajowej. Animatorka w Neverland Studios.

Julka – bardzo samodzielna osoba.

Sonia – dziewczyna Jaśka Ritmeijera. Lepiej na nią uważać.

Jacek Brzeźniak – quest designer. Histeryk i maruda znikowany na punkcie zdrowej żywności.

Postaci drugo- i trzecioplanowe

Nela Rutkowska – nieszczęśliwie zakochana programistka.

Antek Hejdasz – head of studio* w Nasty Oranges. Człowiek o szatańskich brwiach. Ostatnio udęczony brzemieniem pewnej tajemnicy.

Franek Kilariski – pewny siebie złotowłosy programista. Bywa mylony z nordyckim bogiem.

Kacper Maciejak – sympatyczny producent* enviro* z odstającymi uszami.

Olga – wyrozumiała dziewczyna Marcina.

Pani Jagoda – jedyna osoba w firmie nieskażona gamedevem*.

Emilka – właścicielka uroczych dołeczków w policzkach. Głos rozsądku w mieszkaniu na Gwiazdzistej.

Staszek Fraszynski – tester*, współlokator Wojtka Mazurka, chłopak Emilki.

Adam Wróbel – początkujący tester o elfiej urodzie i romantycznych inklinacjach, czwarty lokator na Gwiazdzistej.



Prolog

Letho: Oto głowa króla [...].

Egan: Strasznie ciężka, mam z tym iść przez las?

Trudno będzie miecza dobyć.

Letho: Pójdiesz bez broni, w normalnym odzieniu.

Postaraj się, by nikt cię nie zobaczył,

a jak kto zapyta – niesiesz wiedźmie kapustę.

Egan: Przecież widać ją na milę! I czuć octem!

Muszę znaleźć jakiś gruby worek.

Wiedźmin 2. Zabójcy królów, CD Projekt RED 2011

Z ciemnej gęstwy lasu dobiegło wycie wilka. Na chwilę zawisło w mroźnym powietrzu, wibrując, po czym opadło, a wtedy podjęły je kolejne głosy.

Psy biegnące w zaprzęgu nie okazały niepokoju, tylko przyspieszyły, zdeterminowane i skupione. Zaś powożący nimi Noah Finnley dokonał w głowie szybkich obliczeń i zrozumiał, że umrze. A to bardzo, ale to bardzo kłóciło się z jego obecnymi planami.

Jeszcze kilka godzin wcześniej, kiedy pędził przez śniegi w przeciwnym kierunku, w głąb Terytoriów Północno-Zachodnich, przyjąłby taki los z większym spokojem. Chciał dopaść Ezrę Bairda, ostateczniego z bandy, ale polował na niego tak długo, że żądza zemsty ustąpiła znużeniu i pod koniec chciał już tylko wykonać zadanie, honorowy obowiązek, który sam na siebie nałożył. A później, kiedy leżał na brudnej podłodze drewnianej chaty obok wykrwawiającego się Ezry, zaciskając obie dłonie na swojej ranie i opadając powoli w lepką, ciepłą ciemność, pomyślał nawet, że to byłoby dobre zakończenie. Czyż nie mawiał zawsze, że chciałby umrzeć pod niebem dalekiej Północy? Zaczął czołgać się w stronę drzwi, ale właśnie wtedy Ezra Baird ostatnim wysiłkiem przekręcił się na bok, żeby móc na niego spojrzeć, z trudem rozwarł zaciśnięte w agonalnym skurczu szczęki i zaczął mówić.

Wspomnienie jego słów uderzyło Finnleya jak fala gorąca. Popędził psy ochryplym okrzykiem i jeszcze raz ocenił swoją obecną sytuację. Przez tę chwilę niedowierzania i sprzeciwu wobec nieuniknionego niewiele się jednak zmieniło – wiedział dokładnie, jakby miał w głowie rząd mechanicznych wskaźników, jak długo szlak pozostanie przejezdny w sypiącym gęsto śniegu, ile wytrzymają psy i on sam, jak dużo ma prowiantu i naboji, ile czasu potrzebują, by dotrzeć do faktorii, i kiedy wilki dogonią zaprzęg.

Zaklął pod nosem. Gdyby nie był ranny, mógłby na chwilę zeskończyć z sań i biec przy zaprzęgu, żeby odciążyć psy. Gdyby dwa dni temu nie uparł się, że pojedzie sam szukać Ezry, miałby przy sobie

zdolnego strzelca i przyjaciela, doktora Maya. Gdyby nie chciał podróżyć najszybciej, jak się da, zabrałby więcej prowiantu. A gdyby nie był tak naiwny, nie musiałby słuchać szyderstw umierającego Bairda, żeby wreszcie, po tych wszystkich latach, poznać prawdę.

—
Wataha zaatakowała, kiedy zaprzęg wjechał w dolinę. Finnley widział, jak smukłe, ciemne sylwetki zbiegają z ośnieżonego zbocza – bezgłośnie, szybko i pewnie. Miał jakieś pół minuty na podjęcie decyzji.

Zarzucił sobie na plecy worek z prowiantem, a potem dobył noża i przeciął skórzane pasy przymocowane do szelek psów – dziewięć z nich rozbiegło się, a dziesiąty, którego przytrzymał mocno za obrożę, szarpnął się, a później podniósł na niego żółte, niepokojąco inteligentne oczy.

– Hoo, Ninigret – szepnął Finnley, poklepując wilczura po nastrozonej, gęstej grzywie na karku. Potem połączył liną pas swoich spodni z resztkami jego uprzęży i ruszył w stronę ściany lasu po drugiej stronie doliny. Ninigret, wiedząc już, czego się po nim oczekuje, wszedł w rytm i wyrzucając w górę tylnymi łapami fontanny świeżego śniegu, pognął przed siebie. Finnley wiedział, że wilkom nie zajmie wiele czasu rozprawienie się z psami i nie zrezygnują z pościgu za kolejną łatwą zdobyczą, ale miał szansę dobiec do jakiegoś drzewa, na które da się wdrapać, albo...

Na widok małej, przekrzywionej chatki myśliwskiej wydał z siebie słaby, chrapliwy okrzyk radości. Miał szansę jedną na sto, że trafi w tej głuszy na coś takiego. Przywiązał psa do haka przy zabitym deskami oknie, a sam zaczął kopać, żeby odblokować zasypane śniegiem drzwi. Już kończył, kiedy usłyszał niskie warczenie. Ninigret przysiadł na ugiętych łapach i obnażył zęby, wpatrzony w ciemne sylwetki, które przekradały się ku nim pojedynczo zza drzew. Finnley szarpnął za drewniany uchwyt, ale drzwi nie ustąpiły. Usunął jeszcze kilka cali zmrożonego śniegu zalegającego przy progu i przez chwilę szarpał się z drzwiami, zanim dotarło do niego, że są zamknięte. A ja nie mam klucza – pomyślał z idiotycznym rozbawieniem.

Wilki zatrzymały się na moment, kiedy huknęły wystrzały. Finnley zbadał palcami zawiasy drzwi. Skoro przestrzelenie zamka nie pomogło, znaczy, że są zablokowane od wewnątrz. Przez moment mignął mu w wyobraźni obraz ludzkiego szkieletu skulonego po drugiej stronie, a potem o wiele bardziej barwna i realistyczna scena, w której wilki rozszarpały jego własne gardło. Z krótkiego rozbiegu uderzył w drzwi barkiem, ale zyskał tylko tyle, że rana, w której wciąż tkwiła kula z rewolweru Ezry, znów się otworzyła, a on z bólu osunął się na kolana.

Wilki były już tylko o jakieś dwanaście, trzynaście jardów od nich. Finnley nie musiał nawet próbować ich liczyć, żeby zorientować się, że jest ich więcej, niż miał amunicji. Mimo to opróżnił wszystkie mieszki z kulami. Te wilki, których nie zastrzelił, rozbiegły się na chwilę, ale nie odeszły daleko. Podchodziły teraz wolniej, ostrożniej, wyginając grzbiety i szykując się do skoku.

Ninigret drżał cały z podniecenia. Finnley przysunął się do niego i wyjął nóż. Dopiero teraz przyszło mu do głowy, że może bardziej po ludzku byłoby zachować ostatnią kulę dla wiernego przyjaciela. Pies rzucił mu szybkie spojrzenie, zbyt skoncentrowany na czających się wilkach, żeby zwracać na niego uwagę. Finnley zawahał się, mimowolnie wspominając, jak odkupił go za absurdalnie wysoką cenę od zapijaczonego Francuza organizującego walki psów. Ninigret, mieszaniec kingmika i jakiegoś półdzikiego szpica, był wtedy poranioną, pokrytą liszajami kupką nieszczęścia z ropiejącym okiem. Finnley oswajał go przez wiele długich miesięcy, a potem przewędrowali razem całą Kolumbię Brytyjską, wzdłuż i wszerz. Przez ten czas nauczył się ufać mu bardziej niż ludziom i – jak się okazało kilka godzin temu – po stokroć miał słuszość.

Finnley przeciął nożem naprężoną linę.

Od początku starał się tłumić w Ninigrecie agresję i instynkt walki, ale wiedział, że tak podrażniony pies nie będzie w stanie oprzeć się wyzwaniu. Szansa, że sam pokona pięciu przeciwników, była niewielka, ale Finnley wiedział, że musi spróbować.

Ninigret ruszył do przodu na ugiętych łapach i wciągnął chciwie w nozdrza powiew wiatru. Nagle przystanął, zastrzygł uszami i zwrócił łeb w drugą stronę, na południe. Drepcząc w miejscu, wydał z siebie wysoki, niespokojny skowyt. I rzucił się do ucieczki.

—
Umarłem – pomyślał Finnley. Umarłem i trafiłem do nieba dla tra-perów, gdzie jest sucho, ciepło i pachnie jakąś pieczenią. Prawdopodobnie powinien odczuwać ulgę, ale dławiło go rozczarowanie i bezsilność. Gdyby tylko mógł cofnąć się w czasie do bezpiecznego punktu, zanim wszystko trafił szlag, i – zachowując pamięć swoich doświadczeń – zacząć jeszcze raz, podjąć inne decyzje. Szarpnął głowę w spazmie rozpacz, a wtedy jego ramię przeszył palący, błogosławiony ból.

Finnley otworzył oczy i wpatrując się w pociemniałe ze starości belki nad głową, uśmiechnął się szeroko. Przycisnął brodę do obojczyka, żeby spojrzeć na ranę. Ktoś bardzo sprawnie go opatrzył, okrył derką... Tymczasem ostatnie, co pamiętał, to zapadająca szybko ciemność i chrzęst zamarzającego śniegu pod wilczymi łapami. Kiedy Ninigret uciekł, od razu się na niego rzuciły i w ostatniej chwili udało mu się wdrapać na dach chaty po stosie drewna i jakichś beczkach. Tam przywarł do rozpadającego się ze starości komina, licząc, że wilki zrezygnują. Ale były cierpliwe. Powoli jego ciało drętwiało i obawiał się, że w końcu zacznie się zsuwać. Wiedział, że absolutnie nie wolno mu teraz zasnąć, i dlatego zamknął oczy tylko na moment.

Tylko co stało się potem?

Jego wzrok powędrował w stronę źródła światła silniejszego niż ogień buzujący w palenisku. Ktoś wyrębał siekierą deski zasłaniające okno i zapewne tak dostał się do wnętrza chaty. Odcień jasności mżacej po drugiej stronie powiedział Finnleyowi, że właśnie spadł świeży śnieg, że jest wczesne przedpołudnie i czas ruszać.

Spróbował się podnieść i zmartwiał. A więc jednak w tym cudownym, niewytłumaczalnym ocaleniu było jakieś „ale”. Nie mógł poruszyć nogami. Nawet ich nie czuł. Jak długo przeleżał na dachu na mrozie? Przez chwilę zbierał się na odwagę, aż w końcu zacisnął

zęby i z trudem uniósł się na łokciach, żeby przekonać się, czy kiedyś jeszcze będzie mógł chodzić.

Leżący całym ciężarem na jego nogach Ninigret oddał mu spojrzenie i lekko poruszył ogonem. Najwyraźniej nie zamierzał się podnieść, mimo że jego pan już się obudził. Finnley opadł znów na postanie i parsknął śmiechem.

