

Sojusz Zjednoczone HoM&M - RESUME

W 2010 roku napisałem swój artykuł opisujący bogate dzieje polskiej sceny Heroes. Wówczas w mojej głowie pojawiła się myśl - skoro tylu ludzi osobno było w stanie tak wiele wnieść w rozwój tytułu HoM&M w sieci, to ileż moglibyśmy zrobić razem, łącząc potencjały? Zacząłem więc zastanawiać się nad stworzeniem pewnej formy współpracy, projektu zrzeszającego wszystkich ówczesnych graczy w ramach wspólnego celu - rozwoju świata Heroes. Projekt ten ujrzał światło dzienne pod nazwą **Zjednoczone HoM&M** w ostatnich dniach grudnia 2010.

Inicjatywa okazała się nieudana, zrodziła wiele niepotrzebnych emocji i w ostatecznym rozrachunku potwierdziła jedynie, że podziały między poszczególnymi osobami zarządzającymi serwisami są nie do przeskoczenia. Przez kilka lat nosiłem się z zamiarem podsumowania sprawy Sojuszu Zjednoczone HoM&M. Wreszcie zebrałem myśli, odświeżyłem pamięć i przy okazji 9. rocznicy powstania mojego forum - **Tajemnic Antagarichu** - i związanego z tym wydania reedycji mojego artykułu *Świat Heroes 3* postanowiłem napisać, jak to było.

Po co to robię? W końcu rozgrzebiuję sprawę sprzed ładnych paru lat. Otóż przyczyn jest kilka.

Po pierwsze i najważniejsze należy się to internautom zrzeszonych w ramach Tajemnic Antagarichu. Moje zaangażowanie w prace nad projektem Zjednoczone HoM&M i późniejsze konsekwencje mocno odbiły się na kondycji forum, które przez długi czas funkcjonowało z wieloma trudnościami. Niektóre osoby (o czym dalej) oskarżały mnie o próbę wypromowania forum w ramach sojuszu, co samo w sobie było absurdem, gdyż dla TA zjednoczenie to nie było ani potrzebne, ani korzystne. Po prostu - nie wszystkie działania przeliczam na słupki oglądalności, a wówczas patrzyłem bardziej na interes społeczności fanów Heroes jako całości niż tylko swojego grona. Ot, idealizm. W tym miejscu chciałbym się zatem wytłumaczyć i po części również pokajać przed użytkownikami własnego forum.

Po drugie przez te lata pojawiło się wiele różnych wersji tamtych wydarzeń. Pojawiły się stwierdzenia, iż poprzez Sojusz Zjednoczone HoM&M chciałem działać na szkodę pewnych konkretnych stron czy też nie działałem fair w stosunku do jego członków. Ponieważ niesłuszne oskarżenia warto i należy dementować, czas to uczynić. Lepiej późno, niż wcale.

Po trzecie z perspektywy dnia dzisiejszego sprawa nie budzi już takich emocji jak jeszcze w latach 2010-11, a jak wiadomo nerwy nie pomagają ani w rzetelnym przedstawieniu problemu, ani tym bardziej w przyjęciu tego typu wyjaśnień. Dlatego też między innymi zwlekałem z opisaniem sprawy, w końcu byłem w nią bezpośrednio zaangażowany jako inicjator projektu.

Wreszcie po czwarte tak jak pisałem w 2010 roku jestem historykiem i lubię kronikarstwo. Dzisiaj sprawa Sojuszu stanowi właśnie historię, jedno z najważniejszych wydarzeń ostatnich lat na polskiej scenie Heroes. Jej zobrazowanie pozwoli zrozumieć,

dlaczego - z perspektywy czasu - losy niektórych stron potoczyły się tak, a nie inaczej. Rozgrzebywanie tej sprawy wcześniej paradoksalnie mogłoby tylko zaszkodzić polskiej scenie HoM&M. Dziś to jedynie ciekawostka.

Nadszedł więc czas na podsumowanie. Już w tym miejscu mogę powiedzieć, że swoją pamięć mogę podeprzeć treścią e-maili, postów i innych wpisów. Z uwagi na tajemnicę korespondencji i ludzką uczciwość nie zamieszczam fragmentów bezpośrednio w artykule, jednak gdyby ktoś potrzebował odświeżenia swojej pamięci - służę uprzejmie.

