



**FRAGMENT KSIĄŻKI**

 [www.wilczymsladem.pl](http://www.wilczymsladem.pl)

ZBIGNIEW JANKOWSKI

# WILCZYM ŚLADEM

HISTORIA POWSTANIA GRY  
**WIEDŹMIN 3: DZIKI GON**

## Raj na ziemi

Los Angeles przywitało Konrada Tomaszewicza słoneczną pogodą. Nie było jednak czasu na zwiedzanie miasta ani na spacer po Hollywood Boulevard. Minął rok od premiery trzeciej części *Wiedźmina* i zespół CD Projektu przyjechał na E3, wówczas największe targi gier wideo na świecie, by promować *Krew i wino* – nowo wydany, drugi dodatek do gry.

Konrad od zawsze lubił sport, dużo ćwiczył i dbał o zdrowie, ale ostatnie lata były najtrudniejszym okresem w jego życiu. W połowie produkcji *Wiedźmina 3* zaczął palić papierosy, ponieważ stres i ciężar odpowiedzialności za projekt stały się przytłaczające.

Na targach E3 pokazy i wywiady ciągnęły się od rana do nocy. Konrad wytrwale odpowiadał na pytania zagranicznych dziennikarzy, ale w pewnym momencie musiał zrobić sobie przerwę.

Wyszedł przed halę targową i sięgnął po papierosa. Włożył końcówkę z filtrem do ust i obmacał kieszenie, szukając zapalniczki. Przez chwilę stał zrezygnowany.

W pobliżu zauważył dziewczynę. Była nieco młodsza od niego. Miała długie włosy i kolorową koszulkę z krótkim rękawem. W palcach trzymała papierosa.

- Masz może zapalniczkę? – zapytał po angielsku.
- Tak, jasne – odparła.

Gdy wyciągnęła dłoń, coś na jej ręce przyciągnęło wzrok Konrada. Zmrużył oczy i przez ułamek sekundy nie mógł uwierzyć w to, co widzi: skórę dziewczyny pokrywały wiedźmińskie znaki, wzorowane na symbolach z *Wiedźmina 3*.

Przyjął zapalniczkę i zapalił papierosa, ukradkiem spoglądając na tatuaż. Do tego momentu nie myślał wiele o sukcesie, który odniosła gra. Zresztą po premierze zespół od razu zabrał się za pracę nad dodatkami.

– Dlaczego tak mu się przyglądasz? – zapytała nieznajoma.

Konrad zaciągnął się i wypuścił dym. Po raz pierwszy zdał sobie sprawę, że *Wiedźmin 3* nie jest już zwyczajną grą. Jest czymś znacznie ważniejszym.

– Bo jestem jednym z twórców tej gry – powiedział, wskazując wzrokiem na tatuaż.

– Tak? A co przy niej robiłeś?

– Byłem jej reżyserem.



Konrad nie krył złości, że musi wyjechać z mamą i młodszym bratem Mateuszem do Libii w dalekiej Afryce. Był 1991 rok, miał dziewięć lat i dość ciągłych przeprowadzek. Jego ojciec – wzięty chirurg, ale również alkoholik – często zmieniał miejsce pracy. Gdy przenosił się z jednego szpitala do drugiego, rodzice rozstawali się na jakiś czas, a potem znów schodzili i mieszkali razem.

Tuż przed wybuchem hiperinflacji Tomaszewiczowie zaciągnęli kredyt na budowę domu pod Warszawą i wpadli w finansowe tarapaty. Ojciec postanowił wówczas ponownie wyjechać na kontrakt do Libii, aby zarobić pieniądze na spłatę kolejnych rat, a teraz żona i chłopcy mieli do niego dołączyć.

Pakując rzeczy przed wyjazdem, Konrad z dumą przyglądał się nowemu nabytkowi: odkupione od kuzyna Atari miało przyjemny kształt i nowoczesny wygląd, a leżąca obok reklamówka pełna była kaset z grami. „Przynajmniej tyle”, pomyślał. „Będę miał co robić”.

W Libii rodzina zamieszkała w specjalnie wydzielonym bloku mieszkalnym.

– Okna były okratowane – wspomina po latach Konrad Tomaszewicz. – Nie mogliśmy wychodzić, bo na zewnątrz nie było bezpiecznie.

Dzieci biegały więc po piętrach, rozrabiały albo przesiadywały jedno u drugiego. Wolne chwile Konrad spędzał przed Atari i z zapartym tchem odkrywał gry, takie jak *Boulder Dash* czy *Raid over Moscow*. Ale w bloku był jeszcze jeden chłopiec, który interesował się grami.

– Miał peceta i praktycznie nie wychodził z pokoju – dodaje Konrad. – Któregoś dnia zaprosił mnie do siebie i wtedy pierwszy raz zobaczyłem *Monkey Island*. Zakochałem się w tej grze bez pamięci.