Rozprostowanie stężonych mięśni i ubranie się zajęło mu sporo czasu. Widząc, jak zgrabnie dziura w jego kurtce, którą przebiła kula Bairda, została zacerowana, domyślił się, komu zawdzięczał ocalenie. Teraz zapewne poszła po wodę do strumienia albo po drewno. Zastanawiał się, czy zdąży wyruszyć w drogę na tyle szybko, żeby się z nią nie spotkać.

Ruszył ku drzwiom, zapinając po drodze pas, i jednocześnie z Ninigretem wyrzwał na zewnątrz. Chłodne powietrze niemal go oparzyło, kłusząc popękana, odmrożoną skórę. Zmrużył oczy, a kiedy już przyzwyczał się do oślepiającej jasności śniegu, zobaczył, że przed chatą czekają dwa gotowe do drogi zaprzęgi, zaś zza drzew wylania się gromada myśliwych. Wyszedł przed chatę, a wtedy od grupy ode-rwała się niewysoka, smukła postać i pobiegła ku niemu, szeroko rozkładając ramiona. W przejrzystym powietrzu frunęły za nią złociste loki jak roztańczony ogon komety.

Jej drobne ciało uderzyło w niego z radosnym impetem, zaczęła go ścisnąć, śmiać się i opowiadać beładnie.

– To Ninigret, on nas do ciebie sprowadził. Musiał jakoś wyczuć nas z daleka i przybiegł po pomoc. A mówiłam ojcu, że musimy za tobą jechać... Dwa dni go przekonywałam. Pomyśl, gdyby mnie nie posłuchał! Byłeś całkiem zimny i sztywny, kiedy cię ściągaliśmy...

Przez cały ten czas się nie poruszył, czując, że serce ciąży mu coraz bardziej.

Pierwszy raz widział Louise May w podróżnym stroju, dotąd zawsze chodziła tylko w eleganckich sukniach – prawdziwa mała dama w każdym calu. Ta dziewczęcość najbardziej go w niej pociągała, bo podkreślała, jak bardzo niepodobna jest do Avery. Teraz, gdy stała tuż przy nim w kurtce ze skóry karibu i myśliwskich spodniach, wtulając

twarz w jego pierś, to gdyby nie te złote włosy, mógłby uwierzyć, że to tamta, ta utracona.

Louisa May skończyła wreszcie paplać i podniosła ku niemu okrągłą po dziecięcemu buzię. Jej oczy, intensywnie zielononiebieskie niczym jezioro Moraine, patrzyły na niego z taką ufnością i uczuciem, że skrzywił się jak smagnięty biczem. Musiała coś wyczytać z jego twarzy, bo zbladła i wpiła mu mocniej palce w żebra, z całej siły.

– Zabijeś go, prawda? Ezra nie żyje. To koniec. Wszyscy z bandy braci Baird nie żyją. Zapłacili za jej śmierć. Tak jak chciałeś.

– Tak.

– Więc gdzie chcesz znowu jechać? – Małe usta w kształcie serca drżały. – Mówiłeś... obiecałeś, że to koniec.

Mógł opowiedzieć jej wszystko. Powtórzyć słowo w słowo to, co rzucił mu w twarz umierający Ezra Baird. Wyjaśnić, że musi szybko dotrzeć do Charlesa Siringo, bo to jego jedyny trop. Mógł się tłumaczyć, przeproszać, kłamać albo znów jej czegoś naobiecować. „Musisz zrozumieć”, „To już nieaktualne”, „Czy kiedyś mi wybaczysz?”, „Wrócę do ciebie”. Ale kiedy spojrzał jej prosto w oczy, zrozumiał, że ona już wie. Dlatego powiedział tylko:

– Avery żyje. Muszę ją odnaleźć.

Warszawa, Saska Kępa, sobota 9 listopada 2013

Jasiek Ritmeijer znika

– Muszę ją odnaleźć – mruknął Paweł Stentor i zachichotał. Uwielbiał pisać te melodramatyczne kawałki.

Zapisał zmiany w pliku dialogowym i dopił resztkę wiśniowej coli z puszki. Wiele osób w Nasty Oranges wierzyło, że ten napój bogów dodaje im nadludzkich sił i pozwala pracować praktycznie w nieskończoność, ale akurat Paweł, którego wystarczająco napędzała czysta, szaleńcza pasja, pił ją raczej w ramach solidarności z zespołem.

Dochodziła druga, więc zaczynanie nowej sceny nie miało sensu, ale i tak przez chwilę ze sobą walczył – może tylko zerknie, co tam jest do zrobienia? Nie, nie ma się co oszukiwać: to było jak obiecywanie, że po otwarciu paczki zje się tylko jedno ciastko. Westchnął tęsknie i z ociąganiem przełączył komputer w tryb czuwania. Kiedy układał się wygodnie pod biurkiem, do pokoju questowców zajrzał ochroniarz robiący nocny obchód.

– Już pan idzie spać, panie Pawle? – zapytał życzliwie.

– Tak, niestety.

– A co dziś pan pisał?

– Prolog. Znowu.

– Hmm, który to już raz?

Paweł podsunął sobie pod głowę zwinięty sweter i zaczął bezgłośnie liczyć.

– Chyba dwunasty.

Ochroniarz pokiwał głową z zadowoleniem, jakby właśnie uzyskał kolejny dowód na to, że świat funkcjonuje prawidłowo: słońce wstaje na wschodzie, bociany odlatują na zimę, questowcy po raz kolejny przepisują dialogi.

– Prolog jest zawsze najtrudniejszy – powiedział ze znanstwem.

– Szczerze mówiąc, zapowiada się, że tym razem będziemy mieć dużo więcej problemów z zakończeniem. Kto dziś jeszcze zostaje?

– Tylko pan Franek. Śpi w salce konferencyjnej. Pan jest ostatni na nogach, jak zwykle – uspokoił go. – To ja już pójdę, nie będę przeszkadzać. Zgasić panu światło?

– A tak, dziękuję. Dobranoc, panie Ludwiku.

Ochroniarz skinął mu przyjaźnie głową i wycofał się na korytarz. Lubił Pawła Stentora, aczkolwiek na pewno poważałby go o wiele bardziej, gdyby ten był prawdziwym pisarzem (to znaczy: z zawodu), a nie biologiem. Z całego zespołu tylko creative director, Jasiek Ritmeijer, miał odpowiednie kompetencje jako autor komiksów, ale za nim z kolei pan Ludwik nie przepadał. Reszta teamu też była po jakichś niepoważnych studiach: architektura, dziennikarstwo czy inne socjologie. Aż dziwne, że losy Noaha Finnleya (którego

pan Ludwik szanował, rzecz jasna, najbardziej) powierzono takim ludziom.

Całe studio Nasty Oranges było pogrążone w ciszy. Kiedy szedł przez skąpo oświetlone korytarze, słyszał tylko lekkie skrzypienie gumowych podeszew swoich butów i szelest sztywnej bluzy. Sprawdzał, czy we wszystkich pokojach pogaszono światła, czy okna są porządnie zamknięte, a nawilżacze włączone, ale tak naprawdę o wiele ważniejsze było to powolne, pełne namaszczenia przechadzanie się. Nocą w budynku panowała zupełnie inna atmosfera niż za dnia, kiedy korytarze były pełne, trzaskały drzwi i wszyscy wrzeszczeli jak opętani, i pan Ludwik napawał się teraz tym intymnym, kosmicznym spokojem. Miał poczucie, że zaglądając w każdy kąt, odpiera ciemne siły chaosu, jakby samo jego spojrzenie odnawiało ochronne czary wplecione w mury budynku, a gdyby go zabrakło, ci wariaci za dnia rozpieprzyliby studio w drobny mak.

Na podeście pierwszego piętra zatrzymał się, żeby pokontemplować przez chwilę oprawione w podłużną antyramę szkice koncepcyjne z poprzedniej części gry. Wszystkie z ustawionych w rzędzie rysunków przedstawiały Louise May, ale każdy w innej pozie, ubraniu lub – te były najlepsze – bez ubrania. Mając miłą świadomość, że obcuje z prawdziwą sztuką, przyjrzał się niedużym, zawadiacko uniesionym dziewczęcym piersiom i skąpym batystowym majtkom. Zawsze mu się wydawało, że kobiety w tych czasach nosiły wielkie, workowate pantalony, ale pan Florek, art director*, wyjaśnił mu, że w grze pewne rzeczy traktuje się umownie. Niewątpliwie było to dobre i słuszne.

Pan Ludwik sprawdził pierwsze piętro, a potem drugie – tam spędzał zawsze najmniej czasu, bo pokoje dyrektorów nawet nocą emanowały taką atmosferą władzy i autorytetu, że czuł się nieswojo. Kiedy wrócił na dół, na recepcję, zrobił sobie mocnej, gorącej herbaty z cukrem.

Jakiś kwadrans po tym człowiek, który ukrywał się pod biurkiem w pokoju Jaśka Ritmeijera, wymknął się cicho na korytarz. Poruszał się czujnie, ale pewnie. Na parterze skierował się od razu do tylnego

wyjścia, otworzył drzwi kluczem i wtopił się w deszczową, listopadową noc jak duch.

Pan Ludwik nadstawił uszu, kiedy przez okno od strony ulicy usłyszał warkot silnika, ale potem od razu wrócił do obserwowania poczynąń Waltera White'a na swoim nowym tablecie. To był urodzinowy prezent od córki i jeszcze nawet nie usunął przezroczystej folii ochraniającej ekran.

Dopiero dwa dni potem ustalono, że to tej właśnie nocy – w sobotę dziesiątego listopada – Jasiak Ritmeijer zniknął bez śladu.

19 listopada – 26 listopada 2013

Marcin nie jest zainteresowany

– Cześć, stary. Nooo, gratulacje! Słyszałem, co się stało.

– Mam wrażenie, że słyszała już cała Warszawa – mruknął ponuro Marcin Stawecki. W ciągu ostatniej godziny odebrał trzy podobne telefony i miał przeczucie, że ten wcale nie będzie ostatni.

– O, widzę, że już cię ta sława męczy – zarechotał Tomek. – Ale to musiała być piękna scena! Żałuję, że tego nie widziałem. Trzeba było poprosić kogoś, żeby nagrywał na komórce. Jego całkiem zamurowało, co? – Z każdego słowa biła dzika frajda.

– Mhm. – Marcin usiadł ciężko na łóżku i oparł się o ścianę. Jeszcze kilka godzin temu był z siebie dumny, ale im więcej czasu mijało od jego wystąpienia, tym wyraźniejszy czuł niesmak.

Najzabawniejsze, że wcale tego nie planował. Oczywiście nie raz myślał o odejściu z pracy, ale to były niezobowiązujące, relaksujące rozważania o sile sprawczej mniej więcej równej refleksji, że warto by było kiedyś wrócić do kajakarstwa. No i to nawet nie był jeden z tych naprawdę złych, paranoicznych dni, kiedy wszystko idzie na opak i zaczynasz serio podejrzewać, że ktoś ustawia czerwone światła na skrzyżowaniach z myślą o tobie, a drukarka nauczyła się jakimś cudem rozpoznawać, kiedy to ty wysyłasz jej pliki, żeby precyzyjnie cię prześladować – zwykły, nudny wtorek w świecie kor-

poracyjnych absurdów. Żadnych przełomów, dramatycznych załamania i czerwonej mgły przed oczami. Marcin po prostu nagle poczuł w sobie spokojną pewność, że nie wytrzyma tam ani godziny dłużej, że nie zamierza niczego już wytrzymać i że wytrzymał o wiele więcej, niż powinien. Tak musi się czuć lawina, kiedy z niepowstrzymanym, majestatycznym impetem pożera alpejską wioskę.

Miło byłoby stwierdzić, iż fakt, że przysłuchiwało się temu całe biuro, nie miał żadnego znaczenia, ale rzecz jasna wyczuwał milczące poparcie innych i to nakręcało go, by mówić dalej. Dotąd nie przepadał za publicznymi wystąpieniami, ale ostatecznie jak często człowiek ma okazję powiedzieć szefowi, co naprawdę o nim myśli? Sam był zaskoczony, jak płynnie mu to szło. Patrzył w te małe, cwane, latające na wszystkie strony oczka i punkt po punkcie udowadniał mu, jakim jest żalonym, obłudnym, niekompetentnym bucem. Wyglądało to, jakby sobie wszystko wcześniej przygotował – i poniekąd tak było: codziennie w drodze do domu niemal bezwiednie przemawiał do buca w myślach. Te miażdżące, cięte riposty miały nigdy nie opuścić kameralnego teatrzyku jego głowy – bo co by to niby zmieniło? Jednak tego wtorkowego popołudnia, kiedy na spotkaniu motywacyjnym, które jak zwykle przerodziło się w dręczenie kozłów ofiarnych i festiwal nonsensu, zapytano tradycyjnie, czy ktoś chciałby coś powiedzieć, pomyślał: czemu nie?

