bezpłatne pismo poświęcone interaktywnym, fabularnym gałęziom kultury

www.masz-wybor.com.pl

Masz Wybór

Nr 4 (5)
Wrzesień 2011
ISSN: 2082-8160

Publicystyka

KANIBALIZM
Na Tropie Cthulhu

Recenzje

RZEŹBIARZE PIERŚCIENI
Wodny Pająk

Wydawnictwo prezentuje

NOWA GRA
JUŻ NIEDŁUGO!

W numerze:

Plaga

Witajcie Drodzy Czytelnicy!

Jesień zbliża się wielkimi krokami, a wraz z nią czas przemian w naturze, tudzież naszym magazynie. Od następnego numeru Mikołaj wraca do swoich obowiązków redaktora naczelnego, a wraz z nim pluszowy Cthulhu, przez niektórych uważany za prawdziwego Władcę Redakcji. Zanim to jednak nastąpi, jeszcze ze mną w roli kapitana wielkiego, interaktywnego statku noszącego dumne miano „Masz Wybór", przygotowaliśmy dla Was naprawdę wspaniałą ucztę!

Pierwszym z dań jest komiks Łukasza *Luisa* Kostucha, w którym po raz kolejny odsłaniamy Wam kulisy życia redakcji. Przygotowaliśmy też interesujące recenzje, pod lupę wzięliśmy między innymi *Rzeźbiarzy Pierścieni* Tomasza Kołodziejczaka. Czeka też na Was garść interesujących porad oraz ciekawe artykuły. Dowiecie się z nich czegoś o kanibalizmie, poznacie również historię narodzin mitów Cthulhu. Na koniec będziecie mogli zagrać w liczącą siedemdziesiąt paragrafów miniaturkę, napisaną w formie dziennika.

A już niedługo odbędzie się premiera kolejnej, obszernej gry książkowej wydanej przez Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru. Szczegóły w numerze.

Zapraszam do lektury!

Beniamin Muszyński
z-ca red. nacz

Masz Wybór

http://www.masz-wybor.com.pl

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Mikołaj Kołyszko – **red. nacz.**
Beniamin Muszyński - **z-ca red. nacz.**

KOMIKS:
Beniamin Muszyński – **pomysł**
Łukasz *Luis* Kostuch – **wykonanie**

AUTORZY TEKSTÓW:
Piotr Bąkowski
Paweł Dziemski
Mikołaj Kołyszko
Beniamin *KrowaQ* Muszyński
Michał *Recoil* Rosiński
Michał *Pinkel* Służyński

MINIATURKA:
Plaga - Beniamin Muszyński

KOREKTA:
Justyna Anna Maksoń
Piotr Bąkowski

Arkadiusz *Arius* Ostrycharz – **red., autor okładki, skład tekstu, oprawa graficzna**
http://aostrycharz.pl

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

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

druk (dot. materiałów rozdawanych jako promocyjne)**:**
Portal ***www.MagiaiMiecz.eu***

Magia i Miecz

Specjalne podziękowania dla Michała Studniarka za cenne rady i pomoc.

Wydawnictwo
Wielokrotnego Wyboru
(grupa nieformalna)

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

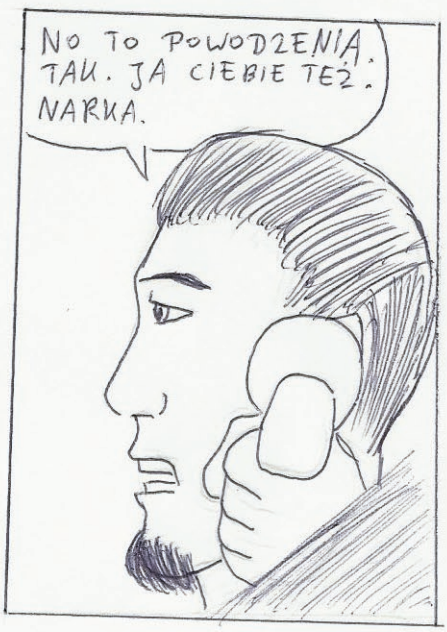
PARAGRAF 2,011 OWKI
KIEDY NOWA GRA?
BĘDZIE WE WRZEŚNIU.

NASTĘPNEGO DNIA. RANO.
%@!☠!*
CHYBA PRZESADZIŁEM Z TYM TERMINEM...
29 SIERPIEŃ
* CZYTAJ: OJEJ!

KIEPSKO... ŻEBY TYLKO ODEBRAŁ...

POKÓJ HK
DRYŃ
LHIS 2011

NO? ŻE CO?! COŚTY NAŁAMAŁ TYM LUDZIOM?


NO TO POWODZENIA. TAK. JA CIEBIE TEŻ. NARKA.

NO TO BEZ PALIWA SIĘ TEGO ZROBIĆ NIE DA. JAKIE SZCZĘŚCIE, JEST JESZCZE JEDNO PIWO!
PŁYN DO CZYSZCZENIA RUR

UCHUCHU! ALEŻ MOCNE! CZUJĘ SIĘ JAKBY COŚ ŻERAŁO MI ŻOŁĄDEK. TAK TO MOGĘ SOBIE PISAĆ!

PANIE I PANOWIE: OTO NAJNOWSZE DZIEŁO... "POKUTA".
BENIAMIŃSKI
JTA

SPIS TREŚCI

02 **Wstępniak**
Beniamin Muszyński

03 **Komiks**
Łukasz *Luis* Kostuch, Beniamin Muszyński

05 **Newsy**

09 **Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru prezentuje**

RECENZJE

10 **Hotel 626**
Mikołaj Kołyszko

12 **Rzeźbiarze Pierścieni**
Michał *Pinkel* Służyński

14 **Wodny Pająk**
Michał *Pinkel* Służyński

15 **Incydent**
Piotr Bąkowski

17 **Ring of Thieves**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

PUBLICYSTYKA

18 **Kanibalizm - historia ludożerstwa**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

23 **Na tropie Cthulhu**
Mikołaj Kołyszko

29 **Idealna mechanika dla gier książkowych**
Paweł Dziemski

31 **Industrializacja gier paragrafowych**
Michał *Recoil* Rosiński

33 **Visual Novel**
Michał *Pinkel* Służyński

35 **Dziennik jako element gry książkowej**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

36 **Plaga**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

49 **Ogłoszenie**

NASZE GRY NA KINDLE!

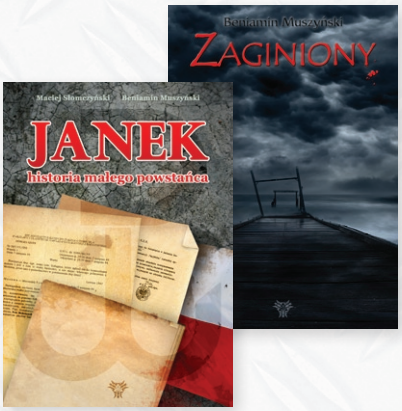
W sierpniu **Dominik Trzaskacz** z **Soda Studio** dokonał konwersji dwóch naszych gier.

Pierwsza z nich dotyczy naszej najnowszej publikacji, *Janek – historia małego powstańca*. Jak sam pisze: *Przygotowałem pliki ePub i mobi do czytania na e-readerach, komórkach, tabletach i innych urządzeniach*. Te urządzenia stają się coraz bardziej popularne w naszym kraju, a dzięki inicjatywie naszego czytelnika ich posiadacze będą mogli cieszyć się lekturą w znacznie wygodniejszy sposób.

Także czytający nasze książki na komputerach powinni być zadowoleni. Paragrafy są połączone linkami, tak więc nie trzeba przewijać pliku, żeby szybko znaleźć się przy odpowiednim. Plik Janek.epub mogą czytać dzięki wtyczce do firefoxa, opery, programom takim jak Adobe Digital Editions, AlReader, CoolReader, FBReader, zaś Janek.mobi dzięki Mobipocket Reader.

Drugim jego projektem była konwersja *Zaginionego*. Premiera poprawionego wydania miała miejsce 20 sierpnia, z okazji 121 rocznicy urodzin Howarda Phillipsa Lovecrafta, na którego twórczości opiera się projekt.

Książka Beniamina Muszyńskiego jest jak dotychczas największym interaktywnym literackim horrorem wydanym w Polsce. Wersja na Kindle, podobnie jak w przypadku analogicznego wydania *Janka*, ma podlinkowane wszystkie paragrafy. Dzięki temu nie trzeba przewijać całej książki w poszukiwaniu odpowiedniej części powieści umożliwiającej dalszą lekturę, a wystarczy kliknąć w wybraną przez nas opcję.



PIERWSZY INTERAKTYWNY AUDIOBOOK

29 czerwca w warszawskiej Klubokawiarni Grawitacja zaprezentowano najnowszą grę książkową wydaną na platformę elektroniczną. *1812: Serce Zimy* jest pierwszym w historii interaktywnym audiobookiem. Co więcej, jest to dzieło polskie.

Twórcami *Serca Zimy* jest znane w światku fanów RPG małżeństwo, Magdalena i Maciej Reputakowscy. W 2008 roku ich projekt został nagrodzony w konkursie na fabułę komputerowej gry fabularnej organizowany przez TP S.A. Wówczas zostali zaproszeni do realizacji projektu. Minęło dwa i pół roku i w końcu ich gotowe dzieło ujrzało światło dziennie.

- *Jest to w pewien sposób powrót do korzeni* - mówi Jarosław Beksa, kierownik produkcji. - *Kiedyś były bardzo popularne książki - paragrafówki.*

Akcja ***Serca Zimy*** dzieje się w magiczno-historycznej scenerii 1812-ego roku. Lektorem książki jest Piotr Fronczewski. Przedpremierowa prezentacja odbyła się w ramach uroczystego ogłoszenia listy utworów nominowanych do Nagrody Literackiej im. A. Zajdla.

Jest rok 1812, La Grande Armée wkracza do Rosji. Rozpoczyna się wojna, która na wiele dziesięcioleci zmieni oblicze Europy i światowy układ sił. Francuzi, Rosjanie i przedstawiciele wielu narodów Starego Kontynentu ścierają się w śmiertelnym boju – informują nas o realiach świata gry autorzy.

Można już pobierać wersję demonstracyjną gry ze strony http://sercezimy.pl

FILMY INTERAKTYWNE NA YOUTUBE

18 czerwca tego roku grupa *Totally Sketch* opublikowała interaktywny film *THE LOW-CUT SHIRT – An Interactive Adventure*. Obejrzało go już ponad dwa i pół miliona osób.

W tym humorystycznym, krótkim projekcie widz wciela się w mężczyznę, który podczas randki przestaje słuchać dziewczyny i natarczywie spogląda na jej biust. Nieszczęśnik będzie musiał uniknąć jej gniewu.

To nie pierwszy film interaktykwny grupy Totally Sketch. Co jakiś czas raczą nas nowymi komediowymi miniaturami. Na swoim koncie mają już takie produkcje jak *Interactive Revenge, Interactive Break Up, Interactive Spin-the-Bottle* oraz wiele innych.

Natomiast 26 stycznia tego roku grupa ***Chad, Matt & Rob*** opublikowała swój kolejny interaktywny film. ***The Treasure Hunt*** jest jak dotąd ich największym dziełem.

