Wielka gra Raiki — Ten_Smiertelny

Od autora: Chciałem trochę zobrazować świat, korzystając z fikcyjnego przykładu.

TEN ŚMIERTELNY

Wielka gra Raiki

Z perspektywy czasu, trudno ustalić początek ogólnoświatowej mani. Zainteresowanie jakąś rzeczą zwykle pojawia się właściwie znikąd, gwałtownie rośnie, utrzymuje się przez pewien czas i równie szybko zanika. Czasami jednak mania pozostawia po sobie trwały ślad…

Hula-hoop, Qiao pai i… Raiki.

Jeśli chodzi o Raiki, opisując je jesteśmy w o tyle lepszej sytuacji, że możemy posilić się konkretną datą jej powstania… czy raczej wydania. Wiemy na pewno, że „Zmierz się z Raiki" – gdyż tak właśnie zatytułowano tą najpierwszą wersję gry – trafił do iTunes w czwartek 17 lipca 2019 roku.

W czwartek oczywiście, gdyż właśnie wtedy Apple aktualizuje witrynę swojego sklepu, a jako, że w kategorii „NEW" aplikacje wyświetlane są według daty premiery, produkcje które ukazały się w czwartek, widnieją na szczycie listy przez cały następny tydzień. W czwartek wydawane jest jednak większość większych tytułów i trudno dociec jak niskobudżetowe, minimalistyczne graficznie, pozbawione marketingu Raiki, na tle tysięcy i milionów aplikacji iTunes, przebiło się do szerszej świadomości mas.

Rozwiązaniem tej zagadki mogłoby być jakieś wyróżnienie na stronie głównej, przyznawane bardzo rzadko, lecz zawsze kończące się setką tysięcy sprzedanych egzemplarzy. „Mogłoby być" gdyby któryś z gigantów (gdyż Raiki bardzo szybko przełożono na wszystkie najpopularniejsze platformy mobilne), przewidział nieprzewidywalne i zawczasu docenił tego amatorskiego „indyka". Tak jednak się nie stało, wyróżnienia pojawiły się dopiero wtedy, gdy serwery pękały już w szwach, na potyczkę należało czekać piętnaście minut, a co trzeci posiadacz smartfona mógł poszczycić się kilkoma godzinami na Raiki'owym liczniku.

Niezależnie od tego jak do tego doszło, w krótkim czasie, Raiki chciał mieć już każdy. Z platform mobilnych Raiki błyskawicznie trafiło również na stacjonarne (PC, PlayStation 5, Xbox two, NS) za każdym razem odnosząc wielki komercyjny sukces; pojawiły się reedycje i wariacje (Small Raiki, Rainbow Raiki

Ultimate, Raiki Black). Dość powiedzieć, że Raiki był pierwszym tytułem, który umożliwił tak obszerny multiplatformowy crosspalying – na potrzeby którego, potrzeba było nawet ratyfikacji umów międzypaństwowych!

Jakkolwiek, chociaż grafika się poprawiała, a spece od promocji, tworzyli coraz to nowe odmiany, najbardziej popularna pozostawała oryginalna wersja klasyczna. Najprościej byłoby chyba porównać Raiki do szachów, w których łatwo „obcykać" zasady, a bardzo ciężko dojść do perfekcji; podobnie również jak i w nich, większe znaczenie miało myślenie i planowanie, niż szybkość palców.

Jednak tutaj, w przeciwieństwie do królewskiej gry, nie mieliśmy już do czynienia z turami, dobry refleks również odgrywał pewną rolę, większe znaczenie miała również spostrzegawczość i nieszablonowość myślenia oraz umiejętność szybkiego podejmowania decyzji, tudzież makrozarządzania.

Wraz z wzrostem popularności pojawiły się różne quasinaukowe doniesienia o tym, w jaki sposób granie w Raiki rozwija nasz mózg, poprawia zdolność trafnego wyciągania wniosków, adaptacji do zmieniającego się środowiska oraz ćwiczy percepcję. Światem wstrząsnęły doniesienia Duńskich lekarzy, twierdzących, że u pacjentów z Alzheimerem, którzy grali dwie godzinny dziennie zaobserwowano znaczne złagodzenie choroby, a u niektórych, nawet jej częściowe cofnięcie. Głośno było również o zastosowaniu Raiki, jako środku stymulujący mózg u ludzi, którzy przeszli różne urazy czaszki; jak się okazało zastosowanie gry, ułatwiało rekonwalescencję, a nawet umożliwiało pełniejszy powrót do sprawności, niż dzięki zastosowaniu środków konwencjonalnych (Remonii-Ached 2022).