Szef oczywiście chciał mu natychmiast przerwać, bo nikt, kto doszarpał się takiego stanowiska, nie da sobie w kaszę dmuchać, ale równie dobrze mógłby próbować zatrzymać gołą dłonią piłę mechaniczną. Marcin po prostu huknął na niego jak na przedszkolaka i kontynuował, pijany adrenaliną i całkowicie przekonany o tym, że ma rację. Bo miał – po stokroć, po tysiąc kroć miał rację.

Później odwrócił się i wyszedł niespiesznym krokiem. Nogi same poniosły go w stronę British Bulldog Pubu, gdzie spędził czas bardzo miło i kosztownie. Dopiero w drodze do domu, kiedy wypita whisky wywietrzała mu z głowy, przestał się tak szeroko uśmiechać.

Czego właściwie dokonał? Przygadał tchórzliwemu, małostkowemu półgłówkowi, który nawet jak pierdnie, to zasłania się de-

cyżją zarządu. Gdyby chciał naprawdę załatwić sprawę po męsku, powinien nakłaść mu po ryju i tyle. Ale na tym właśnie polega niszcząca siła korporacji – dzień po dniu kastruje cię i ogłupia tak, że naprawdę zaczynasz wierzyć, że przecięcie palca kartką papieru boli bardziej niż cios w wątrobę. Powoli docierało do niego, że jego wystąpienie nic nie zmieni, że nikomu nie pomógł, bojowo potrząsając pośladkami jak William Wallace – a pewnie nawet zaszkodził. Teraz szef będzie usiłował za wszelką cenę odzyskać autorytet i zacznie ich gnębić jeszcze bardziej. No, brawo.

– Ale ulżyło ci, co? – dopytywał się Tomek z uciechą.

– Ulżyło. A co u ciebie? – rzucił zmęczonym głosem, próbując przenieść grę na drugą połowę boiska.

– Nieźle. Wiesz co, tak już serio, to myślę, że naprawdę dobrze zrobiłeś. Zawsze ci mówiłem, że marnujesz się w tej pracy.

– Nie mówiłeś, bo nie rozmawialiśmy ze sobą od jakichś dwóch lat.

– To już dwa lata? Naprawdę? – Tomek był autentycznie zdziwiony. – Niesamowite, jak ten czas leci. Słuchaj, właściwie to dzwonię z interesem.

– Tak?

– Przydałby nam się w firmie producent. Myślę, to mogłoby być coś dla ciebie. Fajna fucha, mówię ci.

– Hm? – Tego się nie spodziewał. – To znaczy, miło, że pomyślałeś o mnie, ale... Czeka, ty dalej pracujesz w Nasty Oranges?

– No oczywiście – odparł Tomek takim tonem, jakby go zapytano, czy Heath Ledger jest najlepszym Jokerem. – Teraz jestem executive producerem.

– Ale przecież ja się zupełnie nie znam na robieniu gier.

– Producent nie musi się na tym znać. Trzeba mieć po prostu zdolności organizacyjne i szybko się orientować w sytuacji. Mówię ci, z twoim doświadczeniem menadżerskim spokojnie dasz radę.

– Słuchaj, dzięki, ale nie planowałem od razu czegoś szukać – powiedział stanowczo. – Powinienem najpierw wszystko sobie przeemyśleć. No i potrzebuję wakacji.

– To jednak dobrze ci tam płacili, skoro stać cię na przerwę w pracy i jeszcze wakacje. Gdzie się wybierasz? Na Kanary? Widziałem, że są ostatnio tanie loty.

– Właściwie to planowałem małe wakacje tutaj, na Pradze – powiedział swobodnie Marcin i omiół spojrzeniem przytulny pokój.

– Wiesz: wstawać bez pośpiechu, zejść sobie po prawdziwą gazetę do kiosku, pić kawę przy otwartym oknie, przeczytać wreszcie te wszystkie odkładane na później książki...

– Stawiam stówę, że po tygodniu chuj cię strzeli z nudów.

– Cóż, Olga w zasadzie powiedziała to samo. Tylko innymi słowami, rzecz jasna.

– No właśnie, a co ona na to wszystko?

– Zmartwiła się. – Marcin zasępił się i obejrzał na drzwi do łazienki, zza których dochodził cichy szum lejącej się wody. Olga potrafiła brać prysznic godzinami, zwłaszcza kiedy była czymś zestresowana.

– Dziewczyny zawsze w takich sprawach panikują – stwierdził Tomek współczująco. – Jakbyście mieli zaraz pomrzeć z głodu albo musieli się wprowadzić z powrotem do rodziców. Dobra, Marcin – powiedział nagle energicznie. – Nie oczekuję, że od razu się zgodzisz, ale może chociaż wpadnij pogadać do nas na Kępę? Blisko masz. Jeśli nie będziesz zainteresowany, to przynajmniej sobie wspominaliśmy dawne czasy.

– Niech będzie. – Ostatecznie i tak nie będzie miał nic ciekawszego do roboty. – Właściwie to nawet jestem ciekawy, nad czym teraz pracujecie.

– No, widzisz? Wiedziałem, że cię od razu wciągnie. To do jutra. Jakby co: ja jestem w studiu od dwunastej – powiedział wesoło Tomek i rozłączył się.

Kiedy Olga weszła do pokoju, owinięta w gruby brzoskwiniowy ręcznik, Marcin wciąż siedział zamyślony, wpatrując się niewidzącym wzrokiem w wygaszony ekran komórki.

– Co jest? – zapytała, siadając obok niego. – Dziwną masz minę.

Uśmiechnęła się zachęcająco i wytarła końcówką ręcznika strumyczek spływający jej z mokrych włosów na gołe ramię. Nieeko-

logiczne wylewanie na siebie hektolitrów gorącej wody jak zwykle podziało na nią kojąco. Marcin przysunął ją sobie bliżej i wciągnął głęboko zapach migdałowego mydła.

– Chyba właśnie umówiłem się na rozmowę o pracę.

—
Marcin stał przed otwartą szafą, przecierał zaspane oczy i po raz pierwszy w życiu nie wiedział, co na siebie włożyć. Ziewnął i potrząsnął głową, żeby trochę oprzytomnieć.

– Olga!

Wpadła do sypialni, szarpiąc się ze spinką, która nie chciała się zapiąć na fantazyjnie podwiniętej do góry fali włosów. Codziennie groziła, że obetnie to kłębowisko żmij, ale wiedział, że nigdy by mu tego nie zrobiła.

– O, nie wiedziałam, że już wstałeś. – Przycisnęła mocniej i spin-ka pękła. – Cholera.

– Pewnie z przyzwyczajenia – skrzywił się. Rzeczywiście, nawet nie musiał nastawiać budzika.

– I postanowiłeś dobrze wykorzystać ten czas, czyli wreszcie posprzątać na półkach? – zasugerowała i z całej siły uszczypnęła go w tyłek. A przynajmniej miał nadzieję, że mocniej już nie potrafi.

– Au. Nie gnęb mnie, tylko pomóż mi wybrać. Przecież nie pójde tam pod krawatem. – Sam nie wiedział, czemu jest taki marudny. – Koszula też odpada. Brązowy sweter? Założę się, że oni tam nie chodzą w swetrach.

– Czemu w ogóle się tym przejmujesz? – zdziwiła się i zaczęła przetrząsać jego rzeczy. – Przecież powiedziałeś wczoraj, że to nie-poważna praca, zupełnie nie dla ciebie, i na pewno będziesz szukać czegoś innego. Rany, nie miałeś czasem wyrzucić tych ohydnych spodni?

– Idę tam tylko pogadać z Tomkiem Tyrowiczem – mruknął.

Olga warknęła niecierpliwie jak jamnik drapiący pazurami przed lisią norą i zanurzyła się do połowy w jego szafie. Widok jej podrygujących z irytacją bioder, opiętych ciasno spódnicą, wprowadził go w zdecydowanie lepszy nastrój. W zwykłe poranki mieli czas tylko,

żeby się pocałować w przelocie na dzień dobry. A to już teraz był bardzo nietypowy poranek. Uśmiechnął się pod nosem.

– Będziesz piła kawę? – zapytał miło. – Zrobię ci.

– Nie mam czasu, nie mogę się dziś spóźnić. Mamy jakieś durne spotkanie o dziewiątej. – Dobięło go stłumione parsknięcie i Olga wyplątała się pomiędzy jego koszul, ciągnąc coś obiema rękami. Wyprostowała się i zaprezentowała mu z tryumfem czarną koszulkę z grafiką z *The Walking Dead*.

– To załóż. I tamtą czarną koszulkę z miękkiego dzinsu.

– Myślisz? No dobra – Wziął od niej koszulkę i przyjrzał się jej krytycznie. – Sądziś, że trzeba to prasować?

Rzuć banana

Saska Kępa kojarzyła się Marcinowi przede wszystkim rozrykowo i wakacyjnie. Rozrykowo, bo Olga uwielbiała przychodzić do Baobabu na kawę z cynamonem i papryką, a kiedy przyjeżdżali do nich znajomi spoza Warszawy, zwykle zabierali ich na spacer po ulicy Katowickiej, żeby mogli popodziwiać szalone sny architektów z lat trzydziestych. A wakacyjnie, bo obecność tyłu egzotycznych ambasad sprawiała, że czuł się, jakby właśnie otworzył folder turystyczny i musiał podjąć trudną decyzję, czy chce się opalać nad morzem, czy nad oceanem.

Pomysł, żeby wybrać tę zieloną, wiecznie rozbawioną dzielnicę na miejsce pracy, wydawał mu się zaskakujący. Chociaż z drugiej strony może to właśnie pasuje do gamedevu. Zastanawiał się tylko, jak po lunchu udaje im się zagonić pracowników z powrotem do eleganckiej, nowoczesnej siedziby Nasty Oranges.

Stał właśnie przed bramą i przyglądał się kolorowej plakietce z logo firmy, które przedstawiało rozpixselowaną pomarańczę. Popchnął uchyloną furtkę i przeszedł wąską ścieżką do głównego wejścia. W holu było przyjemnie ciepło i dopiero wtedy poczuł, jak bardzo zmarzł podczas spaceru. Ciemnowłosa dziewczyna siedząca na recepcji była tak zajęta przeglądaniem jakichś dokumentów, że

podniosła głowę, dopiero gdy stanął tuż przed nią. Miała nieregularne rysy, bardzo krótką fryzurę i zaskakująco inteligentne spojrzenie. To była pierwsza pozytywna różnica, którą udało mu się dostrzec – w jego byłej firmie na recepcji zazwyczaj siedziały panienki z buziami jak budyń śmietankowy i takąż zdolnością koncentracji.

– Tak? – zapytała z uśmiechem.

– Dzień dobry. Ja do Tomka Tyrowicza. Byliśmy umówieni na dwunastą.

– Zadzwońię po niego. Proszę poczekać, na pewno zaraz zejdzie.

Skinął jej głową i zaczął się przechadzać po szerokim holu. Było tam zupełnie pusto – najwyraźniej prawdziwe królestwo Nasty Oranges zaczynało się za niklowaną bramką na kartę magnetyczną. Z tamtej części dobiegały odgłosy rozmów, pospiesznych kroków i furczenie ekspresu do kawy.

Usiadł na kanapie pod oknem i zapatrzył się na wielkie plakaty przedstawiające postaci z gry. Idealnie na wprost niego z bezludnego pejzażu Woodton wyłaniała się groźnie piękna Avery Liddell w rozwianym płaszczu, uchwycona w ruchu tak, że zdawało się, że zaraz wyjdzie z ram i zastuka o podłogę obcasami podkutych butów. Jedną ręką odgarniała z twarzy szarpane wiatrem włosy, a drugą sięgała po rewolwer, jakby już cię wypatrzyła i teraz szykowała się, żeby przestrzelić ci serce. Biedny Finnley.

