

Książka „Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych” dostępna w przedsprzedaży



(fragment rozdziału) **TopWare zwiera szeregi**

11 września 2001 roku świat zamarł, obserwując, jak samoloty porwane przez terrorystów wbijają się w wieże nowojorskiego World Trade Center. Ludzie z krakowskiego oddziału TopWare przerwali pracę, by śledzić serwisy informacyjne. Powoli docierało do nich, że premiera gry, której tworzeniu poświęcili wiele miesięcy, może nie do dojść do skutku. *World War III: Black Gold* zbyt dobrze przewidywało, jak może wyglądać atak terrorystyczny na Stany Zjednoczone.

Zamach na zawsze zmienił świat. Odcisnął też duże piętno na przemyśle rozrywkowym. Wytwórnice na szybko przemontowały filmy. Ze *Spider-Mana* Sama Raimiego wycięto scenę, w której bohater przejmował helikopter między słynnymi wieżami. W *Men in Black II* finałowe ujęcie przeniesiono z WTC na Statuę Wolności. O kilka miesięcy opóźniono film *Na własną rękę* z Arnoldem Schwarzeneggerem, którego bohater tracił rodzinę w zamachu bombowym. Nie dokończono *Nosebleed* z Jackiem Chanem, wcielającym się w rolę pomywacza okien na WTC, który odkrywa spisek terrorystyczny.

Podobne działania miały miejsce w świecie gier. O miesiąc opóźniono premierę *GTA III*, wyrzucając misję z terrorystami. Wieże usunięto z *Microsoft Flight Simulator* i finału *Metal Gear Solid II: Sons of Liberty*. Uchowały się za to poziomy przedstawiające atak na Pentagon i okolice WTC w dodatku do *Command & Conquer: Red Alert 2*.

World War III nie miało tyle szczęścia. Gra, w której po ataku terrorystycznym na swoim terytorium Stany Zjednoczone przeprowadzają zmasowany odwet, reklamował slogan „Fikcja, która może stać się rzeczywistością”. Los zrealizował jednak własny scenariusz, a rzeczywistość wyprzedziła fikcję.

– *Po Earth 2150 powiedzieliśmy sobie tak: zrobmy grę, w której faktycznie będziemy się bali, by przedstawione w niej sytuacje nie wydarzyły się naprawdę* – opowiada mi Miroslaw Dymek. Jednym ze sposobów na uzyskanie tego wrażenia w *WWIII* było na przykład opowiadanie historii w formie newsów telewizyjnych. Projekt bardzo spodobał się wydawcy, firmie JoWood Entertainment. Kupił go na pniu, ale w umowie zawarł zapis pozwalający wycofać się z projektu i zrezygnować z wydania gry. I tak się stało miesiąc przed premierą na skutek wydarzeń z 11 września. *World War III* ukazało się jedynie w Polsce i kilku mniej ważnych dla sprzedaży krajach.

Zamachy terrorystyczne w Stanach Zjednoczonych nastąpiły po kilku miesiącach rozpatrywania w TopWare wszelkich możliwych scenariuszy terrorystycznego uderzenia w cywilizację przygotowywanych na potrzeby gry. – *Boże, Pentagon płonie* – rzucił ktoś tego tragicznego dnia. – *Jasne, chyba w naszej grze* – brzmiała odpowiedź. Chwilę później wszyscy w milczeniu obserwowali kolejne ponure wieści przekazywane przez kanał informacyjny.

Długo nie wiadomo, kto zaatakował i dlaczego. Nie były znane motywy sprawców ani liczba ofiar. Pojawiało się wiele plotek i domysłów. Jedna z telewizji podała, że do ataku przyznał się kraj dysponujący bronią nuklearną. Podobno Stany Zjednoczone były zdecydowane na użycie swojego arsenału. Wydarzenia przeżywał cały świat, ale w TopWare doskonale wiadomo, co się może dziać. Wcześniej przez długie miesiące twórcy analizowali potencjał nuklearny światowych mocarstw, mieli rozeznanie w jego rozmieszczeniu i procedurach. I mieli świadomość, że uderzenie w kraj Bliskiego czy Środkowego Wschodu nie pozostanie bez znaczenia również dla Polski.

– *Prawa do World War III wróciły do nas bodajże po 7 latach* – mówi Dymek. – *W Ameryce, gdzie każdy chciał dopieprzyć talibom, JoWood nie miało jaj, by grę wydać*. Wydawca nie dość, że nie zarobił, to jeszcze stracił, bo wcześniej zarezerwował półki w sklepach. Odsprzedał je za niewielkie pieniądze wydawcy gry *Real War*, prostego RTS-a, którego premierę przewidziano na 25 września i nie zrezygnowano z niej po zamachu. Gra o ataku międzynarodowych grup terrorystycznych na terytorium Stanów Zjednoczonych była publiczną wersją faktycznego symulatora pola walki i sprzedała się doskonale. A przecież na tym miejscu miało być *World War III*...

WWIII toczyło się wokół wyczerpujących się złóż ropy i składało z trzech różnych kampanii. Pierwszą były amerykańskie działania w Iraku, drugą irackie działania w Stanach Zjednoczonych. W tej drugiej trzeba było przejąć bazę raketową i wysłać pocisk w kierunku Waszyngtonu. Trzecia była kampanią rosyjską. W finale bomba wybuchła w pobliżu gmachu ONZ, w którym debatowano nad światowym pokojem.