Więc co poszło nie tak?

1. Nieporozumienie.

Przed wszystkim wydaje mi się, że nie do końca zrozumieliśmy się z sojusznikami odnośnie tego, co tak naprawdę mamy zamiar tworzyć. Późniejsze dość roszczeniowe postawy przedstawicieli władz portali zrzeszonych (w szczególności Tawerny), miejscami aroganckie (Malekith z Akademii Wojny), a nawet wulgarne i zakrawające o groźby karalne (Shelv z Tawerny) były wynikiem pierwotnego nieporozumienia.

Sojusz Zjednoczone HoM&M NIE miał być bowiem serią wyłącznie moich propozycji dla wszystkich portali, realizowanych wyłącznie przeze mnie bez jakiegokolwiek formy współudziału administracji pozostałych stron. W myśl regulaminu sojuszu, który zaakceptowali wszyscy, istotą projektu miało być stworzenie swoistej platformy, która ułatwiałaby podejmowanie wspólnych inicjatyw. Inicjatywy te w większości miały pochodzić od poszczególnych stron, a nie władz Sojuszu. Moja rola w tym wszystkim miała polegać na: zawarciu porozumień z poszczególnymi członkami, stworzeniu strony internetowej i tajnego forum porozumiewawczego dla adminów reprezentujących poszczególne strony, sporządzeniu regulaminu i jego ewentualnych uzupełnień z uwzględnieniem woli i wniosków partnerów, a także koordynacja napływających projektów. Oprócz tego miałem pewne obowiązki stricte techniczne bądź quasi-polityczne (aczkolwiek wówczas unikałem tego określenia), takie jak rozsyłanie aktualnych kodów buttonów do sojuszników w ramach webringu, opieka nad stroną główną i publikacja tam co ważniejszych informacji, a także utrzymywanie stałego kontaktu z reprezentantami portali członkowskiej czy wypowiadanie się w imieniu Sojuszu jako całości w sprawach, w których było to konieczne (po uzgodnieniu stanowiska ze stronami tego przymierza).

Od swojej strony zadania realizowałem w całości tak, jak tylko najlepiej potrafiłem (w przypadku strony internetowej serdeczne podziękowania kieruję do administratora Akademii Wojny, mbehemota, który mi tutaj bardzo pomógł). Owszem, z mojej strony również pojawiały się pewne konkretne propozycje, takie jak m. in. projekt utrwalenia i archiwizacji materiałów stron nieaktywnych *Wiecznie żywe zakątki HoM&M*, zaczątek systemu wymiany newsów między portalami zrzeszonymi czy projekt wymiany ambasad mających za zadanie wzmocnić współpracę i posłużyć ewentualnym głosem doradczym dla administratorów poszczególnych stron. W późniejszym czasie chciałem np. zaproponować globalny turniej multiplayer Heroes 3 (oraz jego odpowiednika Heroes 5), a także tematyczny konkurs z nagrodami. Jednakowoż ich realizacja nie miała być wyłącznie moją sprawą (co zresztą

byłoby praktycznie niemożliwe). Myślałem także o możliwości zorganizowania zlotu fanów (to już była bardziej taka wizja szalona, choć wcale nie nierealna), a w dalszej perspektywie może nawet stowarzyszenia/federacji stowarzyszeń (co otwierałoby drogę do kolejnych działań). W związku z tym oskarżenia o nieróbstwo i niepoważne traktowanie ze strony przedstawicieli Tawerny czy Akademii Wojny uważam za efekt tego, że po prostu nie wszyscy przeczytali ze zrozumieniem moją ofertę współpracy (bądź też w przypadku np. Malekitha celowo odczytali ją ze złą wolą).

2. Bierność.

Nawet najlepsze chęci i pomysły nie mogą zostać odpowiednio zagospodarowane, jeżeli nie zostaną poczynione elementarne kroki ku ich realizacji. Niestety, większość sojuszników wykazała się biernością w stosunku do wcielania w życie poszczególnych projektów, a prym pod tym względem wiodła najbardziej roszczeniowa Tawerna. Dość wspomnieć, że musiałem prosić kilka miesięcy, aby serwis ten uaktualnił kody buttonów webringu. W przypadku systemu ambasad co prawda udało się częściowo oddelegować poszczególnych przedstawicieli, jednak ostatecznie nie stworzono działów na forach, które były przewidziane w umowie. Z tego obowiązku w zasadzie wywiązała się jedynie Tawerna, ale tylko dlatego, że miała ona już taki dział przygotowany dla koalicji z Kwasową Grotą. O swoich własnych propozycjach ze strony serwisów nawet nie wspominam, bo takowe w zasadzie się nie zdążyły pojawić przed krachem. Jak więc można zrobić razem cokolwiek, jeżeli druga strona nie przejawia żadnej inicjatywy?