Marcin westchnął, wpatrując się w uparte, nieco okrutne oczy dziewczyny z plakatu. Nigdy nie rozumiał, co Finnley w niej widział. To znaczy, Olga też bywała drapieżna i niebezpieczna, i bardzo mu się to podobało, ale tak naprawdę miało urok tylko dzięki kontrastowi – wiedział, co zrobić, żeby zamieniła się w ufnego, mrużącego kociaka. A Avery zawsze była jak lita skała. Przy Finnleyu, postaci wyraźnie przemyślanej, skomplikowanej i wiarygodnej, wypadła dziwnie płasko, jakby scenarzystom zabrakło pomysłu na jej osobowość i dlatego postanowili z niej zrobić po prostu niedostępną, seksowną żmiję. Marcin zawsze uważał, że Finnley tak bardzo rozpaczał po jej śmierci, bo nie zdążył się przekonać, czy pod tą warstwą skały miała w ogóle serce. Przeniósł wzrok z jej bezbłędnie

wykrojonych ust na oczy i nagle wydało mu się, że ma trochę bardziej zmarszczone brwi niż przed chwilą, jakby nie spodobał jej się jego tok myślenia.

No tak, trzeba przyznać, że ten, kto ją narysował, miał wielki talent – ta zacięta, intrygująca twarz naprawdę wydawała się żywa. Oderwał z trudem spojrzenie od Avery i chciał teraz przyjrzeć się plakatowi z braćmi Baird, który wisiał nieco dalej, ale właśnie wtedy bramka odchyliła się z trzaskiem i do holu wszedł Tomek.

—

– A tutaj siedzą gameplayowcy – obwieścił Tomek, otwierając kolejne przeszklone drzwi. – Nie przeszkadzajcie sobie, chłopaki – powiedział łaskawie, kiedy odwróciły się ku nim trzy rozczochrane głowy. Marcin mimowolnie zastanowił się, czy to przypadek, że wszyscy mają identyczne fryzury, à la szalony Szopen, czy może przyjmowali ich do pracy według konkretnego wzorca. Machnął im zdawkowo ręką i cofnął się na korytarz. Kiedy Tyrowicz zamykał drzwi, dobiegło ich ciche parsknięcie i okrzyk któregoś z Szopenów:

– Rzuć banana!

– O co chodzi? – zapytał ostrożnie Marcin.

– A, nic takiego. Bez przerwy oprowadzamy po studiu różnych inwestorów, dziennikarzy albo gości i chłopaki narzekają, że czują się jak małpy w zoo. Nie ma się czym przejmować.

– No to może tym razem lepiej byłoby sobie darować tę wycieczkę. Naprawdę nie trzeba było – powiedział nieszczerze. W rzeczywistości od momentu, kiedy Tyrowicz wprowadził go do środka, musiał się z całej siły powstrzymywać, żeby nie piszczeć jak siedmiolatka w Disneylandzie. Ściany były upstrzone dekoracyjnymi kleksami żywo pomarańczowej farby, jakby ktoś tu grał w paintball, w korytarzu na parterze stała ogromna figura opancerzonego krasnoluda w rogatym hełmie i z ciężkim toporem z *World of Warcraft*, a na każdym piętrze był kącik z konsolami. Wszędzie wisiały plakaty, szkice i zabawne zdjęcia z jakichś wspólnych wyjazdów czy pikników. Marcin przypomniał sobie z rozbawieniem, że w jego firmie jedyną ozdobą była zawieszona nad schodami wielkoformatowa

podobizna najbardziej oślizgłego team leadera, który w garniturze i z amerykańskim uśmiechem przypominał: „Dbaj o bezpieczeństwo! Trzymaj się poręczy jak Dawid”. Różnica była tak oszałamiająca, że po kwadransie w Nasty Oranges zakręciło mu się w głowie od natłoku kolorów i gadżetów. Nie miał pojęcia, jak oni mogą się tu skupić – zwłaszcza że wszyscy bez przerwy biegali między pokojami, krzyczeli do siebie przez pół korytarza i trzaskali drzwiami. Masakra.

– Nie martw się, chłopaki nie będą ci mieli za złe tej wycieczki. A zresztą, kiedy dołączysz, ciebie przecież też będziemy pokazywać tak samo jak ich.

– Naprawdę fajnie tu u was, ale nie sądzę, żeby to miało nastąpić – powiedział Marcin z żalem. To byłoby jak cofnięcie się w rozwoju i wskoczenie z powrotem do piaskownicy. Hm, w zasadzie kuszące, ale jak niby miałyby powiedzieć to Oldze? „Kochanie, postanowiłem zmarnować te kilka lat w korporacjach i teraz będę odkrywać na nowo swoje wewnętrzne dziecko”.

– No, nie zarzekaj się. Ale swoją drogą to ciekawe: wszyscy chcą u nas pracować, pchają się drzwiami i oknami, jeden gość jest tak uparty, że przysłał nam śpiewający telegram – wyobrażasz sobie? – a ty kręcisz nosem.

– To czemu nie wybieriecie kogoś z tego tłumu chętnych?

– Bo żaden z nich nie ma odpowiednich kwalifikacji. Poza tym zawsze lepiej zatrudnić kogoś z polecenia. Zaraz pogadamy o tym u mnie, ale najpierw skończmy obchód.

Kiedy doszli do końca korytarza, Tyrowicz skręcił w lewo i otworzył drzwi do dużego pomieszczenia, ale zanim zdążył wejść, ze środka wypadł wielki brodaty facet i bez ceregieli złapał go pełną garścią za koszulkę pod szyją.

– Tu jesteś, kurwa. No to może mi wytłumaczysz, skąd się wziął ten nowy termin? Hm? – To gniewne „hm” brzmiało jak cios w brzuch i Marcin miał przeczucie, że ta scena mogłaby skończyć się zupełnie inaczej, gdyby brodacz nie zorientował się, że za Tomkiem stoi ktoś jeszcze. Burknął coś, co mogło być zarówno: „prze-

praszam”, jak i „spierdalał”, puścił niechętnie swoją ofiarę i przeszedł obok nich wielkimi krokami.

– Jak widzisz, częścią mojej pracy jest radzenie sobie z artystami – powiedział Tyrowicz pobłażliwie, jakby nic się nie stało. – Niektórzy tu naprawdę mają niezły temperament i piekłą się o wszystko. Ale są świetni, tak poza tym. To był Jurek Sojda, szef enviro. Normalnie do rany przyłoż, ale teraz mamy crunch* i wszyscy są trochę nerwowi.

Marcin milczał dyplomatycznie.

– Ale wiesz, wszystko pod kontrolą. Nie rozwiązujemy tu konfliktów gołymi pięściami. No, co tak dziwnie patrzysz? – zaniepokoił się, widząc błysk w oku Marcina.

– A nic, zamyśliłem się. To kto pracuje tutaj? – Wskazał przez szybę ogromny pokój, w którym w czterech rzędach stały biurka, a na każdym po dwa monitory.

– Nazywamy to szwalnią. Z brzegu siedzi większość teamu enviro, pośrodku animatorzy, a w ostatnim rzędzie questowcy, o tam, gdzie widać czyjeś nogi wystające spod biurka. Z jakiegoś powodu zawsze przynajmniej jeden z questowców leży, to im ponoć pomaga w myśleniu – ja nie wnika. Nie będziemy teraz wchodzić, bo oni tam i tak mają głośno. No, na górę, do kwatery głównej – zarządził energicznie.

– Tu siedzi game director, a tam ja i wszyscy inni producenci – powiedział Tomek, kiedy znaleźli się na drugim piętrze. – Kiedyś byliśmy porozrzucani po różnych pomieszczeniach, ale uznaliśmy, że musimy mieć trochę spokoju, więc przenieśliśmy się i teraz wszyscy producenci siedzą razem... Hm. – Zatrzymał się przed drzwiami, do których ktoś przykleił kartkę A4 z wydrukowanym napisem: „Wystarczy jeden granat!”. Tyrowicz zerwał ją z obojętnym wyrazem twarzy, zmiął i wyrzucił do kosza. – Jeszcze im się nie znudziło. Dobra, to już prawie wszyscy. Tu są marketingowcy, a tam pokój creative directora.

– Jasiek Ritmeijer, dobrze pamiętam? – Marcin się ożywił. – Słyszałem o nim.

Zajrzał przez przeszklone drzwi najpierw dyskretnie, a potem śmieiej, bo nikogo tam nie było.

– No jasne, że słyszałeś. Chodź, Mat przyjdzie pewnie dopiero za godzinę, więc możemy zająć na chwilę jego biuro. Ma najwygodniejsze fotele w całym studiu, bo tam zwykle przyjmujemy inwestorów.

W gabinecie game directora panował swojski nieład, jakby przyjmował tam raczej kolegów z liceum, ale fotele były rzeczywiście świetne. Marcin zagłębił się z przyjemnością w jeden z nich i nagle zamarzył o kawie. Gdyby był dziś w pracy – to znaczy: dawnej pracy – do tej pory zdążyłby wypić ze trzy. Swoją drogą to, że Tomek nie zaproponował mu nic do picia, było chyba znakiem, że naprawdę traktował to spotkanie jako rozmowę o pracę, a nie towarzyską pogawędkę. Marcin popatrzył na niego, jak z ważną miną sadowi się za biurkiem, i zacisnął usta, żeby się nie uśmiechnąć.

Od czasów, gdy razem studiowali, Tyrowicz niewiele się zmienił – dalej był pulchny, wymuskany i otaczał go sztuczny kwiatowy zapach, jakby perfumował się płynem do mycia podłóg. Marcin pamiętał, że na zajęcia przychodził ubrany dość elegancko, i zauważył, że teraz nosi koszulkę z logo Nasty Oranges jak uniform służbowy. Wszystko to było z jednej strony zabawne, a z drugiej budziło nostalgię, niezwiązaną bezpośrednio z Tyrowiczem, tylko z tymi beztroskimi czasami, kiedy człowiek miał trzy miesiące wakacji.

– Jak widzisz, jest u nas trochę inaczej niż w korporacji – zaczął Tomek i założył ręce na piersi. Wyraźnie nie mógł się zdecydować, czy pozować na luzaka, czy chłodnego profesjonalistę. – Pomijając tak oczywiste rzeczy jak brak dress code'u...

– Mam wrażenie, że na dole widziałem jednego gościa w piżamie – wtrącił Marcin.

– A, to Franek, programista. Jest w piżamie, bo pewnie dopiero wstał. – Jego ton sugerował, że nie ma w tym nic nadzwyczajnego.

– Ale chyba nie jechał tak przez miasto? Czy... on spał tutaj? – zdziwił się Marcin. Miał zamiar nie okazywać nadmiernego zain-

teresowania sprawami Nasty Oranges, żeby nie robić Tomkowi nadziei, ale musiał się chociaż trochę zorientować w sytuacji.

– Cóż, zdarza się... Nie możemy im przecież zabronić spać w studiu. – Tyrowicz wzruszył ramionami, a potem wyjął z kieszeni e-papierosa i zaciągnął się parą. W pokoju zapachniało mdławo wanilią. – Zasada jest prosta: rób, co chcesz, ubieraj się, jak ci wygodnie, pij, ile chcesz, bylebyś pracował. Możesz sobie nawet chodzić na rękach, jeśli cię dupa od siedzenia przed komputerem boli, ale robota ma być zrobiona w terminie, a tabelki* wypełnione codziennie przed osiemnastą.

– Tabelki?

– To poważna sprawa. Tym właśnie zajmują się producenci. Mamy ich tu całkiem sporo, po jednym na każdy dział... no, prawie. Poza tym jest jeszcze lead producer i executive producer, czyli ja. A teraz brakuje nam tylko producenta questowców – powiedział i spojrział na niego wyczekująco.

Marcin poprawił się w fotelu i odchrząknął.

– Hm, a co stało się z poprzednim? – Miał paskudne podejrzenia, że to jedna z tych sytuacji, kiedy wchodzisz do leśnej chatki, dobrotliwy dziadunio wita cię słowami: „Odpocznij, znużony wędrowcze”, a tymczasem w kociołku bulgocze coś dziwnego. I smakuje pewnie prawie jak kurczak.