Po powrocie do Polski rodzina zamieszkała na Żoliborzu, a potem przeprowadziła się do ukończonego wreszcie domu pod Warszawą. Konrad Tomaszewicz przywiózł z Libii fascynację grami przygodowymi, lecz w nowym otoczeniu miał odkryć drugą wielką pasję, która później zaważyła na jego życiu i karierze zawodowej.

W sąsiedztwie poznał bowiem dwóch chłopców, z którymi szybko się zaprzyjaźnił. Od czasu do czasu koledzy znikali na wiele godzin, a Konrad zostawał sam i musiał zadowolić się grami na komputerze. Po jakimś czasie chłopcy zaufali jednak „nowemu” i zdradzili mu, czym tak naprawdę się zajmują.

– Papierowe RPG. Mówi ci to coś? – zapytał jeden z nich.

Konrad nigdy wcześniej nie grał w „papierówki”. Czytał w jakimś czasopiśmie, że uczestnicy sesji tworzą bohaterów, wymyślają historie i walczą z napotkanymi wrogami. Zabawa nie wymagała plansz ani kart. Wystarczył podniszczony podręcznik, w którym zapisano podstawowe zasady, a do tego zwykła kartka, ołówek i kości. Konrada nie trzeba było długo namawiać i wkrótce dołączył do kolegów.

Kilka lat później, gdy przestarzałe Atari poszło w odstawkę, a na biurku stanął nowy komputer, Konrad na dobre zanurzył się w świecie gier. Obok kolejnych przygodówek odkrywał pierwsze komputerowe RPG-i i nadal spotykał się z przyjaciółmi na sesjach papierówek. Wtedy po raz pierwszy pojawiły się nieśmiałe myśli, że sam mógłby tworzyć gry. Nie było jednak łatwo znaleźć informacje na ten temat. Internet dopiero raczkował.

– Wyobrażałem sobie, że trzeba być programistą po politechnice lub ukończyć akademię sztuk pięknych, aby pracować przy grach – mówi. – Nie wierzyłem, że kiedyś mógłbym to zrobić. Przez długi czas było to po prostu marzenie.

Zbliżała się matura i Konrad musiał zdecydować, co będzie robił dalej. Lata dziewięćdziesiąte były trudnym czasem dla wielu polskich rodzin. Tomaszkiwiczowie nie byli wyjątkiem.

– Nie miałem łatwego dzieciństwa – wspomina. – Rodzice rozstawali się i schodzili. Mama tak naprawdę utrzymywała nas sama. A żeby nas utrzymać, spłacała kredyt kredytem. To, że dostałem komputer czy inne rzeczy, było okupione jej wielkim wysiłkiem. Wiem, że bardzo chciała, abymy z bratem mogli spełniać się w tym, co kochamy.

Mama naciskała, by Konrad został lekarzem, tak jak ojciec. W liceum miał dobre wyniki z biologii i przedmiotów ścisłych.

– W tamtych czasach większość rodziców, którzy chcieli wysłać dzieci na studia, myślała albo o medycynie, albo o prawie,

bo ukończenie jednego z tych kierunków miało zapewnić dobrą przyszłość – tłumaczy.

Ostatecznie Konrad zdecydował się zdawać na Akademię Medyczną, ale na wydział lekarski się nie dostał. Nie chciał jednak tracić roku, więc wybrał niedawno otwarty kierunek ratownictwa medycznego. Marzenie o robieniu gier pozostawało jedynie mglistym wspomnieniem zafascynowanego komputerami nastolatka. Zresztą nie było czasu na rozważania, ponieważ studia były wymagające.

– Odbywałem staże w szpitalach. Szyłem, intubowałem, byłem przy prześwietleniach – wspomina Konrad. Zdarzały się też poważne sytuacje. – Raz przywieziono motocyklistę, u którego konieczna była trepanacja czaszki. Byłem jedną z osób pomagających lekarzom przy tej operacji.

W obu synach – Konradzie i młodszym o siedem lat Mateuszu – mama zaszczepliła szacunek do pracy i pieniędzy. Tych ostatnich nigdy nie było zbyt dużo, więc obaj musieli zarabiać na własne zachcianki, jak choćby wyjazdy z przyjaciółmi, ulepszenie komputera czy kupno nowych gier.

– W wakacje zawsze dorabiałem – mówi Konrad Tomaszkiwicz. – Pracowałem tam, gdzie dało się zarobić. Montowałem okna, byłem kelnerem, zbierałem winogrona w Szwajcarii.

Na trzecim roku studiów znów rozglądał się za dodatkowym zajęciem, żeby zarobić trochę pieniędzy na wakacje. Przypadkiem trafił na ogłoszenie, które zmieniło jego życie: firma CD Projekt, wówczas znana przede wszystkim jako polski dystrybutor zagranicznych gier, poszukiwała testerów.

