Masz Wybór

PISMO POŚWIĘCONE INTERAKTYWNYM GAŁĘZIOM KULTURY

Nr 1
Grudzień 2010

Masz Wybór

www.masz-wybor.com.pl

Zespół Redakcyjny:
Mikołaj Kołyszko – **red. nacz.**
Beniamin Muszyński - **z-ca red. nacz.**
Pinkel
Łukasz *Luis* Kostuch - **komiks**
Xellos
Arthil
Recoil

Maciej *Korben* Kogut – **twórca strony internetowej, wsparcie informatyczne**
http://www.webkogut.com/

Agnieszka Kufel – **autorka logo wydawnictwa i e-zinu**
http://agnesis.pl/pl/

Marta Derylak – **autorka zdjęcia widocznego na okładce**
http://www.photoblog.pl/marta782

Anastazja Kcharhuk – **modelka na zdjęciu**
http://www.maxmodels.pl/anastazja_strange.html

Zespół redakcyjny *Szklanej Twarzy:*
Beniamin Muszyński – **autor**
Mikołaj Kołyszko – **redakcja**

Arkadiusz *Arius* Ostrycharz – **autor okładki**
http://aostrycharz.pl/pl/

Mikołaj Kołyszko,
Justyna Podlaszewska,
Arkadiusz *Arius* Ostrycharz – **zdjęcia**

Zespół redakcyjny *Megiddo. Opowieść o Władzy:*

Beniamin Muszyński – **autor**
Mikołaj Kołyszko – **redakcja**

Cezary Wyszyński – **autor zdjęcia**
Legio XXI Rapax – **na zdjęciu**
www.legioxxirapax.com

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru
(grupa nieformalna)

e-mail:
magazyn.masz.wybor@gmail.com

Witajcie Drodzy Czytelnicy!

W końcu, po wielu perypetiach, udało nam się zakończyć pracę nad pierwszym numerem jedynego w Polsce czasopisma poświęconego fabularnym, interaktywnym gałęziom kultury. To zdumiewające jak bardzo tak istotna część literatury, filmu, teatru może być ignorowana przez krytyków, mimo jej wzrastającej popularności i niesamowitego potencjału. Bardzo nas ucieszyła informacja, że nie tylko my lubimy wpływać na fabułę prezentowanych nam przez twórców historii, a być ich integralną i ważną częścią.

W naszym czasopiśmie znajdziecie mnóstwo informacji o grach książkowych, filmach interaktywnych, historię gatunku, a także wywiady z zasłużonymi twórcami. To nie koniec. Postawiliśmy sobie za cel nie tylko obserwować i opisywać ten szlachetny gatunek, ale także pomóc w jego rozwoju. Właśnie dlatego stworzyliśmy dla was dział ***Warsztaty*** i ***Inspiracje***, gdzie autorzy podzielą się z wami swoim doświadczeniem i pomysłami.

Jakby tego było mało, do każdego numeru dołączamy profesjonalnie wydaną grę książkową. W tym numerze monumentalna ***Szklana Twarz*** autorstwa Beniamina Muszyńskiego. Oprócz niej prezentujemy pełną intryg i zdumiewających zwrotów akcji ***Megiddo. Opowieść o Władzy***, której fabuła rozgrywa się w tej samej alternatywnej rzeczywistości.

Chciałbym w tym miejscu podziękować wszystkim fanom, którzy wspierali naszą redakcję zarówno słowem, jak i czynem. Bez was inicjatywa nie miałaby szansy się narodzić.

Mikołaj Kołyszko
redaktor naczelny

CZY GRY KSIĄŻOWE SĄ PEŁNOPRAWNĄ FORMĄ LITERACKĄ?

Wykonanie: Łukasz "Luis" Kostuch
Scenariusz: Mikołaj Kołyszko, Łukasz "Luis" Kostuch

SPIS TREŚCI

WSTĘP **2**
Mikołaj Kołyszko

Komiks
CZY GRY KSIĄŻOWE SĄ PEŁNOPRAWNĄ FORMĄ LITERACKĄ? **3**
Łukasz *Louis* Kostuch

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru prezentuje:
BENIAMIN MUSZYŃSKI *SZKLANA TWARZ* **5**
Xellos

Publicystyka
WSTĘP DO PARAGRAFOWEGO ŚWIATA **7**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

Publicystyka
HISTORIA GAMEBOOKÓW **10**
Arthil

Recenzja
SAMOTNY WILK. UCIECZKA PRZED MROKIEM **14**
Mikołaj Kołyszko

Publicystyka
GRY KSIĄŻKOWE W FIGURKACH **17**
Jaczu

Recenzja
KSIĘGA LABIRYNTU **20**
Pinkel

Recenzja
DRESZCZ ` **21**
Recoil

Recenzja
SĄSIEDZI LONESBURY **23**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

WYWIAD Z OBYWATELEM J **24**
Mikołaj Kołyszko

Publicystyka
INTERAKTYWNE FILMY **26**
Pinkel

Publicystyka
GRY KSIĄŻKOWE DO KIESZENI **28**
Pinkel

Warsztaty gamebookowe
KUŹNIA KROWAQA **30**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

Inspiracje
NAWIEDZONY DOM (NA KOSOCICKIEJ) **33**
Mikołaj Kołyszko

Inspiracje
SZOKOWANIE. *DOM NA WZGÓRZU* **38**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

ZAPOWIEDŹ KOLEJNEGO NUMERU **43**

WYDAWNICTWO WIELOKROTNEGO WYBORU
PREZENTUJE:

SZKLANA TWARZ

W pierwszym numerze naszego zinu przedstawiamy niezwykłą grę książkową. ***Szklana Twarz,*** dzieło autorstwa Beniamina Muszyńskiego, uznanego już twórcę w środowisku polskich gamebooków. Warto wspomnieć, iż jest to pierwsza pozycja **Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru.** Została profesjonalnie wydana w formie e-booka, który został dołączony w całości, zupełnie za darmo, do niniejszego magazynu.

W ***Szklanej twarzy*** wcielamy się w bohatera zwanego *Cieniem*, którego piętno przeszłości zostało odciśnięte na twarzy - jak czytamy w prologu - *w postaci licznych symboli i liczb bestialsko wypalonych na skórze, które tworzą jakiś niezrozumiały (...) układ.* Nic nie wiemy o przeszłości *Cienia*, kim jest, skąd pochodzi i w końcu, co oznaczają tajemnicze znaki na jego twarzy, skrywanej za maską z zielonego szkła. Akcja powieści rozgrywa się w alternatywnym świecie osadzonym w realiach średniowiecza. To ponura wizja upadłego miasta, gdzieś na rubieżach królestwa zdominowanego przez wszechmocną kastę kapłanów. Początek historii naszego bohatera spowija mgła tajemnicy. Bohater pozbawiony tożsamości nie zabiega o jej odzyskanie czując, iż przeszłość skrywa mroczne tajemnice, od których już raz musiał się w jakiś sposób uwolnić. Jednak nie tak łatwo oswobodzić się z okowów przeszłości, splot wydarzeń po raz kolejny skieruje go na dawny szlak. Przygoda rozpoczyna się niewinne. Do miejsca pobytu *Cienia* - Megiddo - przybywają dwaj nieznani wędrowcy, których miecze są zdobione pewnymi, znajomymi symbolami…

Szklana twarz korzysta z spopularyzowanego przez samego twórcę *systemu informacji*. Na czym on polega? W pewnych etapach gry dostajemy do zapisania określone numery *Informacji*, które możemy wykorzystać w innych paragrafach. Dokładniej mówiąc, informacja działa jak przedmiot, zapisujemy go do ekwipunku, a w stosownym paragrafie możemy go użyć. Poza tym należy wspomnieć, iż w grze nie uświadczymy systemu współczynników, rzucania kością na testy podczas walki. Innymi słowy gra nam oferuje minimum mechaniki, maksimum treści. Dzięki takiemu rozwiązaniu nie jesteśmy skupieni na kolejnym obliczaniu testów, trafień itp. - tylko możemy w całości się skoncentrować na prezentowanej przez autora historii.

Książka podzielona jest na 6 rozdziałów, gdzie każdy stanowi odrębne miejsce pobytu naszego bohatera. Mamy do zwiedzenia różne tereny (wieś, miasto, jego peryferia, etc). Co ciekawsze, do rozdziałów nie trafiamy jeden po drugim, tylko według naszych decyzji.

Skoro mowa o wpływaniu czytelnika na przebieg fabuły, należy

nadmienić, że powieść oferuje nam szeroką swobodę, przy której czujemy konsekwencje naszych poczynań. Nie zabrakło też wielu alternatywnych zakończeń, które są tak skonstruowane, że nie ma jednego słusznego, a każde jest wynikiem wykonywanych przez nas wyborów.

Szklana twarz jest profesjonalnym produktem, oferującym długą rozgrywkę i niebanalną fabułę. Gra liczy ponad 180 stron i zawiera wiele różnych ścieżek fabularnych. Dzięki wielkości i swobodzie możemy śmiało przeczytać powieść wiele razy na różne sposoby.

Xellos

Jesteś pomocnikiem chromego kowala Sarafina. To w jego kuźni mają miejsce wydarzenia, które zapoczątkowują twoją przygodę. Oto bowiem, po długich namysłach, Sarafin zgodził się odnowić miecze dwójki dziwnych wędrowców: starca i towarzyszącego mu, nienaturalnie wyrośniętemu, mężczyźnie. Na ostrzach dostrzegłeś, ku swemu zdumieniu, symbole niemal identyczne z tymi, które szpecą twą twarz. Nie masz jednak okazji, by porozmawiać o tym z wędrowcami, bowiem już od paru dni spóźniają się z zapłatą. Zdenerwowany zwłoką postanowiłeś sam ich odszukać...

Przejdź do paragrafu **1** w rozdziale Megiddo.

14

067

Już po kilku minutach odkrywasz przyczynę dotychczasowego wahania myśliwych. Wąwóz posiada liczne rozgałęzienia, ponadto jest również stosunkowo niski, więc istnieje duże prawdopodobieństwo, że bestia może zaatakować również z góry. Oglądasz się do tyłu, nasłuchując przy tym uważnie. Niestety, nikt za tobą nie podąża. Najwidoczniej reszta grupy ma zamiar zjawić się dopiero wtedy, gdy usłyszy twoje krzyki, licząc na to, iż przed śmiercią zdążysz jeszcze poważnie poranić bestię. Nie masz jednak zamiaru...

Gwałtownie porzucasz swe rozmyślania słysząc jakiś szmer.

Przejdź do paragrafu **019**.

4

Zagłębiasz się w gęstą plątaninę pni, z każdym metrem widząc coraz mniej. Ostrożnie brniesz przed siebie w niemal absolutnej ciemności, gdy nagle dostrzegasz lśniący w oddali punkcik światła. Ten tak przyjazny dla oka widok przyciąga cię w tamtą stronę niczym jasny blask świecy ćmę. Czy skończysz tak jak ona?

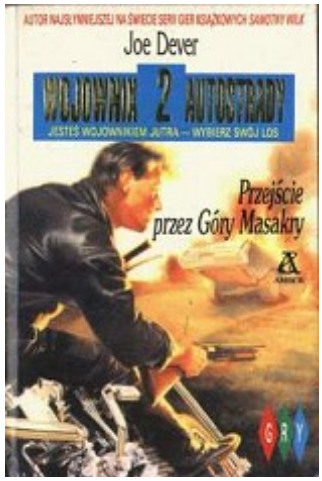
Ruszasz ku światłu. **10**

Kontynuujesz swoją drogę przez mrok. **11**

WSTĘP DO PARAGRAFOWEGO ŚWIATA

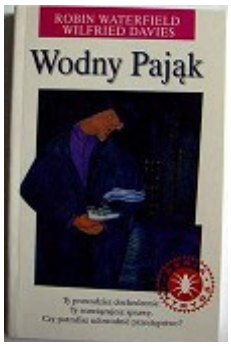
Gamebook, gra książkowa, gra paragrafowa, paragrafówka... Z czym wam się to właściwie kojarzy? Niektórzy spośród was, być może właśnie w tej chwili, wygrzebują gdzieś z zakamarków pamięci zatęchłe ze starości wspomnienia, inni bezradnie wzruszają ramionami. Choć zapewne są i tacy, na ustach których zagościł teraz szeroki uśmiech. Niezależnie do tego jaki jest stan waszej wiedzy w tej materii, postaram się wszystko dokładnie i zarazem prosto wytłumaczyć.

Cóż, najlepiej będzie odwołać się do starej, aczkolwiek sprawdzonej metody: zacznę do początku...

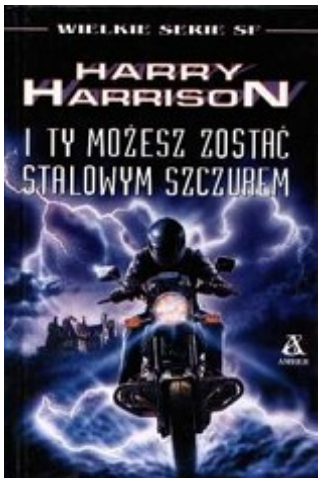


Na początku było Słowo... Pomińmy jednak te parę tysięcy lat jego rozwoju i skupmy się na drugiej połowie XX wieku. Pierwsza gra paragrafowa, choć wtedy nazwana została książką otwartą, powstała w 1963 roku. Jej autor, Julio Cortazar, zawarł w stu pięćdziesięciu pięciu krótkich rozdziałach pewne historie, które czytelnik mógł poznać z różnych perspektywach, w zależności od wybranej opcji: czytania po kolei czy też „skakania" po rozdziałach. Mimo swego nowatorstwa, dzieło to nadal pozwalało jedynie na obserwację, a nie uczestnictwo w akcji. A zatem przeniosę się jeszcze trochę do przodu, a konkretnie do lat siedemdziesiątych.

Wówczas to właśnie, na odległym Zachodzie, powstawały pierwsze *gamebook*-i. W wolnym tłumaczeniu powiedzielibyśmy: „książkogry" - ten neologizm brzmi jednak nieco topornie, zatem pozostańmy przy grach książkowych, zwanych również paragrafowymi. Ale właściwie dlaczego „paragrafowe"? Cierpliwości, o tym już za chwilę. Najpierw przedstawię samą ideę rozgrywki, a jest ona sprawą kluczową, przesądzającą o unikalności tego sposobu spożytkowania wolnego czasu.

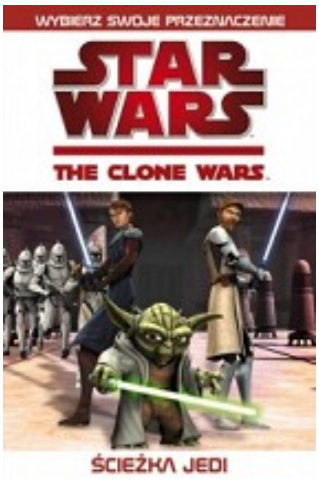


Najlepiej będzie, jeśli zobrazuję to przykładem. Wyobraźmy sobie, iż czytamy w najlepsze opowiadanie, nawet całkiem niezłe, jednak coś nam nie pasuje... Jakby tak bohater spróbował rozwiązać to w inny sposób, no przecież ja bym tak właśnie zrobił! No, ale... Niestety, poza wściekłym atakiem przy użyciu długopisu, tudzież innego narzędzia zbrodni, żadnego wpływu na przebieg fabuły nie mamy. A gdybyśmy tak mieli? No właśnie, to byłoby dopiero coś! Być jednocześnie czytelnikiem i bohaterem! Na szczęście niektóre marzenia mogą się spełnić. Jednym z nich, w moim odczuciu, jest właśnie idea gier-książek.



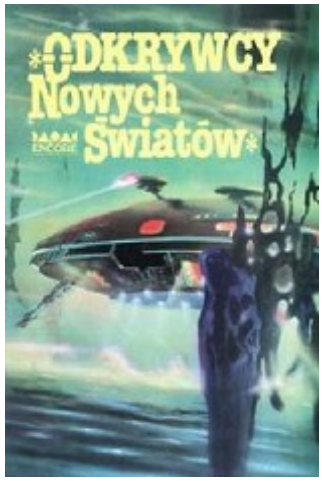
Tak oto bowiem ograniczany dotąd czytelnik wkracza na obszar zarezerwowany do tej pory jedynie dla autora: ma realny wpływ na przebieg fabuły. Poprzez dokonywane wybory modeluje dalszy przebieg rozgrywki podług swojej woli. A jak to wygląda w praktyce? Otóż, taka gra-ksiażka podzielona jest na szereg mniej lub bardziej obszernych fragmentów, mini-rozdziałów, zwanych właśnie paragrafami. Po przeczytaniu danego odcinka tekstu czytelnik, a przy tym jednocześnie gracz, ma kilka dróg do wyboru. W zależności od powziętej decyzji wybiera adekwatny do niej paragraf. W nim zaś czekają na niego kolejne wybory, itd. Gracz przeskakuje od paragrafu do paragrafu, siłą rzeczy rezygnując z jednych ścieżek na rzecz innych, gdyż dobrze napisana gra to taka, w którą można zagrać kilkakrotnie, co rusz odkrywając zupełnie nowe ścieżki fabularne.

A teraz, czas na odrobinę teorii. Nie bójcie się, to naprawdę będzie proste. Zatem: gry książkowe dzielimy na trzy główne rodzaje: fabularne, labiryntowe oraz mieszane. Te pierwsze w swej formie najbardziej przypominają opowiadanie, często bowiem występują tu rozbudowane opisy i partie dialogowe. W najbardziej skrajnej formie nie posiadają żadnej mechaniki, czyli zasad rozgrywki, takich jak rzuty kością i ich wpływ na statystki. Zaraz, zaraz... Kości? Statystki? Co to ma wspólnego z książką?! Przecież to ewidentnie akcesoria dobre dla jakichś gier planszowych!