3. Zewnętrzny atak.

Od dnia publikacji ogłoszeń o utworzeniu Sojuszu Zjednoczone HoM&M zaczął się frontalny atak nań ze strony Kwasowej Groty oraz Jaskini Behemota. Prym pod tym względem wiodł Acid Dragon, administrator tej pierwszej. Portale były bardzo niezadowolone, iż *nie otrzymały zaproszenia do sojuszu*. Jak było w rzeczywistości?

Tuż po publikacji artykułu *Świat Heroes 3* otrzymałem od Acid Dragona maila, w którym krytycznie wypowiedział się on odnośnie pomysłu zjednoczenia świata HoM&M, sugerując, abym bardziej skupił się na własnym poletku niż budowaniu *autostrad* pomiędzy serwisami. Wynikało z tego jasno, iż administrator główny Kwasowej Groty nie chce uczestniczyć w ewentualnym dziele zjednoczenia, w związku z tym nie było żadnego powodu, aby go do niego na siłę zapraszać. Zaskakująca więc było to święte oburzenie Acid Dragona parę miesięcy później, gdy okazało się, że jednak wielu adminów chciało połączyć siły i spróbować podzielać coś wspólnymi siłami. Widział w tym zagrożenie dla pozycji własnego portalu? Nie wiem. Tak czy inaczej jego zachowanie uznałem za całkowicie niezrozumiałe rozdwojenie jaźni, które (o czym za moment) wkrótce okazało się wręcz roztrojeniem.

W przypadku Jaskini Behemota sprawa była zgoła odmienna. Jest to najstarszy wortal o HoM&M w polskim internecie, który przez lata zdobył całkiem sporą renomę. Podczas moich drobnych aktów współpracy z Jaskinią poznałem tamtejszych ludzi jako osoby konkretne, mocno przywiązane do własnej tożsamości, ale również o nieprzeciętnie wysokim

wskaźniku samooceny. Przed publikacją artykułu administrator MiB dość sceptycznie ocenił moje zdolności piśmiennicze i - jak wówczas to odebrałem - chyba nieco zawiódł się na tej pracy. Mój wniosek był oczywisty - Jaskiniowców nie zadowoli przysłowiowa pietruszka, w rozmowach z nimi muszę mieć już pewien istotny potencjał, dorobek, który skłoniłby ich do wzięcia udziału w Sojuszu. W związku z tym zdecydowałem, że zaproszę ich do projektu później, oddając w ten sposób szacunek najstarszej społeczności Heroes w Polsce.

Dodam jeszcze na marginesie, że do Sojuszu ostatecznie nie dołączyła jeszcze jedna ówczesnie dość ważna strona, a mianowicie Legendy Heroes. W tym wypadku nasza propozycja została odrzucona i Uzza nigdy wcześniej ani później nie robił w związku z tym żadnych burd, w przeciwieństwie do wspomnianych wyżej Groty i Jaskini. To też dla kontrastu pokazuje, że można było zareagować w sposób cywilizowany.

Acid Dragon sprawę przedstawił jako próbę rozbicia (o, ironio) świata Heroes, a sojusz jako wymierzony przeciwko Grocie i Jaskini. W międzyczasie wyszedł na wierzch konflikt pomiędzy Kwasową Grotą a Tawerną (o którym wcześniej wiedziałem, ale nie przewidywałem, iż jest aż tak istotny), który chyba stanowił rzeczywistą przesłankę agresywnego zachowania administratora AC (być może rzeczywiście uznał, że Tawerna zbroi się przeciwko Grocie, aczkolwiek to tylko moje próby usprawiedliwienia tego bardzo dziwnego postępowania). W każdym razie następnie Acid Dragon wystosował do Jarka - administratora Tawerny - w którym kontynuował spór, który pojawił się pod ogłoszeniem zamieszczonym na Tawernie o powstaniu Sojuszu.