W porównaniu z poprzednimi pozycjami grupy, które opisywaliśmy w pierwszym i drugim numerze naszego pisma (jak np. *The Time Machine, The Murder*, czy *The Birthday Party*), *The Treasure Hunt* jest znacznie lepiej dopracowany. Mniej tu wygłupów, a więcej bardzo dobrej gry aktorskiej i, co nas najbardziej zaskoczyło, profesjonalnych efektów specjalnych.

Fabuła zaczyna się tak jak zwykle, Rob próbuje wmieszać przyjaciół w kolejną awanturę – tym razem ukradł mapę skarbów. Chad i Matt próbują być asertywni, ale los nie daje im takiej możliwości. Jak przygoda potoczy się dalej, zależy już tylko od Ciebie.

Grupa Chad, Matt i Rob była już kilkokrotnie wyróżniana na festiwalach filmowych takich jak: *La Shorts Fest 2011, Prescott Film Festival 2011, Santa Catalina Film Festival 2011* i *Anaheim International Film Festival 2010*. Jest najbardziej rozpoznawalną ekipą tworzącą filmy interaktywne w sieci.

NOWE WYDANIE RZEŹBIARZY PIERŚCIENI

8 lipca nakładem wydawnictwa Fabryka Słów ukazał się zbiór opowiadań Tomasza Kołodziejczaka *Głowobójcy*, zawierający grę paragrafową SF *Rzeźbiarze Pierścieni*.

Gra *Rzeźbiarze Pierścieni* została pierwotnie wydana w 1995 roku przez wydawnictwo S.R. Gamebook wykorzystuje mechanikę i realia gry fabularnej *Strefa Śmierci,* publikowanej w częściach na łamach czasopisma *Magia i Miecz*. Miejscem akcji systemu jest wyniszczona wojną planeta Ariadna, na której niedobitki ludzkości walczą o przetrwanie. Paragrafówka zaś pozwala odkryć, co stało się w jednej z baz tytułowych Rzeźbiarzy tworzących konstrukcje z odłamków lodu w pierścieniach planetarnych.

Zbiór *Głowobójcy* stanowi trzecią część cyklu *Dominium Solarne* rozgrywającego się w tym samym uniwersum co *Strefa Śmierci* i *Rzeźbiarze Pierścieni*. Oprócz liczącej 174 paragrafy gry, znajduje się w nim 6 opowiadań.

FIGHTING FANTASY NA PS MINIS

***Talisman of Death* autorstwa Steve Jacksona i Iana Livingstona, został wydany w tym miesiącu na Play Station Minis na rynku europejskim!**

Czytana powieść jest w pełni zautomatyzowana. Program wykonuje za nas rzuty kośćmi, a wyniki testów oblicza konsola, która zarządza także kartą postaci. To znacznie ułatwia lekturę książki, która, jak wiemy, sporo korzysta ze stworzonej przez autorów mechaniki.

Całość można zamówić w zaskakującej niskiej cenie 3.49 £. Informacja ta jest o tyle zdumiewająca, że drukowana powieść kosztuje 4.99 £! *Talisman of Death* ukazał się po raz pierwszy w roku 1984 jako 24-ta część serii *Fighting Fantasy*.

GAMEBOOKI NA KINDLE

Amazon Kindle, bezprzewodowy czytnik e-booków, zdobywa coraz większą popularność również w Polsce. Wśród dostępnych na niego książek można znaleźć wiele gier paragrafowych.

Banana Hammock, grę książkową autorstwa J.A. Konratha, w wersji na Kindle można kupić w internetowym sklepie Amazon.com od września 2010 roku. Od 27 lipca b.r. dostępna jest również w wersji papierowej, wydanej przez wydawnictwo CreateSpace. Czytelnik kieruje losami Harry'ego McGlade'a, prywatnego detektywa, który zostaje wynajęty przez amiszkę niepewną wierności swojego męża. Rozwikłanie intrygi jest o tyle trudne, że główny bohater jest cokolwiek tępawy – co oczywiście prowadzi do wielu zabawnych sytuacji.

Gra ***The Truth About Roswell*** została stworzona przez Xander Studios i wydana 30 kwietnia tego roku. Roswell to położone w Stanach Zjednoczonych miasto, niedaleko którego, według teorii spiskowych, rozbił się UFO w 1947 roku.

EgyptQuest – The Lost Treasure of The Pyramids jest gamebookiem autorstwa znanego za granicą z serii gier *GrailQuest* Herbiego Brennana. Ukazał się on na Amazon.com 22 marca b.r. Akcja gry rozgrywa się w starożytnym Egipcie. Łączy ona w sobie elementy przygodowe, humorystyczne i edukacyjne – gracz ma okazję m. in. poznać podstawy pisma hieroglificznego. Paragrafówka posiada też elementy mechaniki, jednak rzuty kostką i obliczenia wykonuje za czytelnika sam reader.

Gra książkowa ***You Are the Messiah!*** Brocka LaBorde, opublikowana w wersji na Kindle 23 stycznia tego roku, stanowi pierwszą część humorystycznej serii *Choose A Choice Books*. W paragrafówce tej autor parodiuje... Nowy Testament, a konkretnie historię życia Jezusa. Kierujemy postacią będącą bogiem dla dwóch miliardów ludzi, co jakiś czas podejmując decyzje. W zależności od nich historia potoczy się biblijnym torem bądź też nie, co oczywiście może doprowadzić do wielu absurdalnych sytuacji. W sprzedaży jest też wersja drukowana w miękkiej lub twardej okładce.

Gra ***The Redemption of Mr. Sturlubok*** Daniela Pittsa i Rudolfa Kerkhovena ukazała się 30 stycznia tego roku. Stanowi swoistą kontynuację poprzedniego dzieła twórców, *The Adventures of Whatley Tupper*.

O grze ***Zombocalypse Now*** Matta Youngmarka, humorystycznie ukazującej epidemię zombie, pisaliśmy już niejednokrotnie. Wydana w lutym b. r. ***Can You Survive the Zombie Apocalypse?*** (nie mylić z innym gamebookiem o podobnej nazwie) Maxa Bralliera prezentuje podobne podejście do tematu. Czytelników czeka więc dużo zabawy z krwawym tępieniem nieumarłych. Dostępne jest także wydanie papierowe.

PRZEPROWADZKA

Po niemal dziewięciu latach nieprzerwanej działalności, legendarna „strona Aliena" (gryparagrafowe.webpark.pl) zmienia adres. Wiąże się to z zaprzestaniem świadczenia przez Wirtualną Polskę usługi webpark.pl wraz z dniem 31 maja.

Przez szereg lat witryna prowadzona przez Łukasza *Aliena* Sewastianika (od jesieni 2008 roku za sterami zasiadł Michał *Recoil* Rosiński), stanowiła jedyny punkt zborny w sieci, gdzie mogli zetknąć się ze sobą miłośnicy gier książkowych. Tutaj publikowane były, i są, autorskie projekty, prowadzony jest też spis wszystkich pozycji, jakie ukazały się w Polsce.

Nowy adres strony to:
http://paragrafowegranie.republika.pl/

SZKLANA TWARZ POD LUPĄ

W szóstym numerze literackiego zinu *Kofeina* ukazała się analiza książki *Szklana Twarz* Beniamina Muszyńskiego wydanej przez Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru.

Publicystka, Urszula Pawlicka, dokonuje ogólnej analizy gamebooków na podstawie dzieła naszego pisarza.

http://kofeina-zin.pl/
Tekst znajduje się na stronach 82-86.

URODZINY

30 sierpnia dziewiąte urodziny obchodził najstarszy serwis poświęcony grom książkowym w Polsce.

Przed dziewięcioma laty, 30 sierpnia 2002 roku, Łukasz *Alien* Sewastianik umieścił w sieci swoją stronę, dostępną pierwotnie pod adresem http://gryparagrafowe.webpark.pl (obecnie http://paragrafowegranie.republika.pl). Jego celem było uchronienie gier paragrafowych przed całkowitym zapomnieniem. Dzięki mozolnie zbieranym materiałom sukcesywnie uzupełniał listę wydanych w naszym kraju pozycji, a w dziale *Download* umieszczał amatorskie projekty znaleziony w sieci, bądź przesłane mu drogą mailową.

FESTIWAL PAX PRIME 2011 ZAKOŃCZONY

W dniach od 26 do 28 sierpnia, za oceanem odbyła się główna odsłona imprezy *Penny Arcade Expo*, poświęconej grom – zarówno cyfrowym, jak i analogowym. To jeden z największych tego typu festiwali w USA. Swoją obecnością uświetnili go między innymi przedstawiciele światka gamebookowego.

Na trzydniowej imprezie pojawili się przedstawiciele znanej naszym stałym czytelnikom firmy Tin Man Games, wydającej serię gier książkowych *Gamebook Adventures*, przeznaczoną na system iOS. Australijczycy prezentowali swoje dzieła oraz wręczali gościom rozmaite upominki. Warto wspomnieć, że wśród nich były również zakładki i pocztówki związane z nadchodzącą, siódmą odsłoną serii – *Temple of the Spider God* Jonathana Greena. Ponadto firma zapowiedziała wydanie gier z serii na system Android. Na *Pax Prime* pojawił się także Matt Youngmark, autor gry *Zombocalypse Now*. Na stronie internetowej http://chooseomaticbooks.com przejrzeć można galerię zdjęć z jego wizyty.

Janek

Historia małego powstańca

Miniatura gamebookowa autorstwa doktora Macieja Słomczyńskiego i Beniamina Muszyńskiego. Jej akcja toczy się w pochłoniętej piekłem wojny Warszawie roku 1944, a głównym bohaterem, w którego wciela się czytelnik, jest zawiszak Janek.

Jest to pierwsze w historii interaktywne dzieło literackie, którego akcja rozgrywa się w czasie Powstania Warszawskiego, a także, dzięki uprzejmości pana Dominika Trzaskacza z *Soda Studio*, pierwsze w dziejach polskiej literatury, interaktywne dzieło przystosowane do komfortowej lektury na czytnikach elektronicznych typu *Kindle*.

O książce pisali między innymi:

- Świat czytników (http://swiatczytnikow.pl/janek-historia-malego-powstanca-pierwszy-polski-gamebook-na-kindle/)
- E-książki.org (http://www.eksiazki.org/2011/08/10/zostan-malym-powstancem-czyli-historia-janka/)
- Książka.net.pl (http://www.ksiazka.net.pl/?id=4&tx_ttnews[keyword]=gamebooki&tx_ttnews[tt_news]=9277&tx_ttnews[backPid]=100&cHash=1a11e76a58)

Zaginiony na Kindle'a

Z okazji 121 rocznicy urodzin Howarda Phillipsa Lovecrafta wydaliśmy poprawioną wersję gry paragrafowej pt. *Zaginiony,* autorstwa Beniamina Muszyńskiego. Dzięki uprzejmości Dominika Trzaskacza z *Soda Studio*, podobnie jak w przypadku *Janka*, również i ten gamebook został przystosowany do lektury na czytnikach elektronicznych. *Zaginiony* to jak dotychczas największy interaktywny horror w dziejach polskiej literatury.