Dokładniejsze dane przyniosły dopiero szeroko zakrojone badania z Niemiec, dzięki którym dowiedzieliśmy się, że granie w Raiki stymuluje głównie płat czołowy, silnie oddziaływając jednak również na móżdżek i hipokamp (Smith-Ementauer 2025), nie ma zaś prawie wpływu na część ciemieniową (Erneste 2027, Wiecenberg 2028). Pewnym zaskoczeniem i rewelacją było zauważenie ożywczego działania, jakie ma granie w Raiki na spoidło wielkie, wykazano, między innymi, że u wcześnie grających dzieci, połączenia nerwowe, które normalnie uległyby wraz z dojrzewaniem zanikowi, utrzymały się i pozostały aktywne (Killaupa, Pallie 2026). Doprowadziło to niektórych naukowców do zastanowienia się, czy obecna teoria mówiąca, że te połączenia są nadmiarowe, jest rzeczywiście prawdziwa.

Zresztą to, że w granie w grę może pomóc osobom cierpiącym z powodu jakiś schorzeń, nie było dla naukowców żadnym zaskoczeniem; nie od dziś wiadomo bowiem, że trening szarych komórek pobudza ich do wzrostu i regeneracji – dotyczy to zresztą wszystkich organów (nie tylko mózgu), że używane wzmacniają się, a nieużywane zanikają – wcześniej jednak stymulacja taka odbywała się za pomocą Sudoku, czy krzyżówek, gra komputerowa zaś, jako potencjalnie bardziej angażująca, mogła jeszcze lepiej spełniać tę rolę.

Wreszcie mądre naukowe głowy próbowały w różny sposób wyjaśniać przyczynę popularności Raiki. Argumentacja sprowadzała się zwykle do tego, że gra, jako oparta na konfrontacji i wzajemnej rywalizacji, poprzez przyrównanie do rytuałów plemiennych, spełniała dokładnie wszystkie te założenia, które umożliwiały ewolucyjne przetrwanie naszego gatunku.

Jakkolwiek rozsądne (czy też nierozsądne) były te wszystkie teorie, przeciętny użytkownik szukał w Raiki przede wszystkim rozrywki, a konkretniej: szalenie niesatysfakcjonujący i wciągającej rozgrywki. Piękno gry objawia się w jej przynajmniej częściowej nieprzewidywalności; nie ma nic nudniejszego niż mecz, w którym jedna drużyna zdobywszy z początku lekką przewagę, utrzymuje ją aż do końca, wykańczając rywali, którzy nieustanie i bezskutecznie próbują nadrobić początkową stratę.

Raiki było inne – dynamiczniejsze, szybsze, bardziej nieprzewidywalne. Królowała finezja. Wykończony, stłamszony, zdawałoby się przeciśnięty do rogu, przeciwnik, potrafił w ostatnich sekundach, zręczną taktyką obrócić całą sytuację na swoją korzyć i ostatecznie zatryumfować.

Niezwykłą frajdą było w to grać; czuć jak przewaga niczym piłeczka w pingpongu, przelatuje raz na tę, raz na inną stronę, szale zwycięstwa bujają się w te i we wte, za każdym udanym zagraniem i chwytem. Jednocześnie nawet przegrywając, człowiek zostawał z wewnętrznym przeświadczeniem, że niewiele brakowało, że wie gdzie popełnił błąd i więcej tego nie zrobi. Z miejsca więc często żądał rewanżu.

Właściwie nie dziwne więc, że ludzie szaleli na tym punkcie. Musiało być wspaniałe być świadkiem jak mała mobilna popierdułka, urasta do miary czegoś w rodzaju globalnego społecznego ruchu, jak miliony… miliardy… ludzi na całym świecie łączy się w jednym zachwycie i pasji. Jak zupełnie różne jednostki, należące do rożnych grup społecznych, mające różne zaopatrywania polityczne, różne umiejętności i poglądy, jadąc autobusem z rana do pracy prowadzą ze sobą zacięte pojedynki, epickie bitwy i radośnie chichoczą. Coś podobnego nie byłoby nigdy możliwe bez daleko idącej przystępności tego, prawdziwie wielkiego, tytułu.