Wówczas popełniłem prywatnie pewien błąd, mianowicie zażądałem wypisania mnie z listy mailingowej tegoż sporu. Dopuszczałem wówczas do pierwszego porozumienia się administratorów niejako nad moją głową. Później Kwasowa Grotka i Jaskinia Behemota kontynuowały tę praktykę, doprowadzając do zawierania porozumień (często jednostronnych, o których członkowie Sojuszu dowiadawali się post factum) z poszczególnymi członkami, bardzo konsekwentnie i celowo omijając wszystkie strony związane ze mną. Trudna sytuacja wewnątrz sojuszu oraz napór zewnętrzny doprowadzał stopniowo do wzrostu napięć i coraz trudniejszej kooperacji wewnętrznej. Straciłem kontrolę nad tym, co się dzieje - w dużej mierze na własne życzenie.

4. Błyskawiczna zmiana zdania.

Mimo wszystko kontynuowałem działalność sojuszu, rozszerzając go m. in. o kolejnego członka (Serce Ashan) i budując po cichu bazę pod *Wiecznie żywe zakątki* (zdołałem uzyskać już wówczas kilka zezwoleń na przeniesienie treści starych na serwer Sojuszu celem ich ratowania przed zapomnieniem). Modderzy z Serca Ashan uzyskali także miejsce na serwerze przymierza, dzięki czemu mogli oni w spokoju realizować swoje projekty dodatków do Heroes 5. Zaczął także funkcjonować system wymiany newsów, a także forum Rady Sojuszu. Współpraca na poziomie adminów zaczynała się zacieśniać, a dobre relacje pozwalały z optymizmem spoglądać w przyszłość. Wciąż jednak brakowało jakiejś poważniejszej akcji, która pokazałaby, że Sojusz nie jest fasadą, a z której wypłynęłyby wymierne korzyści dla graczy.

Ponieważ nie kwapiono się zbyt z proponowaniem pomysłu, uznałem, że jako założyciel powinienem osobiście zainicjować pierwsze większe przedsięwzięcie. W mojej głowie zrodził się wówczas wspomniany wcześniej pomysł ogólnopolskiego turnieju Heroes 3, który odbyłby się na zewnętrznej (neutralnej) platformie, jaką stanowiłaby właśnie strona Sojuszu. Osobne rozgrywki mogłyby również zostać zorganizowane dla graczy Heroes 5. Ponieważ do projektu należały ligi Hall of War i World of Heroes nie byłoby problemu np. z organizacją zakładów czy zaliczenia wyników na poczet punktów ligowych. Pomysł wydawał się dość ambitny, ale możliwy do realizacji.

W tym miejscu popełniłem kolejny błąd, wynikający z naiwnego idealizmu. Otóż uznałem, że dobrze by było przed takim turniejem wyciągnąć dłoń do tych, którzy najbardziej upominali się o dołączenie do Sojuszu. Wówczas nie tylko zakopalibyśmy topór wojenny, ale również moglibyśmy sformować rzeczywiście ogólnopolski turniej, może nawet w formie drużynowej. W związku z tym wstrzymałem się jeszcze z przedłożeniem tego planu Radzie, a zdecydowałem się zaproponować wystosowanie zaproszeń do portali, które tak głośno pukały do naszych bram. Zdania były podzielone, większość spoglądała na sprawę obojętnie, niektórzy nawet sceptycznie (trudno się zdziwić, biorąc pod uwagę chociażby zachowanie Acid Dragona z grudnia czy też znaną z mojego artykułu agresywną politykę Jaskini Behemota względem mniejszych stron, które przecież Sojusz współtworzyły i także chciały jakoś prosperować). Ostatecznie jednak przekonałem szacowne gremium, aby dać im szansę. Wierzyłem, że mają szczerze intencje.