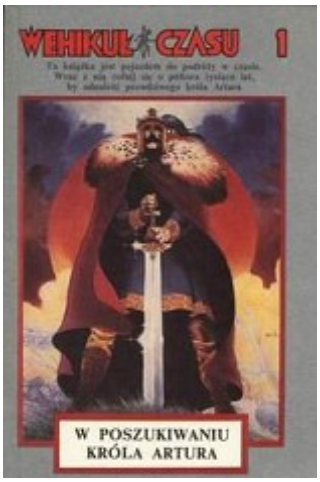
Spokojnie! Jak by na to nie patrzeć paragrafówka jest też po części grą, a te podlegają pewnym prawom. Szczególnie widoczne jest to w przypadku gier labiryntowych, gdzie postać, w którą wciela się czytelnik, posiada szereg statystyk opisujących jej atrybuty fizyczne i/lub umysłowe. Czytelnik-gracz zwiedza pewien zamknięty obszar, najczęściej labirynt podziemnych korytarzy (stąd właśnie nazwa gatunku), posiada ekwipunek, który uzupełnia podczas rozgrywki, słowem - schemat doskonale znany nam z ekranów domowych komputerów. Tu jednak nie procesor, a rzuty kośćmi odpowiadają za element losowy. Ten model rozgrywki zjednuje sobie zarówno sympatyków, jak i przeciwników. Jedni wskazują na wysoką grywalność i interakcje z otoczeniem, drudzy zarzucają odejście od literackiego pierwowzoru, czyli opowiadania. Złotym środkiem w tym wypadku wydaje się być stwierdzenie, iż to wszystko jest po prostu kwestią indywidualnych preferencji czytelników-graczy. Mówiąc wprost - co kto lubi.

Doskonałą alternatywę dla skłóconych obozów stanowi forma pośrednia, w której gracz może swobodnie przemierzać przedstawiony świat, a przy tym narracja prowadzona jest w sposób znany nam z opowiadań. No właśnie - narracja!



To kolejny istotny czynnik wyróżniający gry książkowe. Autor zwraca się tutaj do odbiorcy bezpośrednio, mówi mu „widzisz”, „otwierasz”, „idziesz” i tak dalej... Nie obserwujemy zatem akcji zza pleców bohatera, to my nim jesteśmy! Ci z Was, którzy zetknęli się z „papierowym” RPG zapewne zauważali pewne podobieństwa między gamebookami, a rozgrywkami, tzw. „sesjami”, prowadzonymi na podstawie erpegowych podręczników. Niekiedy nawet gry książkowe nazywane są sesjami dla jednej osoby, jest to jednak pogląd mylny, pomniejszający rolę gier książkowych do substytutów „prawdziwej” rozgrywki.

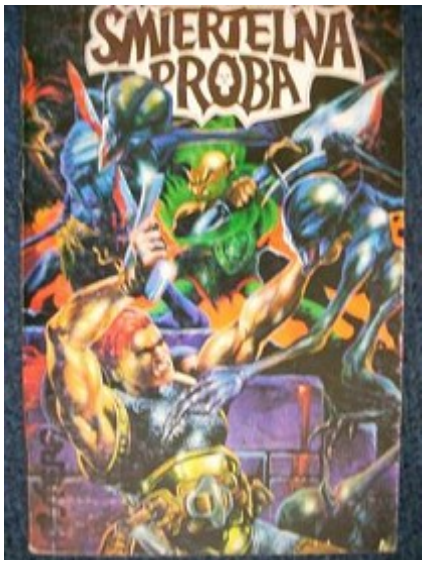
Ostatnią kwestia, którą chciałbym poruszyć w moim artykule jest sprawa możliwości drzemiących w gamebookach. Po dłuższym zastanowieniu się nad naturą paragrafówek można dostrzec bowiem olbrzymi potencjał, który w nich drzemie. Autor ma szansę postawić przed swoim odbiorcą dylemat naprawdę poważny, który wymaga podjęcia decyzji nie tylko logicznej, ale, przede wszystkim, etycznej. Nie chodzi o sytuację abstrakcyjną w rodzaju: spalić tę osadę czy nie, zastrzelić go, czy też darować życie, lecz o coś bliższego, namacalnego. Chociażby wybór komu podać lek, chorej kobiecie, czy noworodkowi? Czyje życie jest ważniejsze? Na jakiej podstawie możemy w ogóle wprowadzić takie wartościowanie? Czy możemy wyrządzić zło, które przyniesie ze sobą dobro. Myślę o prawdziwej grze-katharsis, która odwoływałaby się do sumienia odbiorcy, stawiała przed naprawdę trudnymi wyborami i zmuszała do ponoszenia ich konsekwencji.



Zniknąłby bezpieczny dystans między odbiorcą a bohaterem, czytelnik nie byłby już graczem, a pełnoprawnym uczestnikiem wydarzeń. Nie mógłby się wymigać stwierdzeniem: „takie wybory stworzył autor” - w końcu to nie autor ostatecznie podejmowałby decyzję, lecz jego odbiorca.

Zarówno starych wyjadaczy, jak i nowicjuszy serdecznie zapraszam do wizyty w fascynującym, paragrafowym świecie. Spróbujcie tego wspaniałego sposobu na oderwanie się od znojów rzeczywistości. Naprawdę warto!

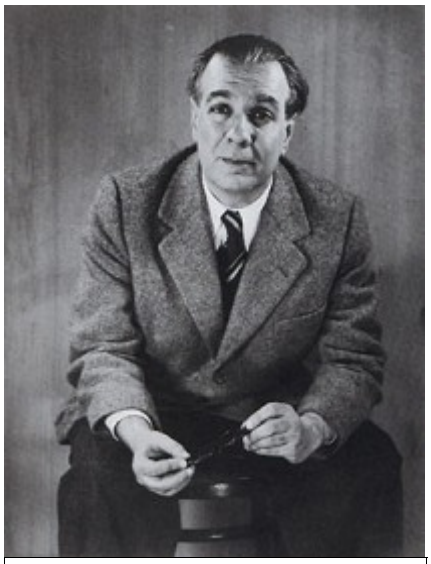
Beniamin *KrowaQ* Muszyński



HISTORIA GAMEBOOKÓW

Chciałbym napisać, że kiedy to mnie powierzono zadanie spisania dziejów gier książkowych, byłem niewiarygodnie wdzięczny za to wyróżnienie. Nie byłaby to jednak prawda, bowiem sam zgłosiłem się do tego zadania, a niewątpliwie znalazłaby się osoba o wiele bardziej kompetentna i doświadczona, by mu podołać. Jednak bez względu czy z woli ogółu, czy własnej, zapraszam do wehikułu czasu, którym mam nadzieję uczynić ten artykuł. Pierwotna idea zakładała branie powoli każdego tematu z osobna, nie robiąc wcześniej żadnego wielkiego spisu, czy czegoś podobnego. Jednak spływające ze wszystkich stron materiały, zmieniły moją koncepcję i oto pierwsza chyba w Polsce próba opisania historii tej gałęzi literatury. Od razu uprzedzam jednak, że pozycja ta na pewno nie pretenduje do miana monografii, co więcej będę ci wdzięczny czytelniku za wytykanie wszelakich błędów, które niewątpliwie pojawią się na przestrzeni tych artykułów. By jednak sztucznie i niepotrzebnie nie przedłużać, prosimy już wsiadać, usiąść wygodnie i przygotować się na podróż...

Stacja pierwsza: Książka w książce, czyli witamy w roku 1941.



Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo, uważany za jednego z najwybitniejszych pisarzy południowoamerykańskich, laureat Nagrody Cervantesa, położył podwaliny pod współczesne gry książkowe.

Dwie pozycje którym się tu przyjrzymy pochodzą od autora, który nigdy nie napisał żadnej gry paragrafowej. Dlaczego więc od niego zaczniemy? Bowiem opisywał ideę gier książkowych nim w ogóle one powstały. Ale może zacznijmy od przedstawienia tej ważnej dla nas osoby. **Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo,** jak podaje wikipedia: argentyński pisarz, poeta i eseista a także twórca dwóch interesujących nas pozycji. ***Examen de la obra de Herbert Quain*** opowiada o tytułowym autorze Herbercie Quain twórcy *Abril marzo*: 13-orozdziałowej powieści, składającej się z 3 części, zawierających dwa punkty zwrotne, dające ostatecznie dziewięć możliwych rozwoju fabuły. ***El Jardín de senderos que se bifurcan*** to krótka historia opisująca starożytnego Chińskiego pisarza Ts'ui Pên, który chciał napisać książkę i stworzyć labirynt. W trakcie historii okazuje się, że Labirynt i Książka to jedno i to samo, powieść ***Pêna, „El Jardín de senderos que se bifurcan***, jest wielowyborową powieścią, z narracją przypominającą labirynt, która ma sens tylko jeśli czyta się ją w odpowiedni sposób. Co ciekawe: właściwy sposób czytania powieści, nie pasuje do opisu współczesnej gry paragrafowej. Obecnie w gamebookach podane jest kiedy i w jaki sposób przejść do innego paragrafu, podczas gdy opisywana przez Borga książka wymaga niewiarygodnych zdolności analitycznych, by stwierdzić kiedy i gdzie zmienić czytany fragment.

Stacja druga: Gdy matematyka rządziła literaturą, 1960.

W 1960 powstała we Francji eksperymentalna grupa literacka ***Oulipo,*** szukająca nowych rozwiązań literackich, między innymi właśnie przy pomocy matematyki. W niecałą dekadę eksperymenty doprowadziły ich do wynalezienia paragrafówek, nazwanych ***tree literature***

(dosłownie ang. literatura drzewa). Po raz pierwszy tę formę literatury zastosował ***Raymond Queneau*** w swej krótkiej historii ***Un conte à votre façon***. Zaadaptowano nawet ten gatunek do teatru przez sztukę ***The Theater Tree: A Combinatory Play*** stworzoną przez **Paula Fournela** i **Jeana-Pierre Énarda**.

Raymond Queneau – prekursor postmodernizmu, jeden z założycieli literackiej grupy *Oulipo*, pierwszy zastosował technikę znaną ze współczesnych gier paragrafowych.

Stacja trzecia: Z tamtej strony, z tej strony, z różnych stron, 1963.

Gra w klasy Julio Cortázara, bo taki tytuł nosi kolejna eksperymentalna książka, z pozoru zdaje się mieć niewiele wspólnego z ideą gry książkowej. Możemy spokojnie przeczytać ją od deski do deski, zaczynając od pierwszego wyrazu pierwszej linijki pierwszej strony i podobnie kończąc, tylko oczywiście na ostatniej stronie. No ale gdyby tyle można było o książce powiedzieć, nie znalazłaby się na tej liście. Otóż istnieje drugi oficjalny sposób czytania tej książki, mianowicie na końcu każdego rozdziału znajdują się sugestie, co do którego rozdziału ostatniej części powinniśmy się udać. Powstaje w ten sposób inna wersja historii. Jeśli jednak to nam nie wystarczy, możemy zacząć szukać samodzielnie, bowiem książka jest tak skonstruowana, że da się odnaleźć jeszcze inne „ustawienia", które ukazują powieść w zupełnie inny sposób.

***Gra w Klasy,* uznawana za arcydzieło literatury światowej, jest pierwszym przykładem powieści interaktywnej, gat., do którego zalicza się też gry książkowe.**

Stacja czwarta: Koniec eksperymentów, 1967

Eksperyment Oulipo wprowadził ideę gier paragrafowych, eksperymentalna książka Cortázara zaś paragrafy. Oczywistym więc było że w końcu pojawi się jakieś dzieło, nie eksperymentalne a książka z prawdziwego zdarzenia.

Okazała się nią być gamebook ***Szczęśliwy Les.*** Książka dawała czytelnikowi możliwość pokierowania losem fikcyjnego kota Lesa, poprzez dokonywanie wyborów i przewracanie kartek na odpowiednią stronę. Że mało ambitne? Wiem, ale początki zawsze bywają trudne.

W 1969 pojawiły się pierwsze eksperymenty, ale już w obrębie gatunku. A to za sprawą **Dennisa Guerriera** i jego współpracowników którzy to testowali: ***Interaktywny thriller*** i ***Symulator polityka***.

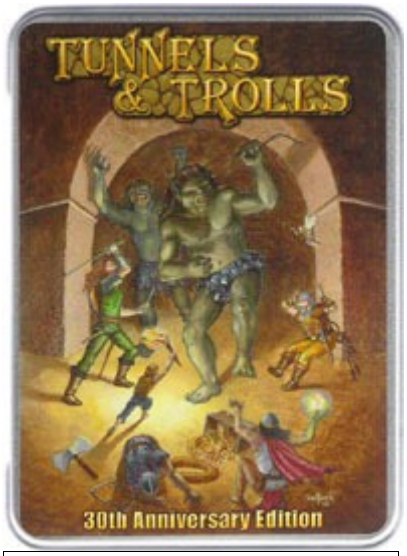
Den mystiska påsen to kolejna z pierwszych produkcji. Ta Szwedzka książka wydana w 1970 wyróżniła się spośród innych tym, że dodawano do niej torbę skradzionych klejnotów.

Stacja piąta: „Teraz i ty możesz być kim chcesz", 1972-1980.

The Tracker można nazwać pierwszą serią w przypadku gier paragrafowych i to mimo przekroju przez tak wiele tak różnych

gatunków. Dość powiedzieć, że możemy wcielić się tu w rolę: włamywacza, pirata, pilota, piłkarza, dżentelmena czy kierowcy.

Stacja szósta: RPG dla jednego, raz proszę, 1976.



Gry książkowe i RPG mają wiele wspólnego, m. in. wysoki stopień interaktywności i możliwość wcielenia się w głównego bohatera opowieści. Nic dziwnego, że światu obu dość szybko się spotkały.

Choć w Polsce przygody do systemów RPG dla jednego gracza są mało popularne, warto odnotować że już w 1976 r. powstała pierwsza gra tego typu. Tym samym oznacza to też, że była to pierwsza gra książkowa korzystająca z kości. ***Tunnels and Trolls,*** bo o niej mowa, jest jeszcze wyjątkowa ze względu na fakt, że była pierwszym RPG-iem wspierającym rozgrywkę dla jednego gracza, a przygody do niej są drukowane do dziś.

Stacja siódma: Czy 200 to już przesada? Rozpoczęto wydawanie w 1979.

W latach 1976-77 **Edward Packard** i **R. A. Montgomery** wydali dwa gamebooki, które stały się zaczątkiem dla pewnej serii. Tytuły te to: ***Sugarcane Island*** i ***Journey Under the Sea***. Zapewne bym o nich nie wspomniał, gdyby nie fakt, że to one przyczyniły się do powstania serii ***Chose Your Own Adventure***. Gdyby ktoś nie wiedział, informuję, że jest to najdłuższa i najdłużej wydawana seria gier paragrafowych. Składa się na nią bowiem już prawie 200 pozycji a może i więcej.

Stacja ósma: Czarnoksiężnik z ognistej góry, 1982

To właśnie w tym roku powstała pierwsza pozycja z bodaj najsłynniejszej serii paragrafowej. Niestety nasze miejsce jest ograniczone dlatego nie będę się o tej serii rozpisywał, mogę jedynie obiecać iż na pewno zostanie jej poświęcony osobny temat w tym dziale.

Szanowni państwo, przypominam że znajdujemy się w wehikule czasu, maszynie która może przemieszczać się tak w przód, jak i wstecz czwartego wymiaru. Stąd też proszę się nie dziwić, że nasza trasa będzie teraz trochę kluczyć, bowiem wkraczamy właśnie na polskie drogi.

Stacja siedem i trzy czwarte: Z planszą wcale nie gorsze, 1981

W tym to roku stworzono wydaną u nas dwa lata później hybrydę gry paragrafowej i planszowej, ***Odkrywcy Nowych Światów***. Dlatego też gra uznawana jest za pierwszą niepełnoprawną grę książkową w Polsce. Co tu dużo mówić, trudne ciężko przyswajalne zasady i bardzo techniczne opisy planet, są raczej mało zachęcające do wciągnięcia się w rozgrywkę. Choć to moja subiektywna opinia.

Stacja dziewiąta: *Dreszcz,* pierwsza gra paragrafowe w Polsce, 1987

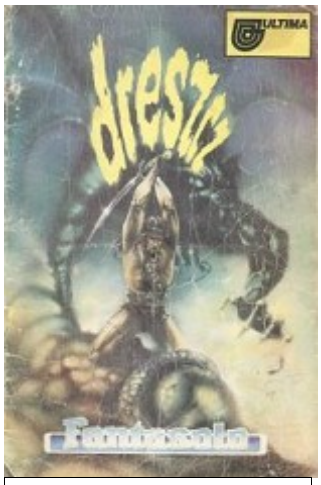
Wróć...

Stacja osiem i pół

Starship Traveller, czyli pierwsza gra paragrafowa w Polsce,1983.

Tak, to co widzicie wyżej to nie błąd. Znaczy błędem jest myślenie, że ***Dreszcz*** jest pierwszą paragrafówką w Polsce. Pierwszy bowiem zawitał do nas ***Kosmolot*** (szkoda że słowo się nie przyjęło, choć na dłuższą metę doskonale rozumiem dlaczego) o wdzięcznej nazwie ***Podróżnik,*** będący 4 w kolejności książką z słynnej serii ***Fighting Fantasy,*** a jednocześnie pierwszą i jedyną wydaną w Polsce. Ciekawostką jest, że termin Fighting Fantasy (a nawet polski odpowiednik Fantasolo) nie jest użyty ani razy w grze. Podobnie jak z czarownikiem, przyjdzie nam przyjrzeć się serii innym razem.

Stacja dziewiąta: *Dreszcz*, pierwsza Polska gra paragrafowa, 1987



Choć to nie Jacek Ciesielki pierwszy wprowadził paragrafówki do Polski, to jego wkład w ich promocję jest nieoceniony.

Tak moi mili, gra na którą wszyscy czekali, tytuł który doczekał się przydomka nie „kultowy", lecz „legendarny". Stworzony przez **Jacka Ciesielskiego** należy do gatunku **Fantasolo** (Tu mała dygresja, termin ten to nie synonim dla gier paragrafowych, czy nawet nazwa zastępcza, jak niektórzy usilnie twierdzą, nie róbmy z pana Jacka idioty. Termin ten jest propozycją tłumaczenia nazwy serii Fighting Fantasy, na bardziej przystępną dla Polaka) i posiadała sporą ilość błędów, których nie wyeliminowała ani eratta, ani kolejne edycje. Rok później Ciesielski napisał **Goblina**, który był jeszcze trudniejszy, a wydany, podobnie jak poprzedni, na łamach czasopisma ***Razem***. Chciałbym jeszcze napisać o tym, jakie znaczenie miały te dwie gry dla Polaków, jednak uważam, że profanacją byłoby zawężanie się do tego artykułu, a on nie może być przesadnie duży. Dlatego pozostaje wam jedynie wypatrywać artykułu poświęconemu jednemu z wielkich pozycji gatunku.