O tym wydarzeniu pisali między innymi:

- HPLovecraft.com (http://www.hplovecraft.pl/2011/08/20/news-urodzinowy-1-gry-paragrafowe/)
- Bramy Grozy (http://www.bramygrozy.pl/news.php)
- Carpe Noctem (http://www.carpenoctem.pl/wiadomosci/zaginiony-na-kindle/)

Pokuta

Pod koniec września planujemy wydać najnowszą, obszerną książkę Beniamina Muszyńskiego pod tytułem *Pokuta*. Będzie to mroczny i krwawy gamebook, którego akcja została osadzona w Londynie na początku października 1933-ego roku. Nazywasz się Malcolm Crawford... i niewiele więcej pamiętasz. Tym bardziej nie rozumiesz, jakie są intencje stojącego przed Tobą człowieka celującego wprost w Twoją twarz!

Starasz się wydobyć z meandrów swojego umysły cokolwiek, co tłumaczyłoby zastaną sytuację. Nagle siedzisz na łóżku w małomiasteczkowym hotelu gdzieś na południu Anglii...

Chcesz wiedzieć, co się tutaj do ch*lery dzieje?

Nie przegapcie premiery!

Hotel 626

Czy wyobrażasz sobie horror, w którym w toku przerażającej i szalonej akcji... nagle widzisz... odbicie własnej twarzy? Twarzy, na której maluje się mieszanina strachu i zdziwienia? Czy wyobrażasz sobie dzieło tak interaktywne, że będziesz przy nim... przestraszony śpiewać cicho kołysankę pewnemu dziecku, a od tego, jak to zrobisz, będzie zależała dalsza akcja?

Zaczyna się niewinnie.

Dostaję cynk od zaprzyjaźnionej redakcji. Namierzyli film tak interaktywny, że wymyka się on z klasycznej definicji gatunku; horror, można obejrzeć go zupełnie za darmo – ale jest kilka zasad.

Pierwsza: Film można zobaczyć tylko w godzinach nocnych, a dokładnie od 18:00 do 6:00 – rano i w południe włączenie go jest niemożliwe.

Dziwne... Osobiście nigdy nie widziałem sensu w oglądaniu horrorów w dzień, ale żeby do tego zmuszać widza?... Robi się ciekawie i przyznaję, że mi się podoba.

Jest noc. Jestem gotowy. Biorę wdech i wchodzę na stronę www.hotel626.com. Mój notebook nie jest w stanie otworzyć witryny w całej okazałości, naciskam więc F11 i czerń rozlewa się aż po górny brzeg ekranu. Na uszy zakładam słuchawki i od tego momentu nic nie jest w stanie wyrwać mnie ze świata koszmaru. Jestem w pułapce, choć jeszcze o tym nie wiem; z naiwną ciekawością wchodzę tam, jak mysz zaskoczona dziwnym syczącym zwierzęciem leżącym nieopodal i grzechoczącym czymś „śmiesznym" na ogonie. Na stronie są dwa dzieła. Wybieram *Hotel 626*. Komputer prosi o pozwolenia na... Trochę to dziwne.

Druga zasada: Musisz udostępnić stronie swoją kamerę internetową i mikrofon. Od teraz, aż do końca seansu, film je kontroluje. Twoja prywatność umiera. Przed najgorszym horrorem zawsze chronił Cię ekran monitora – był jak mur, nie pozwalający podejść koszmarom zbyt blisko... Ty byłeś tu, bezpieczny, a złe rzeczy działy się tam, z dala od Ciebie. Niestety, ale Twój mur właśnie runął z hukiem.

Zostałeś na noc w hotelu i nagle się budzisz... coś jest nie tak. Pocisz się jak szczur, serce wali Ci jak oszalałe; jednego jesteś pewien – musisz uciekać. Nie wiesz dlaczego, nie wiesz dokładnie gdzie, ale wiesz, że nie możesz dłużej tu zostać.

Biegniesz... coraz głębiej w koszmar. Co krok jest gorzej... Ale jak powiedział Winston Churchill *Kiedy idziesz przez piekło, pamiętaj, nie zatrzymuj się!* Boże... w co Ty się wpakowałeś?!

Akcja!

Film *Hotel 626* osiągnął niewyobrażalnie wręcz wysoki stopień interaktywności. Byłem w stanie założyć się, że w całej historii kinematografii nie ma dzieła bardziej interaktywnego (i trwałem w tej opinii tak długo, aż nie obejrzałem jego kontynuacji...). Niestety, postawienie poprzeczki tak wysoko miało swoją cenę. W niektórych scenach pojawia się nagle element zręcznościowy – jest wciągający, wymagający i właśnie przy jednym z nich odskoczyłem przestraszony od monitora. To oczywiście świetny efekt, ale w tym momencie widz zaczyna się zastanawiać... czy on jeszcze ogląda film, czy już gra w grę komputerową? Takie rozwiązanie mogło nie zadowolić ani miłośników komputerowej rozgrywki, ani interaktywnego, filmowego seansu. Dla pierwszych to zbyt krótki element zręcznościowy, dla drugich coś, co w ogóle wyklucza dzieło z definicji gatunku. Szkoda. Ci którzy po napotkaniu takiej sceny wyłączyli komputer, niech żałują. Warto było ścierpieć tę niekonsekwencję, by móc zobaczyć dalszy rozwój akcji.

O czym jest ten film?

Jeśli ktoś poprosiłby o streszczenie scenariusza, zapędziłby mnie w kozi róg. Film nie ma klasycznej fabuły. Tak właściwie nie ma żadnej fabuły. To zbiór połączonych scen pokazujący coś

w rodzaju wizji, wyjątkowo przerażającego, sennego koszmaru. Jedynym wspólnym mianownikiem jest tu miejsce akcji. Przez to *Hotelu 626* nie można nawet przyrównać do *Sufferrosy* czy pozycji z kuźni *Chada, Matta i Roba*. Straszy, choć brak mu jasno zarysowanego celu, finezji; a mimo to wciąga.

A może za dużo wymagam od reklamy chipsów? Choć ciężko w to uwierzyć, ale to właśnie marketingowcy chrupiących *Dorito* odpowiadają za tę produkcję. Tak pozytywnie nie zaskoczył mnie jak dotąd żaden opiekun marki. Boicie się żenady w postaci wyskakującego potwora z paczką chrupków? Spokojnie, tu go nie będzie. Jak już pisałem, to dzieło stoi znacznie wyżej od porażek serwowanych nam przez armię *polsatowskich przerywaczy filmów*.

Ciężko ocenić tak nierówny film: z jednej strony genialnie wykonany, z drugiej pozbawiony fabuły i miejscami zmieniający się w komputerową grę zręcznościową utrudniającą odbiór.

Po namyśle decyduję, że powinien dostać dość wysoką ocenę, ale bez przesady. Ze względu na stopień wykorzystania komputerowego medium jest to pozycja obowiązkowa dla miłośników interaktywnego kina, ale nie można wynosić pod niebiosa pozycji, która o niczym nie opowiada. Mam nadzieję, że to preludium przed prawdziwym kinematograficznym dziełem grozy bogatym w dobrze wykreowanych bohaterów, pozbawionym elementów zręcznościowej gry komputerowej, osadzonym w zwartym i konsekwentnym świecie przedstawionym i posiadający zaskakujący zwrot akcji. Taki film z pewnością miałby nie tylko dolną, ale i górną granicę wieku, ostrzeżenie przed oglądaniem go dla osób mających problemy psychiczne, nadciśnienie, epilepsję etc.... ale, cholera, kto z ludzi kochających adrenalinę, nie chciałby go zobaczyć i w pełni przeżyć takiej przygody zarówno jako widz, jak i bohater? Ja pierwszy wykupię bilet na seans – czy to w sali kinowej, czy przed telewizorem lub komputerem.

A teraz wybaczcie, muszę kończyć. Melisa właśnie skończyła się parzyć. Muszę się uspokoić po tym, co zobaczyłem. Do zobaczenia w kolejnym numerze, a jeśli nie... odwiedźcie mnie w psychiatryku. Proszę... tam jest tak strasznie i depresyjnie... Nie zostawiajcie mnie samego! W końcu narażam się dla Was...

Mikołaj Kołyszko

Film interaktywny

Tytuł	***Hotel 626***
Autor	**Hunter Hindman i Rick Condos**
Gatunek	horror
Ocena	**7,5**/10

Rzeźbiarze pierścieni

***DOMINIUM SOLARNE: Poznaj najwspanialsze uniwersum w historii polskiego science fiction* – głosi blurb na okładce *Głowobójców*. Nieskromne słowa, jednakże cyklowi autorstwa Tomasza Kołodziejczaka rzeczywiście należy się spore uznanie. Składają się na niego dwie powieści, w tym jedna uhonorowana nagrodą im. Janusza Zajdla, dwa zbiory opowiadań, a także... Zacznijmy jednak od początku.**

Wszystko zaczęło się w roku 1995, kiedy to wydawnictwo S.R., znane fanom gier paragrafowych m. in. z *Wewnętrznego Zła* Tomasza Kreczmara i Andrzeja Miszkurki, wydało zbiór opowiadań Kołodziejczaka zatytułowany *Wrócę do Ciebie kacie*. Zawierał on dziesięć opowiadań, w tym trzy umiejscowione we wspomnianym uniwersum. W tym samym roku w magazynie *Magia i Miecz* ukazał się kilkunastostronicowy tekst autorstwa Tomasza Kołodziejczaka i Jacka Brzezińskiego, opisujący podstawy systemu RPG *Strefa Śmierci*, łączącego postapokaliptyczne realia z elementami space opery. Kolejne numery pisma przynosiły rozszerzenia świata i mechaniki. Ostatecznie system zyskał sobie sporą rzeszę wielbicieli. T. Kołodziejczak poszedł za ciosem, czego efektem była gra paragrafowa *Rzeźbiarze Pierścieni*, wydana przez S.R. w roku – zależnie od źródła – 1995 albo 1996, w której autor skorzystał ze świata i uproszczonej mechaniki *Strefy Śmierci*.

Później pojawiły się jeszcze dwie powieści – *Kolory Sztandarów* i *Schwytany w światła*. *Rzeźbiarze* nie doczekali się wznowienia, przez co jedynym sposobem ich zdobycia było buszowanie w antykwariatach bądź monitorowanie portali aukcyjnych. Sytuacja zmieniła się 8 lipca tego roku, kiedy to nakładem Fabryki Słów ukazała się antologia *Głowobójcy*, zawierająca pierwszy od piętnastu lat przedruk gry oraz sześć opowiadań z uniwersum Dominium Solarnego. Wznowienia dawnych paragrafówek są bardzo rzadkie, czym prędzej popędziłem więc do najbliższego Empiku, śmiejąc się w duchu z delikwentów, którzy kupowali oryginalne kopie za kosmiczne kwoty.

Choć książkę kupiłem z myślą o *Rzeźbiarzach Pierścieni*, nie da się ukryć, że *Głowobójcy* to głównie zbiór opowiadań. I to bardzo dobrych – czy to w tytułowych, kryminalnych *Głowobójcach*, czy krótkim, lecz klimatycznym *Nocnym Koncercie* widać ciekawe pomysły i świetny styl. Skoro już to zaznaczyliśmy, możemy przejść do głównej części programu, czyli recenzji paragrafówki.