– Ja się nimi zajmowałem, ale teraz mam tyle innych, ważniejszych obowiązków, że postanowiłem znaleźć kogoś, kto poświęci im całą swoją uwagę. Wszystkim nam teraz przybyło zadań i trochę już nie nadążamy. Jak wiesz, czwarta część *Road to Fort Fraser* – RFF – będzie zupełnie inna niż poprzednie. Nowe rozwiązania gameplayowe*, otwarty świat, nielinearna, rozbudowana fabuła... dużo nowych wyzwań. Zresztą, całe internety szumią o naszym projekcie, więc pewnie masz ogólny obraz.

– Jasne – skłamał Marcin. – A czym dokładnie się zajmuje taki producent? Bo szczerze mówiąc, nie mam pojęcia.

– To taki trochę manager działu, trochę pośrednik w kontaktach z innymi zespołami, a trochę przedszkolanka. Wyznacza ramy pra-

cy, estymuje, ile czasu powinno coś zająć, popędza roztrzępanych artystów i pilnuje, żeby team wywiązał się z zadań w terminie. No wiesz, tak jakby ogarnia rzecz całościowo od zewnątrz.

– Brzmi to dosyć mgliście.

– No tak, bo to od ciebie zależy, jaki przyjmiesz styl pracy. To jest tak, że dostajesz termin, ludzi i konkretne zadania i musisz sprawić, żeby robota była wykonana na czas. A jak to zrobisz, to już twoja sprawa. Możesz w pierwszych dniach pogadać z innymi producentami i poprosić o jakieś wskazówki.

– Nie wiem, czemu wierzysz, że właśnie ja nadaję się do tej pracy – westchnął Marcin.

– A ja nie wiem, czemu robisz z tego takie halo. Nie będziemy wymagać od ciebie cudów, tym bardziej że fabuła jest już właściwie zamknięta, dialogi w zasadzie kończymy. Trzeba to tylko trochę poukładać. Końcówka projektu zawsze jest trudna – wszyscy zaczynają panikować, stres robi swoje, no i crunch oczywiście... Przyda się świeże spojrzenie z zewnątrz, rozumiesz. Po prostu potrzebujemy kogoś odpowiedzialnego.

– A właśnie, ten crunch – przypomniał sobie Marcin. – To taki rodzaj przymusowych nadgodzin, tak?

– Tak, ale ciebie to nie dotyczy, producenci pracują tylko po osiem godzin. No chyba, żebyś koniecznie chciał zostać dłużej, bo koło dwudziestej przywożą pizzę dla wszystkich – zaśmiał się. – Dbamy o naszych pracowników. No to jak? – zapytał innym tonem i utkwiał w Marcinie uważne spojrzenie.

– Cóż, brzmi to nieźle – powiedział ostrożnie. – Ale ja się naprawdę nie znam na robieniu gier. Jestem raczej... odbiorcą produktu. Fajnie mi się grało w poprzednie części RFF, ale nigdy się nawet nie zastanawiałem, jak taka gra powstaje.

– To bardzo proste. Wyobraź sobie teatr. I teraz tak: dział enviro zbija deski, żeby była scena, ustawiają z tyłu planszę przedstawiającą sad, a na scenie kładą sztuczną trawę, potem questowcy ustawiają meble i rekwizyty, mówią aktorom, jak mają się poruszać podczas konkretnych scenek, i rozdają kopie scenariusza. Za kulisami dział

postaciowców dobiera aktorom garderobę i sztuczne brody, game-play designerzy budują dźwignie do podnoszenia tych postaci, które będą „latać”, i zakładają aktorom wrotki, animatorzy wymyślają choreografię części baletowych, a testerzy siedzą na widowni i mówią, żeby przesunąć kredens bardziej w lewo.

– A programiści kim są w takim razie?

– Hm, czy ja wiem... Pewnie Bogiem Stwórcą. No, tak to z grubsza wygląda. Wiem, że trudno całość od razu ogarnąć, ale najważniejsze, że jesteś graczem. To wystarczy.

– Od razu mówię, że nie jestem jakoś bardzo na bieżąco – zastrzegł Marcin. – Odkąd zamieszkałem z Olgą, mam mniej czasu na granie.

– Ale w *The Last of Us* grałeś, prawda?

– No tak, to przecież najlepsza gra roku.

– A w GTA V?

– Zawsze lubiłem GTA – powiedział obronnym tonem Marcin.

– *Walking Dead* dwójkę pewnie też sobie przeszedłeś. – Tomek wskazał e-papierosem na jego koszulkę.

– Mówili, że to słabe, no więc...

– No więc musiałeś sam się przekonać. Jasne. Sam widzisz – uśmiechnął się tryumfalnie. – To co?

Marcin wypuścił powietrze z płuc.

– Muszę się zastanowić.

– Masz dużo innych ofert? – zapytał badawczo Tyrowicz.

– No... nie. Mówiłem ci, że nawet jeszcze nie zacząłem się rozglądać za nową pracą. A gdybym czegoś szukał, to na pewno nie w game-devie – oświadczył. Niespodziewanie przypomniał sobie uparte, karcące spojrzenie Avery Liddell i poruszył się niespokojnie. Ale przecież nie będzie się pisać na to szaleństwo tylko z sympatii dla Nasty Oranges.

– Hm, widzę, że naprawdę musisz się zastanowić – powiedział Tomek, nie spuszczać z niego wzroku. Milczał przez chwilę, a potem odchylił się w fotelu. – Żebyś miał pełny obraz sytuacji, powi-

nieniem ci powiedzieć, o jakim rzędzie wielkości mówimy. To znaczy, jakie proponujemy ci wynagrodzenie.

– No, strzelaj – uśmiechnął się lekko Marcin.

Tomek wymienił kwotę.

Ze strategicznego punktu widzenia

Olga weszła do mieszkania po cichu, zdjęła szpilki i na palcach przeszła do sypialni. Paliło się tam światło, ale zakładała, że Marcin już śpi. Stała w drzwiach i uśmiechnęła się szeroko. Rzeczywiście spał, wyciągnięty na łóżku, z policzkiem na klawiaturze. Z tej perspektywy wyglądało to, jakby otwarty laptop pożerał mu głowę.

– Hej, wstawaj. – Potarosiła go delikatnie za ramię. Jeśli o nią chodzi, mógłby sobie tak spać do rana, ale ułożył się na samym środku łóżka i nie miałyby się jak obok niego wcisnąć. Marcin wydał z siebie kilka bolesnych jęków i w końcu się podniósł, trąc oczy jak zaspane dziecko. Olga usiadła obok niego i pocałowała go w rozgrzany policzek, na którym odbił się wzorek z klawiszy.

– Która godzina? – zapytał niemrawo.

– Po pierwszej. Na początku wydawało się, że wszyscy przyszli się tam obżerać za pieniądze firmy, ale potem jakoś się rozkręcili i nie wypadało wyjść, skoro się tak świetnie, prawda, bawimy – powiedziała posępnie i zaczęła rozpinąć bluzkę. Marcin wiedział, że nie znosiła służbowych kolacji, za to jej przełożona uważała, że Olga ze swoim reprezentacyjnym wyglądem i szerokim uśmiechem idealnie nadaje się do czarowania potencjalnych partnerów biznesowych.

– I co? Udało ci się znaleźć jakieś interesujące oferty pracy? – zapytała. Wypięła po kolei spinki z włosów, które opadły skłębioną falą na jej plecy.

– Nic ciekawego. Za to poczytałem więcej o Nasty Oranges – ożywił się, sięgnął po laptopa i ułożył go sobie na kolanach. – Zobacz, to jest ten słynny Jasiak Ritmeijer. – Pokazał jej zdjęcie z jakiegoś wywiadu dla „Eurogamera”.

Olga marzyła, żeby już iść spać, ale przyjrzała się z uprzejmości chudemu facetowi z wystającą grdyką i lekko nawiedzonym spojrzeniem. Gdyby nie wyjątkowo jasny odcień skóry, powiedziała by, że wygląda jak Winnetou z ilustracji do starych wydań Karola Maya. Długie ciemne włosy nosił związane w węzeł jak samuraj, a minę miał ni to melancholijną, ni to tajemniczą.

– Aha. Kto to? I odezwali się w ogóle?

– Jeszcze nie. – Prawdę mówiąc, Marcin był tym zaskoczony. Tyrowicz przy pożegnaniu zapewnił, że napiszą do niego następnego dnia, bo naprawdę pilnie szukają producenta, a on jest najlepszym kandydatem. Oczywiście miał zamiar odmówić, ale przez ten dziwny nastrój oczekiwania nie mógł się skupić na szukaniu poważnych ofert pracy. Po trzech dniach uznał, że równie dobrze może zrobić mały research na temat czwartej części RFF – przynajmniej będzie na bieżąco.

– Ten Ritmeijer to wizytówka ich firmy. Bez niego nie byłoby Finnleya, no i nie uzbieraliby teraz takiej kasy. Ten nowy projekt to naprawdę duża rzecz, wiesz? – powiedział z entuzjazmem. – Poprzednie gry były niezłe, ale do trójki uważano je za niszowe, no a kiedy w *Road to Fort Fraser 3. Headhunters* naprawdę pokazali, co potrafią, o Nasty Oranges zrobiło się trochę głośniejsze. Wtedy zdecydowali się na crowdfunding; ogłosili, że mają niesamowity pomysł na czwórkę – to znaczy Jasiak Ritmeijer ma – i że zrobią to w półtora roku, ale potrzebują wsparcia fanów. No i...

– Półtora roku to krótko? – zapytała Olga i ziewnęła dyskretnie.

– Bardzo krótko – powiedział z naciskiem. – CD Projekt RED mężczy jedną grę trzy lata albo i dłużej, ale kiedy już wymęczy, no to klęskajcie narody! Oni są najlepsi. Inne studia, na przykład Flying Wild Hog, starają się wypuszczać mniej więcej jedną grę na rok. Nasty Oranges zdecydowanie bliżej do Hogów, jeśli chodzi o czas produkcji, ale ta czwarta część to ma być coś zupełnie nowego. Jeśli rzeczywiście chcą tam zrobić to, co zapowiadają, to w półtora roku nie mają szansy zdążyć... Ale kto ich tam wie. Mogli przecież zacząć się przygotowywać już podczas kończenia prac nad trzecim Finnleyem

– powiedział z pewnością siebie, chociaż ekspertem od polskiego gamedevu został jakieś siedem godzin wcześniej. – W każdym razie planowali zebrać czterysta tysięcy dolarów, a ostatecznie zebrali osiemset tysięcy.

– To dlatego mogą ozłocić swojego nowego producenta – mruknęła kąśliwie Olga. – Powtórz, ile ci zaproponowali, bo ciągle nie wierzę.

Marcin wymienił kwotę.

Przez chwilę oboje milczeli.

– Z czysto strategicznego punktu widzenia to może nie byłby najgorszy pomysł – powiedział ostrożnie Marcin. – Znaczący, na razie i tak nie ma żadnych interesujących ofert. Nawet nie bardzo wiem, czego szukać. A tu pieniądze same pchają się w ręce i jeszcze mnie ładnie proszą. Mógłbym popracować tam przez miesiąc i jednocześnie rozglądać się za czymś innym. Przynajmniej nie stałbym w miejscu.

– Mówiłeś, że nie wiesz, na czym właściwie polega ta robota, i że najwyraźniej pracują tam sami szaleńcy – przypomniała Olga.

– Przez miesiąc jakoś bym wytrzymał. Poza tym miałbym dostęp do informacji, za które fani RFF daliby się pokroić, wyobrażasz sobie? – uśmiechnął się z satysfakcją. Entuzjazm bijący z forów okazał się bardzo zaraźliwy i Marcin, dla którego *Road to Fort Fraser* jeszcze niedawno było tylko jedną z wielu fajnych gier RPG*, teraz poczuł w sobie ogień prawdziwego wyznawcy. – Premiera jest zapowiedziana na sierpień, a ja już teraz wiedziałbym, co się stanie z Finnleyem. No i fajnie byłoby mieć w tym wszystkim jakiś udział – choćby przez parę tygodni, zanim się zorientują, że się do tego nie nadają.

– Nie wiem, czy to dobry pomysł, żeby się w to pakować, skoro tak naprawdę chcesz robić coś innego, ale może rzeczywiście... z czysto strategicznego punktu widzenia – powiedziała w zamyśleniu Olga.