Stacja dziesiąta: Teraźniejszość

Po latach zastoju gatunek znów staje się popularny w Polsce. Wydawnictwo **Copernicus** rozpoczęło wydawanie w naszym ojczysty języku niezwykle popularniej serii ***Samotny Wilk***, wyd. **Nasza Księgarnia** umożliwiło polskiemu czytelnikowi zapoznanie się z gamebookową twórczością **Carlo Frabattiego**, zaś wyd. **Hachette Polska** wydaje gry książkowe, których akcja dzieje się w świecie gwiezdnych wojen. Jedyne czego tak naprawdę brakuje, a raczej brakowało, na polskim rynku wydawniczym to publikacji polskich twórców gier książkowych. Całe szczęście nieformalne **Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru** postanowiło zapełnić i tę próżnię.

Arthil, Mikołaj Kołyszko

SAMOTNY WILK
UCIECZKA PRZED MROKIEM

26 lat – tyle polscy fani czekali na wydanie ***Samotnego Wilka*** w rodzimym języku. W końcu wydawnictwo *Copernicus Corporation* zauważyło tę dużą lukę i postanowiło udostępnić dzieło Joe Devera w naszym kraju. Co więcej, od razu zostaliśmy uraczeni wersją rozszerzoną (prawie dwukrotnie bardziej rozbudowaną w stosunku do pierwszego wydania). Nareszcie!

Starym fanom gier książkowych ten pisarz nie jest obcy. W latach 1991-1993 wydawnictwo *Amber* wydało polskie tłumaczenie ***Wojownika Autostrady*** (gamebookowa powieść w świecie postnuklearnym). Całkiem przyjemna, ale mnie osobiście nie powaliła na kolana. Dlatego do recenzowanego tytułu podszedłem bez większego entuzjazmu.

Autor	**Joe Dever**
Tytuł	**Ucieczka przed mrokiem**
Seria	**Samotny Wilk (tom I)**
Wydawnictwo	**Copernicus Corporation**
Rok wydania	**2010**
ISBN	**978-83-61656-18-0**
Ocena	**9+ na 10**

Alfred Hitchcock mawiał, że każda historia powinna zaczynać się od od trzęsienia ziemi, potem zaś napięcie ma nieprzerwanie rosnąć. Stosował tę metodę regularnie, z dużym powodzeniem w swoich dziełach. To co zaoferował nam Joe Dever w pierwszym tomie ***Samotnego Wilka,*** jest nie trzęsieniem ziemi, a ruszeniem świata z podstaw, uniesienie go jak małą szmacianą laleczkę i potrząśnięcie nią tak, że jej rączki i główka nigdy nie będą w tym samym miejscu.

Książkę czyta się z zapartym tchem i ciężko nawet na chwilę się oderwać. Widziałem w życiu wiele powieści i nawet, gdy mi się podobały, najczęściej nie były w stanie wykrzesać ze mnie większych emocji. ***Samotny Wilk*** jest zupełnie inny W trakcie lektury zdarzało się, że oblewał mnie zimny pot a serce zaczynało szybciej bić, odczuwałem realną adrenalinę i grozę sytuacji. Nieczęsto zdarzało mi się coś takiego... Już w tym momencie w pełni zrozumiałem, dlaczego seria ***Samotny Wilk*** stała się kultowa, wydana w ponad 30 krajach, przetłumaczona na blisko 20 języków. Nie potrafiłem odłożyć książki na czas dłuższy niż potrzebny do zrobienia kolejnej herbaty. Miała to być książka do poduszki, a zanim się spostrzegłem, na zewnątrz zrobiło się jasno. Zaskoczony spostrzegłem, że Joe Dever ukradł mi 6-7 godzin z mojego życia (a skończyłem ją za pierwszym razem, podążając jedną linią fabularną).

W powieści wcielasz się w postać kadeta wojowniczo-mistycznego zakonu Kai. Trafiają do niego tylko najzdolniejsi sommerlundcy chłopcy, po ukończeniu siódmego roku życia. Tam, pod okiem mistrzów Kai (elity Sommerlundu!), uczą się wszystkiego co może im się przydać w obronie królestwa. Choć teraz panuje pokój, wciąż żywe są wspomnienia dawnych dni. Podczas *Ery Czarnego Księżyca* Mroczni Władcy sromotnie przegrali wojnę, ich władca, Vashna, padł od miecza Ulnara I – samego mistrza Kai. Najeźdźcy z zachodu są okrutni, ale niezwykle dumni. To upokorzenie skłoniło ich do wycofania, lecz poprzysięgli przy tym zemstę. To ponura przeszłość,

ale teraz zbliża się dzień Fehmarn, wielkie święto. Wszyscy powinni się z tego powodu weselić! Nadchodzą tak radosne i emocjonujące chwile...

... Nieświadomość boli, szczególnie gdy niszczy wszystko co kochamy.

Wielkim plusem tej książki jest kompletny świat wykreowany przez Joe Devera. Malkontenci narzekają, że jest on „schematyczny" i „stereotypowy". Ja powiem więcej – jego domniemana stereotypowość mieści się w tym, co nazywamy rzeczywistością mityczną czy kanonem *heroic fantasy*. Jest to świat posiadający swoją historię, legendy, mieszkańców trudniących się wielomazawodami i posiadającymi odmienny charakter, królestwa, miasta, porty, góry, wyspy, rzeki, wąwozy i strategiczne punkty oporu. Jego geograficzny rozmiar możemy podziwiać oglądając dodaną do książki mapę (wydrukowana na wewnętrznej części składanej okładki).

Pan Grzegorz Bonikowski, wraz z wydawnictwem *Copernicus Corporation,* wykonał kawał dobrej roboty tłumacząc pierwszy tom i wprowadzając *Samotnego Wilka* na polski rynek. Jesteśmy pełni uznania.

Mało osób wie, że podobna próba odbyła się mniej więcej rok wcześniej. Firma *Anturu* (do której należy wydawnictwo *Kuźnia Słów*) zmotywowała fanów do przetłumaczenia pierwszego tomu. Wszyscy translatorzy pracowali zupełnie za darmo, dla idei przybliżenia Polakom tego bardzo udanego dzieła. W krótki czasie pozycja była gotowa. Niestety firma *Anturu* wielokrotnie angażowała się w historię promowania gamebooków w naszym kraju i ostatecznie zawsze dawała plamę (o czym dobitnie świadczy przykład wydawnictwa *Kuźnia Słów,* początkowo miało powstać głównie po to, by promować gry książkowe, a obecnie straciła prawo do wydawania którejkolwiek). Tak też było w tej sytuacji.

Cieszymy się, że z okazji skorzystał lepszy i sprawniejszy wydawca.

Fabuła *Ucieczki przed mrokiem* jest prosta, ale świetnie przedstawiona. Żywe opisy wciągają, sprawiają, że powieść czyta się lekko i dynamicznie. Dokonując wyborów musimy się dobrze zastanawiać. Wprawdzie nie ma tu zagmatwanych zagadek matematycznych czy szyfrów, spotykanych np. w gamebookowej twórczości Carlo Frabettiego, ale i tak jeden mały błąd może kosztować nas życie. Nieraz krew zaczynała szybciej płynąć w moich żyłach, gdy, świadomy wagi podjętej decyzji, miałem zdecydować, co teraz zrobić. Całe szczęście ani razu nie chybiłem.

Gamebook posiada własną mechanikę, przypominając przy tym grę fabularną. Losujemy współczynniki odpowiedzialne za naszą *zdolność bojową* i *wytrzymałość,* i ilość złotych monet, z którymi rozpoczynamy przygodę, a następnie wybieramy *dyscypliny Kai*. Samo losowanie (jak w innych książkach Joe Devera) jest dość proste. Na przedostatniej stronie znajduje się *tabela liczb losowych* z wypisanymi cyframi. Musimy zamknąć oczy i tępym końcem ołówka wybrać którąś. Oczywiście najczęściej wiemy jakie liczby są pożądane, a po krótkim przyjrzeniu się *tabeli*, wiemy gdzie powinniśmy trafiać. Malkontenci znów w takim rozwiązaniu widzą wadę – wg nich taki test nie jest do końca losowy. Jeśli im to przeszkadza, radzę po prostu korzystać z kostek dziesięciościennych, zamiast bluzgać na rozwiązanie, którego idei najwidoczniej nie zrozumieli.

- Trzy książki z serii *Samotny Wilk* zostały uznane grami książkowymi roku 1985, 1986 i 1987.
- W 1991 r. seria została uhonorowana nagrodą *Nieprzerwanie wybitna* (*All-time Great Award)* przez czasopismo *Gamemaster International*.
- Na podstawie serii powstało kilka gier komputerowych, w tym cztery pierwsze tomy zostały wydane na platformę Nintendo DS.
- W roku 2009 firma *Ksatria Gameworks* kończy tworzenie gry MMORPG dziejącą się w świecie *Samotnego Wilka*. Powstaje wersja demo i wersja beta. Niestety globalny kryzys finansowy uniemożliwia skończenie projektu.
- W roku 2009 firma *Convergence Entertainement* ogłasza, że rozpoczyna pracę nad interaktywnym filmem opartym na *Samotnym Wilku*.

Mnie osobiście drażniłaby sytuacja, w której miałbym skończyć powieść w niesatysfakcjonującym mnie miejscu, bo *los chciał inaczej*. Czytając *Samotnego Wilka* prawie zawsze trafiałem w takie cyfry jakie chciałem. Nie było to mechaniczne – wymagało uwagi. Musiałem się skupić, by zrobić to dobrze – dokładnie tak samo jak muszę się skupić wykonując jakąkolwiek inną skomplikowaną czynność w świecie rzeczywistym. Wszystkie znane mi szkoły walki uczą, że w trakcie pojedynku trzeba być skupionym, a ciosy nie mogą być przypadkowe. Uderzenia *na ślepo*, w furii są nieskuteczne i najczęściej to tylko strata energii. Jeśli ktoś mimo to walczy w ten sposób i zwycięża, najczęściej oznacza to, że miał ku temu niezłe predyspozycje, albo miał po prostu szczęście – temu z kolei może odpowiadać rzut kostką. Warto

pamiętać, że w świecie gry wcielamy się w ucznia rycerskiego zakonu, który ćwiczył wiele lat, by doskonalić się w wojennej sztuce. Walka na oślep – można to wybrać, ale właśnie przez nią można przegrać. Skupienie przy wykonywaniu każdorazowego testu – może nie jest to zbyt trudne, ale z pewnością wymaga uwagi i, w mojej opinii, daje więcej realizmu niż rzut kością. Mimo wszystko parę razy nie trafiłem w odpowiednią cyfrę, przez co wpakowałem się w kłopoty.

Oczywiście uproszczenie systemu „losowego" ma swoją cenę. Owocuje tym, że bardziej emocjonujące jest podejmowanie kluczowych decyzji dot. fabuły niż walka. Dla mnie nie jest to wadą, aczkolwiek jestem w stanie zrozumieć, że dla kogoś innego może być.

Zakończenie tego tomu nie jest spektakularne. Czuję niedosyt i tylko to mógłbym uznać za prawdziwy minus. Spodziewałem się bardziej zaskakującego finału, szczególnie po tak emocjonującym początku.

Czy sięgnę po kolejną część? Bez dwóch zdań! Historia Samotnego Wilka wciągnęła mnie całym sobą i nie mogę się doczekać lektury tomu drugiego.

Reasumując, jest to pozycja wybitna, dostarcza godzin niesamowitej rozrywki. Każdy gamebookowy fan powinien posiadać ją w swoim zbiorze. Cena, za tak dobrą pozycję, bynajmniej nie jest wygórowana.

Mikołaj Kołyszko

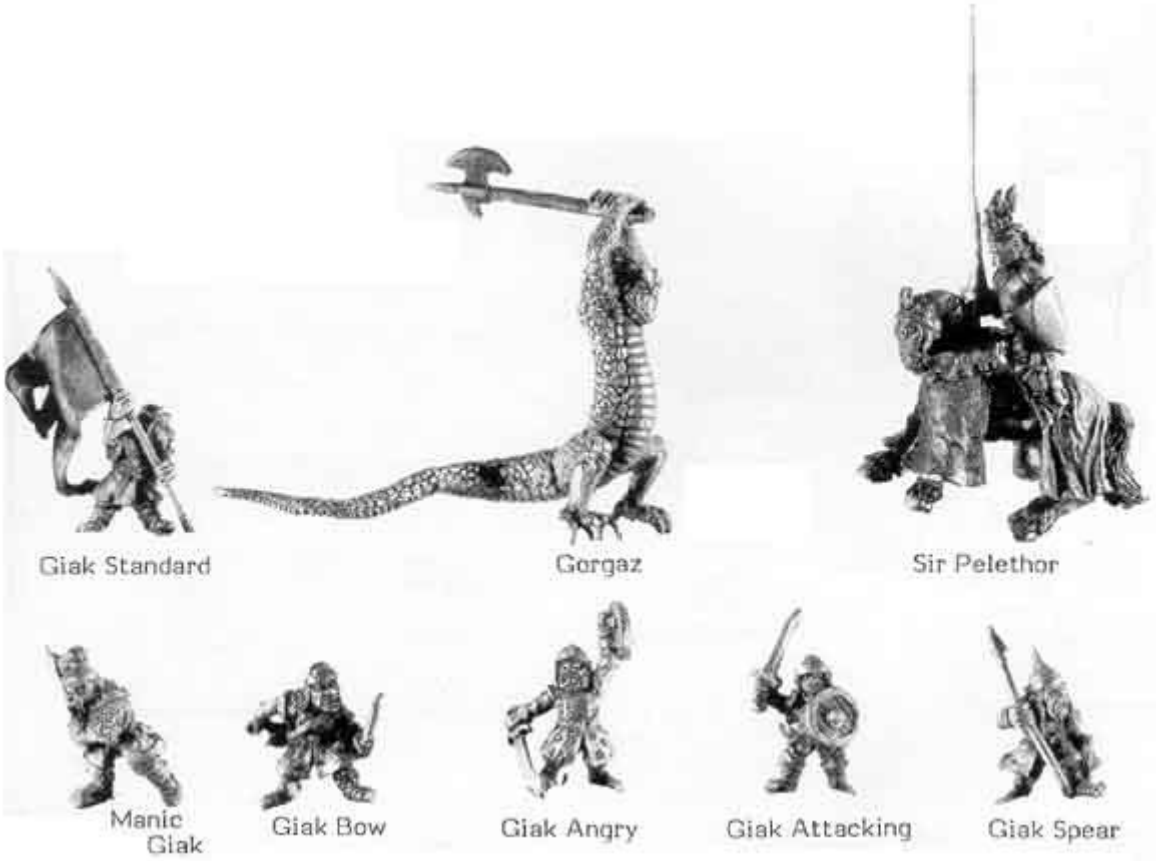
GRY KSIĄŻKOWE W FIGURKACH

Na pewno każdy z was, drodzy czytelnicy, zetknął się z jakąś grą figurkową np. Warhammer'em 40k. Czy cokolwiek łączy nasze ukochane paragrafówki z takimi grami? Okazuje się, że o wiele więcej, niż mogłoby się z początku wydawać.

Otóż musimy przybliżyć sobie osoby **Steave'a Jackson'a** i **Ian'a Livingstone'a**. Ci panowie stworzyli serię gier *Fighting Fantasy*. Pierwsza książka ukazała się w 1982 i nosiła tytuł ***The Warlock of Firetop Mountain***. Wydana przez wydawnictwo Puffin gra rozpoczęła jedną z bardziej znanych na świecie serii gier paragrafowych (niestety u nas nigdy nie wydaną). Na tej serii wzorowany był polski ***Dreszcz*** i ***Goblin***.

Ale dżentelmeni nie tylko zajmowali się tworzeniem gamebooków. Siedem lat wcześniej (1975) założyli razem z **Johen'em Peak'em** małą firmę produkującą przede wszystkim drewniane plansze do gier takich *backgammon* czy *go*. Przedsiębiorstwo to nosiło nazwę **Games Workshop**. Ponieważ w owym czasie wzrastało zainteresowanie grami fantasy, na które moda przyszła z USA, firma rozpoczęła import, a następnie druk podręczników do Dungeons & Dragons – w ten sposób rozpoczynając swoją przygodę z grami o tematyce fantastycznej. Biznes rozwijał się prężnie i w 1979 we współpracy z **Bryan'em Ansell'em** Games Workshop powołała do życia odrębną firmę: **Citadel Miniatures**. Miała ona produkować na potrzeby firmy matki figurki do różnych gier.

Wbrew pozorom pierwsze wyprodukowane przez nich figurki powiązane z grami paragrafowymi, nie miały nic wspólnego z serią stworzoną przez założycieli Games Workshop. Pod koniec 1984 roku ruszyła produkcja miniaturek do ***Lone Wolf'a*** (***Samotnego Wilka***). Figurki zostały zaprojektowane przez **Alan'a** i **Michael'a Perry**. Były sprzedawane oddzielnie po 60 pensów sztuka – jedynie figurka księcia Pelathar'a na koniu oraz **Gourgaz'a** kosztowały funta i 25 pensów. W 1985 został wypuszczony na rynek zestaw ***Giak attack,*** w którym znajdowały się figurki giaków oraz miniaturka Gourgaz'a i księcia Pelathar'a. Niestety jakikolwiek słuch o tych figurkach zaginął po 1985 roku.



Dopiero w latach 1990-1993 mało znana w Polsce firma **Alternative Armies** zajęła się tematyką *Lone Wolf'a*. Niestety ukazały się tylko trzy figurki prezentujące postać Samotnego Wilka. W planach figurek było więcej, ale niestety na planach się skończyło.

