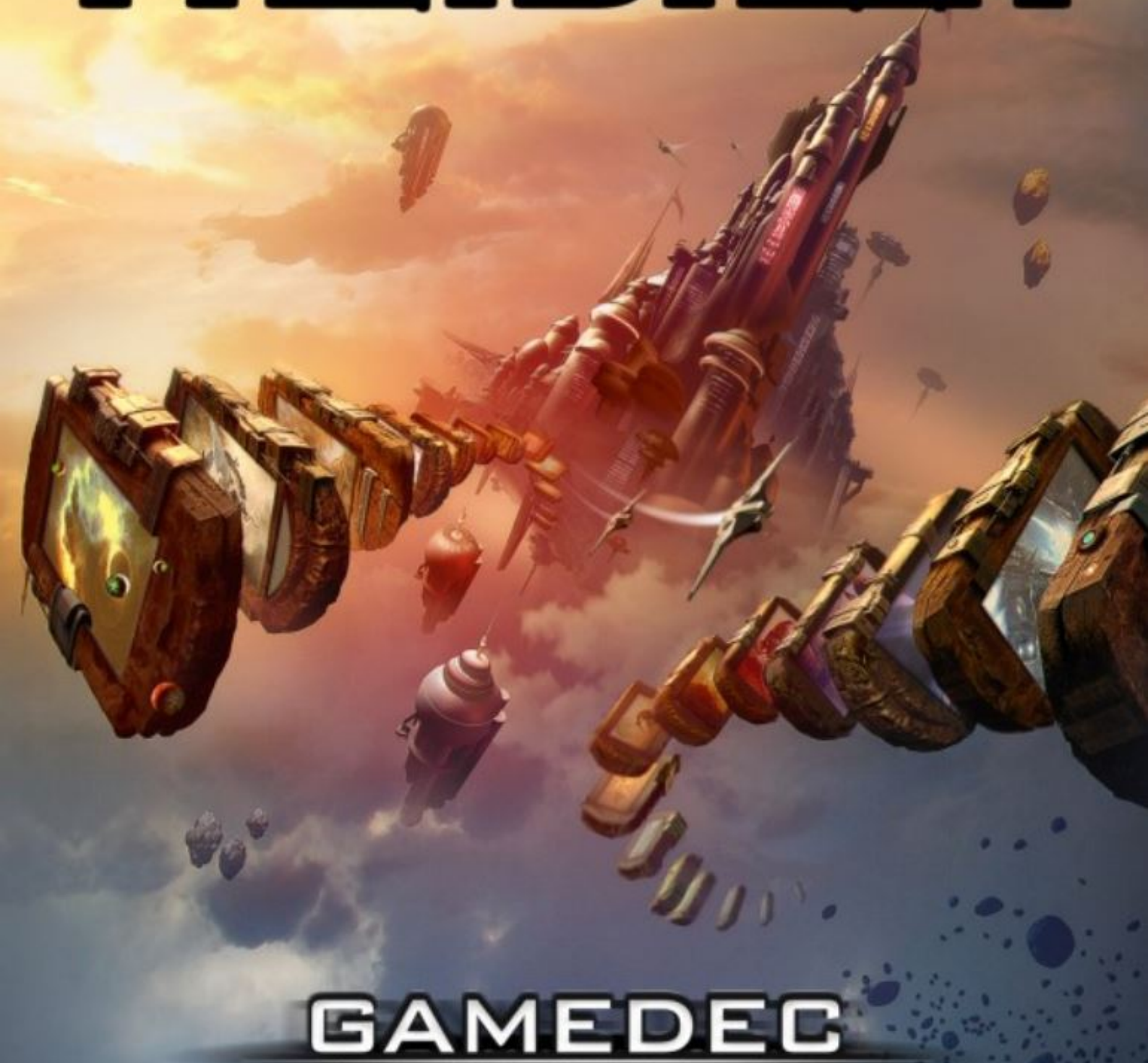


MARCIN SERGIUSZ

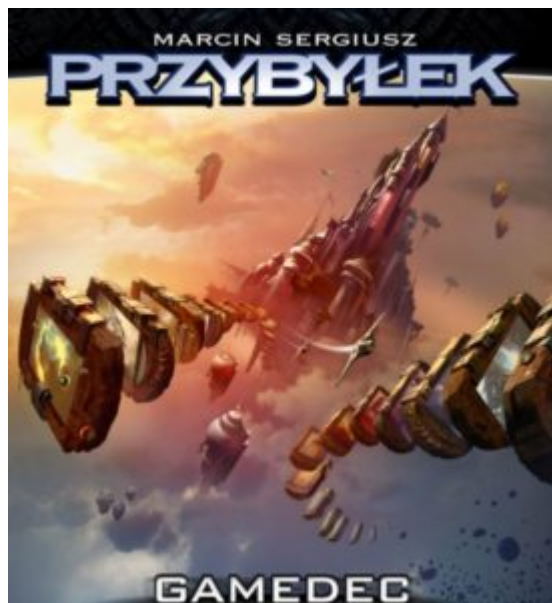
PRZYBYŁEK



GAMEDDEC

Marcin Sergiusz Przybyłek "Gamedec. Granica Rzeczywistości"

MAT



Autor: Marcin Sergiusz Przybyłek

Tytuł: *Gamedec. Granica Rzeczywistości*

Wydawnictwo: Rebis

Premiera 27 września 2016

Pierwsza część 5-tomowego cyklu *Gamedec*

Detection Ends Case, zwykły był mawiać Sam Hawthorne, jeden z najlepszych detektywów działających w wirtualiach w połowie lat osiemdziesiątych XXII wieku. Gdy zginął w niewyjaśnionych okolicznościach, jego przyjaciele umieścili na holograficznym nagrobku napis: Sam „DEC” Hawthorne. Nigdy nie zapomnimy.

Od tej pory solverzy, czyli detektywi działający w grach, zaczęli siebie nazywać gameDECami.

Oto historia jednego z nich.

Koniec XXII wieku. Ludzie żyją w miastach-klatkach oddzielonych od agresywnego ekosystemu barierami ABB. Światem rządzą korporacje, choć zwykły obywatel tego nie zauważa. Wielu spędza czas w światach sensorycznych – grach dających wrażenie pełnego uczestnictwa. Gdzie przebywają ludzie, pojawiają się kłopoty. A gdy kłopoty dotyczą sieci, potrzebny nie jest policjant, ale gamedec – detektyw od gier. Taki jak Torkil Aymore z Warsaw City.

O autorze:

Marcin S. Przybyłek – lekarz medycyny, wieloletni pracownik koncernu farmaceutycznego, obecnie trener i konsultant biznesowy. Autor największej polskiej sagi science fiction *Gamedec*, antyoporadnika dla menedżerów *Sprzedaż albo śmierć?*, powieści (teoretycznie dla dzieci) *Kalina i Kaj* i zbioru anegdot dla graczy *Grao story*. Od lat zainteresowany psychologicznym, technologicznym oraz finansowym rozwojem ludzkości, przekazuje swoje wizje w książkach, wykładach i podczas szkoleń. Rebis wydał jego książki *CEO Slayer*, *Pogromca prezesów* i *Gamedec. Obrazki z imperium*, a

także eksperymentalną powieść *Orzeł Biały*.