Konrad pomyślał, że nie zaszkodzi spróbować.

Nie miał wielkich oczekiwań.

Był 2005 rok. CD Projekt pracował nad pierwszą częścią *Wiedźmina* i szukał testerów do znajdowania błędów w grze. Praca nie wymagała specjalnych umiejętności (co okazało się później nieprawdą), chętnie przyjmowano studentów, którzy mogli pracować w warszawskiej siedzibie przy ulicy Jagiellońskiej za najniższe możliwe stawki. Podstawowymi kryteriami były znajomość gier, spostrzegawczość i pracowitość. Konrada zaproszono na rozmowę i zaproponowano prosty test: spisanie błędów z fragmentu gry *Punisher*.

– Tak się złożyło, że grałem w to przez ostatnie trzy miesiące, więc wypisałem cztery długie strony błędów – mówi. – Gdy to zobaczyli, zostałem przyjęty.

Pierwsze dni były dla Konrada szokujące.

– Wszyscy rozmawiali o grach. To byli sami pasjonaci – wspomina. – W moich poprzednich dorywczych pracach, na budowie czy w knajpach, wyglądało to zupełnie inaczej. Gdy zapomniałem kanapki, chodziłem głodny. Czasami było mi zimno. Tutaj było ciepło, mogłem w każdej chwili wypić kawę czy herbatę, a nawet zamawiali nam pizzę. Miałem wrażenie, że jestem w innym świecie, że to raj na ziemi.

Wakacje minęły, ale Konrad spodobał się w firmie, więc zaproponowano mu, że jeśli tylko chce, może przyjeżdżać i pracować dalej. Właśnie ukończył ratownictwo medyczne i rozpoczął dzienne studia magisterskie na kierunku zdrowia publicznego. Nie miał jednak wątpliwości, że właśnie stoi przed szansą, by dawne marzenie stało się rzeczywistością. Zaczął urywać się z wykładów. Wsiadał w autobus, jechał na Jagiellońską i pracował do późna. Dawał z siebie wszystko i zaczęto postrzegać go jako nieustępliwego, upierdliwego testera, który nie chce odpuścić nawet najmniejszego błędu i zwraca uwagę na teoretycznie mało znaczące detale. To podobało się przełożonym.



Kilka miesięcy później, gdy Konrad przedstawiał kolegom długą listę błędów do naprawienia, ktoś wreszcie nie wytrzymał i powiedział:

- Kurwa, jak jesteś taki mądry, to zrób to sam!
- Dobra, spróbuję.

(...)

## **Spis treści**

Prolog	<b>5</b>
Raj na ziemi	<b>7</b>
W biurze i w puszczy	<b>19</b>
Otwarty świat	<b>33</b>
Mercedes	<b>44</b>
Pierwsza warstwa	<b>55</b>
Dziwny przypadek Filipa Stengera, cz. 1	<b>73</b>
Dziwny przypadek Filipa Stengera, cz. 2	<b>86</b>
Zmęczenie materiału	<b>99</b>
Mały olbrzym	<b>110</b>
W trybie walki	<b>124</b>
Młynki i piruety	<b>139</b>
Zaczynij, gdzie chcesz	<b>157</b>
Sianie ziarna	<b>174</b>
Jednostka specjalna	<b>185</b>
Ujawnienie	<b>199</b>
Nuty z metalu	<b>207</b>
Głębiny wyobraźni	<b>220</b>
Sukces i kryzys	<b>230</b>
Te, które wiedzą	<b>244</b>
Nieuniknione konsekwencje	<b>253</b>
Wieża wszystkich strachów	<b>267</b>
Pieśń Priscilli	<b>279</b>
Grzechy wielkiego miasta	<b>297</b>

Agrest i bez	<b>308</b>
Zabawa przed burzą	<b>324</b>
Szkoła pewnego cechu	<b>339</b>
Wieloryb w powietrzu	<b>357</b>
Podniesione głowy	<b>366</b>
Napisy końcowe	<b>384</b>
Noce i dni	<b>393</b>
Epilog	<b>401</b>
Wystąpili	<b>406</b>
Od autora	<b>409</b>
Podziękowania	<b>412</b>

Strona książki: [www.wilczymsladem.pl](http://www.wilczymsladem.pl)

Kontakt z autorem: [zbigniew.jankowski@gamebook.pl](mailto:zbigniew.jankowski@gamebook.pl)

Kontakt z wydawnictwem: [kontakt@gamebook.pl](mailto:kontakt@gamebook.pl)

Copyright © 2024 by Zbigniew Jankowski

Copyright © 2024 by Gamebook Wydawnictwo

Wszelkie prawa zastrzeżone.

[www.gamebook.pl](http://www.gamebook.pl)