Należy również uświadomić sobie, że Raiki było czymś na tyle nowym i niezwykłym, że na nic zdawało się dotychczasowe doświadczenie; dziecko mogło w niej rywalizować z dorosłym, niemal na równych prawach i zapewne niejeden stary wyjadacz ulec musiał świeżemu i kreatywnemu podejściu… pięciolatka.

Kraje skandynawskie zresztą bardzo szybko wprowadziły Raiki jako nieobowiązkowy (ale jakże popularny!) przedmiot dodatkowy w swych szkołach podstawowych. Z czasem za ich przykładem poszły rów-

nież inne państwa.

Wspomniałem, że Raiki posiadało bardzo dynamiczną rozgrywkę? A jak myślicie, że się ją oglądało? Cóż… początkowo streamingi nie wzbudzały większego zainteresowania, co w końcu było jednak zrozumiałe: ludzie woleli przecież grać, niż oglądać jak inni grają. Sytuacja zmieniła się, gdy odbyły się pierwsze zawody, a ludzie uświadomili sobie potrzebę zwiększania własnych umiejętności.

Telewizyjne relacje najlepszych graczy wprowadziły publiczność w niemały szok: „To tak można!?" – dziwili się niektórzy, „Że też na to nie wpadłem!" – zachwycali inni. Te niesamowite pokazy finezji, strategii i umiejętnego wprowadzania przeciwnika w pułapkę pozwoliły, by wreszcie e-sport, pozbył się tej swojej kłopotliwej literki z przodu i stał się sportem pełną gębą, uwielbianym i podziwianym przez miliony.

W tym wszystkim Korea Południowa dostała pokaźnego prztyczka w nos. Specyfizm ich kultury: nastawienie na zwycięstwo i rywalizację, oraz ciągłe doskonalenie własnych umiejętności wraz z zupełnie akceptowanym i tolerowanym ostracyzmem wobec osób, które zaniżają poziom – doprowadziło do tego, że Korea była zawsze postrzegana jako potęga e-sportowa.

W czasach gdy w naszej części świata mało kto o tym słyszał, w Korei Południowej zawody StarCrafta gromadziły już tysiące widzów na miejscu oraz miliony przed telewizorami stacji nadającej wyłącznie transmisje z e-sportowych rozgrywek. Wyjątkowo uzdolnieni gracze tzw. „Gosu", są tam zawsze traktowani jako prawdziwi celebryci, udzielają wywiadów i posiadają całe tłumy oddanych wielbicieli.

Popularność e-sportu była również jedną z głównych przyczyn podłączenia w Korei, opartej na światłowodach, bardzo szybkiej sieci internetowej, pozwalającej im bez przeszkód rywalizować z zawodnikami z całego świata. Jakkolwiek dla Koreańczyków było to z pewnością błogosławieństwem, zwykły użytkownik szukający w grach ukojenia po ciężkich chwilach pracy czy szkole, wylosowawszy jako przeciwnika jakiegoś obywatela tego azjatyckiego tygrysa, wolał często zawczasu odpuścić niż męczyć się, tocząc nierówną bitwę z kimś, kto ma licznik kliknięć na sekundę większy niż taktowanie niejednego procesora…

I wtedy pojawiło się Raiki i okazało się, że wyćwiczeni, klikający z obłędną prędkością Koreańczycy, wcale nie muszą wygrywać. Ba! muszą ulec bardziej swobodnemu i kreatywnemu podejściu ludzi z innych krajów. Gdy na pierwszych, jeszcze półamatorskich mistrzostwach świata, przedstawiciele Korei nie dostali się nawet do eliminacji finałowych, w internecie pojawiły się głosy, że to koniec oraz szydercze memy wyśmiewające skośnookich pro, deklasowanych przez zachodnie dzieci.

Korea dostała policzek, ale Korea nie zamierzała ustąpić. Ówczesny premier ogłosił powołanie oficjalnej reprezentacji Raiki, wraz z pełnym rządowym wsparciem, logistycznym, merytorycznym i finansowym. Wojna się rozpoczęła.