W latach 1994-1996 pałeczkę w dziedzinie figurek do *Lone Wolf'a* przejęła firma **Matchlock Miniatures**. Oferta firmy była szeroka, ale ich ilość skąpa. Niestety część z zaprojektowanych figurek ukazała się zaledwie w jednym egzemplarzu testowym. Obecnie **Matchlock Miniatures** nie istnieje – najprawdopodobniej zostało wchłonięte przez wydawnictwo **Caliver Books**.

Ostatnim jak na razie wydawcą, który podjął próbę wydania figurek z Samotnym Wilkiem w roli głównej jest **Mongoose Publishing** – obecny wydawca serii *Lone Wolf* w Anglii. figurki ukazały się w sprzedaży ok. 2002 roku. Sprzedawane były w zestawach po 3 sztuki. Są to obecnie jedyne figurki jakie jeszcze można znaleźć na aukcjach internetowych. Niestety nie jest to ani łatwe, ani tanie, a do tego jeszcze ryzykowne – ja swoje zamówiłem w czerwcu z Kanady i niestety do tej pory ich nie ujrzałem.

Wszystkich zainteresowanych większą ilością zdjęć figurek z serii *Lone Wolf* i ich dokładniejszą historią odsyłam na stronę *Project Aon*, gdzie znajdziecie obszerny artykuł na ten temat.

Natomiast pierwsza partia figurek do *Fighting Fantasy* ukazała się w 1985. W wydawanym przez *Citadel Miniatures* magazynie *Citadel Journal* z wiosny 1985 znajduje się reklama figurek z tej serii. Każda posiadała kilka rodzajów głów do wyboru i były wykonane z plastiku. Kosztowały 65 pensów za sztukę, poza ogrami, które kosztowały funta i 25 pensów. Figurki te nie były dodatkiem do paragrafówek, jak to miało miejsce w przypadku figurek związanych z serią *Lone Wolf*. Stanowiły one część stworzonej na podstawie serii gry bitewnej *Fighting Fantasy Battelgame*.

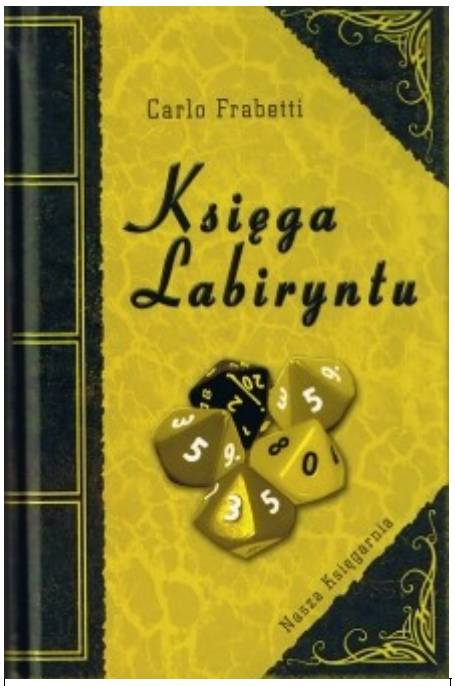
W 1986 roku ukazała się gra planszowa pt. *Warlock of Firetop Mountain* do której *Citadel Miniatures* wykonało (w 1989) sześć figurek. Sprzedawane były one oddzielnie po 75 pensów sztuka.

Niestety nie dokopałem się w swoich poszukiwaniach do innych figurek skojarzonych z grami paragrafowymi – co nie oznacza, że tak owe nie istnieją. Również nie dam sobie głowy uciąć, że wszystkie informację jakie znalazłem są w 100% pewne. Spowodowane jest to tym, iż źródeł wiedzy na ten temat jest bardzo mało.

Pozostaje jeszcze pytanie:. ”a po co do paragrafówek potrzebne są figurki”? Wydaje mi się, że tylko i wyłącznie dla przyjemności (no chyba, że mamy do czynienia z grą połączoną z planszówką, wtedy można grać przy użyciu figurek). W końcu fajnie byłoby wykonać jakąś scenę z naszej ulubionej gry przy użyciu figurek. Niestety obecnie pozostaje nam tylko przystosowywanie figurek z różnych gier bitewnych do naszych potrzeb...

Jaczu

KSIĘGA LABIRYNTU



Autor	**Carlo Frabetti**
Tytuł	**Księga Labiryntu**
Wydawnictwo	**Nasza Księgarnia**
Rok wydania	**2007**
ISBN	**978-83-10-11280-4**
Ocena	**9 na 10**

W mrocznej sieni Świata Niższego (o którym nie wiadomo dokładnie, jak wygląda ani gdzie się znajduje), przechowywana jest gruba księga, oprawna w ciężkie ołowiane okładki, zwana Liberyntem - takimi słowami wita nas Księga Labiryntu, jedna z najlepszych i najoryginalniejszych gier książkowych ostatnich lat. Księga… nie jest zwyczajną gra paragrafową, pełną orków czy innych mutantów czekających na odesłanie nas łono Abrahama. Wspomniany na wstępie Liberynt (*liber* – łac. książka) to tajemnicza księga, która ponoć kryje wielki skarb. Śmiałek, chcący go zdobyć, musi odnaleźć właściwą ścieżkę wśród stron Liberyntu. Nie jest to łatwe – trzeba rozwiązać wiele moralnych i logicznych dylematów oraz uważać, by nie ugrzązć umysłem w martwym punkcie… Brzmi ciekawie? Wygląda jeszcze lepiej. „Labirynt", ku rozczarowaniu fanów *Dreszcza*, to oczywiście tylko metafora .

Jak wygląda sama rozgrywka? Spójrzmy na jedną z pierwszych stronic gry. Widzimy nagłówek *Maksyma Sokratesa*, a pod nim słowa : *lepiej znosić krzywdę, niż ją wyrządzać*. Przechodzimy na odpowiednią stronę w zależności, czy zgadzamy się z maksymą, czy też nie. Autor prowadzi z nami prawdziwą dyskusję – czasem zgadza się z naszymi wyborami, czasem nie. Wtedy próbuje przykładami przekonać nas do swoich racji. Raz pyta, czy postacie w opowiadanej przez niego historii postępują słusznie, innym razem to my sami stajemy się głównym bohaterem i decydujemy o rozwoju fabuły. Musimy również rozwiązywać niełatwe, zaskakujące pomysłowością logiczne zagadki. Całość rozgrywa się w onirycznym, baśniowym świecie, a specyficzny język, jakim napisano **Księgę Labiryntu** podkreśla jej niepowtarzalny klimat. Szybko wsiąknąłem w dzieło Carla Frabetti'ego na dobre i naprawdę uwierzyłem, że czytam wierną kopię tajemnej księgi, a mój umysł odwiedza niesamowite miejsca i napotyka dziwne postacie.

Księga Labiryntu to doskonała lektura dla ludzi w każdym wieku, lubiących niepowtarzalne doznania. I choć można narzekać, że koniec następuje odrobinę zbyt szybko, to w umyśle pozostaje po niej niezatarty ślad.

Pinkel

DRESZCZ

Hej Śmiałku!

To o Tobie mówią, że w Twoich żyłach zamiast krwi płynie lodowata woda, a Twoje mięśnie są z najszlachetniejszej stali?

Jeśli tak, spójrz w stronę zachodzącego słońca. Tam, na rubieżach królestwa Almanhagor rozpoczynają się niezbadane Podziemia. Tylko Ty możesz wydrzeć ich wielką tajemnicę. Ruszaj!

Autor	**Jacek Ciesielski**
Tytuł	**Dreszcz**
Wydawnictwo	**Razem, Ultima, Świat Gier Komputerowych**
Rok wydania	**1987, 1988, 2001**
Ocena	**7 na 10**

Tymi słowami w 1987 roku rozpoczęła się w Polsce historia gier paragrafowych. Wtedy bowiem, na łamach tygodnika ***Razem***, ukazała się jedna z pierwszych pozycji tego gatunku - ***Dreszcz*** Gra ukazała się jeszcze dwukrotnie: w 1989 roku nakładem wydawnictwa **Ultima** jako samodzielna pozycja (jest to najpopularniejsze wydanie i od czasu do czasu pojawia się na Allegro, jednak właściciele cenią ją sobie dość wysoko), oraz w 2001 roku jako dodatek do magazynu ***Świat gier komputerowych***. Jej autorem jest znany w paragrafowym półświatku jegomość **Jacek Ciesielski**. Popełnił on w swojej karierze paragrafowej jeszcze jedną grę pt. ***Goblin***, po czym przepadł jak kamień w wodę i słuch o nim zaginął.

Dreszcz to labiryntowa gra z gatunku *Fighting Fantasy*, przetłumaczonego dość niefortunnie jako *fantasolo*, i bezczelnie wykorzystuje jego mechanikę, czego zresztą autor nie stara się specjalnie ukrywać. Podobną mechanikę można spotkać w grach z gatunku FF wydanych za granicą np. *The Warlock of Firetop Mountain - Czarnoksiężnik z ognistej góry*, który był głównym źródłem inspiracji autora. Jest to prosta mechanika, oparta na rzutach kością sześciościenną oraz trzech cechach postaci - zręczności, wytrzymałości i szczęściu. Jej zasady wyłożone są na jednej stronie, więc ich ogarnięcie nie przysparza żadnych problemów i jednokrotne ich przeczytanie pozwala na wkroczenie do wspomnianych wyżej podziemi.

Fabuła nie jest ani ciekawa, ani wciągająca. Właściwie jest tylko pretekstem do zanurzenia się w świat podziemnego królestwa, więc czytelnicy oczekujący jakiejkolwiek głębi będą srogo zawiedzeni, a całość streścić można w trzech zdaniach. Wystarczy spojrzeć na wstęp tej recenzji, by wiedzieć już wszystko. Ale nie o fabułę tu chodzi. *Dreszcz* wśród gier paragrafowych jest jak *Komando* wśród filmów - nie wchodzimy w jego świat po to, by rozpatrywać problemy moralne czy zastanawiać się nad słusznością wyborów. Wchodzimy tam żeby poszwendać się po

krętych, zatęchłych korytarzach i skopać tylki jego potwornym mieszkańcom.

Sama rozgrywka polega na penetrowaniu podziemi, zbieraniu dziwacznych przedmiotów i rozwiązywaniu najczęściej stosunkowo prostych zagadek. Oczywiście nie obejdzie się bez walki, która zaraz obok rysowania mapy, jest najważniejszym elementem rozgrywki. A no właśnie. Mapa. Treści paragrafów są bardzo skromne, a większość opisów ogranicza się do suchych danych na temat lokacji. Ma to nam pomóc w rysowaniu mapy, dzięki której będziemy mogli odnaleźć drogę w krętym labiryncie. Pomysł zaiste szczytny. Niestety opisy są na tyle nieprecyzyjne, że niejednokrotnie przyjdzie nam kreślić, mazać i poprawiać narysowane przez nas gryzmoły, a narysowanie rzetelnej mapy może udać się nam dopiero za którymś podejściem. Na szczęście nie jest to na tyle duży problem, by przeszkadzało to w płynnej rozgrywce.

Niestety nie można tego powiedzieć o innych błędach, które wkradły się do gry. Zdarza się, że trafiamy do paragrafu, który nie odsyła nas dalej, przez co zawiesza rozgrywkę w martwym punkcie. Jest to paragraf 119, a brakującym odnośnikiem jest paragraf 102. Wprawdzie rozwiązanie problemu pocztą pantoflową rozeszło się po graczach, ale nie zmienia to faktu, że takowy się zakradł, co nie powinno mieć miejsca. Innym błędem są zapętlenia. Wchodzimy do pewnej lokacji, załatwiamy w niej to, co mamy załatwić, wychodzimy i trafiamy z powrotem do tejże lokacji, z której właśnie wyszliśmy. To dość duży problem, który, gdyby nie mapa podziemi opublikowana na forum miłośników gier paragrafowych, zakończyłby rozgrywkę definitywnie.

Jak już wspominałem treść paragrafów jest raczej skromna, ale trzeba przyznać, że jeśli nie traktują o długościach, szerokościach i innych danych technicznych dotyczących mapy, są przyjemne, klimatyczne i dowcipne. Często odwołują się do uczuć postaci, która przez swoją anonimowość zyskuje cech samego gracza. W efekcie opisy w zręczny sposób manipulują nami. To ciekawy zabieg nadający charakteru bliżej nieokreślonej przecież postaci śmiałka.

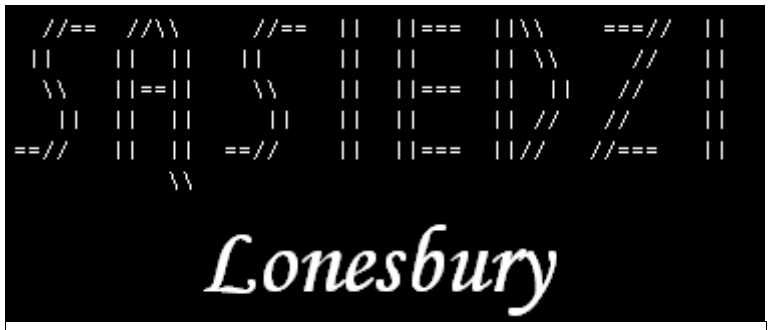
Podsumowując: *Dreszcz* jest bardzo przyjemną grą, wciągającą na parę ładnych godzin. Skonstruowana tak, że nie sposób zakończyć ją za pierwszym podejściem, co wydłuża żywotność tytułu. Rekompensuje to nieco długość gry, bo 387 stosunkowo krótkich paragrafów, zajmujących 16 stron formatu A4 (wydanie Ultima z 1989 roku), nie jest wynikiem imponującym. Całość jest spójna, lecz nie obyło się bez kilku dość kłopotliwych błędów, które w dobie Internetu okazują się nie tak kłopotliwymi, jak za czasów ukazania się gry. Dziś *Dreszcz* uzyskał status gry kultowej, choć ja osobiście odnoszę wrażenie, że stało się tak tylko dlatego, że nie ukazało się nic, co mogłoby być dla niej konkurencją lub chociaż alternatywą.

Stosując przyjętą w magazynie skalę, daję *Dreszczowi* ocenę 7/10, przyznając mu status gry dobrej i dość przyjemnej.

Drzwi ustępują. Bucha spoza nich przeraźliwy smród. W nikłym świetle oliwnej lampy stojącej na ławie widzisz porozrzucane na całym pomieszczeniu jakieś szczątki. Przyglądasz się bliżej. To kości! Obracasz z obrzydzeniem twarz. A czego tu się spodziewałeś? Wonnych kwiatków? Tańczących elfów? Melancholijnej muzyki? To są, bracie, podziemia - królestwo zła. I dlatego tu jesteś. Masz wydrzeć ich tajemnicę. Śmiało - rozgarniaj te gnaty!

Recoil

Sąsiedzi Lonesburry



Autor	**Jarosława *Obywatel J* Klofta**
Tytuł	**Sąsiedzi Lonesbury**
Wydawnictwo	**Brak/ wydanie nieoficjalnie**
Rok wydania	**2007**
Ocena	**9 na 10**

Są w świecie gier (nie tylko paragrafowych) takie pozycje, które potrafią przyciągnąć uwagę niemal każdego. Coś sprawia, iż nie można po prostu minąć ich obojętnie i wypada zatrzymać się choć na chwilę, aby zobaczyć cóż to takiego. Pośród licznych, niekomercyjnych, autorskich gier książkowych również można natrafić na takie perełki. Jedną z nich jest niewątpliwie projekt Obywatela J (Jarosława Klofta) *Sąsiedzi Lonesbury*, który już od chwili publikacji przed kilkoma laty cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem, szczególnie wśród miłośników horroru. Zapewne ma to związek z „materiałem", który posuszył jako budulec gry.

Jak zaznacza na wstępie sam autor, inspiracją do powstania tego niezwykłego dzieła była twórczość H. P. Lovecrafta. Dla wszystkich tych, którzy nie zetknęli się wcześniej z opowiadaniami *Samotnika z Providence,* gra może okazać się początkiem podróży po wykreowanym przez niego świecie. Ci, którym nie trzeba Howarda przedstawiać, już w pierwszych paragrafach odnajdą tę specyficzną atmosferę mistycznej grozy nie z tego czasu i świata. Również w trakcie rozgrywki uważny gracz-czytelnik znajdzie liczne analogie do uniwersum wykreowanego przez tego nietuzinkowego pisarza. Sam wstęp przypomina bardziej opowiadanie niż grę. Czytelnik-gracz może więc poczuć atmosferę dzieła, gdy na pierwszej stronie witają go takie oto słowa: *Nazywam się Frederick Stevenson i Bóg mi świadkiem, że przez cały okres swojego pobytu w Lonesbury nawet najmniejszym swoim działaniem nie zamierzałem rozbudzać w otaczających miejscowość lasach tego, czego rozbudzać nie powinien nikt nigdy, a na co to rozbudzone Coś czekało przez cały okres swojego snu, trwającego niezliczone przez ludzi eony...*

Przygoda, w której uczestniczymy, rozgrywa się w miasteczku Lonesbury, położonym gdzieś w Nowej Anglii. W tej z pozoru sennej, niemal opuszczonej osadzie kryją się siły, o których człowiek zdrów na umyśle nie fantazjuje zbyt często podczas swojego życia, a z reguły ten problem w ogóle nie dociera do spokojnej wyspy ignorancji zwanej ludzką rzeczywistością. Bohater wkracza w sam środek wydarzeń, których nie może objąć racjonalna analiza umysłu. To nie będzie po prostu przygoda, lecz walka o przetrwanie.

Sama gra ma postać strony internetowej i zagrać w nią można jedynie na komputerze (a wielka szkoda) korzystając z przeglądarki w trybie offline. Każdy paragraf to osobny plik, do którego przeskakuje się za pomocą hiperłączy. Takie rozwiązanie znajduje równie wielu zwolenników, co przeciwników. Z jednej strony nawigacja jest zdecydowanie prostsza i bardziej przejrzysta, z drugiej zaś niemożliwy jest wydruk całości i granie „na papierze", co doskonale uzupełniałoby klimat całego projektu. Ponadto rozgrywkę wzbogaca nietypowa grafika ASCII. Najprościej mówiąc, są to ilustracje stworzone jedynie za pomocą znaków tekstowych. To rozwiązanie świetnie komponuje się z całością projektu i można uznać ja za swego rodzaju znak rozpoznawczy autora. Również tło zostało zsynchronizowane z tekstem. Gdy fabuła przenosi się do

notatek głównego bohatera, staje się czarne; podobnie rzecz się ma w przypadku, gdy w świecie gry zapada zmierzch. W każdym paragrafie widach ogrom pracy autora, dzięki czemu możemy cieszyć się tym świetnym tytułem.

