



GŁOS AKADEMICKI

WOJSKOWEJ AKADEMII TECHNICZNEJ
PISMO PRACOWNIKÓW I STUDENTÓW



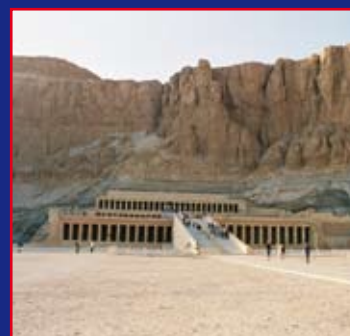
50 LAT WYDZIAŁU NOWYCH TECHNOLOGII I CHEMII s. 8



**Nagradzać
najlepiej
uczących s. 4**



**Przechytrzyć
maszynę
s. 12**



**Wakacyjne
eskapady
s. 24**

ARENA ALBIONU I INNE PASJE

Woda gdzieś daleko na dnie jaru szumiała spokojnie. Tak spokojnie, jak spokojne były myśli stojącego nad nią w milczeniu rycerza. Jeszcze raz sprawdził, że założył najcięższą zbroję, jaka była do kupienia w mieście, poprawił opadający na oczy hełm i już miał dać krok w otchłań, gdy usłyszał swoje imię wymówione cichym, ale stanowczym głosem. – Wybierasz się gdzieś? Stamtąd się nie wraca, to zła droga. Obejrzał się. Nieopodal stał pod skalnym nawisem Sishen i przyglądał mu się, ni to ze smutkiem, ni to z rozbawieniem. Na błękitnej tarczy lśniła czerwieni róża. Rycerz cofnął się i podszedł do stojącego. – Daj mi jeden powód, żeby tego nie robić. [...] („Zakończenie. Arejve i Mistrzuno”. Z cyklu „Dawno temu w Albionie”).

Powyższy fragment nie pochodzi z żadnej znanej historycznej powieści ani filmu fantastyczno-przygodowego. Został napisany przez użytkowników gry sieciowej „Arena Albionu” i jest namacalnym dowodem na to, jak bardzo można zaangażować się w wirtualny świat średniowiecznych osad. Autorzy przytoczonego akapitu uczestniczyli swego

Twórcą „Areny Albionu” – gry, która odniosła spektakularny sukces na polskim rynku internetowych gier fabularnych oraz kilkudziesięciu innych serwisów internetowych, jest absolwent Wydziału Cybernetyki Wojskowej Akademii Technicznej, ppłk Michał Malinowski. Od wielu lat stara się łączyć swoją pasję z zawodową pracą w Minister-

stwie Obrony Narodowej, gdzie odpowiada za resortowe serwisy www. Aby przedstawić w pełni Jego sylwetkę, najlepiej byłoby opisać dwa odrębne życiorysy.

Pierwszy z nich to historia chłopca, który od 15. roku życia wiedział, że jego powołaniem jest mundur. Dostał się do Ogólnokształcącego Liceum Wojskowego

w Toruniu, gdzie przeszedł pierwsze i najtrudniejsze żołnierskie szlify. W tak młodym wieku zostawił dom rodzinny, zamieszkał w wojskowym internacie i przez kolejne miesiące wdawał się w dyscyplinę i specyfikę żołnierskiego życia. Wojskowa Akademia Techniczna była dla pułkownika Malinowskiego całkowicie naturalną kontynuacją nauki i nabywania umiejętności.

Jak wspomina: *studia wojskowe nie były dla mnie żadną trudnością ani szokiem. Dzięki licealnej zaprawie, w Akademii mogłem skupić się przede wszystkim na nauce.* Po studiach przyszedł czas na pracę zawodową, najpierw w Sztabie Generalnym WP, potem w MON. Tak jest do dziś.

Druga strona biografii Michała Malinowskiego pokazuje człowieka o ogromnej wyobraźni, wymyślającego gry już w dzieciństwie, za pomocą ołówka, papieru, przedmiotów znajdujących się pod ręką. Najwięcej inspiracji czerpał z historii, która jest jego konikiem do tej pory. Na podstawie historycznych podań i faktów, rekonstruował wydarzenia, szczególnie bitwy, i przenosił je do świata gier.