Bohaterem gry jest rozbitek, który po latach dryfowania w przestrzeni w stanie hibernacji zostaje uratowany przez tytułowych Rzeźbiarzy Pierścieni. Na początku gry czytelnikowi zostaje losowo przyznana jedna z dziewięciu tożsamości – każda o innej historii, nie wpływającej na grę, i statystykach – jak najbardziej wpływających na grę. Postaci opisują trzy cechy – *Ciało*, decydujące o kondycji oraz koordynacji ruchowej, *Umysł*, określający szeroko pojętą sprawność umysłową oraz *Ego*, od którego zależna jest umiejętność współpracy z sieciami komputerowymi, przejmowania kontroli nad cybernetycznymi urządzeniami, itd. Umiejętności możemy ulepszyć, rozdzielając między nie dodatkowe punkty. Testy przeprowadza się, rzucając kością dziesięciościenną lub – jak proponuje autor – otwierając książkę na losowej stronie (na zmianę lewej i prawej) i sprawdzając cyfrę jedności. Ten genialny w swojej prostocie mechanizm pozwala zaoszczędzić dużo czasu, który musielibyśmy poświęcić na rzucanie kośćmi bądź zabawę z tabelą liczb losowych. Brak tu obecnego w wielu grach systemu walki, ale dzięki temu rozgrywka jest szybka, a ciągłe testy nie wytrącają z rytmu opowieści. Pod względem mechaniki *Rzeźbiarze Pierścieni* prezentują się według mnie rewelacyjnie.

Kiedy uzupełnimy kartę postaci, możemy ponownie zagłębić się w historię. Naszym głównym celem jest odzyskanie wolności. Nasi gospodarze, zakon tworzący rzeźby w pierścieniach planetarnych, wypuszcza nas tylko pod warunkiem wykonania niebezpiecznej misji. Musimy mianowicie sprawdzić, co stało się w jednej z placówek zakonu, od pewnego

czasu nie dającej znaku życia. Chcąc nie chcąc, wyruszamy więc w drogę do bazy Transkolos.

W celu rozwiązania zagadki gracz może swobodnie eksplorować opustoszałą bazę. Jest tylko jeden haczyk – ograniczony zapas tlenu. Często musimy decydować, czy warto odwiedzić dane miejsce albo ile czasu poświęcić na przeszukanie pomieszczenia. Zbytnia opieszałość i nieprzemyślane decyzje mogą doprowadzić do śmierci przez uduszenie. Całe szczęście baza nie jest zbyt wielka i natrafienie na właściwy trop nie powinno nikomu zająć wiele czasu. Grę można więc ukończyć bardzo szybko, niemniej fakt ten wynagradza kilka alternatywnych zakończeń oraz możliwość zagrania inną postacią i innego rozdzielenia punktów cech.

Gamebooka czyta się bardzo przyjemnie. Duża w tym zasługa wciągającej historii oraz warsztatu autora. Jedynym elementem, do którego mogę się przyczepić, jest umieszczenie gry w środku zbioru – będąc skierowanym do jednego z pierwszych paragrafów, odruchowo przenosiłem się na pierwsze strony książki. Nie pomógł też fakt, że równocześnie grałem w *Wodnego Pająka*, który miał strony ponumerowane według paragrafów – w *Głowobójcach* mamy tradycyjną, książkową numerację stron, rzadką dla gamebooków. Są to jednak drobne niedogodności będące wynikiem przyzwyczajenia ze strony czytelnika.

Czy warto kupić *Głowobójców*? Zważywszy, że *Rzeźbiarze Pierścieni* przez lata byli niemal niedostępni – brać i się nie zastanawiać! Biorąc pod uwagę, że zbiór oferuje nie tylko legendarną grę paragrafową, ale i kilka naprawdę dobrych opowiadań – do sklepów marsz!

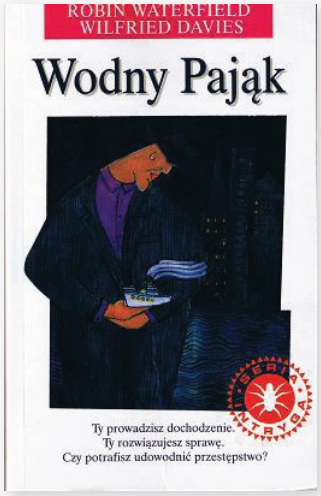
Michał "Pinkel" Służyński

Utwór komercyjny

Tytuł	***Głowobójcy***
Autor	**Tomasz Kołodziejczak**
Rok wydania	2011
Ocena	**8**/10
Do nabycia	W większości sklepów internetowych i sieci księgarń.

Wodny Pająk

W drugim numerze MW KrowaQ zrecenzował *Pajęczą Sieć*, rewelacyjną grę detektywistyczną, wydaną nad Wisłą w 1996 roku przez wydawnictwo eMPI^2. Postawił jej bardzo wysoką notę 9/10, pod którą podpisuję się obunóż. Czy Wodny Pająk, który ukazał się w Polsce dwa lata później, stanowi kontynuację dorównującą pierwowzorowi?



Przed rozpoczęciem lektury *Wodnego Pająka* zastanawiałem się, czy rozgrywka będzie wyglądać podobnie, jak w *Pajęczej Sieci*, czy też będzie to gra zupełnie inna. Okazało się, że jedyna znacząca zmiana to inne umiejscowienie akcji i fabuła – tym razem zajmujemy się nie zagadką podłożenia bomby, a kradzieży złota przewożonego w sejfie na pokładzie statku. Cała reszta pozostała praktycznie bez zmian, ze szczególnym uwzględnieniem poziomu trudności, któremu nie omieszkam poświęcić całego następnego akapitu.

Pierwszy kontakt z detektywistycznymi grami Robina Waterfielda i Wilfrieda Daviesa jest wszak jak oberwanie kijem bejsbolowym po nerkach. *Pajęcza Sieć* i *Wodny Pająk* to jedne z najtrudniejszych gier książkowych znanych rodzajowi ludzkiemu. W wielu innych paragrafówkach łatwo przegrać – wtedy jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by cofnąć się o paragraf czy dwa i udawać, że nic się nie stało. Złożoność omawianych gier nie pozwala na takie oszustwa – każda przegrana jest ostateczna i dotkliwa. Zebrałeś za dużo informacji niezwiązanych ze śledztwem? Zabrakło jednej wymaganej? Doznałeś urazu uniemożliwiającego dalsze śledztwo? A może niesubtelnym śledztwem uraziłeś jakąś grubą rybę? Bardzo nam przykro, panie Twardy Mózg (nie ja wymyśliłem tę ksywkę!). Aha, nie zapomnij złożyć szczegółowego raportu – przyda się twojemu następcy. O tak, *Seria Intryga* to prawdziwa droga przez mękę, która sprawi, iż drzemiący w Tobie pięciolatek o detektywistycznych aspiracjach zaszyje się gdzieś w kąciku i rozpłacze.

Schemat rozgrywki jest dość prosty. Po krótkim, na poły interaktywnym wstępie fabularnym otrzymujemy wolną rękę. Od tego momentu możemy poprowadzić śledztwo gdzie nam się żywnie podoba. W trakcie śledztwa zbieramy informacje, mające postać liczb od 1 do 71 (to właśnie *Pajęcza Sieć* i *Wodny Pająk* jako pierwsze wprowadziły ten system, który później nieco zmodyfikował i zaczął wykorzystywać w swoich projektach KrowaQ). Niektóre są potrzebne do ukończenia gry, inne nie mają żadnej wartości. Jeśli zdobędziemy odpowiednio dużo tych pierwszych i odpowiednio mało tych drugich, przejdziemy na kolejny etap śledztwa – i tak dalej, aż do schwytania sprawców i udowodnienia przestępstwa. Sęk w tym, że liczba tropów, jakimi można podążyć, jest ogromna. Nigdy nie wiemy, czy dana informacja jest bezużyteczna, potrzebna, czy też może okaże się niezbędna pod sam koniec. To wszystko powoduje, że paragrafówki po prostu nie da się przejść za pierwszym razem. Ani za drugim, trzecim... W *Wodnego Pająka* trzeba grać metodą prób i błędów. Gra jest przez to niekiedy bardzo frustrująca, ale też jej ukończenie dostarcza niepomiernej satysfakcji (*Cause I try! And I try!...*). Taki styl zabawy może zirytować wiele osób – nie jest to raczej książka, którą wręczysz małemu brzdącowi, by zainteresować go interaktywną literaturą. Podejście do gry przy nieodpowiednim nastawieniu może zaowocować nowym rekordem w rzucie paragrafówką w dal – a to raczej kiepski pomysł, zważywszy, że nędznie sklejone kartki wypadają pod naciskiem wzroku.

Pomijając jednak mankamenty związane z jakością wydania, *Wodny Pająk* to gra naprawdę dobra, stanowiąca przyjemną powtórkę z rozrywki. Jej 300 paragrafów i wysoki poziom trudności zapewniają lekturę na długi czas. Jeśli nie podobała Ci się *Pajęcza Sieć*, jej kontynuacja również nie przypadnie Ci do gustu. W przeciwnym razie – kupuj w ciemno.

Michał "Pinkel" Służyński

Utwór komercyjny

Tytuł	***Wodny Pająk***
Autor	**Robin Waterfield, Wilfried Davies**
Rok wydania	1998
Ocena	**8**/10
Do nabycia	Allegro, bądź bezpośrednio na stronie wydawcy, za 7 zł (http://empi2.pl/)

Incydent

Na samym początku swojej recenzji chciałbym zaznaczyć, że nie znoszę tematyki zombie... W jakiejkolwiek postaci. Nieważne czy jest to film, komiks, książka czy cokolwiek innego. Zjawisko na wpół martwych, bezmózgich istot uganiających się bez sensu za pozostałymi przy życiu przedstawicielami gatunku *homo sapiens* naprawdę irytuje mnie do granic możliwości. Nie inaczej sprawa ma się z fabularną minigrą książkową autorstwa Beniamina Muszyńskiego pt. *Incydent*, w której to zombie stanowią swoiste tło dla całej rozgrywającej się w niej historii.

Główną bohaterką tejże gry jest dziewiętnastoletnia, niepełnosprawna dziewczyna. Nie wiemy, jak ma na imię, ani skąd pochodzi. W prologu, pełniącym funkcję krótkiego wprowadzenia, dowiadujemy się jedynie, że od dziewięciu lat porusza się na wózku inwalidzkim.

Akcja przygody rozgrywa się w trakcie wakacji w małej, bliżej nieokreślonej mieścinie, które wyżej wymieniona dziewczyna spędza u swojego dziadka. Niestety, staruszek nagle zaczyna podupadać na zdrowiu przez co jesteśmy zmuszeni udać się do pobliskiej apteki po przeznaczone dla niego leki.

No dobrze, ale jak to wszystko ma się do wspomnianych na wstępie zombie? Tego już niestety nie wypada zdradzać z tego prostego względu, iż gra jest naprawdę krótka, mieści się bowiem na 20 stronach i zawiera „tylko" 44 paragrafy. W zasadzie jej przejście w pierwszym wybranym przez nas wariancie zajmie nie więcej jak 20 minut. Choć oczywiście nie można tego odczytywać jako zarzut, w końcu jest to tylko miniatura. Pomimo tego, niestety ze smutkiem muszę przyznać, że na chwilę obecną *Incydent* jest najsłabszą grą paragrafową w dorobku Beniamina Muszyńskiego. Na ten ponury tytuł, wydany w lipcu 2010 roku, gamebook zasługuje z kilku powodów. Po pierwsze występujące w nim postacie są strasznie płaskie i pozbawione wyrazu. O ile jeszcze główna bohaterka broni się jako tako dzięki swojej niepełnosprawności, która stanowi ciekawy element służący konstruowaniu fabuły, o tyle wszystkie spotkane przez nią w trakcie zabawy postacie są po prostu miałkie. Żadna z nich nie pozostaje w pamięci na dłużej, zapominamy o nich zaraz po opuszczeniu paragrafu, w którym się pojawiły.