Na zakończenie małe podsumowanie. Projekt Obywatela J na pewno spodoba się wszystkim fanom twórczości Lovecrafta oraz tym, którzy lubią od czasu do czasu przeżyć dreszczyk emocji. Odbiorca „spoza środowiska" również może docenić walory tej pozycji, bowiem nie jest ona aż tak hermetyczna, aby odrzucić kogoś już na wstępie. Za minus można poczytać brak wersji do wydruku umożliwiającej grę tym, którzy preferują bardziej kameralną rozgrywkę przy blasku świec ze spiętymi kartkami papieru w dłoniach. Ogólnie rzecz biorąc, *Sąsiedzi Lonesbury* to naprawdę interesująca pozycja, z którą warto się zapoznać. Mimo stosunkowo krótkiego czasu potrzebnego do ukończenia rozgrywki, wielu nadal z chęcią do niej wraca. My również szczerze polecamy pozycję i winszujemy autorowi świetnego pomysłu i równie dobrego wykonania.

Beniamin „KrowaQ"Muszyński

Wywiad z Obywatelem J

Skąd pomysł napisania gry książkowej?

Zawsze chciałem napisać coś takiego! Odkąd pamiętam marzyło mi się posiadanie gry, która dostarczyłaby wielu godzin rozrywki, którą mógłbym zabrać gdzie tylko bym chciał i nie potrzebował do zabawy ani drugiego gracza (a więc odpadają planszówki), ani specjalistycznego urządzenia (konsoli, komputera, choćby prądu). *Sąsiedzi Lonesbury* nie spełniają oczywiście wszystkich warunków - mimo wszystko potrzebują komputera i przeglądarki - ale to moja pierwsza przygoda z tworzeniem paragrafówek i mam nadzieję, że mam jeszcze trochę czasu na zrealizowanie marzenia w pełni.

Dlaczego umieściłeś akcję opowiadania w świecie H. P. Lovecrafta?

Bo opowiadania Lovecrafta niesamowicie rozbudzają wyobraźnię. Do tego wydaje mi się, że znam je całkiem nieźle. Impuls do stworzenia *Sąsiadów Lonesbury* przyszedł po lekturze *Zewu Cthulhu*, po którą lubię sięgać co jakiś czas. Kończąc książkę pomyślałem, że jeśli zawsze marzyło mi się napisanie paragrafówki, a twórczość Lovecrafta stanowić będzie nie tylko fenomenalne tło opowieści, ale także sprawi, że poczuję się jak ryba w wodzie... to co mam do stracenia?

Dlaczego zdecydowałeś się na nieoficjalne wydanie w postaci strony internetowej offline?

Bardzo chciałem, by gra w jak najkrótszym czasie dotarła do jak największej ilości osób. Internet był więc oczywistym wyborem. Pamiętam, że trochę obawiałem się zamieszczania swojego imienia i nazwiska w stronie *O autorze*, ale przecież *kto nie ryzykuje...*

Grafika ASCII okazała się strzałem w dziesiątkę. Większość ludzi zachwyciła jej oryginalność i prostota. Niektórzy wręcz określają ją jako twój znak firmowy. Skąd taki pomysł?

Nie pamiętam, kiedy zetknąłem się z grafikami ASCII po raz pierwszy, ale podobały mi się od początku. Pokazywały, jak z bardzo limitowanego zbioru znaków można stworzyć wspaniały rysunek. Spróbowałem swoich sił. Na początku ilustracje miały pokazywać się tylko w kilku

kluczowych momentach historii, ale zabawa w rysowanie przypadła mi do gustu i zdecydowałem się na ilustrowanie wszystkich scen. Rysowanie znakami ASCII to świetny „umilacz" czasu, nazwijmy to "mini-hobby".

Kiedy po raz pierwszy zetknąłeś się z grami książkowymi bądź innymi interaktywnymi gałęziami literatury lub filmu?

Przygotuj się na odpowiedź typu "urzekła mnie twoja historia". Kiedy chodziłem do podstawówki, rodzice kupili mi książkę *ABC... Potwory, upiory, straszydła*. Książka była - i nadal jest, bo do dzisiaj trzymam ją na półce - kierowanym do dzieci leksykonem różnych, wywołujących gęsią skórkę, stworzeń i zjawisk. Wampiry, wilkołaki, Godzilla - wiecie, co mam na myśli. Oprócz objaśniania haseł, książka serwowała też parę niespodzianek: scenariusz przedstawienia o potworach, sposoby na wymyślenie ciekawej nazwy straszydła itd.

Moim ulubionym hasłem był jednak *Labirynt*. Na stronie obok znajdowała się mini-gra. Narysowany był tam najeżony potworami labirynt z zagubioną dziewczyną w środku. Zadaniem gracza było wycięcie małego kwadraciku na środku kartki papieru, przyłożenie kartki tak, by okienko obejmowało zrozpaczone dziewczę i takie przesuwanie arkusza, by odnaleźć wyjście i nie wpaść w szpony potwora. Myk polegał na tym, że widziałeś tylko tyle labiryntu, ile pokazywało okienko, więc nigdy nie miałeś pewności, co czai się przed tobą. Zabawa była - i jest - przednia! Oczywiście ciężko ten *Labirynt* nazwać paragrafówką, ale od tego momentu zacząłem zastanawiać się, jak można stworzyć coś równie prostego i zabawnego.

Czy planujesz w przyszłości podobne projekty?

Oczywiście, że tak. To wspaniałe, rozwijające i twórcza zajęcie! Nie lubię tylko mówić o swoich planach. Jak coś stworzę to dowiecie się o tym na pewno :-)

Czy chciałbyś coś jeszcze dodać?

Chciałbym podziękować za wszystkie słowa uznania skierowane pod adresem *Sąsiadów Lonesbury*. To naprawdę świetna motywacja do dalszych prac. Cieszę się też, że moja gra - jakkolwiek z pewnością nieidealna - przypadła wam do gustu i teraz, już jakiś czas po jej opublikowaniu, nadal cieszy nowe rzesze ludzi. W końcu dziękuję też za możliwość wypowiedzenia się w tym wywiadzie. Niech świat paragrafówek rośnie w siłę, ku chwale ojczyzny.

Niech rośnie! Mamy nadzieję, że z twoim udziałem.

Mikołaj Kołyszko

Interaktywne Filmy

Filmy, w których decydujemy o losach głównych bohaterów? Czemu nie! Choć gatunek liczy już ponad 40 lat, na przestrzeni dziesięcioleci rozwijał się, dopiero w dobie internetu zaczął być prawdziwie ogólnodostępny, zdobywając niesamowitą wręcz popularność. Niestety, wciąż brakuje wysokobudżetowych produkcji tego gatunku.

***Sufferosa* jest interaktywnym filmem stawiającym ważne pytania natury społecznej. Co jesteśmy w stanie zrobić, by uciec przed świadomością śmierci? Czy nie panuje moda na pogrążanie się w sztucznej i iluzorycznej pseudomłododości?**

24 lutego bieżącego roku w warszawskim *Kinie Muranów* odbyła się prapremiera ***Sufferosy***, pierwszego polskiego filmu interaktywnego. Film w reżyserii **Dawida Marcinkowskiego** ma 3 zakończenia i 110 interaktywnych scen. W obsadzie m.in. **Beata Tyszkiewicz**, **Ewa Szykulska** i **Piotr Ronkiewicz**. To niemałe wydarzenie i pierwsze tego typu przedsięwzięcie w historii polskiego kina.

Czym właściwie jest interaktywny film? To forma rozrywki z pogranicza filmu i gamebooka, nierzadko wzbogacona o elementy znane z gier komputerowych. Podobnie jak w przypadku gier paragrafowych, śledzimy fabułę, w kluczowych momentach wpływając na dalszy przebieg zabawy.

Filmy interaktywne, bardziej znane jako *Adventure Interactive*, są niezwykle popularne na *Youtube*.

Początek tego gatunku sięga roku 1967, kiedy to ukazał się eksperymentalny, czeski film ***Kinoautomat: Człowiek i jego Dom*.** Widzowie na sali kinowej głosowali za pomocą specjalnych pilotów, czy na przykład mężczyzna wpuści do swego mieszkania pukającą do drzwi skąpo odzianą blondynkę, czy nie (ponoć to drugie zdarzyło się tylko raz – kiedy na seansie przebywały same zakonnice). Film zrobił furorę na targach *Expo* w Montrealu, jednak komunistyczne władze zabroniły sprzedaży patentu na Zachód. Pomysł trafił na długie lata do szuflady. Dopiero w 2007 roku miała miejsce kolejna premiera *Kinoautomatu*, natomiast wcześniej, w latach dziewięćdziesiątych, puszczano go w czeskiej telewizji na dwóch kanałach – w zależności od podjętej decyzji należało przełączyć stację lub pozostać na obecnej.

Pomysł podjęto dopiero 16 lat później, wraz z pojawieniem się odtwarzaczy Laser Disc – przodków dzisiejszych DVD. Na rynku ukazało się wtedy ***Dragon's Lair*** – interaktywna

kreskówka, w której wcielaliśmy się w rycerza Dirka i pomagaliśmy mu uratować księżniczkę z rąk złego czarnoksiężnika. Gra odniosła duży sukces, doczekała się dwóch następnych części i konwersji na liczne platformy, jak PC i Amiga. Spora w tym zasługa dobrze animowanej grafiki, wykonanej przez Dona Blutha, byłego animatora *Walt Disney Animation Studios*. Gracz nie miał większego wpływu na fabułę – jego rola ograniczała się do szybkiego naciśnięcia określonego przycisku w odpowiednim momencie, by bohater w porę ciął potwora mieczem czy uniknął pułapki. Wkrótce pojawiły się tytuły, które oprócz elementów zręcznościowych zawierały w sobie nieliniową fabułę – również takie z żywymi aktorami. Najważniejsza gra tego typu to ***Wing Commander IV: The Price of Freedom***. W rolach głównych wystąpili Malcom McDowell i Mark Hamill, zaś budżet pochłonął 12 milionów dolarów. Gracz na zmianę podejmował decyzje w pełnym efektów specjalnych interaktywnym filmie i sterował futurystycznymi myśliwcami w kosmicznych bitwach.

Wraz z latami dziewięćdziesiątymi interaktywne filmy straciły na popularności. Większość powstających w obecnych czasach dzieł tego typu, poza chlubnymi wyjątkami, jak wymieniona na wstępie *Sufferosa*, to amatorskie, niskobudżetowe produkcje (choć trzeba przyznać, że *Sufferosa* również nie jest wysokobudżetowym dziełem). Nic dziwnego – w końcu wystarczy kamera, grupa aktorów i dobry pomysł by osiągnąć bardzo ciekawy efekt. Przykłady takich filmów można mnożyć. Z tytułów anglojęzycznych najciekawiej prezentują się ***Outbreak*** rozgrywający się podczas epidemii zombie i sensacyjny ***Bank Run*** tych samych autorów, którego dodatkowo wzbogacono o elementy zręcznościowe. Z polskich tytułów warto nadmienić promujący ASG ***Charlie Tango Whiskey***, w którym mały wpływ naszych wyborów na przebieg akcji rekompensują świetne wykonanie efekty specjalne. Skrajny przypadek to interaktywny film w świecie gry komputerowej *Gothic*, wykonany przy pomocy fragmentów *gameplay'u* i syntezatora mowy *IVONA*. Technicznie nie zachwyca, ale potrafi wciągnąć. Wszystkie te filmy można za darmo obejrzeć on line.

Linki:

- ***Sufferosa*** - http://sufferrosa.wrocenter.pl/
- ***Outbreak*** i ***Bank Run*** - http://www.survivetheoutbreak.com/
- ***Charlie Tango Whiskey*** - http://www.charlietangowhiskey.com/
- ***Gothic*** - http://www.youtube.com/watch?v=7mZf3iqvBdA
- ***DELIVER ME TO HELL*** - http://www.youtube.com/watch?v=9p1yBlV7Ges
- ***The Time Machine*** - http://www.youtube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y
- ***The Murder*** - http://www.youtube.com/watch?v=BNGhSk_gamk&feature=related
- ***Zrób własny film i umieść go na youtube. Oto instrukcja*** - http://www.youtube.com/watch?v=OMrMEydnFFA

Jak więc widać, film interaktywny nadal ma się dobrze i gromadzi wokół siebie sporą grupę fanów. Warto dać się wciągnąć w jego świat czy to polując na aukcjach na stare produkcje, czy to oglądając nowe dokonania amatorskich twórców. A potem, kto wie, może sami poszerzycie zbiór interaktywnych filmów? W końcu nie potrzeba do tego wiele pieniędzy ani specjalistycznego sprzętu. Wszystko przed Wami!

Pinkiel

Gry książkowe do kieszeni

Granie w gamebooki w autobusie czy pod ławką na lekcji w szkole staje się coraz łatwiejsze, wraz z pojawianiem się kolejnych tytułów na różnego rodzaju przenośne „komputerki" – począwszy od telefonów komórkowych, na konsolach przenośnych kończąc.

Tytuł tego artykułu do niedawna mógł kojarzyć się tylko z grami książkowymi wydawanymi w małym formacie, jak seria *Wehikuł Czasu*, które przynajmniej w teorii mieściły się do kieszeni i były jedynym sposobem na cieszenie się paragrafówkami w dowolnym miejscu i czasie. W tym tekście opowiem jednak o przenośnych platformach cyfrowych, które pozwalają na grę w paragrafówki w formie elektronicznej. O zaletach takiej zabawy przekonacie się już w trakcie lektury. Wspólną wadą prawie wszystkich omawianych gier jest, niestety, konieczność znajomości języka angielskiego na przynajmniej podstawowym poziomie.

Telefony Komórkowe

Zacznijmy od tej najpopularniejszej dla nas wszystkich platformy. Już dawno poczciwe komórki przestały być lansowane i produkowane pod kątem multimediów – ciężar komórki, odtwarzacza mp3, palmtopa, konsoli przenośnej i Bóg wie czego jeszcze w jednym został przeniesiony na Iphone'y i inne tym podobne. Widać to po paragrafówkach stworzonych na klasyczne telefony komórkowe – po długich poszukiwaniach nadal wiadomo mi tylko o… jednej. To demo gry ***Roke***, opartej na znanej serii fantasy autorstwa Ursuli le Guin, które od dawna można pobrać z serwisu **www.gryparagrafowe.webpark.pl**. Lepsze to, niż nic, szczególnie, że jest to jedyna tego typu gra w języku polskim. Szkoda tylko, że nic nie wskazuje, jakoby miała się ukazać pełna wersja tego dzieła Juliusza Koczaskiego.

Wirtualne gamebooki na elektroniczne platformy podręczne zdobywają coraz większą popularność globalnym rynku. Najpopularniejsza są w krajach anglosaskich i Japonii

Iphone i iPod touch

Sprzedający się wciąż jak świeże bułeczki Iphone i jego starszy brat, iPod touch, to świetne zabawki dla każdego fana gier książkowych. Za pośrednictwem internetowego sklepu iTunes można, jak na razie, kupić cztery części legendarnej serii *Fighting Fantasy* (dla niezaznajomionych z tematem: główna inspiracja Jacka Ciesielskiego przy pisaniu gier Dreszcz i Goblin – niektórzy oskarżają go nawet o plagiat), dwie gry z serii *Gamebook Adventures* i pierwszy tytuł z legendarnej serii *Sorcery*. Wszystkie są utrzymane w realiach fantasy i można je nabyć za $2.99 (za wyjątkiem gier *Gamebook Adventures*, kosztujących po $4.99). Preferującym inne klimaty spodoba się cyfrowa wersja kolejnego hitu sprzed lat. W sprzedaży znajduje się gra z serii *Choose Your Own Adventure*, która w latach 80 wychowała całe pokolenie brytyjskich dzieci – ***Return to Atlantis***. W prezencie dołączono inny tytuł z serii, również o „podwodnej" tematyce: ***Journey Under the Sea***. Całość do nabycia za $3. Konwersje wszystkich wymienionych gier zostały wykonane pieczołowicie – gamebooki mają dobrą oprawę graficzną, przeniesiono ilustracje z oryginalnych wersji. Nie musimy się przejmować kostkami i kartą postaci – większość roboty wykonuje za nas gra. Możemy skupić więc naszą uwagę na fabule. To daje wirtualnym grom książkowym ogromną przewagę nad papierowymi grami.

Ciekawostka: w produkcji znajduje się iphone'owa wersja pierwszej księgi największej gry paragrafowej – ***Fabled Lands***! To może być rewolucja!

Nintendo DS

Ten japoński *Handheld* to najpopularniejsza konsola na świecie. Niestety, jego fenomen ominął Polskę. Szkoda, bo DS pod względem ilości wydanych na niego elektronicznych gier książkowych jest godnym konkurentem dla Iphone'a. Co ciekawe, wiele z nich napisano właśnie w języku japońskim, jak np. seria ***Sword World***, i w większości przypadków – wydano w nim. Niech jednak fani paragrafówek nie znający języka kwitnące wiśni i wschodzącej słońca nie załamują rąk, bo biblioteczka anglojęzycznych gier również jest niemała. Na pierwszy plan wysuwa się seria ***Lone Wolf DS***, w której pojawiło się pięć pierwszych tomów przygód Samotnego Wilka. Podobnie jak w grach na Iphone'a, tutaj też papierkową robotę wykonuje za gracza konsola, ponadto w każdej chwili mamy dostęp do mapy świata Magnamund. Jakby tego było mało, gry można pobrać z Internetu za darmo! I nie mówię tu o pirackich wersjach – twórca dobrowolnie podjął decyzję o udostępnieniu efektów swojej pracy całemu światu; oczywiście, za zgodą Joe Devera, autora serii Wystarczy pobrać gry i podpiąć do komputera kartę R4, by cieszyć się pięcioma wirtualnymi księgami przygód Samotnego Wilka. Przypomnę tylko, że w polskim wydaniu jedna część kosztuje 29,90 zł.[Niemniej są to wersje mniej rozbudowane od wydanych w Polsce w postaci książkowej. Wyd. Copernicus Corporation wykupiło prawa do wydań rozszerzonych – **przypis. red. nacz**].