Odpowiedź ze strony AC i JB to chyba największe kuriozum w całej tej sprawie. Otóż ci, którzy z takim oburzeniem skarżyli się o niezaproszenie ich do sojuszu, odmówili dołączenia doń, nie widząc żadnych podstaw, aby do takiego sojuszu dołączyć. Nie będę tutaj rozpisywać się nad uzasadnieniem (oficjalnym i nieoficjalnym przedstawionym mi przez Acid Dragona), bo to po prostu nie ma sensu. Fakt faktem, że wciąż niespełna roku sam administrator AC przedstawił co najmniej trzy różne stanowiska na temat współpracy, co samo w sobie pokazuje, że nie byłaby ona owocna nawet wówczas, gdyby ostatecznie zaistniała.

Ponieważ jest to moja bardzo subiektywna wypowiedź (nie zamieszczam nowej redakcji artykułu wraz z niniejszym aneksem na żadnym serwisie poza własnym), pozwolę sobie wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy, która mnie osobiście zaboliała. Otóż Acid Dragon dał mi do zrozumienia, że moja oferta została przez szacowne gremia decyzyjne Groty wyśmiana bądź też przyjęta z zażenowaniem. Przyczyną tego był fakt, że w dwóch miejscach w miejsce Groty napisałem Jaskinię. Miał to być dowód na mój brak profesjonalizmu oraz niepoważne traktowanie potencjalnych sojuszników, co też mogło wpłynąć na odrzucenie zaproszenia.

Pomijając fakt, że rzeczywiście była to wpadka redakcyjna, muszę tutaj wspomnieć o kilku rzeczach na swoje usprawiedliwienie. Po pierwsze jak sam Acid Dragon podkreślał, Grota i Jaskinia znajdowały się wówczas w głębokim sojuszu, który w przeciwieństwie do mojej propozycji miał świadczyć wymierne pożytki. Jest więc rzeczą wysoce zaskakującą, że aż tak Grotę oburzyło użycie wobec niej nazwy najbliższego partnera. Ale teraz konkretnie.

Obie strony otrzymały identyczne zaproszenia, w związku z tym, że dotąd wypowiadały się one wspólnie przeciwko Sojuszowi ustami de facto Acid Dragona. Również odpowiedź na zaproszenie przedstawiły jednym listem. W zasadzie mogłem po prostu wysłać jednego maila wyłącznie do Acid Dragona, który był w tej sprawie najaktywniejszy, jednak zdecydowałem się na inne rozwiązanie. Drobne faux pas nie powinno stanowić przedmiotu dyskusji w takiej sytuacji, szczególnie iż pojęcia groty i jaskini stanowią w języku polskim synonimy, a sam Acid Dragon występując w imieniu obydwu twórców w ten sposób je synonimizował na gruncie negocjacji. Sama odmowa bolesna nie była, po części spodziewałem się takiego numeru ze strony dumnych gerontów polskiej sceny HoM&M, jednak ta kwestia była dość przykra. Zarzucenie mi braku profesjonalizmu przez Kwasową Grotę - portal, który nie był w stanie napisać poprawnie nazwy mojego forum w newsie informującym o wspólnie zorganizowanym żarciu primaaprilisowym z 2010 roku - czy Jaskinię Behemota - która bez poinformowania mnie o tym zdecydowała się w newsie o artykule *Świat Heroes 3* podkreślić, zamiast względów merytorycznych, mój rzekomo słaby język polski (gdybym wiedział to wcześniej, być może dwa razy zastanowiłbym się nad jego przekazaniem serwisowi) - uważam za hipokryzję nie mniejszą niż tak radykalna zmiana zdania w przeciągu ledwie kilku miesięcy na temat sojuszu.

W każdym razie wyszło, że JB i AC zależało wyłącznie na tym, aby otrzymać oficjalne zaproszenia, by je następnie odrzucić. Cóż, z perspektywy czasu żałuję, że nie zagrałem w ich grę przed ogłoszeniem o powstaniu sojuszu, np. raz jeszcze oferując Acid Dragonowi udział w inicjatywie. Wówczas nie mieliby pola na interpretację. Cóż, grałem wówczas zbyt czysto i szczerze. Mea culpa.

Po trwającej parę dni wymianie maili zdecydowałem się zaprzestać kontaktów z Acid Dragonem i definitywnie poinformowałem go, że nie widzę przestrzeni na współpracę pomiędzy Grotą a Tajemnicami Antagarichu. Później członkowie Rady uznali, że kolejnego zaproszenia do sojuszu już nie wystosują.