– No właśnie! – przytaknął gorąco.

– Dobra, ale najpierw muszą się w ogóle odezwać. A teraz – czy możemy już iść spać? Proszę.

—
Tomek Tyrowicz odezwał się sześć dni, osiem godzin i dwadzieścia minut po rozmowie na Saskiej Kępie – i to zadzwonił, a nie napisał.

– Hej, hej! Pewnie wiesz, w jakiej sprawie. – Jego głos był tak bez troski, jakby widzieli się zaledwie wczoraj.

– A to jeszcze aktualne? – rzucił Marcin niedbale. Królowa angielska po tygodniu głodowania na pustyni mogłaby z równym opanowaniem pytać, czy na pewno nikt inny nie ma ochoty na herbatnika, którego właśnie znalazła.

– No jasne! Wszystko już załatwione, ale łatwo nie było – zaznaczył. – Mat, to znaczy game director, strasznie marudził, ale w końcu jakoś cię przepchnąłem. Jeszcze tylko chcą cię zobaczyć, ale to rutynowa sprawa, bo miejsce u nas masz już na bank. Aha, jest jedna sprawa – przypomniał sobie. – Czepiali się, że nie masz doświadczenia w branży, i dlatego możemy ci zaproponować tylko – i tu wymienił kwotę mniej więcej o połowę niższą od poprzedniej. – Próbowałem im wyjaśnić, że od razu się w tym odnajdziesz, ale wiesz, biurokratów nie przegadasz. No trudno, na pewno szybko dostaniesz awans i wszystko się wyrówna. To jak – dołączasz do nas?

– Tak.



Część pierwsza

Chaos

Wiek Burz zakończył się katastrofą, gdy bogowie i istoty zrodzone z Chaosu przybyli i zniszczyli niemal wszystko. Orlanth i jego towarzysze walczyli dzielnie przeciwko nim, jednak Chaos prawie zawsze był górą. Światem wstrząsały kataklizmy, takie jak Strącenie Słońca, Deszcz Krwi czy straszliwe Roześmiane Tsunami. W tych czasach wielu bogów umarło, a wielu nowych urosło w siłę. Ciemność, która zapadła, była tak straszliwa, że nawet Orlanth i jego towarzysze opuścili ludzi i zostawili ich własnemu losowi. Tylko nieliczne bóstwa – pomniejszych lub słabe – pozostały. Świat niszczał i przepadał. Z twojego klanu, dawniej może i potężnego, pozostała tylko żalosna garstka najwytrzymalszych.

[...] Kiedy już dowiodłeś, że jesteś wystarczająco silny, by przeżyć, król Vingkot powierzył ocalałych twojej pieczy. Zwano ich Nalda Bin, czyli Hodowcami Patyków. Pozwolono ci wybrać, czy uczynisz z nich niewolników (thralli), czy przyjmiesz do klanu jako swoich. Jaką podjąłeś decyzję?

King of Dragon Pass, A Sharp 1999



Rozdział pierwszy

Środa 27 listopada 2013

Siedmiu na jednego

Antoni Hejdasz, szef studia Nasty Oranges, pomimo diabelskiego nazwiska i równie diabolicznych brwi, upodabniających go do Atatürka, sprawiał raczej pocziwe wrażenie. Marcin uznał, że mniej by się stresował, gdyby Hejdasz sam przeprowadzał z nim tę rozmowę (formalność, doprawdy – jak zapewniał Tyrowicz). Tymczasem siedział naprzeciwko aż pięciu szych z Nasty Oranges. Nie zapamiętał dokładnie, który jest dyrektorem i producentem czego, ale wszyscy niewątpliwie byli bardzo ważni. Oprócz nich za stołem w niedużej sali konferencyjnej siedział też chłopak z HR i Tomek. Marcin uważał, że to trochę niesprawiedliwe – siedmiu na jednego.

Wiedział, że teraz nie może liczyć nawet na dyskretną pomoc Tyrowicza – przed rozmową zasypał go przez telefon dobrymi radami, ale zaznaczył z naciskiem, że na spotkaniu Marcin nie powinien nawet wspominać, że się znają. To było dość zaskakujące, bo dotąd wydawało się, że dostaje tę pracę po znajomości – no bo przecież nie ze względu na kompetencje. A tu proszę. Tomek kilka razy powtórzył, że nieoficjalną drogę rekrutacji Marcin powinien zachować w tajemnicy i nawet potem, kiedy już zostanie przyjęty, w pracy nie klepać się z nim po plecach i nie wspominać gromko starych dobrych czasów. To zrobiłoby złe wrażenie. Marcin oczywiście zgodził się, ale trochę go to bawiło: jakby ukrywali biurowy romans.

Zerknął na Tomka, który siedział wyprostowany, jakby kij po-
tknął, i słuchał Hejdasza z tak wytężoną uwagą i z takim przeję-
ciem, że było to aż komiczne.

Przenosząc spojrzenie na szefa studia, zawadził o siedzącego
między nimi Jamesa Levitta, producenta czegoś tam. Zapamiętał go
przy prezentacji, bo to ze względu na niego rozmowa odbywała się
po angielsku. James łypnął w stronę Tyrowicza i puścił oko do Mar-
cina, który natychmiast przybrał kamienny wyraz twarzy.

Robiło się coraz dziwniej. Marcin zastanawiał się, czemu w ogó-
le przeprowadzają z nim tę rozmowę, skoro już otrzymał od nich
oferę. I jak to możliwe, że wszyscy wydają się tak nieprzyzwoicie
młodzi. I czemu jeszcze to podkreślają, ubierając się jak dzieciaki
z podstawówki w kolorowe koszulki ze Spidermanem i Garfieldem.
Co drugi był nieogolony i miał dziurawe džinsy, trzech żuło gumę
balonową. Mogliby się wmieszać między swoich pracowników i nikt
by ich nie odróżnił. Sam Marcin był ubrany w czarny T-shirt z dys-
kretnym logo *Half-Life* i czuł się przy nich wręcz elegancko. Trochę
się denerwował, ale ostatecznie: przecież nie miał nic do stracenia.
Allons-y!

– ...mógłbyś wykorzystać twoje dotychczasowe doświadczenia
jako menadżera? – Hejdasz umilkł wreszcie i dał znak, że czeka na
odповідź, więc Marcin zaczął przemowę.

Było to w zasadzie pierwsze konkretne pytanie, jakie mu zadali
– dotąd wydawali się zainteresowani głównie tym, w jakie gry gra,
jakie czyta książki, a przede wszystkim jakie seriale ogląda. Kiedy
doszedł do *Dr. Who*, po raz pierwszy i jedyny ożywił się Mat jakiś
tam, game director.

– Dziesiąty czy jedenasty doktor?

– Dziesiąty – odparł pewnie Marcin, a Mat pokiwał głową i wrócił
do przerwanej rozmowy. Siedział odsunięty od stołu, z kostką pra-
wej nogi opartą na lewym kolanie i na początku Marcin był pew-
ny, że trzyma tam zeszyt i notuje. Później, kiedy Mat zmienił nogę,
zobaczył, że przez cały ten czas pracowicie zamazywał czerwonym
pisakiem gumowe boki i noski swoich tenisówek.

Po minie Hejdasza i ledwo zauważalnej uldze na twarzy Tomka Marcin poznał, że chyba idzie mu nieźle. Z jednej strony podkreślał świadomość odmienności środowiska pracy i chwalebnych ideałów Nasty Oranges, a z drugiej garściami i bez żenady ładował w nich korpomowę, jakby karmił gęsi kluskami. To też jest rodzaj sztuki. Wytarte frazesy korporacyjnego żargonu można było podłapać w jeden dzień, ale trzeba wielu lat praktyki i wymóżdżających tortur team meetingów, aby z tego szczurzego bełkotu wyabstrahować samą esencję, czyste korpo zen, które ma wszelkie pozory dobra, piękna i prawdy. A nawet sensu.

Marcin mówił, dopóki oczy Hejdasza i reszty nie nabrały charakterystycznego, szklanego wyrazu, po czym uśmiechnął się miło i zapewnił, że z niecierpliwością czeka na nowe wyzwania.

Nie mieli więcej pytań. Spojrzeli wyczekująco na szefa studia, który uroczyście skinął głową i wyszedł zza stołu, żeby ucisnąć dłoń nowego producenta. Marcin tym razem przyjrzał się Hejdaszowi uważniej. Head of studio miał podkrążone oczy, jakby nie spał od paru dni, a jego szeroki uśmiech wydawał się wręcz zbyt promienny, jakby miał za chwilę popękać na kawałki. No cóż, wszyscy szefowie są nieco nerwowi.

Pozostali dyrektorowie i producenci też do niego podeszli, żeby mu pogratulować, a James Levitt klepnął go w plecy, ze śmiechem chwalać jego „*great show*”. Marcin dałby głowę, że i on miał kiedyś coś wspólnego z korporacją. Później wszyscy wysypali się na korytarz, hałaśliwi i radośni, jak po nudnej lekcji, a Marcin został sam z chłopakiem z HR, który dał mu do podpisania umowę – najwyraźniej już wcześniej przygotowaną – i sążnisty dokument NDA. Zerknął, jaka to kara go czeka za zdradzenie tajemnic Nasty Oranges, i ledwo powstrzymał stęknienie. Przeczytał wszystko uważnie dwa razy i podpisał, wyobrażając sobie, że oto droga do sekretów Finleya stanęła przed nim otworem.

Nowa dziewczyna

– No i jak tam w nowej pracy? Podoba się?

Karolina Jasień odwróciła się i spojrzała niepewnie na nieznanego olbrzyma, który wyrósł za nią jak spod ziemi. Pracowała w Nasty Oranges od dwóch tygodni, ale wciąż nie mogła się nauczyć imion tych wszystkich facetów. Starła się to ukrywać i do wątpliwych przypadków zwracała się per „Hej!”, ale każdego dnia to robiło się coraz bardziej krępujące.

Na szczęście tego postawnego blondyna na pewno widziała pierwszy raz w życiu – zapamiętałaby przecież sto kilo mięśni, płową brodę i oczy jak bławatki. Gdyby Chris Hemsworth akurat był zajęty, ten tutaj mógłby go spokojnie zastąpić na planie zdjęciowym. Poza tym miał na ręce...

– O rany! – Zachłysnęła się własnym zdumieniem i bez ceregieli szarpnęła do góry podwinięty rękaw jego koszuli, odsłaniając cały tatuaż. Przedstawiał demonicznego węża o wielkich złotych oczach oplecionego stylizowanymi płomieniami.

– To Victor Portugal! Kiedy robiłeś? – zapytała, wodząc nabożnie palcem po cieniowaniu.

– Prawie rok temu. Czyli kolor w pełni dojrzeje za jakieś dwa lata. Interesujesz się tym?

– Tak. Mój chłopak... były chłopak... miał od niego rękaw i całe plecy. Ja jestem niestety tylko wielbicielką-teoretyczką.

– No, to akurat zawsze można zmienić.

Podchwyciła jego rozbawione spojrzenie i dopiero teraz dotarło do niej, co wyprawia. Puściła jego rękę, jakby wąż nagle ożył, i spłonęła ciemnym rumieńcem.

– Przepraszam, zwykle nie rzucam się na ludzi na korytarzu i nie zdieram z nich ubrań pierwszego dnia znajomości – wymamrotała.

– Możemy to przełożyć na jutro, jeśli wolisz. – Widząc, że jeszcze bardziej się zmieszała, zmienił taktykę. – No, to powiedz, jak ci się u nas pracuje. Pewnie dziwnie, nie?

– Czy ja wiem... To moja pierwsza praca, więc nie wiem, co jest dziwne, a co normalne.

– Co ty nie powiesz! – zdziwił się. – To co przedtem robiłaś?

– Noo... studiowałam.

– I tak bez niczego cię zatrudnili? Znaczą: bez doświadczenia w branży? Ile razy musiałaś składać portfolio, zanim cię wzięli?

– Właściwie to ani razu... Florek gdzieś wypatrzył moje prace i sami się do mnie zgłosili.