Pierwszą grę komputerową, w której przeciwnikiem gracza był jeszcze system, stworzył w 2002 r. Rok później powstała pierwsza gra sieciowa, według upodobań autora – czysto strategiczna – „Gotyx”. Użytkownicy mogli w niej tworzyć swoje postaci i walczyć z realnym przeciwnikiem, siedzącym przed innym monitorem. Emocje wzbudzone u graczy „Gotyxa” zainspirowały Michała Malinowskiego: *Tworzenie wirtualnego świata, a później moderowanie tamtejszej rzeczywistości jest pasjonujące. Emocje, relacje ujawniane przez uczestników, więzi, jakie zawiązują się między postaciami i realnymi osobami dzięki wspólnej grze, to ogromny atut tzw. „sieciówek”.* Po „Gotyxi” przyszedł czas na jeszcze bardziej rozbudowaną formę gry – „Arenę Albionu”. Tam, wirtualne alter ego osoby grającej „żyje” dzień po dniu, a nie tylko od walki do walki. Prowadzi dom, ma przyjaciół, jest określonego wyznania (to jedna z kluczowych kwestii Albionu), należy do wybranej grupy społecznej i wykonuje konkretny zawód. Bardzo ważny w Albionie jest czynnik ekonomiczny. Postaci w naturalny sposób chcą się bogacić – zdobywają ziemie i nieruchomości, albo na drodze kup-



czasu w konkursie na najlepsze opowiadanie związane z wirtualnymi przeżyciami w grze komputerowej. Oprócz tej inicjatywy, inni zafascynowani gracze stworzyli i sami prowadzą także „albionową” rozgłosność radiową, teatr, „albionowe” szkolenia, rysują komiksy i „scenki z życia” w Albionie, a także prowadzą forum „jarmark”, stanowiące strefę wymiany, sprzedaży i kupna wszystkiego, co wiąże się z wirtualnym życiem w grze. Jeśli ktoś nie wierzy, że gra może do tego stopnia integrować ludzi, istnieją inne argumenty. Choćby ten, że dzięki licznym złotom miłośników gry poznały się cztery pary małżeńskie. Albo ten, że podczas ostatniego spotkania graczy, które miało miejsce w majowy długi weekend w górach, w ciągu jednego dnia odbył się spływ kajakowy uczestników rzeką Poprad. Kolejnego – turniej łuczniczy oraz wyprawa w góry. W spotkaniu uczestniczyli nie tylko sami gracze, ale całe ich rodziny (żony, mężowie, dzieci, a nawet domowe zwierzęta).

Ppłk Michał Malinowski



Absolwent Wydziału Cybernetyki Wojskowej Akademii Technicznej (studia w latach 1993-1998) oraz podyplomowych studiów informatycznych w Szkole Głównej Handlowej (2005-2006). Obecnie pracownik Departamentu Informatyki i Telekomunikacji MON, a zarazem „wolny twórca” kilkudziesięciu serwisów internetowych oraz polskich gier sieciowych. Najbardziej znanymi Jego dziełami są gry skupiające kilkaset tysięcy graczy na całym świecie: „Arena Albionu” oraz „Gotyx”.



na, albo poprzez walki i najazdy. Można powiedzieć, że każdy w osadach gry żyje normalnie, tak jak zwyczajny człowiek. Z tą różnicą że wirtualnie.

Mechanizmy pojawiające się podczas gry odbijają realne życie, np. w poszczególnych lokalizacjach wymyślonego świata zdarzają się co jakiś czas wybory nowego władcy. Wówczas można zaobserwować kampanie wyborcze prowadzone przez pretendentów do tytułu i stanowiska, czy też opozycję, która stara się przekonać wirtualnych wyborców do innej opcji. Zdarza się niska frekwencja w wyborach, zdarzają się przewroty i rewolucje. Czasem także wojny, ale gracze uważają, by do nich nie doprowadzać zbyt często, ponieważ doszczętnie rujnują gospodarkę danej osady i obszaru. Ostat-

nim problemem, z którym walczą w Albionie, jest inflacja – opowiada autor gry. Mamy nadmiar pieniądza, który nie ma ujęcia. Kwoty, którymi posługują się gracze, są coraz większe. To z kolei jeszcze bardziej napędza inflację, a ponadto ceny podawane w dziesiątkach tysięcy są trudne do zapamiętania i niewygodne w operowaniu.

„Arena Albionu” skupiła od momentu powstania ponad pół miliona osób z Polski i całego świata. Gracze są w różnym wieku, zdarzają się nastolatki i osoby po 60. roku życia. Najwięcej jednak jest osób w wieku 20, 30 i 40 lat. Co ciekawe, 20 proc. graczy stanowią kobiety. Michał Malinowski uzasadnia: *Gra jest trudna i wymagająca. Ma nie tylko wymiar historyczny, ale ekonomiczny, oswaja uczestników z praktycznymi aspektami podaży oraz popytu. Poza tym społeczny – kształtuje liderów i przywódców. Bez względu na to, jaki ma się status społeczny, wiek czy wykształcenie, w Albionie można stać się władcą i zarządzać ziemią, ludźmi, bogactwem.*

Arena Albionu – polska gra fabularna, określana często jako „symulator życia i zachowań człowieka”. Najbardziej zagorzali gracze trwają w niej już kilka lat.