Wbrew pozorom całe zamieszanie bardzo pomogło rozpropagowaniu Raiki jako sportu, bo choć już dużo wcześniej można było zostać graczem na pełen etat, był to bodajże pierwszy krok w celu nacjonalizacji tej dziedziny życia. Dotąd bowiem w walkach drużynowych dominowały głównie składy mieszane, a całe mistrzostwa nic nie robiły sobie z przynależności narodowej. W chwili zaś, gdy za Koreą poszły inne kraje, wreszcie możliwe stało się by Polacy kibicowali Polakom, a Niemcy Niemcom, nie zaś jakimś: „evilGenius'om" czy: „velord'om", jak to było dotychczas.

Wiadomo więc było komu sekundować, umożliwiło to prawdziwy sportowy doping, a przez to również prawdziwe sportowe emocje. Było za kogo trzymać kciuki, a skoro mówimy już o dopingu, pojawił się również troszkę inny doping…

Gdy trzeba było pozostać przytomnym przez kilkadziesiąt godzin nieustannego treningu, zapamiętać szereg taktyk na ostatnią chwilę, czy pozbyć się tremy wynikającej z olbrzymiej presji, zawsze można było posilić się jakąś pigułką. Jak się potem okazało, zawodnicy dość powszechnie wspomagali się psychotropami; głownie lekami na ADHD: Ritalinem i Adderallem.

I to naprawdę nie były żadne przelewki, bo specyfiki te zawierały między innymi sole amfetaminy i ich niewłaściwe użycie mogło doprowadzić do różnych skutków ubocznych, z natychmiastowym zgonem włącznie. Adderall zresztą w małych dawkach powoduje uspokojenie i rozluźnienie, dopiero większe dają człowiekowi – mówiąc nieoględnie – „niezłego kopa". I właśnie te większe dawki nagminnie zażywali zawodnicy.

Można uznać za cud to, że przy całej tej powszechnej początkowej nieodpowiedzialności (zupełny brak kontroli antydopingowej, do tego tabletki dostarczały graczom często ich trenerzy!) nikomu nie stała się większa krzywda. Na szczęście w końcu dostrzeżono problem i zmierzono się z nim z całą powagą.

Wylosowany zawodnik Raiki jest obecnie powiadomiony o planowanej kontroli trzydzieści minut przed jej przeprowadzeniem. W tym czasie jego zachowanie jest dokładnie monitorowane i nie może korzystać z toalety. Do badań przeprowadzanych w Stacji Kontroli Dopingu pobierane są jego próbki moczu i krwi. Należy też okazać dokumentację medyczną dotyczącą leków przyjmowanych przez ostatnie siedem dni. Fiolki zostają następnie zabezpieczone w zbiorczym pojemniku i przetransportowane do laboratorium.

Zważywszy na to, że kary, w przypadku udowodnienia, że zawodnik korzystał z dopingu, są naprawdę poważne (np. dożywotni ban na wszystkie rozgrywki) można z dużą pewnością założyć, że problem ten został na dobre wyeliminowany z branży, a młodociani zawodnicy nie wspomagają się już niczym poza wielką ilością kawy i energydrinków. Do tych ostaniach zalicza się również spopularyzowany dzięki Raiki tzw. „tonic medicine drink" wywodzący się z Japonii, a konkretnie z rynku rysowniczego.

Nieraz i nie dwa zdarza się, że przygnieciony terminami japoński mangaka musi kilka nocy pozostać na nogach i rysować, wtedy z pomocą przychodzi mu właśnie ten „medyczny drink" zawierający jedynie dozwolone, bezpieczne substancje, jednak w takiej dawce i zestawieniu by umożliwić człowiekowi całymi godzinami pozostać na chodzie. Z Japonii „drink" trafił do Korei, najpierw jako wspomagacz dla tamtejszych manhwaków, a z Korei zaś, dzięki Raiki, rozprzestrzenił się na cały świat.

Z pewnością był on (i nadal jest) wielką pomocą dla profesjonalnych zawodników trenujących zwykle po czternaście godzin dziennie. Ale może jeszcze cofnijmy się trochę w czasie.

David Hotz prowadził zwykłe nudne życie pracując w jednej z amerykańskich korporacji. Jak wszyscy też w tamtym czasie z miejsca zakochał się w Raiki i nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że trochę oszukiwał…

Jak sam wspomina w swojej książce, był raczej przeciętnym graczem i by zupełnie nie lamić na przerwach w pracy, zaczął w domu oglądać niepopularne jeszcze wtedy streamy i wyciągać wnioski. Z pomocą opracowanych przez siebie taktyk, rozkładał kolegów na łopatki a szef zachwycony jego kreatywnością dał mu nawet awans!