Wirtualne gry książkowe o wiele łatwiej zabrać ze sobą i łatwiej czytać.

Z komercyjnych tytułów ciekawie prezentują się wydawane przez Electronic Arts krótkie gry Flips (ang. kartkować, przemieszczać się), które można kupić w sklepie DSiWare za 500 albo 200, w przypadku najnowszych odsłon, DSiPoints (1000 DSiPoints = € 10). Większość z nich to młodzieżowe horrory, jak najnowsza odsłona i dwie nadchodzące, opatrzone wspólnym tytułem **More Bloody Horowitz**. Zostały one napisane specjalnie na tę okazję przez pisarza Anthony'ego Horowitza, znanego z serii Alex Rider.

Nasza podróż po wirtualnych paragrafówkach chyli się ku końcowi. Jak widać, różnych tytułów na te kilka wymienionych platform jest cała masa - a są też zapowiedzi np. serii Choose Your Own Adventure na czytniki e-booków. To, czy kolejne wirtualne gamebooki będą się ukazywać, zależy już tylko od nas. Warto zagłosować na „tak" tymi paroma drobniakami.

Pinkel

WARSZTATY GAMEBOOKOWE
KUŹNIA KROWAQA

Witajcie w pierwszej części mojego kursu!

Na łamach następnych dwóch numerów będę go kontynuował i mam nadzieję, że zawarte w nim praktyczne rady okażą się pożyteczne. Mimo, iż kieruję go przede wszystkim dla nowicjuszy myślę, że również starzy wyjadacze znajdą tutaj pożyteczne wskazówki.

Na początek zajmę się sprawą niezbędnych przygotowań, zaś w następnym numerze przybliżę sam proces tworzenia gry. Na koniec udzielę ważnych wskazówek dotyczących prac wykończeniowych, od których zależy ostateczny kształt gry oraz jej poprawność techniczna. Do dzieła!

Kluczowym problemem, przed którym musi stanąć każdy twórca jest wybór **tematu**. O czym chcę pisać? Inspiracji jest wiele, a każdy z twórców to osobny składzik pełen mniej lub bardziej rozwiniętych idei spiętych jednym wspólnym celem, które wyraża zdanie: *Chcę napisać grę*. Oczywiście mogę podać długą listę potencjalnych tematów, jednak mijałoby się to z celem tego kursu. Ostateczna decyzja należy do samego autora, którym musi wybrać konkretny materiał na swoją grę. Podawane przeze mnie wskazówki nie należy traktować jako ostateczne, niepodważalne doktryny. To tylko drogowskazy, które pomogą wam dotrzeć do celu, unikając częstych błędów. A jednym z nich jest dobranie nieodpowiedniego tematu.

Zwykle początkujący autor wybiera (co jest całkiem naturalne) tematykę, która jest mu w pewien sposób bliska. Dla jednych jest to fantastyka, dla innych kryminał czy też romans bądź egzotyczna przygoda. To ważne, aby pisać o tym, co się lubi, o czym ma się większe lub mniejsze pojęcie. Tu właśnie pojawia się istotna różnica między opowiadaniem a specyfiką gry książkowej. Materiał dobry na opowiadanie niekoniecznie sprawdzi się przy pisaniu gry. Jak dokonać trafnego wyboru?

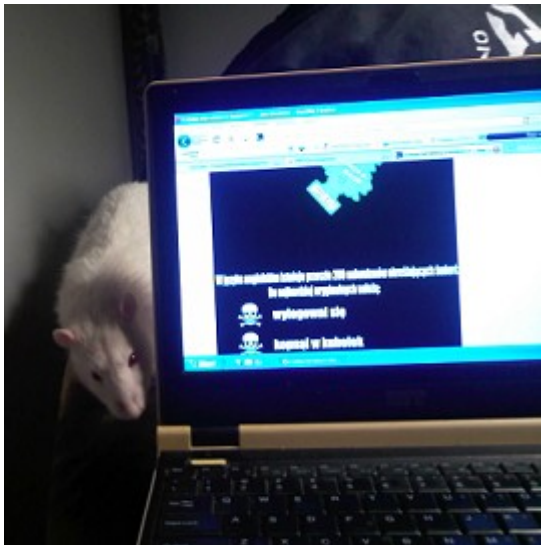
Trzeba pamiętać, że naszym zadaniem będzie niejako wcisnąć kilka opowieści do jednego worka. Musimy więc zadać sobie kilka pytań i udzielić na nie wyczerpujących odpowiedzi. Tutaj na pierwszy plan wysuwa się znana wszystkim trójka: Kto? Gdzie? Kiedy?

Kto. Określmy bohatera, w którego wcieli się nasz czytelnik. Trzeba unikać skrajności, chyba że tworzymy grę komediową, gdzie taka groteska jest jak najbardziej wskazana. W innym wypadku powinniśmy wybrać postać, z którą łatwiej będzie się utożsamić. Na przykład: głównym bohaterem jest żołnierz, jeśli przedstawimy go jako maszynkę do zabijania, to sami zawęzimy możliwości ingerencji czytelnika w przebieg fabuły. Przecież wtedy będzie mógł wybierać tylko

między większą a mniejszą demolką. **Charakter budujmy wyborami**, to ważna zasada. Główny bohater powinien zostać opisany dosyć ogólnikowo, z nieznacznym wskazaniem na jego cechy osobowości. O tym, czy z biegiem czasu będzie on coraz bardziej „zły" czy „dobry", powinien decydować sam czytelnik, dokonując wyborów przy przejściach do kolejnych paragrafów.

Gdzie. Dobór miejsca również jest istotny. Musimy zdecydować, czy oddamy do dyspozycji gracza rozległy teren, po którym będzie mógł się swobodnie poruszać, a może zacieśnimy akcję do konkretnego miasta, ulicy czy nawet domu. W tym momencie mamy do wyboru dwa podstawowe warianty.

Pierwszy to stworzenie terenu, po którym swobodnie porusza się gracz. Przygody, które go spotykają stanowią wynik jego podróży. Zaletą tego rozwiązania jest niewątpliwie znaczna swoboda pozostawiona czytelnikowi, co dla wielu jest niezwykle istotną kwestią. Jednak takie rozwiązanie ma też wady, przede wszystkim samo wykreowanie takiego świata pochłania dużo czasu, zaś sama rozgrywka może zacząć przypominać przeniesioną na papier grę przygodową niż opowiadanie.



Drugi model to ograniczenie możliwości poruszania się gracza na rzecz jego wkładu do samej fabuły. Gracz może poruszać się tylko tam, gdzie mu pozwolimy, zaś jego ruchy prowadzą do określonego celu, kolejnego punktu fabuły. To dosyć liniowy model działający na zasadzie: jeśli gracz dojdzie do punktu A, dzieję się zdarzenie B. Nie ma opcji pominięcia punktu A i przeskoczenie do C. Zaletą takiego rozwiązania jest za to możliwość dowolnego rozgałęziania fabuły, a zatem gracz, na płaszczyźnie geograficznej, może poruszać się tylko po linii wytyczonej przez autora, jednak jego decyzje mają decydujący wpływ na przebieg fabuły, zaś ilość dostępnych opcji wyboru, na płaszczyźnie fabularnej, powinna rekompensować brak swobody w poruszaniu się.

Kiedy. Ten aspekt zależy przede wszystkim od indywidualnych preferencji twórcy. Oprócz osobistych zainteresowań ważna jest też wiedza. Wybór konkretnego okresu zależy też od poprzednich dwóch pytań. Jeśli na przykład głównym bohaterem gry będzie kobieta, to umieszczenie jej w dobie średniowiecza mocno komplikuje sprawy. Trzeba pamiętać, że **realia muszą być adekwatne do okresu historycznego**. Nawet w przypadku, gdy świat wykreowany na potrzeby gry jest całkiem fantastyczny, to nie należy zapominać, że swoje korzenia ma w jak najbardziej realnym świecie.

Na koniec skupię się jeszcze na samej fabule, a dokładnie na jej „pomiarach". Co to znaczy? Nic innego jak dokładną analizę. Musisz zastanowić się, czy pomysł, który obrałeś nadaje się do tworzenia wielu odgałęzień. Dobrze zrobisz, jeśli wypiszesz na dużej kartce kilkanaście głównych punktów fabuły, które chciałbyś zawrzeć w swojej grze. Potem postaraj się do każdego z nich dopisać jak najwięcej alternatywnych możliwości. Jeśli wymyślenie ich sprawia Ci sporą trudność, to być może lepszym wyjściem będzie obmyślenie zupełnie innego schematu. Pamiętaj, **czytelnik nie wie, co chciałeś napisać**, nie bój się więc skreślać całych planów. Lepiej żebyś napocił się teraz, niż w połowie tworzenia gry nagle przerwał, pytając trwożnie samego siebie: *no i co dalej?!*. To nieszczęsne pytanie powaliło już wiele obiecujących projektów, nie pozwól żeby do tego grona dołączył również twój!

I pamiętaj! Twoim zadaniem jest stworzenie gry wielowątkowej, którą można skończyć na wiele sposobów, zaś żaden z nich nie powinien być tym jedynym, głównym zakończeniem. W końcu to gracz decyduje o swoim losie i nie możesz prowadzić go różnymi drogami do tego samego

punktu: wygrana albo śmierć. Każda istotna linia fabularna powinna posiadać własne zakończenie. Zapomnij o zasadzie stuprocentowego ukończenia gry. Całość powinna być skonstruowana tak, aby gracz mógł kilkunastokrotnie wracać do twojego utworu i za każdym razie odkrywać coś nowego, jakiś nieznany szczegół, nowe zakończenie albo obszar. To trudna sztuka, która postaram się Ci przybliżyć w następnym artykule.

Beniamin „KrowaQ" Muszyński

INSPIRACJE
NAWIEDZONY DOM (NA KOSOCICKIEJ)

Historie o nawiedzonych domach zdają się cieszyć niesłabnącą i nieprzerwaną popularnością. Dlaczego? Czy dlatego, że kryje się w nich ziarnko prawdy, czy dlatego, że ludzie chcą w nie wierzyć. Czy wykorzystanie motywu budynków będących we władaniu *Złego*, jest dobrym pomysłem?

Poltergeisty, umęczone dusze, opętania, przeklęte i nawiedzone miejsca rozpalają wyobraźnię. Łączy je jedno – wiara w istnienie bytów spirytualnych i ich możliwy, najczęściej negatywny, wpływ na świat fizyczny. Powstało już tysiące powieści, opowiadań, filmów, spektakli teatralnych, gier komputerowych czy utworów muzycznych czerpiących garściami z tego kulturowego zjawiska. Czy w takim razie warto wykorzystywać ten topos w swojej gamebookowej twórczości, czy temat jest już tak „zużyty", że bije od niego banałem a czytelników definitywnie nudzi?

Aby udowodnić, jak nieprzerwanie intrygującym tematem są nawiedzone domy, posunęliśmy się do prowokacji dziennikarskiej.

Nasz film dostępny jest na stronie: http://www.youtube.com/watch?v=t1P-wdzDUew

Parapsycholodzy od lat donoszą, że w miejscach nawiedzonych występują pewne wzorce aktywności pól ektromagnetycznych. *Łowcy Duchów* wyszli z założenia, że miejsca, w których przenika na planie fizycznym astralny świat umarłych i żywych charakteryzują się anomaliami pola elektromagnetycznego – stąd mogą włączać się samoczynnie alarmy w samochodach, nie działać telefony komórkowe i w inny sposób elektryka (a nawet kompasy) może w widoczny sposób działać nieprawidłowo.
Neurobiolog Michael Persinger uznał ten fakt za niezwykle istotny, ale odwrócił teorię – wg. niego to pola elektromagnetyczne wpływają w specyficzny sposób na ludzki mózg, czyniąc go bardziej podatnym na sugestie i mogąc wywołać lekkie halucynacje. Innymi słowy działając jak niezbyt silny środek psychoaktywny. Swoją teorię sprawdził metodami laboratoryjnymi w *Consciousness Research Lab*, w *Lauretaniam University*. Badani zamykani byli w dźwiękoszczelnym, całkowicie ciemnym pomieszczeniu i nakładano im hełm z zamocowanymi elektromagnesami, które wysyłały w odpowiedniej kombinacji milisekundowe impulsy do mózgu. Jak się okazało, po jakimś czasie słyszeli oni dźwięki, których nie powinni słyszeć (np. syrenę policyjną, której nie było).

Można odnieść wrażenie, że to drugie stwierdzenie szczególnie odnosi się do nawiedzonego domu, tak często poruszanego w powieści gotyckiej. Jak jest naprawdę? Część naszej redakcji postanowiła to sprawdzić za pomocą małej prowokacji i zarazem eksperymentu. Postanowiliśmy zmontować bardzo amatorski filmik, który miał dowodzić autentyczności nawiedzenia jednego z krakowskich domów, cieszącego się bardzo złą sławą, i obserwować jakie wzbudzi emocje.

Nasz prywatny światopogląd w kwestii tego typu zjawisk nie ma większego znaczenia. Empirycznie nie udało się dowieść istnieniu duchów, wszystkie historie opierają się na... innych historiach i subiektywnych opowieściach rzekomych świadków. Badania neurobiologa i parapsychologa Michaela Persingera oraz

psychoakustyka Vica Tandy'ego dowodzą naturalnego i psychicznego podłoża *Nawiedzonych Miejsc*. Mimo to nowych historii tego typu wciąż przybywa. Dlaczego? W naszej, jak i praktycznie każdej ludzkiej kulturze, istnieje wiara w świat spirytualny, (co zauważył już w XIX wieku słynny antropolog E. B. Tylor). Jakkolwiek złowrogi mógłby być pojedynczy dowód na jego istnienie, chroni on ludzi przed świadomością możliwego totalnego i nieodwracalnego kresu ich istnienia, absolutnej śmierci, a ta zdaje się być znacznie bardziej przerażająca.

Stworzenie wiarygodnej historii o duchach nie jest trudne. Ważne jest, by nie zapomnieć o paru istotnych wskazówkach, które i my mieliśmy na uwadze:

1. Nie odchodzić za bardzo od kontekstu kulturowego, w którym osadzamy historię (dlatego warto skorzystać i twórczo przerabiać istniejące już legendy, podania), jeśli zaś chcemy to zrobić, musimy tak go przybliżyć czytelnikowi odmienną dla niego koncepcję, by ta mogła wydać mu się wiarygodna. Dlatego nie trzeba specjalnie się wysilać, by w Polsce z zacieku na ścianie zrobić „Cudowne Objawienie Matki Boskiej" czy wykreować ducha błądzącego po zamku dlatego, że nie zaznał za życia sprawiedliwości, a znacznie trudniej przekonać, że pewien mężczyzna ma nieustającego pecha, gdyż zjadł jelenia, który najwidoczniej był jego totemem. Nie twierdzę, że nikogo nie zainteresuje historia o fatum ciążącym na jeleniożercy, jednak by wciągnąć w nią czytelnika, i go do niej przekonać, trzeba niejako mu udowodnić realność takowej koncepcji, tłumacząc, czym jest totem, jak działa, dlaczego działa i czym się kończy jego sprofanowanie, a jednocześnie zrobić to na tyle zręczne, by nie wyglądało to śmiesznie. W przypadku odniesień do chrześcijaństwa i jego cudów, demonów, duchów czy kosmitów sprawa jest znacznie prostsza nie dlatego, że one są prawdziwe (choć mogą być, nie mamy dowodów na ich nieistnienie), ale dlatego, że w naszej kulturze zakorzeniona jest wiara w nie. Pewnie niektórych czytelników razi wymienienie, obok istot i cudów duchów, kosmitów. Jest to efekt zamierzony – koncepcja odwiedzin naszej planety przez istoty z kosmosu jest dość świeża w naszej kulturze i to dlatego dla większości ludzi jest mniej wiarygodna. (choć logicznie rzecz przyjmując, nie powinna). Natomiast dla przedstawiciela afrykańskiego plemienia Dogonów, w którego kulturze wiara w święte przybycie istot z układu gwiezdnego Syriusza jest bardzo stara, prędzej zgorszyłoby wymienienie w tej wyliczance chrześcijańskich cudów.

Psychoakustyk Vic Tandy twierdzi, że infradźwięki mogą wywołać w człowieku poczucie niepokoju, nagły wybuch emocji, a czasem zaburzenia widzenia. Co więcej nagły wybuch emocji spowodowany infradźwiękami nierzadko wywołuje nagły przypływ adrenaliny, a ta z kolei powoduje odpływ krwi z kończyn do narządów wewnętrznych – to może wywołać u człowieka wrażenie przepływania chłodnego powietrza obok (co parapsycholodzy rejestrowali od lat).
V. Tandy zauważył podobieństwo między relacjami na temat spotkań z duchami, a reakcjami ludzkiego organizmu na niesłyszalnych fal dźwiękowych o niskiej częstotliwości. Infradźwięki zarejestrowano w niektórych „nawiedzonych" miejscach, np. w zamku w Grodnie.