Gra online przenosi gracza do spójnego świata, budowanego przez lata. Po założeniu konta w grze, gracz rozpoczyna swoją przygodę na Wyspie Dziewic, gdzie poznaje mechanikę gry i po wykonaniu określonych zadań może wybrać wiarę i przenieść się do jednej z czterech osad: islamskiej Zigury, prawosławnego Orgrodu, katolickiego Albionu lub taoistycznego Kurkor. Rozpoczyna swoją przygodę jako zwykły szary giermek z odrobiną talarów w sakiewce. Z czasem zarabia większe pieniądze, powiększa swój majątek, zdobywa doświadczenie, prowadzi handel, walczy i awansuje na wyższe poziomy.

Arena Albionu polega na sterowaniu swoją postacią, w tym wypadku jest to herb, którego wygląd gracz tworzy i edytuje sam w panelu gry. Rozrywka obejmuje trenowanie i szkolenie zdolności bojowych, tzn. statystyk, polowanie na różne stwory, zwykłe zwierzęta oraz wielkie monstra, używając przy tym swego uzbrojenia, a także zbierania skarbów i surowców. W grze nie chodzi tylko o walkę, jest cała masa innych zajęć,

myślał: Posiadanie tylko jednego zajęcia, któremu trzeba byłoby poświęcać większość swojego czasu jest nudne i niebezpieczne. Człowiek musi mieć coś, co zdystansuje go od pracy i wprowadzi różnorodność – mówi. Zwyczajny dzień stara się dzielić między najważniejsze sfery: rodzinę, pracę zawodową i hobby. Zazwyczaj dopiero późnym wieczorem zasiada przed komputerem, by przejrzeć setki mejli od użytkowników stron i sympatyków. Choć czasem brakuje sił, by każdemu odpisać, bardzo docenia wszelkie sugestie i pomysły nadsyłane przez graczy: *Oni są motorem Albionu i wielu innych gier. Przynoszą mnóstwo nowych pomysłów, rozwiązań, które ja wdrażam w życie [...]. Wielokrotnie powtarzam, że stworzyłem stół, ale to, co się na nim dzieje – przynosi samo życie i fantazja moich graczy* – twierdzi Michał Malinowski. Docenia także pomoc żony, która podziela jego zainteresowania, współtworzy firmę i zajmuje się licznymi sprawami administracyjnymi.

„Arena Albionu” skupiła od momentu powstania ponad pół

miliona osób z Polski i całego świata. Gracze są w różnym wieku, zdarzają się nastolatki i osoby po 60. roku życia. Najwięcej jednak jest osób w wieku 20, 30 i 40 lat. Co ciekawe, 20 proc. graczy stanowią kobiety. Michał Malinowski uzasadnia: *Gra jest trudna i wymagająca. Ma nie tylko wymiar historyczny, ale ekonomiczny, oswaja uczestników z praktycznymi aspektami podaży oraz popytu. Poza tym społeczny – kształtuje liderów i przywódców. Bez względu na to, jaki ma się status społeczny, wiek czy wykształcenie, w Albionie można stać się władcą i zarządzać ziemią, ludźmi, bogactwem.*

Michał Malinowski, mimo tak dużego sukcesu na koncie, wciąż traktuje tworzenie gier jak swoją pasję. O zajęciu się wyłączenie programowaniem gier, nigdy nie

takich jak: kopanie surowców w kopalniach, handel na bazarze, po zdobyciu odpowiednich zawodów można przerabiać surowce na inne materiały. Doświadczenie gracz zdobywa, walcząc i przemierzając las, pustynię, puszcze, pieczary czy tego typu i podobne miejsca, ale także produkując i przerabiając surowce.

Jeśli ktoś lubi gospodarkę i handel, nic nie stoi na przeszkodzie, by swoją karierę pokierował w stronę zawodu kupca, pływał po morzach i sprzedawał różne towary. Może on również wyspecjalizować się w kilku zawodach, np. jako stolarz, rzemieślnik, kamieniarz, ogrodnik itd., po to, by samemu produkować różne cenne przedmioty. Można także świadomie wybrać złą drogę i zostać bandytą z mrocznej osady portowej Dorostar, napadając i okradając innych graczy. Jeśli ktoś lubi walczyć, może zostać dobrym wojownikiem o wiarę Ghazi. Niektórzy gracze wybierają drogę mistycyzmu i zostają duchownymi, udzielając ślubów innym graczom.

Gra ma charakter ewolucyjny. Co pewien czas, główny autor gry (nick Malkon), wprowadza zmiany, powiększa ten wirtualny świat, dodaje nowe lokacje, schematy, przedmioty, potwory. Wszystko po to, by stworzyć lepszą zabawę i by gracze mogli czerpać coraz to większą radość z grania.

Oficjalna strona: www.arena-albionu.pl

Monika Lewińska