Wiele on zresztą Hotzwi nie dał, bo wszyscy ciekawi byli jak on to robi, że zawsze zwycięża, a David zresztą dość chętnie dzielił się swą wiedzą. Widząc jakie zainteresowanie wzbudza to wszystko w pracy, postanowił na próbę zamieścić ogłoszenie o tym, że prowadzi szkolenia z: „technik i pułapek Raiki".

Zainteresowanie okazało się tak wielkie, że szybko zwolnił się z pracy, bo wykładając jeden dzień w tygodniu mógł zarobić dziesięć razy tyle, ile ślęcząc nad papierkami w firmie. Jego sukces zainspirował i innych, i szkoły Raiki zaczęły powstawać jak grzyby po deszczu. A należy zauważyć, że było to jeszcze przed eksplozją Raiki, jako e-sportu.

Już pierwszy finał wiązał się z nagrodą w postaci piętnastu milionów dolarów, a potem nagroda jeszcze systematycznie rosła. Nie chodziło jednak jedynie o kasę.

Pomysł Davida by przyjrzeć się grze innych i wyciągnąć wnioski, nie był w końcu wcale aż taki oryginalny. Ludzie się uczą – to jedna z cech która ponoć zapewniła przetrwanie naszemu gatunkowi. Ludzie mają również przemożną chęć wygrywania – co również ponoć wynika z naszej natury.

Wraz ze wzrostem popularności Raiki i e-sportu, rósł również poziom rozgrywek w sieci. Z czasem by grać na równym poziomie, wprost niezbędne stało się znać podstawowe „otwarcia", bez których zaczynało się właściwie od razu w gorszej sytuacji. Jeśli nie wiedziałeś też o podstawowych pułapkach, mogłeś mieć pewność, że w jakąś wpadniesz i za długo sobie nie pograsz.

Sam David Hotz powiedział zresztą, że gdy w jego miejscowości powstał klub Raiki i postanowił do niego dołączyć, gdy wszedł z uśmiechem mówiąc, że: „to wspaniała gra i ma nadzieję, że będą się świetnie razem bawić", został z miejsca opierniczony słowami: „Jeśli chcesz się bawić do s***przaj do piaskownicy! My nie jesteśmy tu dla zabawy!".

I rzeczywiście dla wielu Raiki przestało być takie zabawne. Zwyczajnie stopień rzeczy potrzebnych do opanowania, urósł do tego stopnia, że mało kto miał jeszcze ochotę się w to bawić. Trzeba było w końcu poznać te wszystkie tysiące forteli, które wymyślili dotąd gracze, znać masę przeróżnych zagrywek i chwytów, bez których właściwie nie dało się komfortowo grać.

Chociaż nominalnie dochody jakie przynosiło Raiki ciągle rosły, mania zaczęła powoli słabnąć. Znikły pojedynki w autobusach i na przerwach w pracy, nadeszła era e-sportu, ludzie przestali grać zaczęli oglądać. A naprawdę było co!

Profesjonaliści wciąż zadziwiali wszystkich wymyślając coraz to nowe chwyty i taktyki; prowadząc epickie bitwy, które wprost przechodziły ludzkie wyobrażenie. Miliardy widzów przed ekranami trzymało kciuki za swoich reprezentantów, miliony wspólnie przed telebimami oglądało transmisję na żywo i krzyczało, wrzeszczało, a czasem płakało i załamywało się, gdy ich drużyna odniosła sromotną porażkę.

„Wygraliśmy!", „Zwyciężyliśmy!", „Wiedziałem, że wygramy!", „Jesteśmy najlepsi!", „W Raiki nie ma nikogo, kto mógłby się z nami równać!" – krzyczeli rozentuzjazmowani fani po tryumfie zawodników z ich kraju. „Przegrali…", „Zawsze przegrywają…", „Powinni więcej ćwiczyć, bo dali zrobić się jak dzieci…", „Szkoda nawet mówić, jacy są słabi…" – mruczeli pod nosem fani drużyn, które odpadły z elimi-

nacji.

Ważne mecze odbywały się raz w miesiącu. Z pozoru nie było żadnej lepszej pracy niż bycie profesjonalistą w Raiki, wystarczyło jedynie raz na miesiąc zagrać sobie w grę i miało się bardzo godziwy byt zapewniony… ale Raiki było już sportem pełną gębą. A co robią sportowcy, w chwili gdy nie prowadzą, żadnych mistrzostw? To jasne: trenują.