Poza postaciami występującymi w grze, o prawdziwą pomstę do nieba wołają niektóre dialogi, które brzmią wprost nieprawdopodobnie sztucznie i naiwnie... Za majstersztyk w tym względzie należy bezapelacyjnie uznać całość paragrafu numer 42, w którym to jeden absurd goni następny. Wyobraźmy sobie taką sytuację: znajdujemy się na posterunku policji, w pewnym momencie udajemy się do toalety za potrzebą. Nagle ni z tego, ni z owego słychać serię strzałów. Co robi w tym momencie nasza niepełnosprawna bohaterka? Zamiast umierać ze strachu, modląc się jednocześnie o cudowne ocalenie, jak gdyby nigdy nic rusza w kierunku holu, z którego owe strzały pochodzą, aby tam pożalić się zupełnie nieznanemu policjantowi, że jej dziadek jest chory i poprosić o podwiezienie do miasta... Tak naprawdę doskonale rozumiem co autor miał w tym momencie na myśli, jednakże bardzo skrótowy sposób w jaki przedstawił powyższą scenę sprawił, że mimowolnie zamieniła ona domi-nujący w niej klimat grozy w komedię. A skoro już o grozie mowa...

Zaczynając przygodę z *Incydentem* oczekiwałem krótkiego, paragrafowego horroru utrzymanego w stylistyce *Resident Evil*, czyli mówiąc wprost połączenia wartkiej akcji i wszechobecnego strachu. W sumie otrzymałem coś, co można określić jako skrzyżowanie wyżej wymienionego filmu z Milą Jovovich z „Sierotką Marysią". Na taki stan rzeczy niebagatelny wpływ miały także słabo zarysowane opisy miejsc i pomieszczeń w których dzieje się akcja.

Incydent powstał w ramach tzw. *Akcji Miniatura*, zainicjowanej przez Beniamina Muszyńskiego w wakacje 2010 roku na forum www.paragrafowegranie.fora.pl. Całość akcji pole-gała na tym, że użytkownicy wyżej wymienionej strony zobligowali się do napisania w trakcie trwania miesięcy letnich jak największej ilości krótkich gier, nie przekraczających w sumie 100 paragrafów. Akcja miała być skierowana do młodzieży szkolnej ze szczególnym uwzględnieniem gimnazjum i li-ceum. Ostatecznie jednak spotkała się ze słabym zainteresowaniem ze strony samych twórców, czego efektem końcowym było stworzenie w jej ramach jedynie czterech gier - były to kolejno: *Afrykański świt* i *Incydent* Beniamina Muszyńskiego; *Gothic: Polowanie na smoki* Przemysława Pociechy i *Przesyłka* Michała Ślużyńskiego.

Za jedną z nielicznych mocnych stron gry trzeba natomiast uznać wspomnianą już wcześniej główną bohaterkę oraz to, co od zawsze charakteryzuje warsztat pracy Muszyńskiego, mianowicie możliwość dokonywania wyborów, które tradycyjnie dzielą się na przynoszące złe i bardzo złe konsekwencje. Po raz kolejny w wielu miejscach przyjdzie nam się pogłowić, czy akurat wybrany przez nas paragraf jest aby na pewno tym właściwym.

Podsumowując, nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż *Incydent* powstawał w wielkim pośpiechu. Ilość zastosowanych w nim skrótów, zamiast nadać grze świeżości i dynamiki, jedynie znacznie ją strywializowała. Porównując tę właśnie grę, do wydanego w tym samym czasie przez Beniamina Muszyńskiego *Afrykańskiego świtu,* jakość wykonania wypada zdecydowanie lepiej na korzyść tej ostatniej pozycji. Tradycyjnie jednak, mimo wszystko zachęcam do sięgnięcia po recenzowaną przeze mnie grę. Bardzo możliwe, że w waszym odczuciu *Incydent* zasłuży na wyższą notę.

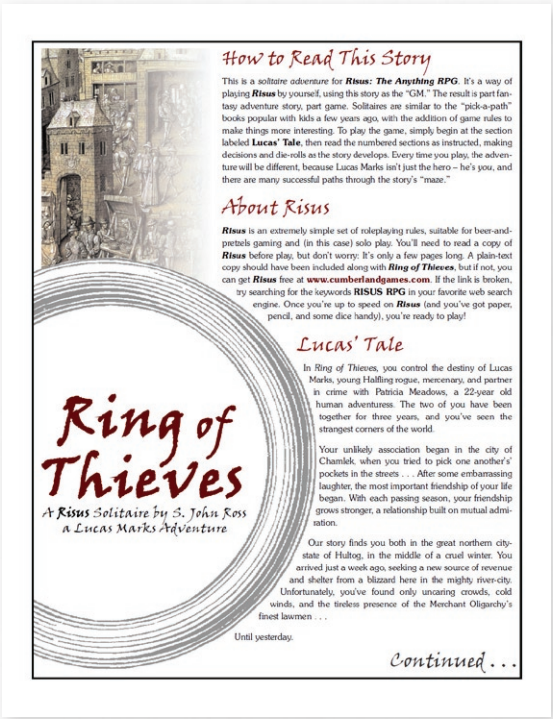
Piotr Bąkowski

Utwór niekomercyjny

Tytuł	***Incydent***
Autor	**Beniamin Muszyński**
Rok wydania	2010
Ocena	**5**/10
Do pobrania	http://paragrafowegranie.republika.pl

Ring of Thieves

Począwszy od drugiej połowy lat 90. gry książkowe w Polsce były pogrążone jeśli nie w stanie śmierci klinicznej, to na pewno w głębokim letargu. Internet sprawił, że na początku nowego tysiąclecia znów zaświtała iskierka nadziei dla paragrafów, która na szczęście została właściwie wykorzystana przez Łukasza *Aliena*. W 2002 roku założył on stronę[1] poświęconą grom książkowym, zarówno tym oficjalnie wydanym, jak i projektom autorskim. Dzięki temu rozsiani po całym kraju miłośnicy paragrafów mogli zetknąć się ze sobą, co pośrednio doprowadziło do powstania niniejszego magazynu. Również dzięki jego wysiłkom jako tłumacza, polscy gracze mogą cieszyć się recenzowaną przeze mnie pozycją.



Pierścień złodziei autorstwa Johna Rossa nie jest zbyt obszerny, liczy 137 paragrafów rozpisanych na około trzydziestu stronach. Jest to klasyczna opowieść spod znaku fantasy, w której główny bohater zostaje wplątany w intrygę i musi jakoś z niej wybrnąć, zachowując głowę na karku, a przy okazji napełniając sakiewkę monetami. W mroźnym mieście Hultog żyje młody hobbit imieniem Lucas, który wraz ze swoją przyjaciółką Patricią trudni się złodziejskim fachem. W dniu rozpoczęcia naszej przygody ten duet zostaje napadnięty przez zbirów. Napastnicy zostają jednak zabici, a Lucas obszukuje ich ciała w poszukiwaniu kosztowności. W ten właśnie sposób wchodzi w posiadanie tytułowego pierścienia, który sprowadza na niego sporo kłopotów. Patricia zostaje uprowadzona, a wszystko wskazuje na to, że zdobyczny pierścień nie jest tylko cenną błyskotką.

Można by powiedzieć „historia jakich wiele", co zresztą nie odbiega zbytnio od prawdy. Mimo to pozycja ta niewątpliwie przykuwa uwagę barwnym językiem narracji oraz prostą, wpasowującą się w klimat rozgrywki, mechaniką. Jest to znacznie uproszczony system RPG *Risus*. Na potrzeby projektu wybrano z niego kilka podstawowych testów i statystyk, przez co nawet początkujący gracz bardzo szybko przyswoi sobie zasady. Podczas rozgrywki wymagana jest kość sześciościenna, przez co pozycja ta raczej nie nadaje się do czytania podczas podróży czy w poczekalni. Sama rozgrywka to zręczna mieszanka gry fabularnej i labiryntowej o przeciętnym poziomie trudności. Za wadę można poczytać liniowość oraz sam klimat, który przypadnie do gustu miłośnikom fantastyki, lecz dla reszty może wydać się nieco zbyt hermetyczny. Na pochwałę zasługuje też sam sposób prowadzenia akcji. Autor umiejętnie zwiększa tempo i napięcie, przez co ten krótki projekt wydaje się znacznie bardziej rozbudowany.

Moim zdaniem gra jest wyjątkowo udana, szczególnie, że oryginalna wersja nie była wydana komercyjnie, lecz darmowo udostępniona angielsko-językcznym graczom. Polecam tę pozycję szczególnie miłośnikom fantastyki, chociaż i inni mogą dostrzec zalety *Pierścienia złodziei*.

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Utwór niekomercyjny

Tytuł	***Pierścień Złodziei***
Autor	**John Ross**
Tłumacz	Łukasz *Alien* Sewastianik
Rok wydania	2005
Ocena	**7,5**/10
Do pobrania	http://paragrafowegranie.republika.pl

1 Obecnie pod adresem http://paragrafowegranie.republika.pl/ .

Kanibalizm
historia ludożerstwa

Ludzi od zawsze przyciągało to, co zakazane, mroczne, tajemnicze i dzikie. Strach przed nieznanym rodzi wrogości, ale nierzadko również fascynację.

W dzisiejszych czasach jednym z nielicznych jeszcze tematów tabu pozostaje sprawa kanibalizmu. Czasem akceptujemy go, tłumacząc wyższą koniecznością, kiedy indziej uważamy za akt skrajnego zwyrodnienia. Zwykle uznaje się, że ten problem po prostu nie istnieje, a już szczególnie w wysokorozwiniętych, „cywilizowanych" krajach Zachodu. Paradoksalnie, jeśli na jaw wychodzą tam przypadki tego „barbarzyństwa", wielu święcie oburzonych skwapliwie przegląda każdą kolejną wzmiankę o tej, jakże ich bulwersującej, sprawie. Czasami dochodzi do tak absurdalnych sytuacji, kiedy kanibal, nie ten wymyślony, filmowy, lecz postać z krwi i kości, staje się osobą publiczną, a wręcz gwiazdorem![1] W niniejszym artykule przedstawię podstawowe fakty związane z ludożerstwem, jego różnymi obliczami, zwyczajami z nim związanymi oraz pobudkami skłaniającymi ludzi do zjadania innych ludzi. Na koniec wspomnę też o tym, jak można wykorzystać kanibalizm jako smakowity materiał do napisania gry książkowej. Zacznę jednak od zdefiniowania oraz genealogii, dla wielu wciąż mrożącej krew w żyłach, nazwy tego... No właśnie, czego? Schorzenia? Zwyczaju? Zjawiska? Zdecy-dujcie sami. Zapraszam do czytania i życzę miłej lektury!