Gra powstała na bazie *Earth 2150*, choć oczywiście wiele zmieniono, na czele z jednostkami i interfejsem. Przez pół roku w TopWare trwała „wojna” między testerami a programistą sztucznej inteligencji. Ten drugi zjawiał się u testerów z nowymi algorytmami, a testerzy stawiali mu czoła. Gdy przegrywał, wracał do siebie i programował kolejną wersję. Efektem był wysoki poziom wyzwania dla graczy.

Przekonało się jednak o tym niewiele osób. – *World War III miało najdroższą kampanię reklamową w historii* – konstatuje Mirosław Dymek. Czuć, że trochę żałuje nieszczęśliwego zbiegu wydarzeń, zwłaszcza że uznaje grę za najlepszego RTS-a w historii firmy.

To były trudne lata dla TopWare. Ale i niezwykle owocne. Ogromnym sukcesem, również w Polsce, była *Kurka wodna* (2001). Przygotowana przez niemieckie studio Toontraxx, była sprzedawana za 20 złotych w kioskach, sklepach spożywczych i na stacjach benzynowych, docierając do kilkudziesięciu tysięcy osób. Niemiecka centrala nie zamierzała rezygnować z większych, bardziej ambitnych projektów, ale na przeszkodzie stanęło zjawisko, które pokonało niejednego giganta – biurokracja. Efektem było bankructwo centrali TopWare i zakończenie działalności przez krakowski oddział.

Przyczyny tych wydarzeń były złożone. By lepiej zrozumieć, co stało się z krakowskim oddziałem TopWare Interactive, trzeba przypomnieć historię Optimusa, który na przełomie wieków był liderem branży IT w Polsce. Firma Romana Kluski miała kontrakt na dostawę sprzętu do polskich szkół. Sprzedawała komputery słowackiej spółce, od niej z kolei sprzęt kupował resort edukacji, korzystając z zerowej stawki VAT. Przy zakupie w Polsce VAT wynosił 22%. W 2000 roku kontrola skarbową stwierdziła obchodzenie prawa podatkowego w celu wyłudzenia zwrotu podatku.

Rozpoczął się wieloletni medialny spektakl, z aresztowaniem Kluski, zajęciem jego posiadłości i wyznaczeniem kaucji rzędu 8 milionów złotych. W konsekwencji Optimus już nigdy nie odzyskał straconej pozycji na rynku. Na marginesie można dodać, że w 2011 roku Optimus przejął CD Projekt, pozwalając firmie z branży gier znaleźć się na giełdzie. Choć był to już Optimus znacznie mniejszy i bez swojego założyciela za sterami.

Po tej aferze urzędy skarbowe zwietryły interes w zwalczaniu optymalizacji podatkowej. Jednym z celów stało się w 2003 roku TopWare Interactive. W interpretacji kontroli skarbowej krakowskie studio nie zapłaciło 5 milionów należnego podatku VAT. Według TopWare wyliczenie było błędne, bo firma ra-

działa sobie sprzedając licencję i oszczędzając w ten sposób na podatku. Kontrola skarbową w odpowiedzi zablokowała konta firmy i w ciągu miesiąca w praktyce zakończyła jej działalność.

Jako że TopWare było spółką z ograniczoną odpowiedzialnością, reakcja była szybka. Wszyscy pracownicy przeszli do nowej firmy, Reality Pump (wcześniej była to nazwa wewnętrznego zespołu), a od syndyka odkupiono dobytek, czyli przede wszystkim komputery i biurka. Działalność w zasadzie nie została przerwana. Zresztą pół roku później spór ze skarbowką rozstrzygnięto na korzyść studia. – *Była już jednak nowa firma i nikt nie reanimował trupa* – wspomina Mirosław Dymek. – *Takie to były czasy.*

Niemiecka centrala TopWare miała problemy innego rodzaju. Potentat wydawniczy przygotował pierwszą internetową książkę telefoniczną na tamtym rynku. Ale czegoś nie dopilnował, bo operator telekomunikacyjny Deutsche Telekom uznał, że dane wykorzystane w książce zostały ukradzione. Według oskarżonej firmy zawinił zewnętrzny konsultant. Wina była na tyle ewidentna, że TopWare'owi nie pozostało nic innego, jak złożyć wniosek o bankructwo. Stało się to w lutym 2001 roku. Wkrótce wszystkie prawa do jego licencji przejęła firma Zuxxez Entertainment. I podobnie jak później w przypadku krakowskiego oddziału, procesy produkcyjne zachowały względną płynność.

– *Z tego bagna wyciągnęli nas Polanie* – wspomina Dymek. Mowa o drugiej części gry, wydanej na Zachodzie jako *Knightshift*, tudzież *Once Upon a Knight* (2003). W przeciwieństwie do pierwszej części nie była ortodoksyjnym RTS-em, lecz miała wyraźnie zaznaczone elementy RPG. Postaci zdobywały doświadczenie, używały broni różnego typu, a każda była unikalna i obdarzona imieniem. W połączeniu z trybem wieloosobowym była to strategia nowej generacji, pełna ciekawych pomysłów i z niegorszą oprawą graficzną. Oraz rzecz jasna krowami dającymi mleko, podstawowy surowiec w świecie gry, wymyślony pewnej nocy 1996 roku w akademiku. Nie było *Polan* bez krów.