W praktyce, by zachować formę i być ze wszystkim na bieżąco, trening w okolicy dziesięciu–dwunastu godzin dziennie, był niezbędny, a gdy chciało się piąć wyżej w rankingu trzeba było coś jeszcze do tego dodać. Zainteresowanie w tym temacie było naprawdę ogromne, a jako, że każdy w to grał o mistrzostwa walczyli sami nadludzie.

Wyobraźmy sobie na przykład jakiegoś młodzieńca, nazwijmy go Robert. Robert ma talent, bez większego trudu wygrywa wszystkie pomniejsze zawody w swojej miejscowości i świetnie radzi sobie w sieci. Jest bardzo pewny siebie, postanawia zostać profesjonalistą.

Wyjeżdża do większego miasta i okazuje się, że gwiazda na nizinie jest jedynie przeciętniakiem w mieście. Zaczyna na dobre pracować nad sobą ćwicząc po czternaście godzin dziennie. Dziewczyna go zostawia, traci kumpli i przyjaciół, wszystko poświecą dla Raiki.

Przez całe lata mozolnie, własną pracą i poświęceniem, pnie się w górę rankingów. Mało je i śpi, jest wychudły i zaczyna mieć dolegliwości z sercem, lecz nie słucha lekarzy gdyż czuje, że wreszcie nadeszła jego szansa i jego wielki trud w końcu się opłaci. Nie potrafi zasnąć bez środków nasennych, a z rana czuje krew w ustach. Gdy zamknie oczy widzi planszę do gry, wszystkie myśli koncentruje tylko na jednym – grze.

W końcu dochodzi do półfinału. Pojawiają się kamery, flesze i wywiady. Uśmiecha się i mówi z ekranu, że spełnienie własnych marzeń jest możliwe, trzeba tylko „dać z siebie wszystko”. Błyszczy. Dzieci przed ekranem oglądają go i chcą być takie jak on.

W końcu nadchodzi czas wielkiego finału. Przegrywa. Wpada w depresję jednak się nie poddaje. Za rok próbuje znowu, drży na całym ciele; wie, że jeśli mu się nie uda, już się z tego nie pozbiera; załamie się, straci sens życia, wyląduje w psychiatryku, albo popełni samobójstwo. Zwycięża i zostaje królem. Pięć lat później w wieku trzydziestu siedmiu lat umiera samotnie na zawał.

Robert jest oczywiście wymyślony, jednak podobnych Robertów jest tysiące. Wielu z nich nie ma takiego szczęścia, determinacji czy talentu, jak Robert i odpada wcześniej, nigdy nie dochodząc nawet tak daleko jak on. Statystyki dotyczące śmierci z przepracowania są wśród profesjonalistów przerażające, nikt jednak o tym nie mówi.

Żaden z pro odchodzących na wczesną emeryturę, nie odchodzi bez jakiegoś uszczerbku na zdrowiu, a jednak w telewizji dalej lecą programy przedstawiające pozytywny wpływ, w jaki Raiki oddziaływa na nasz mózg oraz zalecenia by uczyć go dzieci.

Na tym jednak wszystko się nie kończy. Finałowe rozgrywki dochodzą do tego stopnia zaawansowania, że stają się niezrozumiałe dla laików. Wprowadzona zostaje funkcja tłumacza/lektora, który stara się w prosty sposób wyjaśnić widzom zachowanie zawodników, gdyż ich ruchy zdają się już być pozornie bezsensowne.

Zainteresowanie tematem stopniowo maleje, a jednak pozostaje na tyle duże by każdego roku tworzyć kolejnych tysiące profesjonalistów, męczących się po czternaście godzin dziennie nad tym, co kiedyś było przyjemnością.

Gdy doszło do tego stopnia, ktoś kiedyś napisał na oficjalnym forum, krótkie słowa: „Co u licha poszło nie tak?" i ja z nimi was zostawię: Co, do diabła, poszło nie tak?

[KONIEC]

Kopiowanie tekstów, obrazów i wszelakiej twórczości użytkowników portalu bez ich zgody jest stanowczo zabronione. (Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83 z dnia 4 lutego 1994r.).

Ten_Smiertelny, dodano 17.11.2018 10:45

Dokument został wygenerowany przez www.portal-pisarski.pl.