Kanibalizm to, jak wiadomo, spożywanie osobników tego samego gatunku. Niestety, definicja ta jest bardzo wąska semantycznie, nie porusza bowiem przyczyn interesującego nas zjawiska. Uznaje się, że są trzy zasadnicze pobudki skłaniające ludzi do kanibalizmu. Jest to powinność, potrzeba oraz pożądanie. Pierwsza z nich wynika z bogatej tradycji kulturowej, skutecznie wyniszczonej przez białych osadników i misjonarzy, przerażonych zwyczajami „dzikich", których nie potrafili i, przede wszystkim, nie chcieli zrozumieć.

1 Przykład tego zjawiska zostanie opisany w niniejszym artykule.

Powinność

Stereotypowy wizerunek kanibala to półnagi człowiek o ciele pokrytym złowieszczymi symbolami i obwieszony biżuterią z ludzkich kości, dzierżący w rękach wielką dzidę. Ciężko ten barwny obraz przyrównać do Azteków, skądinąd potężnej cywilizacji zniszczonej przez zachłannych hiszpańskich „odkrywców". Przedstawiciele tego „dzikiego" narodu, który pozostawił po sobie monumentalne budowle, ukryte pośród tropikalnego gąszczu, wierzyli, że słońce powstało w wyniku ofiary, jaką złożył z siebie jeden z bogów. Jego towarzysze, aby wprawić życiodajne źródło światła w ruch, ofiarowali mu swoją krew i serca. Odbiciem tych czynów były masowo składane ofiary podczas krwawych rytuałów, polegających między innymi na wyrwaniu jeszcze żyjącej ofierze serca. Aby zapewnić sobie przychylność bogów, Aztekowie składali mnóstwo takich ofiar, zwykle z jeńców wojennych. W dłuższej perspektywie oznaczało to konieczność prowadzenia ciągłych podbojów, co z kolei tłumaczyłoby między innymi, dlaczego lud ten zdobył tak rozległe terytoria.

W ciągu roku Aztekowie obchodzili osiemnaście ważnych świąt, po jednym w każdym miesiącu[2], z czego aż czternaście z nich wymagały rozlewu krwi. Zwłoki zabitych były zjadane, co stanowiło część rytuałów. Martwe ciała wykorzystywano też w innych celach, na przykład podczas jednego ze świąt kapłani nosili zabarwiono na żółto ludzkie skóry, które symbolizować miały kwiaty. Mimo wszystko kanibalizm w wypadku Azteków nie był głównym motorem ich działań, a stanowił jedynie istotą część ich życia religijnego.

Znacznie ważniejszą rolę pełnił on w innych kulturach, gdzie z czasem stawał się nierozerwalną częścią egzystencji wielu plemion. Mógł też służyć jako forma wymierzania sprawiedliwości. Na Wyspach Wielkanocnych panował niegdyś zwyczaj mszczenia się na wrogu poprzez zjedzenie go, a następnie ostentacyjnym pokazywaniu rodzinie ofiary szeroko otwartych ust, najlepiej jeszcze z resztkami ich krewniaka wewnątrz. Rozwścieczeni tym faktem domownicy zwykle dokonywali takiej samej zemsty na zabójcy, co z kolei prowadziło do łańcucha mordów, trwającego niekiedy przez całe pokolenia.

2 Każdy miesiąc liczył po dwadzieścia jeden dni.

Zjedzenie drugiego człowieka mogło też być rodzajem kary, jak to było w przypadku Nigeryjskiego plemienia Sura, które w ten sposób karało przestępców. Ponadto wiele kultur uważało, że spożycie ciała przeciwnika to najprostszy sposób na przejęcie jego cech, takich jak odwaga, witalność czy płodność. Niekiedy w grę wchodziły również walory smakowe. Większość plemion ludożerczych szczególnie ceniło mięso kobiet[3] i osób młodych, chociaż zdecydowanie różne było podejście co do najsmakowitszych kawałków. Mimo pewnych podobieństw[4], zazwyczaj każde plemię preferowało inny kawałek ciała. Nie zawsze jednak zjadanie ciał było aktem dominacji czy upokorzenia przeciwnika. Często rytuał ten stanowił wyraz szczerej miłości w stosunku do zmarłego członka rodziny bądź plemienia.

Kanibalizm pogrzebowy to szczególna odmiana ludożerstwa, bowiem „ofiara" pragnie, a wręcz domaga się, aby po śmierci jej ciało zostało spożyte. Jest to dowód przywiązania i szacunku oraz ważny element żałoby, którego zaniechanie było by tym, czym dla nas wyrzucenie ciała zmarłego rodziny na śmietnik. Ciekawy pogląd na ten temat wyraził kiedyś członek plemienia Wari, odkrytego w latach pięćdziesiątych XX wieku na terenie Brazylii. Stwierdził, że to tragiczne grzebać dziecko w zimnej ziemi. Za miejsce bardziej stosowne dla umarłych Wari uważali „ciepły brzuch". Rzecz jasna w wyniku interwencji władz kościelnych i świeckich plemię to zaniechało, przynajmniej oficjalnie, swoich praktyk, posłusznie stosując bardziej „cywilizowane" formy pochówku. Podobny pogląd podzielali też Aborygeni, chociaż w ich wypadku nie każdy zmarły mógł zostać spożyty, los ten czekał tylko najbardziej zasłużonych i szanowanych członkowi danej społeczności. Po zjedzeniu wnętrzności suszono kości oraz skórę, z których sporządzano specjalne zawiniątko. Było one chowane w ziemi, wewnątrz drzew bądź spalane. Jak widać, kanibalizm mógł być zarówno aktem zemsty, rytuałem religijnym, jak i istotnym elementem życia społecznego. W każdej z tych odmian częścią wspólną dla jego praktykowania była głęboko zakorzeniona świadomość o jego istotnej roli, toteż w żadnym wypadku nie był potępiany ani uważany za coś „niewłaściwego".

Ciało ludzkie było również wykorzystywane w charakterze leku. Praktyka ta szczególnie rozpowszechniona była w Chinach. Dobrym przykładem jest tutaj *ko ku*, czyli „kanibalizm na rzecz rodziny". Polegał on na poświęceniu kawałka własnego ciała w celu sporządzenia jakiegoś specyfiku bądź zwyczajnego dania mięsnego, aby chorzy najbliżsi mogli szybciej dojść do zdrowia. Chociaż ówcześni medycy uważali tę metodę za niezwykle skuteczną, dzisiejsi lekarze nie podzielają ich entuzjazmu.

Potrzeba

Zupełnie inaczej sprawa ma się z sytuacjami, kiedy ludzie potępiający kanibalizm stanęli w obliczu prawdziwe tragicznego wyboru – umrzeć albo zjeść drugiego człowieka. Jak napisał w *Innym świecie* Gustaw Herling-Grudziński; *„Prawdziwy głód zaczyna się wtedy, kiedy patrzysz na drugiego człowieka jak na potencjalny obiekt do zjedzenia"*. Na przestrzeni stuleci wielu nieszczęśników uważających ludożerstwo za grzeszną, barbarzyńską praktykę zmuszonych było skosztować ludzkiego mięsa, aby przetrwać. Niekiedy wiązało się to również z przykrą koniecznością pozbawienia życia wytypowanego do pożarcia towarzysza niedoli. Kilka z przypadków takiego właśnie „kanibalizmu z wyższej konieczności" na stałe utrwaliło się w zbiorowej świadomości, szczególnie europejczyków. Do najsłynniejszych przykładów „upublicznienia" takiej tragedii śmiało można zaliczyć los załogi *Meduzy*.

Francuska fregata *Meduza* z czterystoma osobami[5] na pokładzie w czerwcu 1816 roku wypłynęła z portu St. Louis w Senegalu. Błąd kapitana doprowadził do tragedii, statek wpłynął na rafę u północno-zachodniego brzegu Afryki. W szalupach było miejsce dla dwustu pięćdziesięciu ludzi, dla pozostałych stu pięćdziesięciu zbudowano prowizoryczną tratwę.

Kapitan i oficerowie, rzecz jasna zajmujący miejsce w łodziach ratunkowych, zdecydowali,

3 Ciekawe czy nasze panie są słodkie w smaku?

4 Najczęściej za najlepsze kawałki uważano pośladki, piersi oraz policzki.

5 Byli to zarówno marynarze, żołnierze, jak i osadnicy.

że ciągnięcie za sobą znacznie przeciążonej tratwy nie ma najmniejszego sensu i powoduje niepotrzebne opóźnienia. Dlatego odcięto liny cumownicze, zostawiając w ten sposób ponad sto osób na łasce żywiołu. Następne kilkanaście godzin sprowadziło śmierć na dwudziestkę rozbitków. Nocą pewien człowiek utracił zmysły i w ślepym szale próbował zniszczyć tratwę, co doprowadziło do regularnej bitwy pomiędzy ocalałymi, przynosząc okrutną śmierć kolejnej sześćdziesiątce. W ten właśnie sposób, po niespełna dobie, liczebność ocalałych spadła niemal o połowę. Następne dni przyniosły wiele bezowocnych prób zdobycia pożywienia. Jedynym zdolnym do spożycia płynem jakim dysponowali ocalali nieszczęśnicy było wino, zgromadzone w kilku beczkach. Nadzwyczaj szybko podjęto decyzję o konieczności zjedzenia ciał umarłych, początkowo na surowo, potem lekko upieczonych nad prowizorycznym ogniem skrzesanym z prochu strzelniczego i starych szmat oraz nielicznych kawałków drewna. Zabijano też wszystkich oskarżonych o podkradanie wina. Wobec powyższego, szóstego dnia żeglugi na „Meduzie" zostało ledwie dwadzieścia osiem osób, z czego trzynastu uznano za niezdolnych do przeżycia, co w konsekwencji doprowadziło do zabicia tych „najsłabszych ogniw". Po tygodniu szczęśliwców, którym udało się przeżyć, uratował przepływający statek. Mimo, że stosunkowo szybko powzięto decyzję o zjedzeniu ciał martwych towarzyszy, opinia publiczna nie była wzburzona. W tamtym okresie dość często dochodziło do podobnych przypadków „morskiego kanibalizmu".

Zagubieni na morzu, bądź oceanie, ludzie zwykle nie mają do wyboru wielu źródeł pożywienia, przez co łatwiej zrozumieć ich decyzję o spożywaniu ludzkiego mięsa. Ale co powiedzieć o nieszczęśnikach, którzy zmuszeni byli do kanibalizmu przebywając na suchym lądzie, i to nie wyspie czy rozległej pustyni?