Umiarkowany sukces gwarantuje nawiązanie do istniejących podań czy krążących plotek, co ukazał nasz eksperyment. Wybraliśmy opuszczony budynek, który w sieci miał opinię *najbardziej nawiedzonego domu w Krakowie*. Dom na ulicy Kosocickiej, położony na obrzeżach Krakowa, wyglądał na poważną i intratną inwestycję, ale z jakiegoś powodu nie został ukończony. Jego właściciele mieli ginąć w tajemniczych okolicznościach (do czego nawiązaliśmy w naszym filmie, choć autentyczność tych historii jest znikoma). W nocy miały dziać się tam niestworzone historii. Niektóre były tak oderwane od kontekstu kulturowego, że postanowiliśmy je pominąć (tajemnicza księga o „kotach wampirach", którą można odnaleźć na pierwszym piętrze, a której ilustracje są żywe; ukazujące się co jakiś czas przybite do ścian ciała zwierząt trwające w wiecznej agonii, etc.), zakładając, że osłabiłyby naszą wiarygodność. Odrzuciliśmy też krążącą w sieci historię o studencie religioznawstwa, który, razem z grupą wiernych mu satanistów, miał odprawiać tu krwawe rytuały w pełnię księżyca. Oczywiście historia definitywnie była fałszywa. Nigdzie nie było śladów krwi, która rzekomo miała pokrywać ściany pierwszego piętra, haków, na które zwierzęta miały być wbijane. Choć znamy większość studentów z tego instytutu (aczkolwiek głównie ze studiów dziennych), żaden ze studiujących przez ostatnie lata nie pasował do tej charakterystyki. Ta

opowieść oczywiście jest dobrze wpisana w kontekst kulturowy (podobnie jak opowieści o Żydach robiących macę z krwi chrześcijańskich niemowląt, Cyganów porywających dzieci, syjonistów zakonspirowanych w polskim, i światowym, rządzie), ale odrzuciliśmy ją ze względu na jej stygmatyzujący pewną grupę społeczną (studentów religioznawstwa, satanistów, uznanie obu grup za wzajemnie powiązane) charakter.

Byliśmy ciekawi, czy w tej historii kryje się choć ziarnko prawdy. Pisząc my, mam na myśli trzech studentów religioznawstwa (nie satanistów ;)) i jednego zarówno psychologii, jak i matematyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, dla których podobne miejsca i opowieści są szczególnie interesującym fenomenem. Uzbrojeni w 3 dyktafony, słabej jakości kamerę i aparat fotograficzny spędziliśmy tam całą noc (relacje z forów internetowych donosiły, iż ciężko tam było wytrzymać dłużej niż 20 minut), co jakiś czas patrolując cały budynek , łącznie z trzecim piętrem (niektórzy internauci twierdzili, że nocą nikt nie był w stanie na nie wejść), piwnicą i poddaszem (dach parę lat temu został usunięty), na które trzeba było się wspinać. Oprócz ciekawych efektów akustycznych, które powstawały po przejeździe pobliskich samochodów i pierwszego tego roku przymrozku, nic ciekawego, a tym bardziej nadprzyrodzonego, w tym domu nie zauważyliśmy.

2. By zapaść w pamięć odbiorcy i przyciągnąć jego uwagę, warto **wywołać** w nim **żywe emocje**. Najprościej to zrobić, przedstawiając targające głównego bohatera namiętności, uczucia czy zwyczajnie szokując. Większość legend o duchach opowiada o nieszczęśliwej miłości, która doprowadziła do śmierci, mordzie, sprofanowaniu grobów, niesprawiedliwym skazaniu jakiegoś nieszczęśnika na karę śmierci lub obłędzie powiązanym z tym miejscem.

Część tych wymogów spełniały miejskie legendy o byłych właścicielach „naszego" miejsca. Pierwszy miał zamordować swojego brata (oczywiście w budynku), zwariować i zostać zamkniętym w zakładzie psychiatrycznym; drugi zginąć niedaleko domu w wypadku samochodowym; a trzeci powiesić się na trzecim piętrze. Ponadto jedna z legend wzmiankowała o rzekomym średniowiecznym cmentarzu, który kiedyś miał być w tym miejscu. Uznaliśmy, że to jeszcze za mało. Postanowiliśmy dodać...

To miejsce zapewne na zawsze będzie dzielić opinie i pozostanie niewiadomą, bo jeśli "coś" tam jest, to nie będzie chciało się zbytnio ujawniać i dawać globalnych, mocnych dowodów na swoje istnienie. Przez to ludzie uwierzyliby w takie rzeczy i mogliby zacząć się nawracać, a przecież jeśli ta moc jest zła, to z pewnością woli, aby osoby, które w to wierzą i czegoś tam doświadczyły były wyśmiewane.

Michał B.

korespondent

3. ... **efekt świeżości**, by nie powielać tylko starych historii. Można zarówno coś dodać, jak i modyfikować istniejącą historię, legendę. Nie wysililiśmy się bardzo, ale, jak widać, nie było to potrzebne. Głównym bohaterem filmu był nieistniejący Marek Rylewski, odegrany przez jednego z nas. Miał on zobaczyć w tym domu coś tak przerażającego, że doprowadziło go to do załamania psychicznego i w efekcie do samobójstwa.

4. Film nie pokazywał wszystkiego. Tak naprawdę stawiał **wiele pytań**, które (w połączeniu z elementami mającymi na celu wywołać emocje u odbiorcy) pozostawały **bez odpowiedzi**. Z jednej strony powoduje to u odbiorcy uczucie niepokoju, z drugiej sprawia, że zainteresowanie fabułą nie znika zbyt szybko.

Jedną z takich „tajemnic" jest kaplica, która stoi nieopodal domu. Powiązaliśmy ją ze zmyślonym cmentarzem, aczkolwiek prawdopodobnie jest to jedyna pozostałość po dworku szlacheckim, który niegdyś był nieopodal. Największą zagadką oczywiście jest „co widział Marek?".

5. **Szczegółowe przedstawienie faktów lub pseudofaktów**. Odbiorca słusznie będzie podejrzewać, że komunikat „słyszałem od kogoś, że ktoś kiedyś tu kogoś zabił i został po tym wywieziony do jakiegoś szpitalu" jest średnio wiarygodny i mało wart uwagi. Dlatego staraliśmy się jak najbardziej uwiarygodnić miejskie legendy. Każdy z wymyślonych właścicieli dostał imię i pierwszą literę nazwiska. Bohater, który popełnił samobójstwo, jak i moje alter ego miało naszkicowany życiorys (przed i po zdarzeniu), który był prezentowany w szczegółowej korespondencji z zainteresowanymi filmem widzami.

Można także operować „danymi”, które w sumie niczego nie udowadniają, ale wyglądają jakby to robiły. Dlatego użyliśmy zdjęć satelitarnych z nazwanymi ulicami, jakbyśmy chcieli powiedzieć „ten dom tam naprawdę jest”. Bo jest, ale to w żaden sposób nie sprawia, że budynek zamieszkują złe duchy.

Dom na ul. Kosocikiej wygląda ponuro, niektórych może przerażać, jednak wiele śladów świadczy o tym, że czasem nocują tam bezdomni, a dość regularnie przychodzą pseudokibice rywalizujących ze sobą klubów piłkarskich.

Błędem było oczywiście to jak sfilmowaliśmy „duchy”. Jesteśmy amatorami, jeśli chodzi o obsługę kamery i to bardzo widać. Pomijając aż nazbyt amatorską jakość nagrania, skupmy się na historii i na założeniach, żeby zrozumieć jaki mieliśmy w tym cel. Oczywiście duchy to dwaj uczestnicy naszej „wyprawy”. Jeden z nich był na trzecim piętrz w kącie; pojawiał się kiedy ja wchodziłem do pomieszczenia, a zniknął (chowając na bardzo szerokim parapecie) kiedy wchodziłem ponownie z „Markiem”. Drugi wyskoczył z piwnicy. Kamera wmontowana była w telefon komórkowy, zaś jego rozdzielczość różniła się od komputerowej. Dlatego po sfilmowaniu wydawało nam się, że uchwyciliśmy oba duchy, natomiast na komputerze, nawet po obróbce, widoczny jest tylko jeden (krytycy filmu, którzy widzieli tam smugę, mylili się – porównaliśmy później „smugi” z nagrania i widać różnicę między nimi, a naszym kolegą Filipem).

W opowiadaniu gamebookowym, jak i ogólnie literaturze, elementem uwiarygodniającym jest opisywanie historii danego obiektu, bohaterów i umiejscawianie ich w czasie. Przykładem dobrego „uwiarygodniania” jest esej *Historia Necronomiconu*, okultystycznej księgi zmyślonej przez H. P. Lovecrafta, z tak dokładną jej historią, która zahacza o autentyczne wydarzenia i postać z dziejów świata, że do dziś wielu ludzi uważa ją za autentyczną. Trzeba tylko uważać, żeby nie zanudzić czytelnika fragmentami „uwiarygodniającymi” (konia z rzędem temu, kto ani razu nie przysnął, czytając *W górach szaleństwa* autorstwa H. P. Lovecrafta czy *Silmarilion* J.R. Tolkiena).

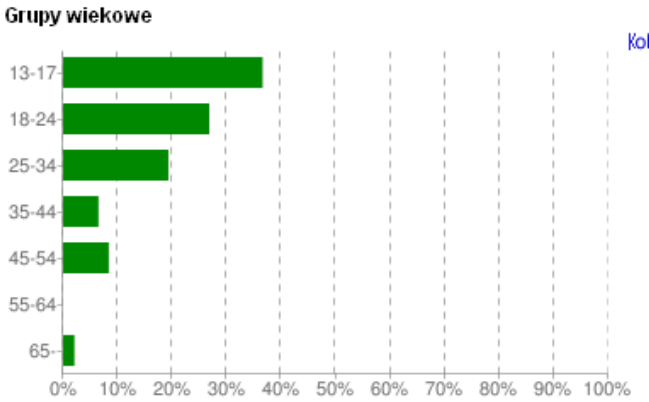
6. **Bohaterzy się zmieniają po zetknięciu z *nadnaturalnym***. Marek na filmie się śmieje, podobnie jak moje alter ego, a na końcu załamuje psychicznie. Zmiana charakteru zaintryguje sporo odbiorców.

Co ciekawe, dociekliwsi internauci w dniu publikacji filmu zauważyli, że to prowokacja, widząc podobieństwo nicków osoby reklamującej film i umieszczającej go. Brnąłem w kłamstwie, żeby „udowodnić”, że to oni się mylą, ale ciężko było się z tego wyplątać. Niemniej założyliśmy wcześniej, że jeśli nawet taka sytuacja wystąpi, film zostawiamy i gramy dalej swoje role. Jeśli nawiedzone miejsca uznamy za fenomen kulturowy, który istnieje głównie, lub tylko, dlatego, że ludzie chcą w niego wierzyć (używając go jako dowód potwierdzający możliwość pośmiertnej egzystencji), odkrycie prowokacji nieznacznie wpłynie na jego popularność.

Film, który nakręciliśmy, delikatnie mówiąc, nie był najlepszy. Scenariusz został wymyślony na poczekaniu w oparciu o powyższe wskazówki. Szybko zostaliśmy zdemaskowani. Jeśli chodzi o jakość, jest słaby, jeśli chodzi o fabułę, jest banalny. Jak przyjął się oklepany schemat, słabo wykonany przez osoby zdemaskowane, więc o niskiej wiarygodności?

Choć był dostępny tylko w polskiej wersji językowej, po czterech tygodniach film był oglądany na dwóch kontynentach (Europa i Ameryka Północna) w 11 krajach: Polsce, Wlk Brytanii,

Irlandii, Niemczech, Holandii, Danii, Norwegii, Szwecji, Austrii, Kanadzie i USA (w trzech stanach: Nowy Jork, Massachusetts, Illinois). Łączna liczba wejść: 882. Widzów mieliśmy w każdej grupie wiekowej poza 55-64 lata, dominowała 13-17 lat.



Nasza historia, podobnie jak literackie opowieści niesamowite, cieszy się największą popularnością wśród nastolatków. Choć tematem interesują się przedstawiciele obu płci, w przypadku naszych widzów zdecydowanie przeważała płeć męska.

Dostawaliśmy listy z wyrazami współczucia, zapewnieniami wsparcia, obietnicami modlitwy za duszę Marka. Tylko jeden z naszych stałych korespondentów zapytał, gdzie Marek jest pochowany. Reszta naszych popleczników nie dopytywała się o szczegóły.

Nawiedzony dom jest ciągle dobrym motywem, który zręcznie i stosunkowo łatwo można wykorzystać, wplatając w fabułę powieści gamebookowych. Ciągle jest żywym elementem naszej kultury i, wbrew zapowiedziom racjonalistów, niewiele wskazuje na to, że zniknie. Nawet H. P. Lovecraft, który uważał, że pomysł straszących duchów odchodzi do lamusa, napisał jedno z opowiadań w podobnej konwencji. Joe Dever, znany i ceniony na całym świecie pisarz gier książkowych, również wykorzystał ten motyw w swojej serii *Samotny Wilk*.[1] Pozostaje otworzyć edytor tekstu lub wyciągnąć zeszyt, długopis czy maszynę do pisania i korzystać z pomysłu.

Mikołaj Kołyszko

1 Np. nawiedzona nekropolia w *Ucieczce przed mrokiem*.

INSPIRACJE
SZOKOWANIE

Szokując, łatwo skupić na sobie uwagę i łatwo wpaść w kłopoty. Umiejętne łamanie tabu, bazowanie na uczuciu strachu i wstrętu, może dać ciekawe efekty literackie, o ile będziemy potrafili za ich pomocą ciągle zaskakiwać czytelnika. Wbrew pozorom nie jest to proste, za to ryzykowne. Mamy dość duże szanse, że zostaniemy zauważeni – to prawda – ale zawsze w szerszym gremium przysporzy nam to jakiś wrogów. Wyjść obronną ręką możemy jedynie, szokując, jednocześnie ciekawić i zjednać sobie w ten sposób czytelników, którzy poszukując wrażeń, docenią środki, których użył autor.

Czy warto w ten sposób pisać gry książkowe? Strach, wstręt i szok to elementy, które najczęściej towarzyszą udanym horrorom, a tych brakuje w świecie gamebookowym. Interaktywna powieść grozy, gdzie czytelnik sam musi się zmierzyć z najbardziej przerażającymi i ohydnymi aspektami rzeczywistości czy wyobraźni, mogłaby być intrygującą lekturą.

Dlatego, po długim namyśle, zgodziłem się opublikować opowiadanie Beniamina Muszyńskiego *Dom na wzgórzu*. Ukazuje ono, jak przeplatając łagodność z brutalnością, miłość z wulgaryzmem, można, poniekąd, zaszokować czytelnika. Być może zainspiruje to kogoś, by napisać prawdziwie wstrząsającą grę książkową. Życzę powodzenia.

Mikołaj Kołyszko

Poniższe opowiadanie nie powinno być czytane przez niepełnoletnich lub co wrażliwszych czytelników.

Dom na wzgórzu

Opowieść mknęła wśród łąk pełnych rozkwitłych, wiosennych kwiatów. Jej intensywna woń wypełniała chłodne, rześkie powietrze. Była wszędzie, tak jak i opowieść. A jednak nie trwała wiecznie, kwiaty gasły jeden po drugim, a słońce grzało coraz silniej, zaś opowieść wylegiwała się w jego jasnych promieniach, myśląc o sobie. Potem skryła się przed deszczami i chłodem pod wielkim głazem. Wyszła stamtąd dopiero, gdy szary kamień pokrył biały puch. Uciekała przed zimnem długo, wytrwale, aż wpadła do małej chaty i skuliła się na piecu obok wielkiego, białego kota w ciemne plamki. Kot spojrzał na nią i skinął głową. Chciano jej tutaj. Opowieści wskoczyła zatem pod kołderkę i położyła się przy małym chłopcu. Śpiący brzdąc rozdziawił usta, a ona wskoczyła w nie cała. To był jej dom, chłopiec, przez wiele lat. W tym czasie patrzyła jak jego ciało rośnie, a umysł poznaje świat. I litery. W wieku dziesięciu lat, gdy dom nauczył się biegle czytać i pisać, a zima nie zmuszała go do pracy przy polu, opowieść pokazała siebie domowi. Potem znikła. A chłopiec, spocony i dziwnie otępiały, usiadł przy biurku o świcie, chwycił za ołówek stolarski ojca, otworzył niezgrabnie kajet i zaczął pisać...

Trzy miłości

Przed wieloma laty stał na zielonym wzgórzu wielki, drewniany dom. Był bardzo stary, a mimo to nadal służył dobrze mieszkającym w nim ludziom. A oni byli szczęśliwi przez szereg długi lat. Jedenaście lat. Mama, tata i córka. Rodzina. Nikt ich nie znał. Nikt nie chodził do domu na wzgórzu. Nikt się go nie bał. Nikt nie bał się ludzi w nim żyjącym. Nikt nie chciał ich poznać. Nikogo nigdy nie poznali dobrze. Nikt nikogo nigdy niebezpiecznie nie napastował. Nie. Nie i nie. Nigdy nie był cichy, ten dom. Zawsze było w nim pełno śmiechu. Był daleko od innych domów. Stał samotnie. Wielu ludzi, wszyscy ludzie, byli czymś zajęci. Nie mieli czasu dla rodziny wiecznie zajętej przez życie. Przeżycie i życie to bracia, którzy boją się objąć i wstydzą się tego, gdy muszą być blisko siebie. Dlatego spuszczają oczy i milcząc, myślą o sobie. Ludzie myśleli o mieszkańcach; mamie, tacie i córce. Mama myślała o tacie. Tata myślał o mamie. Córka myślała o mamie i tacie. Mama i tata myśleli o córce. Córka myślała o mieszkańcach. Mama i tata nie myśleli o mieszkańcach, malowali obrazy, których nienawidziła ich córeczka. A dziewczynka myślała dla siebie i nic nie mówiła.

Rodzice byli artystami, malowali i śmiali się i kochali, swój, świat. Dziewczynka kochała rodziców, lubiła też ich świat. Ale od urodzenia mieszkała w domu na wzgórzu i wolała zostać tutaj, niż codziennie iść tam. Bawiła się od rana do świtu, jeśli rodzicie nie pozwalali jej zasnąć. A ona przecież lubiła spać. Często pracowała przy domu, myła wielkie, czarne podłogi, patrząc, jak cudownie lśniły w blasku słońca. Ścierała kurze, pucowała zastawę. Wiele rzeczy robiła sama i szybko nauczyła się tego, że jej praca jest tutaj całkiem sama i nigdy nie będzie miała towarzyszki zabaw. Praca mamy i taty bawiły się tylko ze sobą, dziewczynka ich nie lubiła. Tak jak nie chciała malować, grać na skrzypkach kupionych przez tatę, flecie od mamy i harfie w holu. Kiedy rodzicie chcieli żeby rozwijała w sobie wielki talent, ona brała ściereczkę i sprzątała dom. Tylko wtedy rodzicie się nie uśmiechali.