– Fiuu! – zagwizdał z podziwem, a potem zaczął się śmiać. Miał idealnie równe zęby, jak hollywoodzki aktor, i Karolina, która przez całe dzieciństwo nosiła aparat ortodontyczny, poczuła ukłucie zazdrości. – Rany, dziewczyno, ty masz świadomość, ilu ludzi cię teraz nienawidzi? Graficy całe lata marzą, żeby do nas przyjść, a ciebie art director jeszcze uprzejmie zapraszał. I teraz pewnie jesteś jego oczkiem w głowie, co?

– No, chyba na razie jest ze mnie zadowolony... – Nie chciała się przechwalać, ale ostatecznie szansę na zrobienie dobrego pierwszego wrażenia ma się tylko jedną. – Ogólnie dobrze się dogadujemy.

– A poznałaś już waszego producenta?

– Nie. On chyba jutro wraca... Czy może dzisiaj? – zastanowiła się. Olbrzym zerknął na zegarek.

– No, jeśli dzisiaj, to właśnie spóźniasz się na stand-up*.

– Aj! – Złapała się za głowę. – A mówią, że ten producent to straszny pedant, drań i śliska łajza.

– No, taki zły nie jest. Znam się z nim całkiem nieźle. Mogę powiedzieć za tobą dobre słowo – mrugnął do niej.

Karolina, która już miała odbiec w popłochu, spojrzała na niego i zmartwiła.

– O rany. To ty jesteś Maciek Dorosz, producent postaciowców, prawda? – wyszeptwała, patrząc na niego okrągłymi oczami. No to tyle na temat dobrego pierwszego wrażenia.

Blondynowi tylko przez chwilę udało się zachować powagę, po czym zatrząsł się ze śmiechu.

– Przepraszam, ale nie mogłem się powstrzymać. Nie, Maciek wraca chyba dopiero jutro. I naprawdę straszna z niego łajza, jak z każdego producenta. Ja jestem Franek Kilariski, programista.

– Phuuu... – Karolina z ulgą wypuściła powietrze. – Na pewno? – zapytała słabo.

– Przysięgam. Zresztą, pytaj kogo chcesz. – Szerokim gestem wskazał pusty korytarz. Karolina już odzyskała wigor i szykowała jakąś ripostę, kiedy nagle drzwi od małej sali konferencyjnej otworzyły się na oścież i ze środka wytoczyła się cała parada szefów, zaczynając od Hejdasza, a na game directorze kończąc. Karolina zamarła, wyprężyła się jak królik stający słupka i przykleiła do ściany, ale i tak wszyscy po kolei obrzucili ją zdziwionymi, zaciekawionymi spojrzeniami. Rozejrzała się za Frankiem, który jako dwumetrowa replika Thora powinien przecież bardziej przyciągać uwagę, ale najwyraźniej zdążył gdzieś umknąć. Wygląda na to, że musiała się jeszcze wiele nauczyć o zasadach przetrwania w Nasty Oranges.

Kiedy stado przeszło przez korytarz, wyjrzała zza rogu.

Szlag, szefowie jak na złość stanęli tak, że zagradzali jej drogę do pokoju postaciowców, i dyskutowali o czymś z wielkimżywieniem. Cofnęła się i zniechęcona usiadła na podłodze. W końcu przecież sobie stamtąd pójda. Oczywiście osoba normalna, a nie chorobliwie nieśmiała, po prostu przeszłaby obok nich i tyle. A ona sobie poczeka.

Zamyśliła się i dlatego aż podskoczyła, kiedy z salki wyszedł Adrian z HR i jakiś drugi facet, który o mało jej nie rozdeptał.

– O, bardzo przepraszam – powiedział, lekko rolując „r”, i podał jej rękę, wyraźnie zakładając, że chciałaby wstać z podłogi. W odróżnieniu od większości mężczyzn z Nasty Oranges był ostrzyżony na jeża. Kiedy się nad nią pochylał, jego włosy podświetlone od tyłu jarzeniówką zapłonęły rudawo jak marchewkowa aureola. Ręce i twarz miał gęsto obsypane brązowymi piegami, a w kącikach oczu czaiły się zmarszczki od śmiechu. Wszystko to wzbudziło w niej zaufanie, więc chwyciła podaną dłoń – dużą i ciepłą – a na koniec

lekko ją uściśnęła. Nieznajomy uśmiechnął się i skinął jej głową na pożegnanie.

Karolina patrzyła za nim, dopóki nie zniknął na klatce schodowej. Nie miała pojęcia, skąd się tu wziął i po co przyszedł, ale była pewna, że to w *żadnym razie* nie mógł być Maciek Dorosz.

Obóz modrzewi

Mat Chojnacki, game director, zamknął drzwi swojego gabinetu i opadł ciężko na fotel przy biurku. Sprawdził pocztę i zerknął na kalendarz spotkań – do następnego miał piętnaście minut. Za mało, żeby zrobić coś konkretnego, ale w sam raz, żeby się trochę zdołować myśleniem o Ritmeijerze. Szkoda, że rozmowa z nowym producentem questowców skończyła się przed czasem – powinni go jeszcze trochę pomaglować, choćby dla zasady. Tak w ogóle gość wydawał się dość rozsądny i do pogadania. Możliwe, że Tyrowicz miał jednak rację, upierając się, że przyda im się trochę korporacyjnego drylu, bo bez Ritmeijera wszystko się rozłązi.

Oczywiście, to tylko doraźne rozwiązanie. Na dłuższą metę problem zniknięcia Jaśka mógł rozwiązać tylko jego powrót. Koniec i kropka. Zatrudnianie teraz kogoś na miejsce Ritmeijera nie miałooby żadnego sensu, bo z natury rzeczy creative directorowi trzeba pozostawić pełną twórczą swobodę, a na tak zaawansowanym etapie projektu już nie mogli tego zrobić.

Rzecz jasna nie było tak, że Jasiak mógł sobie robić, co mu się żywnie podobało – specyfika pracy w Nasty Oranges polegała na tym, że kiedy creative director wołał: „Skaczcie!”, tylko jedna osoba odkrzykiwała: „Jak wysoko?”, a pozostałe wrzeszczały odpowiednio: „Padnij!”, „W tył zwrot!”, „Na północ!”, „W paski!”, „Modrzew!”, „Karczochoy!”. Co do Mata, on zawsze był w obozie modrzewi i potajemnie szczyił się tym, że jeszcze nigdy nie zgodził się na żaden z pomysłów Jaśka za pierwszym razem. Ani za drugim. Skoro taki z niego geniusz, niech się bardziej postara.

Dopiero jakiś tydzień po zniknięciu Ritmeijera dotarło do niego, że to niestety działa w dwie strony. Kiedy Jasiek był na miejscu, bez przerwy się kłócili i wyrywali sobie kierownicę, ale niewątpliwie posuwali się do przodu. Nie wiadomo, czy była to jedyna droga twórczego koordynowania projektu, ale sprawdziła się przy poprzednich częściach gry i dlatego nie szukali innej. Oczywiście, było to mega męczące i już patrzeć nie mógł na tę chudą holenderską gębę. Dlatego tuż po zniknięciu Jaśka poczuł ulgę i radość – uznał, że Ritmeijer strzelił focha i dzięki temu zyska przewagę, cofając jego ostatnie decyzje i każąc zrobić wszystko od nowa po swojej myśli. Potem przeżył trzy ekstatyczne dni, robiąc z RFF4 grę, jaką od początku powinna się stać, tak jak zaprojektowałby ją sam Stwórca, gdyby trochę pocrunchował w sobotę, zamiast poprzeszawać na Adamie i Ewie. Piątego dnia Mat poczuł się z tym wszystkim trochę dziwnie. A po tygodniu zrozumiał, że jak pies goni własny ogon.

To było jakieś osiem dni temu.

Mat postukał długopisem w dolne zęby i spojrział zezem na zegarek. Jeszcze sześć minut do następnego spotkania.

Rzecz jasna od czasu do czasu nachodziła go myśl, że to wszystko jego wina, bo za mocno ciągnął kołdrę w swoją stronę i w końcu obrzydził Ritmeijerowi służbowe pożyczcie. Ale niezmiennie odrzucał ten pomysł, bo wiedział dobrze, że gdyby Jasiek miał do niego jakieś pretensje i chciał odejść, nie odmówiłby sobie wygarnięcia Matowi wszystkiego, zanim trzasnąłby drzwiami. Jeśli zatem próbował mu swoim zniknięciem coś przekazać – co miałyby to być? Nic nie przychodziło mu do głowy.

Obawę, że coś się Jaśkowi stało, też odsuwał od siebie. Coś tak zwyczajnego jak wpadnięcie pod samochód nie było w stylu Ritmeijera. Poza tym usłyszeliby coś o tym, prawda?

Mógłby za to zostać zamordowany – ktoś tak irytująco chaotyczny, niezdecydowany, a przy tym głupio uparty i zawsze pewny swoich racji sam się prosił o kosę pod żebro, ale w takim razie to Mat byłby pierwszym podejrzanym. A dotąd mordował Jaśka tylko w co smakowitszych smach, nigdy na jawie.

Kiedy Mat uczciwie się zastanawiał, co *było* w stylu Ritmeijera – i kiedy uczciwie sobie na to pytanie odpowiadał – niezmiennie dochodził do wniosku, że jedyne, co może zrobić w sprawie jego zniknięcia, to po prostu ciągnąć projekt do przodu i nie odpuszczać ani na chwilę. Bo dla Jaśka ta gra była najważniejsza na świecie i wszystko, co robił, robił dla niej, przez nią i ze względu na nią. A to znaczy, że wróci, zanim będzie za późno. Mat ufał w to z żarliwością i desperacją właściwymi prawdziwej wierze. Chociaż czasu było coraz mniej.

Szlag, spotkanie! Game director poderwał się i wybiegł, trzaskając drzwiami.

Rundka po studiu

Ciąg dalszy dostępny w wersji pełnej.

Słownik

Art director – odpowiada za artystyczną jakość wizualnej strony gry, nadzorując wszystkie działy, które ją współtworzą (enviro, postaciowcy, koncepciarze). Musi dbać o właściwą równowagę między różnorodnością świata gry a spójnością stylistyki (na przykład każda lokacja powinna być wyjątkowa, ale muszą razem tworzyć wyraźnie rozpoznawalną całość).

Creative director – śmiały wizjoner, artysta, który decyduje o tematyce, fabule, nastroju i najważniejszych cechach gry. Oraz o najdrobniejszych drobiazgach, z których każdy traktowany jest jako dobry powód do małej wojny domowej. Creative director zazwyczaj jest niemal równy bogu (czyli game directorowi). Jak z samej nazwy wynika, od rana do wieczora powinien wypływać z siebie oryginalne, przełomowe i zaskakujące pomysły. Powszechnie uważa się, że dobry creative director to taki, który zmienia zdanie w kluczowych dla gry sprawach co najmniej trzy razy w tygodniu i doprowadził do załamania nerwowego chociaż jednego producenta.

Crunch – okres intensyfikowania prac nad grą, przypadający na koniec projektu, kiedy okazuje się, że nie zdążymy na czas. Całe studio pracuje wtedy po godzinach oraz w weekendy, praktycznie wyrzekając się życia prywatnego.

Crunch to ostatnia prosta, kiedy trzeba zacisnąć zęby i sprintem dobiec do mety, ale przy dużych projektach pojawia się kilka razy (pod koniec ważnych faz tworzenia gry). Trwa średnio od tygodnia do roku (lub zgonu). Co ciekawe, crunch bywa uzależniający.

Można przywołać wiele anegdot związanych w crunchem (choćby sprawę listu otwartego, który wysłały do studia Rockstar San Diego żony pracowników, żądając: oddajcie nam mężów!), ale tak całkiem serio to jeden z największych problemów tej branży. Gdyby jakaś gamedeveloperka została Miss Świata, powiedziała by, że najbardziej pragnie pokoju na świecie i żeby nie było crunchu.

Enviro – duży i bardzo ważny dział, obejmujący kilka różnych zespołów, w dużym uproszczeniu odpowiedzialny za całą wizualną stronę gry (oprócz postaci). Tworzą wszystko od warstw, po których poruszają się postaci, przez rzeźbę terenu (kaniony, pustynie, lasy), budynki, rzeki, drzewa po kamyki i kępy traw, oraz ustawiają kolorystykę i oświetlenie (kolor chmur, gra światła na wodzie). Zakres obowiązków artystów pracujących w dziale enviro często bywa płynny, ale ogólnie envirowców można podzielić na grafików 3D, level designerów, modelerów tekstur i oświetleniowców.