Ciekawym przypadkiem jest wyprawa, do której doszło pod koniec roku 1846 w Stanach Zjednoczonych. Osiemdziesięciu siedmiu amerykańskich osadników pod wodzą Georga Donnera chciało jak najszybciej dostać się z terenów dzisiejszego stanu Wyoming do Kalifornii. Szansę na to, teoretycznie, stwarzał „skrót" prowadzący przez pasmo górskie Wasatch w Nevadzie. Ludzie ci ruszyli w góry w listopadzie, nieświadomi tego, że właśnie popełnili największy błąd swojego życia. Po przedarciu się przez pasmo górskie i Wielką Pustynię Słoną, grupa rozdzieliła się na dwa obozy. W pierwszym z nich, liczącym około sześćdziesięciu osób, wybudowano szybko drewniane chaty, w drugim natomiast zdecydowano się na budowę tylko prowizorycznych schronień. Było to spowodowane tym, że druga grupa kilkakrotnie próbowała przedrzeć się dalej. Niestety, jak łatwo można się domyślić, niemal wszyscy zginęli. Osadników z pierwszego obozu natomiast odcięła od świata ciężka zima. Dopiero w lutym następnego roku ekipie ratunkowej udało się dotrzeć do zaginionych. Zabrano wtedy ponad dwadzieścia osób, które uznano za zdolne do podróży. Na miejscu nie znaleziono jednak żadnych śladów kanibalizmu. Dopiero druga wyprawa, która przybyła pierwszego marca, trafiła na jednoznaczne ślady w postaci na wpół obgryzionych kości, zaś w resztkach drugiego obozu odnaleziono mężczyznę trzymającego w rękach ludzką stopę oraz wdowę po bracie Georga Donnera, która nakarmiła mięsem martwego męża swoje dzieci. Niestety, i tym razem nie udało się zabrać wszystkich uwięzionych przez śnieg ludzi. Nawet kolejna, trzecia już z kolei wyprawa pozostawiła kilka osób w pierwszym obozie. Ponadto podczas powrotu złapani przez burze śnieżną osadnicy i ich wybawcy musieli ratować się przed głodem zjedzeniem ciała zmarłej kobiety i dwójki jej dzieci. Tymczasem na ratunek wciąż czekało pięć osób, w tym George Donner. Gdy siedemnastego kwietnia przybyła ostatnia wyprawa ratunkowa, żył już tylko Niemiec, Lewis Kaseberg. Okazało się, że by przetrwać, zjadł on resztę osadników, chociaż oczywiście zapewniał, że nikogo nie zabił. Ratownicy zwrócili jednak uwagę na zamarznięte wokół jego obozowiska resztki mięsa koni i wołów. Mężczyzna twierdził później, że nie nadawały się one do jedzenia. Mimo oczywistych podejrzeń Kaseberg nigdy nie został oskarżony o morderstwa. Cała sprawa nieszczęsnej wyprawy Georga Donnera poruszyła amerykańskie społeczeństwo, tym razem wyzwalając falę protestów i braku zrozumienia dla sytuacji zagubionych osadników, która, jak twierdziło wielu, wcale nie była tak dramatyczna.

Kanibalistyczne praktyki na prawdziwie masową skalę, od tysiącleci związane są też z klęskami głodu oraz działaniami wojennymi. Bodajże najbardziej tragicznym, chociaż do niedawna przemilczanym, tego przykładem w XX wieku był Wielki Głód na Ukrainie w latach 1932-33. Chęć błyskawicznego uprzemysłowienia ZSRR przez Józefa Stalina w połączeniu z licznymi czystkami na wsiach i przymusową kolektywizacją doprowadziła do paradoksalnej sytuacji, kiedy to na ukraińskich czarnoziemach "zabrakło" zboża.

[W rzeczywistości w tamtym okresie zboże było eksportowane w rekordowych ilościach za granicę, tak więc Wielki Głód należy uznać za celowy, niebywale okrutny, plan eksterminacji skorych do buntów ukraińskich chłopów przez Stalina. - dop. red. nacz.] Wedle bardzo ostrożnych szacunków uważa się, że śmierć z głodu poniosło wówczas co najmniej 4 miliony ludzi, chociaż niektórzy badacze podają znacznie wyższe liczby, takie jak 10, czy 13 milionów. Skala kanibalizmu była wówczas naprawdę zatrważająca, niejednokrotnie członkowie rodzin zjadali się wzajemnie, pożerano starców, dzieci, kobiety, dochodziło też oczywiście do morderstw. Ciężko wyobrazić sobie, co czuła matka, która musiała poświecić jedno dziecko, żeby móc wykarmić pozostałe. O ile wielu badaczy fascynuje kulturowe podłoże kanibalizmu w mniej „cywilizowanych" częściach świata, to w obliczu tak masowej skali tego zjawiska ogarnia ich jedynie ponura zaduma. Wielu ludzi z pokolenia naszych dziadków i babć nadal uważa, że największa tragedia jaka może się przydarzyć człowiekowi, jest właśnie głód.

Zdarzają się jednak przypadki, gdy spożycie ludzkiego ciała nie wiąże się ani z uwarunkowaniami kulturowymi, ani z brakiem innego źródła pokarmu. Zdarzają się jednostki, które po prostu CHCĄ zjadać bliźnich, co zazwyczaj, niestety, związane jest z koniecznością odebrania im życia.

Pożądanie

Kanibale-mordercy to niezwykle wdzięczny temat dla książek, gier czy też filmów (z postacią Hannibala Lectera na czele). Również w rzeczywistym świecie podjęcie tego tematu przez mass-media zwykle skutkuje sukcesem komercyjnym. Gorzej jest z odpowiedzialnością karną. W większości krajów świata nie istnieją żadne przepisy przewidujące sankcje prawne za spożycie ludzkiego mięsa. Przyłapany na gorącym uczynku kanibal jest więc sądzony za morderstwo, nielegalną eutanazję[6] bądź bezczeszczenie zwłok. Rzecz jasna z największą krytyką, co zrozumiałe, spotyka się pierwszy ze sposobów pozyskiwania mięsa.

Jednym z najbardziej rozsławionych morderców-kanibali XX wieku jest niewątpliwie Andriej Czikatiło, urodzony w ZSRR[7] w czasie Wielkiego Głodu, dowiedział się od matki, że jego starszy brat został porwany i zjedzony. Niedługo potem ojciec Andrieja wyruszył na wojnę, gdzie miał nieszczęście dostać się do niemieckiej niewoli. Zgodnie z ówczesnymi dyrektywami Stalina żołnierze schwytani przez wroga uznawali byli za zdrajców i tchórzy. Po odzyskaniu wolności trafił na kilka lat do obozu pracy, a jego rodzinę przesiedlono w głąb Związku Radzieckiego.

Wszystko to musiało wywrzeć naprawdę fatalny wpływ na psychikę dorastającego chłopca. Mimo tego w latach sześćdziesiątych jego życie ustabilizowało się, rozpoczął pracę nauczyciela, ożenił się, a jego żona wkrótce urodziła mu córkę, a kilka lat później syna. W stosunku do własnych dzieci nie okazywał żadnych patologicznych skłonności, niestety inaczej traktował swoich uczniów. Za molestowanie podopiecznych został wydalony ze szkoły, ale nie powzięto wobec niego żadnych kroków prawnych. Swoje pierwsze morderstwo popełnił w 1978 roku, kiedy to zwabił dziesięcioletnią Lenę w ustronne miejsce. Chciał zgwałcić dziewczynkę, ale z racji swojej częściowej impotencji nie był w stanie tego zrobić. Wpadł wówczas w szał, podczas którego zadźgał dziecko, odczuwając przy tym pełną satysfakcję seksualną. Aż do listopada 1990 roku popełnił ponad 50[8] morderstw, głównie na młodych kobietach i dziewczynkach. Zjadał też różne części ciał swoich ofiar, najczęściej genitalia. Władze długo nie podawały do publicznej wiadomości tego, że popełniane morderstwa są w jakikolwiek sposób powiązane. Propaganda wykluczała możliwość, że w ZSRR mógł działać seryjny zabójca, termin ten był bowiem jednoznacznie przypisany do krajów „zgniłego kapitalizmu". Po schwytaniu Czikatiło próbował symulować chorobę psychiczną, ale sędziowie uznali go za poczytalnego. Skazano go na śmierć, wyrok wykonano 14 lutego 1994 strzałem w tył głowy.

W następnym przypadku, który pragnę omówić, kanibalizm pełni o wiele większą, wręcz kluczową, rolę. Ciężko też mówić o „ofierze" i „sprawcy", w tradycyjnym znaczeniu tych słów. Chodzi oczywiście o popełnioną w 2001 roku w Niemczech zbrodnię, która zelektryzowała niemal cały świat. Armin Meiwes[9] zabił, a następnie

6 Jeśli jego ofiara sama chciała być zjedzona.

7 Na terenie obecnej Ukrainy.

8 Przyznał się do popełniania 56, lecz odnaleziono „tylko" 53 ciała.

9 Ur. 1962 roku.

zjadł czterdziestotrzyletniego informatyka, Bernarda Brandesa. Niezwykłe w tej sprawie było to, że Brandes sam zgłosił się do Meiwesa w odpowiedzi na jego anons[10] zamieszczony w sieci. Mężczyźni przez pewien czas wymieniali e-maile, nim w końcu zdecydowali się na spotkanie. Zostało one dokładnie sfilmowane, a odnalezione nagrania posłużyły potem jako materiał dowodowy w procesie sądowym. Kanibal „znieczulił" swojego gościa lekami i alkoholem, a następnie odciął mu genitalia, które przyrządził. Obaj mężczyźni raczyli się tym „przysmakiem" podczas kolacji. Później Meiwes bezboleśnie zabił Brandesa, zakonserwował resztę ciała i regularnie je spożywał. Kiedy jego zapasy zaczęły topnieć, postanowił znaleźć kolejną ofiarę w sieci. W ten sposób zwrócił na siebie uwagę prokuratury. Szybko został zatrzymany, a liczne dowody nie pozostawiały cienia wątpliwości co do jego winy. Mimo „okoliczność łagodzących", za jakie obrona uznawała zgodę Brandesa na swój los, Meiwes został skazany na osiem i pół roku pozbawienia wolności za nieumyślne spowodowanie śmierci.

O wiele więcej szczęścia miał bohater ostatniej przytoczonej przeze mnie historii. Ten morderca-kanibal nie tylko umknął sprawiedliwości, ale we własnym kraju traktowany jest niemal jak gwiazdor. Jego przypadek to bezprecedensowy przykład kpiny z wymiaru sprawiedliwości oraz potęgi bogactwa, które potrafi „wybielić" najczarniejsze zbrodnie. Japończyk Issei Sagawa urodził się w niezwykle zamożnej rodzinie i już bardzo wcześnie przejawiał niepokojące skłonności. W latach siedemdziesiątych włamał się do pokoju zagranicznej studentki, co poskutkowało skierowaniem go na badania psychiatryczne. Lekarz uznał go za jednostkę „niebezpieczną", z czym nie zgodził się ojciec przyszłego kanibala. Zamiast leczenia, zapewnił synowi studia we Francji. W 1981 Issei poznał tam holenderkę, Renee Hartevelt, która uległa jego czarowi. Zwabił kobietę do swojego mieszkania, gdzie zabił ją, a następnie na różne sposoby spożywał jej mięso. Został zatrzymany podczas próby pozbycia się resztek ciała, zapakowanych w dwie duże walizki. Zamiast na salę rozpraw, trafił jednak powtórnie do szpitala psychiatrycznego, skąd wyciągnęły go wpływy jego ojca. Sagawa wrócił do kraju, gdzie spędził kilkanaście miesięcy pod obserwacją psychiatrów i odzyskał wolność. W 1983 roku wydał książkę, w której opisał swój czyn. Nie krył też dumy ze „spełnienia marzeń". Zbił fortunę, publikując swoje wspomnienia oraz przemyślenia dotyczące kanibalizmu. Swoim zachowaniem wprawił w konsternację zarówno wymiar sprawiedliwości, jak i biegłych lekarzy. Chociaż bez wątpienia najboleśniej „sukces" mordercy do tej pory odczuwa najbliższa rodzina jego ofiary.