Pieniądze za dziwne obrazy mamy i taty starczały na życie w luksusie, tak zawsze mówiła mama. Dziewczynka jej wierzyła, chociaż nie znała wartości tych pieniędzy. Wszystko co znała to dom, wzgórze i rodzice oraz dziewczynka z dalekiego sąsiedztwa, którą widziała bardzo rzadko. Byli wolnymi ludźmi, to było Wielkie Prawo tego domu. Dziewczyna często myślała, że wolność może być inna, taka jak inne wolności: mama w kuchni, tata w pracy. Ale nie potrafiła sobie tego wyobrazić. Ich wolność była nie udomowiona, dzika. I chyba umierała, bo często trzeba było ją karmić sobą, pokazywać jej, że jest się wolnym człowiekiem a ona źródłem tej wolności. Dlatego w upale, letnie dni wszyscy chodzili bez ubrań, biegali po trawie, krzycząc i śmiejąc się. Mama i tata często zapraszali ją do sypialni, stawiali mały krzesełko w kącie i prosili, żeby patrzyła na nich, gdy nadzy leżą na sobie i okazują sobie miłość. Kiedyś spytała ich, czy i ona mogłaby okazać miłość.

Speszyli się. Zrobili to raz, tylko wtedy: byli zakłopotani. To przez pytanie dziewczynki, ale bardzo szybko zaczęli wstydzić się tylko tego, że się zakłopotali. Mama wstała i powiedziała: *Zrzuć ubranko i chodź tutaj. Jesteś wolna*. Dziewczynka wstała z krzesełka i poszła sprzątać dom. Później nie przychodziła patrzyć już na miłość mamy i taty. Wolała myśleć o własnej miłości do nich.

Dziewczynka długo płakała w ukryciu. Miała rację, chociaż nie mogła o tym nikomu powiedzieć. Mama i tata kochali się, miłości mamy to miłość taty. Ona kochała ich. Wszyscy się kochali, były trzy miłości! Tata mama. Ona tatę i mamę. Rodzina siebie. W zimny, jesienny dzień poszła nad strumyk i zabrała stamtąd duży, płaski kamyk. Położyła go w piwnicy i pocałowała. To był grób Trzeciej Miłości. Wiedziała, że w grobie nie ma ciała, bo już dawno musiało gdzieś zgnić. Teraz zostały dwie miłości. Siostry. Mama i tata nadal byli w świecie, który kochali. Dziewczynka sprzątała dom i chodziła po wzgórzu. To był jej świat. Rodzicie nie chcieli tu być, ona nie chciała być u nich. Oni i ona. Wiedziała, że jej świat jest silniejszy, żeby go niszczyć musieliby podpalić dom. Często się tego bała. Bardzo się bała. Dlatego postanowiła pierwsza zaatakować. Położyła ulubiony obraz rodziców na ziemi i nasiusiała na niego. Zawołała ich. Byli wściekli, ona się śmiała. Udało się. Nie pogładzili jej po głowie, chwaląc za wolność, dostała lanie. Potem mama spytała dlaczego tak się stało. Dziewczynka powiedziała, że ich wolności jest taka duża, że dla niej prawie nie ma już miejsca. Mama rozpłakała się.

Po nasikaniu na obraz, przez kilka miesięcy mama sprzątała z córką cały dom. Śmiały się, a dziewczyna musiała pokazywać mamie czym najlepiej czyści się podłogę, jak dobrze umyć szyby i dlaczego trzeba często wszystko sprzątać. Tata w tym czasie malował. Ale tylko to, co widział za oknem - malował świat dziewczynki. Mama i tata nie wchodzili już do swojego świata. Cała trójka żyła w wolności i miłości domu na wzgórzu, w krainie dziewczynki. Była bardzo szczęśliwa. Ona i oni. Znowu. Dziewczynka dopiero po roku zrozumiała, że jej woda nie smakuje kwiatom. One mogły rosnąć tylko na swojej ziemi, pijąc swoja wodę i wystawiać nagie ciała na swoje słońce. Mama i tata więdli, umierali z miłości. Dziewczynka chciała żeby ją kochali i żyli razem z nią w rzeczywistości. Oni nienawidzili rzeczywistości i kochali dziewczynkę. Oni i ona. Razem. Dziewczynka ciągle słyszała, że miłości to najpotężniejsza siła. Zaczęła modlić się do miłości. Prosiła ją o to, żeby jej rodzina była razem w jednym świecie, już nie ważne, czy w świecie dziewczynki, czy rodziców. Wtedy zachorowała.

Mama leżała obok taty, tata leżał obok mamy, dziewczynka leżała z nimi. Cała trójka pociła się pod wielką pierzyną. Nagie, mokre ciała. Puste oczy. Wszyscy byli chorzy. Wielka choroba zapędziła ich do jednego łóżka. Teraz to był ich świat. Dziewczynkę bardzo bolała głowa i kości, płakała. Przytulała ją mama, a tata obejmował ich, albo wychodził i wrzeszcząc z bólu, schodził po coś do jedzenia i picia. W środku zimy byli razem w jednym świecie, a płacząca dziewczynka połykała łzy bardzo cicho, dziękując w modlitwie Wielkiej Miłości za spełnienie marzenia o rodzinie. Pewnego dnia tatuś nie wrócił już z kuchni. W całym domu było bardzo zimno, nawet pod kołderką. Mama śpiewała jej różne piosenki i opowiadała o tym, co będzie jak wyzdrowieją. Mają dużo pieniędzy, sprzedają jeszcze kilka obrazów i będę mieli jeszcze więcej. Wtedy zasadzą na wzgórzu winnicę, sprowadzą ludzi i będą sprzedawać pyszne wina. Dawno temu poprzedni właściciel też tak robił. Tata będzie nadzorował ludzi, mama sprzątać dom, a dziewczynka pójdzie do szkoły. *Będziemy normalną rodziną, kochanie*. Dziewczynka pokręciła noskiem i powiedziała słabym głosikiem: *Fajnie...*. Kochana mama. Kochany tata. Sen zapukał. Dziewczyna otworzyła. Na dole ktoś też zapukał, ale nikt mu nie otworzył. Ktoś był wytrwały, zapukał jeszcze raz. Dziewczynka otworzyła oczy. Ktoś otworzył drzwi. Dziewczynka wstała z łóżka i wyszła z pokoju. Ktoś wszedł do domu. Dziewczynka stanęła u szczytu schodów. Ktoś patrzył na nią z dołu. Naga dziewczynka upadła na podłogę, a ubrany przybysz wbiegł po schodach. To był zły człowiek, który uratował dziewczynkę...

Zły człowiek

Zły człowiek przybył do domu na wzgórzu w zimowy wieczór. Dwa dni wcześniej tatuś nie wrócił z kuchni, dzień później mama nie wstała z łóżka. Zły człowiek zaniósł mamę i tatę na strych i powiedział, że w zimie ziemia jest za twarda żeby kopać, a do piwnicy ich nie wsadzi, bo zepsują

jedzenie. To wszystko dziewczyna usłyszała dopiero tydzień później, kiedy mogła już wstawać z łóżka. Do tego czasu leżała sobie cicho, a zły człowiek przynosił jej jedzenie i mył wilgotną ścierką. Przez trzy tygodnie dziewczynka wracała do zdrowia pod opieką złego człowieka, który karmił ją, mył i delikatnie przenosił do innego łóżka, gdy musiał zmienić pościel. Lubiła go. On lubił ją. Jednak ten wędrowca był złym człowiekiem: uratował jej życie. Dziewczyna zastanawiała się, czy Wielka Miłość ukarze go za to co zrobił. Ukarała. W pierwszych dniach wiosny spadł ze schodów i skręcił kark. Dziewczynka myślała też o tym, czy jest winna. W końcu chciała dołączyć do świata wolności stworzonego przez Wielką Miłości dla mamy taty i jej. To zły człowiek w tym przeszkodził. Czy spotka ją kara, tak jak jego? A może sama ma się ukarać? Ale co to by była za kara. Nie. Dziewczynka musiała czekać na karę od Wielkiej Miłości. Tymczasem wyszła na zewnątrz i zabrała ze schowka łopatę. Musiała wykopać grób dla złego człowieka...

Praca zajęła jej dwa dni. Na kopcu ziemi położyła torbę podróżną złego człowieka i jego kapelusz. Przez kilka dni próbowała wejść na strych, jednak zawsze w połowie drogi czuła na udach ciepły strumyk moczu i zawracała. Przez jedenaście lat swojego życia nigdy nie bała się rodziców tak jak teraz, a przecież tak bardzo chciała ich zobaczyć. *To pewnie kara Wielkiej Miłości* – pomyślała sobie smutno...

Minęły trzy dni od pochowania złego człowieka, a do domu przybył kolejny gość. Była nim koleżanka z sąsiedztwa, którą dziewczynka widywała bardzo rzadko. Koleżanka była starsza od dziewczynki o trzy lata i zawsze chodziła z włosami związanymi w dwa kucyki. Dziewczynka opowiedziała jej o tym, jak zachorowała, o złym człowieku, o rodzicach na strychu, o wszystkim. Koleżanka pogładziła ją po głowie, ucałowała w policzek i powiedziała, że zamieszka z nią i razem będą sprzątały dom. A jesienią pójdą do rodziców dziewczynki i przeniosą ich gdzie indziej. Dziewczyna zgodziła się i radośnie krzyknęła. Koleżanka przytuliła ją jeszcze raz i powiedziała, że wszystko będzie dobrze, a ona też nie ma rodziców. Mama umarła jej już bardzo dawno, a tatusia zabiła siekierą. Dziewczynka zdziwiła się trochę, ale koleżanka wytłumaczyła jej, że ona też modliła się do Wielkiej Miłości, żeby tatuś przestał traktować ją jak mamę. Chociaż teraz naprawdę była już mamą. Miłość pokazała jej we śnie składzik z drewnem. Koleżanka poszła tam rano i wbiła tatusiowi siekierę w plecy. *Wielka miłość jest naprawdę dobra, spełnia wszystkie życzenia* – pomyślała dziewczynka...

Koleżanka okazała się bardzo silna, wiedziała też dużo o jedzeniu. Powiedziała, że jedzenie z puszek i sprowadzanie wszystkiego z miasteczka jest głupie i drogie. A ogródek przy domu jest zaniedbany, a w ogóle to rodzicie dziewczynki nie byli dobrymi gospodarzami. Przez dwa dni obie myślały, jak zacząć gospodarować, gdy do domu przybył trzeci gość. Miał w rękach zakrwawioną siekierę i był bardzo zdenerwowany. Zabrał wrzeszcząca koleżankę na górę, potem wrócił, cały upaćkany krwią i podszedł do dziewczynki. Powiedział, że jego córka powiedziała mu o sytuacji dziewczynki, a on chce jej pomóc. *Zabił pan moją koleżankę*. – powiedziała smutno dziewczynka – *To chyba kolejna kara Wielkiej Miłości*. Mężczyzna powiedział, że na miłość przyjdzie jeszcze czas, gdy dziewczynka podrośnie, a teraz on zamieszka tutaj jako jej nowy tatuś. Dziewczynka pomodliła się szybciutko w główce do Wielkiej Miłości, prosząc ją, żeby ten pan natychmiast umarł. Ale on nadal stał i patrzył na nią groźnie. A więc Wielka Miłość go tu przysłała, inaczej spełniłaby przecież prośbę dziewczynki. Mężczyzna pogłaskał po twarzy nową córeczkę, brudząc ją krwią i kazał iść pobawić się gdzieś i wrócić wieczorem, a on w tym czasie posprząta. Dziewczynka odwróciła się i ruszyła w stronę strumyka. Było jej bardzo smutno i nagle pomyślała sobie o świecie rodziców. Może im też było kiedyś tak smutno, dlatego woleli ciągle być wolni w swojej wolności i nie chcieli wolności dziewczynki i jej świata domu na wzgórzu?

Wieczorem zmęczony i bardzo blady mężczyzna nakarmił dziewczynkę i pokazał jej trzy kopce. W pierwszym zakopana była jej koleżanka, w drugim leżała mama, a w trzecim tata. Powiedział jej, że codziennie powinna przynosić kamyki ze strumienia i sypać je na ziemię, żeby groby lepiej wyglądały. Potem poprosił, żeby dziewczynka umyła mu plecy. Miał tam krwawą ranę. Powiedział, że jeden cios siekiery to za mało żeby go zabić, ale dziewczynka widziała, że był bardzo blady i trząsł się jak tatuś, kiedy poszedł do kuchni i nie wrócił. Powiedziała mu o tym, a on pogłaskał ja po głowie i powiedział, że skurwysyny tak kończą. Położył się w łóżku mamy i taty i

poprosił dziewczynkę, żeby usiadła obok niego. Potem zaczął mówić.

Opowiedział jej mnóstwo historii o życiu; jaką wartość mają pieniądze, jak ich używać co powinna zasiać i jak to hodować. Mówił przez wiele godzin, ucząc ją, jak ma tu żyć żeby nie umarła z głodu, powiedział, jak ma ukrywać przed ludźmi to, że jest sierotą oraz na co ma uważać. Dziewczyna słuchała go z zapartym tchem, kiwając ze zrozumieniem głową. A więc dlatego Wielka Miłość go nie zabiła! Ktoś musiał jej o tym wszystkim opowiedzieć, teraz wszystko rozumie. *Dziękuję panu* – powiedziała, a on przytulił ją i zaczął głośno płakać...

Rano mężczyzna leżał w łóżku i stygł. Dziewczynka siedziała w kącie z podkurczonymi kolankami i masowała brzuszek. Gasnące życie bardzo go osłabiło wczorajszej nocy, ale miał jeszcze dosyć siły, żeby mocno ją trzymać i powoli pokazać jej to, czego doświadczyłaby gdyby kiedyś przyłączyła się do mamy i taty w okazywaniu miłości. Wstała, ale natychmiast znów usiadła, za bardzo ją bolało. Nie mogła się ruszyć. Czuła, jakby do środka ktoś włożył jej spory, oślizgły kamyk, który, mimo że gładki, ranił ją, gdy tylko próbowała się poruszyć. W południe wydawało się jej, że kamyk jest już tak duży, że wypełnia cały jej brzuszek i zahacza o żebra. Siedziała na podłodze i czuła, że całe nóżki ma we krwi. Pocieszała się tym, że to na pewno przejdzie. Mężczyzna powiedział jej bardzo dużo o tym, jak przeżyć, więc nie mogła umrzeć, od tego co jej zrobił. Pomyślała o rodzicach. Czy oni naprawdę też by tak to zrobili? Może tylko by ją głaskali, tak jak zaczął to robić mężczyzna zanim zadał jej ból. Bolało. Tak bardzo ją bolało. Pomyślała sobie, że to wszystko jest takie niesprawiedliwe. Dlaczego Wielka Miłość jej nie pomogła? Nagle dziewczyna spróbowała wstać. Miała tego dość, nie chciała ciągle prosić o coś Wielką Miłość. Pochowała już kiedyś jedną miłość, kamyk na pewno do tej pory leży w piwnicy. Miłość może umrzeć. Ale człowiek żyje, dopóki ciągle się rusza. Dziewczyna wstała i wrzeszcząc dziko z bólu, zaczęła iść. Jeśli się przewróci, to umrze, wygra Wielka Miłość. *Odwołuje swoją modlitwę Miłościo!* – krzyknęła. Nie chciała już być z mamą i tatą, chce zostać tutaj, w domu na wzgórzu, swoim domu, swojej wolności, swoim świecie. Była tylko małą dziewczynką, ale chciała żyć, biegać, śmiać się, płakać, krzyczeć. Nie chce kochać, nie chce miłości, modlitwy do niej ciągle kogoś uśmiercały. Dziewczynka stanęła niemal na progu domu i spojrzała w dół. Na drewnianą podłogę wciąż kapały kropelki krwi. Umrze. Zaczęła płakać. Nadstawiła rękę i poczekała, aż spadnie na nią kilka kropel. Dotknęła je językiem. Słodkie. Słodka śmierć, pomyślała radośnie i zaśpiewała co je przyszło na myśl:

Mała dziewczyna
Stoi sobie na progu
Kapie z niej krew
Słodka jak cukierek
W brzuszku miała za dużo
Wsadził to jej pan
I byli jednym ciałem
Przez trochę
A potem
On umarł
A ona
Umiera

Dziewczynka spojrzała na pełną kwiatów łąkę i zaczęła biec przed siebie, czując jak straszny ból w brzuszku nagle gdzieś znikł. I zdziwiła się, że leży na ziemi w pachnących kwiatach i nagle znów ją boli. Słonko świeciło jej w oczy, więc je zamknęła. I umarła.

Czarny dym

Chłopczyk skończył pisać i popatrzył na kota leżącego na piecu. Pomyślał sobie o swojej mamie, zgarbionej od pracy w polu, pomarszczonej jak niezadbana skóra po zdjęciu z krowy. Pomyślał też o tacie strugającym wielki kawał pnia na dyszel. Napisał jeszcze w kajecie i wrzucił

go do pieca. Historia nie siedziała już w głowie chłopca, czekała wśród szczap drewna, aż ktoś podłoży pod nią ogień. Wtedy odda go szybko wszystkim kawałkom umarłych drzew wokół siebie i razem zamienią się w dym. Ich ciała spopielą się, grzejąc prawdziwą rodzinę w izbie. Ci ludzie przetrwają do wiosny, a ich potomkowie będą patrzeć na swoje dzieci z miłością...

Dym uleciał nad chatę i spojrzał na śpiący wszędzie wokół śnieg. Uśmiechnął się swoim czarnym obliczem i znikł rozdmuchany przez wiatr...

Beniamin Muszyński
Maj 2010

W NASTĘPNYM NUMERZE

- Rozszerzone i poprawione wydanie *Tajemnych Oblicz Świata* i *Tajemnych Oblicz Świata II. Piekielnego Szyfru!*
- Recenzje 2 i 3 tomu Samotnego Wilka:
Ogień na wodzie
Jaskinia Kalte
- Recenzja pierwszego w Polsce profesjonalnego, interaktywnego filmu *Sufferosa*
- Wywiad z reżyserem *Sufferosy*, Dawidem Marcinkowskim
- Wiele innych niesamowitych atrakcji!