5. Porzucone nadzieje i rozstrój wewnętrzny.

Przyznam, że cała sytuacja zaczęła być dla mnie prywatnie przytłaczająca. Ciągłe nieporozumienia, brak zainteresowania ze strony sojuszników, ich niewywiązywanie się z postanowień sojuszu (Tawerna chociażby arbitralnie decydowała, które buttony umieści w webringu, a które nie, jednocześnie zamieszczając tam odnośnik do Kwasowej Groty, a nie wstawiając linków do portali sojuszniczych) przy jednocześnie narastających roszczeniach ze strony niektórych protegowanych użytkowników Akademii Wojny czy Tawerny spowodowały, że przestałem wierzyć w tę całą ideę zjednoczenia. Co rusz wychodziły nowe konflikty między portalami, które zaczynały utwierdzać mnie w przekonaniu, że tych podziałów nie da się cofnąć. Jednocześnie natrafiłem na okres egzaminacyjny i musiałem siłą rzeczy zredukować swoją aktywność internetową. To wszystko powodowało, że sojusz bez mojej pełnej inicjatywy zaczynał się sypać.

Kiedy na poprawienie własnego buttona na Tawernie musiałem czekać bodajże pół roku, zdecydowałem się zarzucić ten pomysł. Wciąż utrzymywałem dobre stosunki z mbehemotem, BlackMossesem, slammerem, albolabrisem, Jarkiem, dwito11 czy artee(tm) -

uznałem to za dobry prognostyk, z którego być może dałoby się stworzyć przymierze w innej formie. Ale już nie pod szyldem Zjednoczonego HoM&M, ponieważ za dużo negatywnych kwestii z nim się wiązało. Poza tym mocno zaniedbałem własne forum, które postanowiłem teraz ustanowić priorytetem.

Konkluzje

Świata nie zmienimy. Ludzie zawsze będą się spierać, lubić i nie lubić, patrzeć jednak mimo wszystko na partykularny interes w większym stopniu niż szerszą ideę. Przypadek Sojuszu Zjednoczone HoM&M wbrew pozorom nauczył mnie wiele nie tylko o wirtualu, ale również o świecie realnym. Nie zawsze starczą dobre chęci i szczerą wiarą w sukces. Czasem trzeba być po prostu pragmatycznym.

Ostatecznie zrezygnowałem już z planów zjednoczeniowym i zdecydowałem się pójść za radą Acid Dragona, poświęcając energię własnemu poletku. W międzyczasie moje relacje z innymi adminami wygasły, a scena HoM&M mocno się zmieniła. Spośród ośmiu portali zrzeszonych w Sojuszu Zjednoczone HoM&M względnie funkcjonują już w zasadzie tylko trzy (Akademia Wojny, Tajemnice Antagarichu i Tawerna). Serce Ashan i Centrum Heroes 3 przepadły, ligi wymarły, a Kroniki Heroes wcieliłem w tym roku ostatecznie do TA. Wymienione trzy portale działają jednak ze zmiennym szczęściem. O ile moje forum trzymające się na uboczu (odizolowane poprzez w dużej mierze politykę innych portali z Kwasową Grotą na czele, co jednak mi nie przeszkadza) jakoś daje sobie radę, a Akademia Wojny trzyma się nie najgorzej, to już Tawerna przeżywa poważny kryzys. Natomiast dzieło Acid Dragona rośnie w siłę dzięki z jednej strony świetnej zawartości serwisu, a z drugiej wybitnej - choć momentami cynicznej - polityce sojuszy. To już jednak nie jest moja sprawa.

W tej pracy spisałem tylko ważniejsze/ciekawsze wątki związane z genezą, krótkim działaniem i przedwczesną śmiercią Sojuszu Zjednoczone HoM&M. Nie zająłem się tutaj szczegółami dotyczącymi nieraz dość ciężkiej pracy nad projektami (tutaj bardzo dziękuję za pomoc mbehemotowi, BlackMossesowi i dwito11) czy negocjacji między portalami. W tej chwili tego typu sojusz nie wydaje się już konieczny - mniejsze serwisy upadają, większe się konsolidują, a grono fanów sagi systematycznie kurczy. Szkoda, bo mogliśmy ten proces zatrzymać. Nie mniej z perspektywy czasu muszę przyznać, że była to cenna lekcja dla mnie, która przydała się w przyszłości.