Executive producer – szef wszystkich producentów i jedna z najważniejszych osób w firmie. Na podstawie informacji o postępach wszystkich zespołów opracowuje plan produkcyjny najwyższego szczebla (tzn. próbuje ocenić, jak bardzo będzie opóźniona premiera gry), a oprócz tego zarządza budżetem (decyduje, kogo zatrudnić, kogo zwolnić, komu kupić nowy

sprzęt i ile można wydać na imprezę sylwestrową) i reprezentuje firmę w oficjalnych wystąpieniach.

Gamedev – (ang. *game development*) proces tworzenia gier komputerowych; termin stosowany również w odniesieniu do branży.

Game director – osoba podejmująca najważniejsze decyzje dotyczące wszystkich poziomów tworzenia gry – zarówno od strony technicznej, jak i artystycznej. Szef wszystkich team leaderów, odpowiada tylko przed head of studio. Ciągłe w ruchu, osobiście sprawdza postępy prac wszystkich działów w studiu. Nie wiadomo po co mu gabinet, bo nigdy w nim nie bywa, zajęty zaglądaniem każdemu przez ramię.

Gameplay – bardzo wieloznaczny termin, zwykle tłumaczony na polski jako „rozgrywka”; najogólniej: sposób, w jaki gracz wchodzi w interakcję z grą. Może być postrzegany jako sama esencja gry (klasyczne *Super Mario Bros* to czysty gameplay). „Gra ma interesujący gameplay” – czyli oferuje oryginalną lub zróżnicowaną rozgrywkę. „Na gameplaju” – podczas tych partii gry, kiedy gracz ma największą swobodę w zakresie poruszania się postaci, nie jest zaangażowany w dialog, może eksplorować lokacje w dowolny sposób, biegać w kółko albo zaczepiać NPC-ów.

Gameplay designerzy – bardzo wszechstronny dział, odpowiedzialny za charakterystyczne funkcjonalności gry. Projektuje i wprowadza do gry rozmaite systemy: m.in. mechanizmy walki, crafting (wytwarzanie przedmiotów z elementów „zbieranych” w grze, np. postać kupuje drut, deskę i gwoździe, po czym robi z nich pałupkę), levelowanie (rozwój umiejętności postaci).

Head of studio – wszechwładna istota, odpowiedzialna za podejmowanie najważniejszych decyzji dotyczących aktualnego funkcjonowania i przyszłości studia. Zajmuje się zarówno sprawami administracyjnymi i finansowymi, jak i personalnymi (to ostatnie obejmuje uciążliwy obowiązek pogodzenia wiecznie zwaśnionych tytanów, czyli przede wszystkim creative директора i game директора). Szef szefów, najczęściej zbyt zabiegany i nerwowy, żeby w pełni nacieszyć się okazywanym mu przez pracowników szacunkiem, podziwem i współczuciem.

Postaciowcy (*character team*) – graficy, którzy tworzą trójwymiarowe postaci występujące w grze. Modelując je, opierają się na projektach przygotowanych w 2D przez koncepcjarzy (concept artists). Postaciowcy są odpowiedzialni za sylwetki postaci, rysy twarzy, dobór stroju i dodatków, fryzurę i charakterystyczne cechy wyglądu, które sprawiają, że dany bohater jest rozpoznawalny.

Producent – pierwsze skojarzenie z krezusem, który finansuje stworzenie filmu, jest w tym przypadku błędne. W gamedevie producent to osoba odpowiedzialna za dopilnowanie, aby określone zadania zostały wykonane w wyznaczonym terminie oraz zlecenie niektórych prac zewnętrznym podwykonawcom. Kompetencje, zakres obowiązków i status producenta zmieniają się w zależności od firmy: w niektórych są wpływowymi menadżerami, w innych tylko sekretarzami.

Producent przypisany do konkretnego zespołu estymuje, ile zajmie zrealizowanie zamierzonych celów, dba, by zadania były przydzielane rozsądnie i sprawiedliwie, stara się zapewnić wszystkim optymalne warunki pracy (pośredniczy w kontaktach z innymi teamami, zgłasza problemy, załatwia sprawy organizacyjne), a gdy okazuje się, że na pewno nie uda się zrobić wszystkiego na czas (dzieje się tak w jedenastu przypadkach na dziesięć), staje na głowie, żeby dla dobra projektu elastycznie

i kreatywnie rozdysponować zasoby zespołu poprzez zintensyfikowanie prac (tzn. zarządza crunch).

Przeciętny dev w głębi serca uważa producentów za pasożytniczą narośl na zdrowej tkance zespołu (przecież nic nie robią, tylko poganiają Prawdziwych Twórców!), zaś z moich obserwacji wynika, że przeciętny producent podchodzi do tego z zaskakującą wyrozumiałością (podejrzewam, że czerpią siłę duchową z tych kolorowych tabelki. Ale serio – producenci uwielbiają tabelki). Warto wiedzieć, że istnieje też hybryda deva i klasycznego producenta czyli producent kreatywny, który nie tylko rozplanowuje prace zespołu, ale też bierze w nich udział. Zazwyczaj do takiego połączenia funkcji dochodzi w przypadku, gdy producent rekrutuje się z teamu, którym ma się odtąd opiekować (czyli ogarniał wszystko na tyle sprawnie, że spoczęło na nim Sauronowe oko executive producera) – nieszczęśnik taki przyjmuje na siebie nowe obowiązki, ale nie chce rezygnować z pracy twórczej.

Producenci nie tworzą zespołu, lecz są uporządkowani według struktury hierarchicznej – producenci poszczególnych działów podlegają head producerowi, on z kolei executive producerowi, odpowiedzialnemu przed samym szefem studia.

Quest designerzy – inaczej questowcy, quest team. Zespół, który zajmuje się wymyśleniem fabuły gry, zaimplementowaniem jej w edytorze (patrz: implementacja) oraz napisaniem dialogów. Questowiec to scenarzysta, reżyser i montażysta w jednym. W niektórych studiach te zadania są podzielone między dwa odrębne zespoły: story i quest design (story odpowiada za wymyślanie fabuły i pisanie dialogów, questowcy za implementację), zaś w jeszcze innych (np. w Ubisofcie) questowcy zajmują się również elementami level designu, czyli przygotowaniem lokacji w taki sposób, by quest wykorzystywał dostępne funkcjonalności w jak najbardziej oryginalny i twórczy sposób.

RPG – (ang. *Role Playing Game*) czyli gra fabularna. Tak naprawdę w odniesieniu do gamevedu mówimy o cRPG, czyli komputerowej grze fabularnej, ale potocznie mówi się o RPG jako gatunku, w którym gracz steruje bohaterem poruszającym się w charakterystycznym świecie gry. Ważnymi cechami komputerowej gry fabularnej jest rozwój postaci, swoboda poruszania się i eksplorowania kolejnych lokacji, wykonywanie zadań (questów), możliwość wyboru taktyki rozwiązywania problemów oraz budowanie relacji z innymi postaciami. Ale najważniejsza jest historia, którą poznajemy w trakcie gry – bez dobrej, wciągającej fabuły nie ma prawdziwego RPG.

Stand-up – niestety niewiele ma wspólnego z występami komików. To krótkie spotkanie organizacyjne, zazwyczaj prowadzone na początku dnia przez producenta opiekującego się danym zespołem (odbywa się na stojąco, aby trwało jak najkrócej, stąd nazwa stand-up). Omawiane są wtedy postępy bieżących prac poszczególnych osób, najbliższe plany oraz problemy, które utrudniają wykonanie zadań na czas. Producent stara się również dyskretnie zasiać w zespole bojaźń Bożą, wspominając co chwila o najbliższych deadline'ach.

Tabela – dokument umożliwiający producentowi sprawdzanie na bieżąco i koordynowanie pracy zespołu. Teoretycznie każdy przed wyjściem do domu powinien uzupełnić tabelkę i zapisać, ile godzin spędził nad konkretnym zadaniem, a ile planuje jeszcze spędzić w najbliższych dniach, ale wszyscy nagminnie o tym zapominają.

Tester – „Ale masz fajnie: idziesz do pracy i cały dzień po prostu grasz sobie w grę!”. Taaak. Wbrew pozorom testerzy to ciężko pracujący ludzie, którzy żeby dobrze wykonywać swoje zadania, powinni znać się praktycznie na wszystkim (czyli... hm, być game directorami?). Granie w grę może się wydawać czy-

stą przyjemnością, ale jeśli edytor crashuje się co minutę, a ty wiesz, że musisz przejść tego questa około stu razy, robi się jakby mniej wesoło... Ha, rzecz w tym, że na przekór wszystkiemu testerzy to najbardziej radosny i entuzjastyczny zespół. Zazwyczaj też najliczniejszy. I naprawdę umieją tego imprezować nawet w środku crunchu.

Podziękowania

Początkowo ta powieść miała być krótkim opowiadaniem. Proszę się nie śmiać. Część winy za to, że się tak straszliwie rozrosła, ponoszą wszyscy ci, którzy mi wytrwale pomagali, udzielali wywiadów, odpowiadali na niekończące się pytania natury technicznej (a potem długo tłumaczyli, jak rozumieć odpowiedź), inspirowali, słuchali o moich planach i wątpliwościach, a nawet – o nierozważni! – zachęcali, żebym pisała dalej. Chciałam im wszystkim podziękować za wsparcie, informacje, dzięki którym dowiedziałam się, jak wygląda praca w różnych studiach gamedeveloperskich, oraz cierpliwość. A zatem dziękuję BD za niezawodność i troskę, Mer, Monice, Kaś, Marchewie i Panulidu za krytyczne uwagi i czas poświęcony na uważną lekturę tekstu, Mr. Sheremowi za zdefiniowanie najbardziej egzotycznych kwestii technicznych, a także Shinnowi, Viriowski, Flashowi i Blaisehardtowi. Szczególne podziękowania należą się Etriel i Sugarowi, a także tym, którzy wspierali mnie w pracy nad przygotowaniem tekstu do wydania: Andro, Krystianowi, Ani, Wojtkowi, Magdzie i Lucy.

I jeszcze kilka uwag odautorskich: wiedzę na temat wierzeń Indian kanadyjskich (Pierwszych Narodów) czerpałam przede wszystkim

z książki *Legends Indian kanadyjskich* Elli Elizabeth Clark (bardzo interesująca lektura, chociaż zawarta we wstępie informacja, że podania owe zostały ocenzone, zasmuciła mnie i pozostawiła wrażenie straty).

Charles Angelo Siringo istniał naprawdę (1855–1928), a o jego przygodach można poczytać w autobiograficznych zapiskach zatytułowanych *A Cowboy Detective: A True Story of Twenty-Two Years With A World-Famous Detective Agency*. Wszystkie inne postaci są fikcyjne.

Nie wymyśliłam sama żadnego z sucharów, którymi Asia Sosnowska sypie jak z rękawa, natomiast przekłady cytowanych fragmentów gier *King of Dragon Pass* oraz *Uncharted. Drake's Fortune* są mojego autorstwa.

Spis treści

Spis postaci istotnych dla fabuły	7
Prolog	9
Część pierwsza. Chaos	37
Rozdział pierwszy. Środa 27 listopada 2013.	39
Rozdział drugi. Czwartek 28 listopada	68
Rozdział trzeci. Wtorek 3 grudnia	108
Rozdział czwarty. Piątek 6 grudnia	134
Rozdział piąty. Sobota 7 grudnia	166
Część druga. Szaleńcy i dranie	179
Rozdział szósty. Poniedziałek 9 grudnia	181
Rozdział siódmy. Środa 11 grudnia	216
Rozdział ósmy. Czwartek 12 grudnia	244
Rozdział dziewiąty. Sobota 14 grudnia	281
Rozdział dziesiąty. Poniedziałek 16 grudnia	306
Rozdział jedenasty. Wtorek 17 grudnia	331
Rozdział dwunasty. Piątek 20 grudnia	370
Rozdział trzynasty. Sobota 21 grudnia	410

Część trzecia. Na końcu wchodzi ninja	437
Rozdział czternasty. Piątek 27 grudnia	439
Rozdział piętnasty. Wtorek 31 grudnia, sylwester . . .	463
Słownik.	493
Podziękowania.	515