Na koniec chcę napisać jeszcze co nieco o sposobach wykorzystania kanibalizmu jako materiału na grę książkową. W tym temacie należy ostrożnie dobierać scenerię. Ciężko mi wyobrazić sobie sytuację, gdy ktoś wykorzystuje jako tło klęski głodu, beztrosko każąc wybierać czytelnikowi, czy ma zjeść swoją córkę, czy zabić syna sąsiadów. Sam motyw opisania konieczności poświęcenia kogoś bliskiego „dla dobra ogółu" nie jest oczywiście czymś złym. Niemniej jednak temat ten nadaje się raczej na poważny, angażujący moralnie czytelnika projekt, niż groteskę. Również bardziej „pierwotny" kanibalizm może posłużyć podobnemu celowi. Czytelnik mógłby się na przykład wcielić w rolę etnografa i trafić do osady kanibali, gdzie przyjdzie mu podjąć decyzję co do swojego stosunku do tubylców. Eksterminacja, a może poznanie? Próba „nawrócenia" czy raczej przyłączenie się do uczty? Możliwości jest wiele: od prostych, czysto przygodowych, po prawdziwe wstrząsające czytelnikami projekty zmuszające do poważnego zastanowienia się nad konsekwencjami podjętych decyzji. W każdym razie myślę, że temat jest na tyle interesujący, iż warto pomyśleć nad wykorzystaniem tego potencjału w pracy twórczej.

Natomiast wszystkich zainteresowanych tematem ludożerstwa odsyłam do książki[11], z której korzystałem przy pisaniu niniejszego artykułu. To dość krótkie, ale treściwe wprowadzenie w ten rozległy, smakowity temat. Polecam!

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Ilustracje:

1 Kanibalizm w Brazylii w roku 1557 według opisu Hansa Stadena.

2 *Tratwa Meduzy*, Théodore Géricault, 1819.

3 Czikatiło podczas procesu.

10 Meiwes poszukiwał kogoś, kogo mógłby zabić i zjeść.

11 „*Historia kanibalizmu*" Nathan Constantine, Bellona, Warszawa, 2007

Na tropie Cthulhu

Gamebookowe powieści, podobnie jak i te klasyczne, potrzebują własnego świata. Kreując własną „rzeczywistość", możemy ograniczyć się do takich detali jak opis domu, pola, łąki, kilku najważniejszych postaci... Ale możemy popłynąć i dalej - spojrzeć w otchłań podwalin wszechświata, ujrzeć kres gatunku ludzkiego, oglądać oblicza bogów i opisać ich majestat oraz grozę. Możemy od nowa napisać mitologię, stworzyć mroczne kulty, a nawet przypadkowo dać podwaliny nowym religiom.

Świat, który stworzył Howard Phillips Lovecraft, jest fascynującym przykładem tak wykreowanej rzeczywistości literackiej. Cthulhu, Shub-Niggurath, Yog-Sothot, Starsze Istoty, Wielka Rasa, Shogothy są jego oryginalnymi tworami.

Lovecraft w liście do Harolda S. Farnessa tłumaczył, jaki cel kryje się w tworzeniu przez niego literackiej mitologii. Dzięki niej jego opowieści miały poruszać ludzi, odpowiadając zarówno ich emocjonalnym, jak i duchowym potrzebom we współczesnym zdominowanym przez naukę świecie, przejmując funkcję dawnych, infantylnych i niewiarygodnych już, naturalnych mitologii.

Zapytany przyznawał wprost, że wszystko to jest wykreowaną fikcją w głównej mierze przez niego, ale również przez jego kolegów po piórze.

Mimo to mitologia zaczęła żyć własnym życiem.

Neil Gaiman we wstępie do zbioru opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta o tytule *Sny o terrorze i śmierci* wspomina, że na jednym z konwentów fantastyki poświęconego m. in. bohaterowi tego artykułu pewien *szczupły, starszy dżentelmen z widowni wstał i spytał dyskutantów, czy zastanawiali się nad teorią, którą on sam wyznawał: że Wielcy Przedwieczni* [...] *wykorzystali po prostu biednego* [...] *Lovecrafta, by przemówić do świata i szerzyć wiarę w samych siebie poprzedzającą ich nieunikniony powrót*.

I nie jest to odosobniony przypadek.

Peter J. Carroll, okultysta, jeden z prekursorów magii chaosu, pisze całkiem serio, że według niego *Necronomicon* jest dziełem gnostycznym (ponieważ w Damaszku, gdzie miał się narodzić, działało sporo gnostyków), a więc zakładał jego realne istnienie na planie fizycznym (w przeciwieństwie do późniejszych wyznawców tego nurtu, którzy wierzyli jedynie w istnienie tej księgi na planie astralnym). W środowisku okultystycznym nie był on odosobniony.

Co ciekawe nawet jeden z korespondentów Lovecrafta, William Lumley, wierzył w prawdziwość tej osobliwej literackiej mitologii TAKŻE WTEDY gdy sam jej autor wraz ze współautorami zapewniali go, że sami wszystko zmyślili. Lumley stwierdził wówczas: *Możemy sądzić, że piszemy fikcję literacką, a nawet nie wierzyć w to, co piszemy, lecz w gruncie rzeczy mówimy prawdę – wbrew samym sobie, służyć nieświadomie za posłańców Tsathogguy, Croma, Cthulhu i innych sympatycznych dostojników z zewnątrz.*

Mitologia literacka Lovecrafta zyskała rzesze autentycznie w nią wierzących, jak i wyznawców, mimo absurdalnych okoliczności narodzin, do dziś można spotkać ludzi myślących podobnie jak W. Lumley.

Jako młody pisarz możesz podobnie jak Jarek *ObywatelJ* Klofta w *Sąsiadach Lonesbury*, Artur Marciniak w *Zagadce Rezerwatu*, Beniamin Muszyński w *Zaginionym* czy ja w książkach z serii *Tajemne Oblicze Świata* odnosić się do mitologii Lovecrafta. Możesz też, przyglądając się procesowi tworzenia tej mitologii przez Samotnika z Providence, stworzyć własną podobnie rozbudowaną i szczegółową.

Mitologia H. P. Lovecrafta choć oryginalna, jest wciąż ciekawym konglomeratem znanych mitów i ich twórczym przetworzeniem, co ułatwiło jej zaszczepienie w naszej kulturze. Niektórzy Bogowie, jak Hypnos, Dagon czy Nodens, przeniesieni zostali wprost z wcześniejszych wierzeń (co nie oznacza, że nie zostali zmodyfikowani). Znalezienie genezy innych, jak chociażby Yog-Sothot, Nyarlthotep czy Cthulhu wymaga bardziej wnikliwych badań.

Najbardziej intrygującym i najpopularniejszym bóstwem z całego panteonu jest z pewnością bluźnierczy Cthulhu, po raz pierwszy opisany w opowiadaniu *Zew Cthulhu* powstałym w roku 1926. Jego sylwetka jest w pewien sposób antropoidalna, posiada głowę ośmiornicy z twarzą pełną macek, gąbczasty tułów pokryty łuskami, ogromne szpony na przednich i tylnych łapach oraz długie, wąskie skrzydła z tyłu. Przybył z gwiazd w czasie, gdy ludzi jeszcze nie było na Ziemi i wraz ze swoim potomstwem opanował pewien ląd pośród bezmiaru Pacyfiku, zakładając na nim miasto R'lyeh. Prowadził wówczas wojnę z (również przybyłymi z kosmosu) Starszymi Istotami. Z bliżej nieznanego powodu jego ziemia uległ nagłemu zatopieniu,

pogrążając w odmętach samego Cthulhu. Choć wydaje się martwy, tak naprawdę wciąż żyje i śni. Kiedy gwiazdy znajdą się w odpowiednim położeniu, Cthulhu znów wyjdzie z głębin, aby zapanować nad naszym światem. Już raz to zrobił w pierwszej połowie XX wieku, gdy R'leyh na krótki okres czasu wynurzył się, ale został chwilowo pokonany przez norweskiego kapitana Gustava Johansena. Kiedy znów się pojawi, nastąpi kres obecnej cywilizacji i kres ludzkości, choć jego wyznawcy twierdzą, że „*czas ten* [ich ponownego panowania - dop. M. K.] *łatwo będzie rozpoznać, ponieważ ludzie staną się podobni do Wielkich Starych Bogów; wolni i swobodni, poza zasięgiem dobra i zła, odrzucą wszelkie prawa i zasady moralne, będą krzyczeć zabijać i pławić się w radości. Wyzwoleni Starzy Bogowie nauczą ludzi jak krzyczeć, jak zabijać, jak radować się i bawić, a cała ziemia rozgorzeje ofiarą całopalną ekstazy i wolności.*"

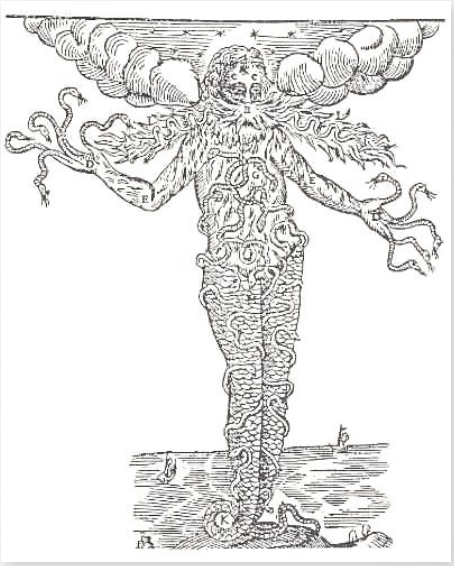
Cthulhu posiada wyznawców na całym świecie. Jego kult ma powstawać efemerycznie w różnych zakątkach globu, być starym jak ludzkość, a jego szczegóły przekazywane są w tajemnicy. Często wpływa na ludzi, przemawiając do nich w czasie ich snu. Wszyscy świadkowie rytuałów ku czci Cthulhu wspólnie przyznają, że są one okrutne i przerażające.

Z pewnością jednym z istotnych inspiracji dla Lovecrafta była istota zwana Krakenem, będąca wielkim ośmiornicopodobnym tworem topiącym statki na morzu, o którym z przerażaniem od wieków szeptali marynarze. Przez długi czas istnienie Krakena stawiano na równi z istnieniem jednorożców i smoków, wyśmiewano ludzi wierzących w niego, a samą jego postać zaliczano do ciekawostek kryptozoologicznych; dopóki nie odkryto i nie opisano gatunku kałamarnicy olbrzymiej, a następnie jeszcze większej kałamarnicy kolosalnej. Jako dziecko Howard uwielbił recytować wiersz o tym niezwykłym stworzeniu. Natomiast sam Kraken nigdy nie był czymś więcej ponad mitycznym stworzeniem. Choć budził przerażenie daleko było mu do postaci boskiej czy demona. Postać Cthulhu to coś znacznie bardziej niepokojącego.

Niektórzy poszukując genezy najsłynniejszego z Wielkich Przedwiecznych, wskazują na hawajskiego boga Kanaloa. To jedna z nielicznych postaci sakralnych przedstawianych w postaci ośmiornicy. Ponadto włada on magią, wznosi kontynenty i układ gwiazdy na niebie. Jego odpowiednik z panteonu mieszkańców Markizów, Tanaoa, był ponadto bogiem *pierwotnych ciemności*, który został zepchnięty do głębin oceanów, gdzie panuje *ciemność i cisza*. Co nie jest niczym niezwykłym w kulcie Markizańczyków, składano mu krwawe ofiary z ludzi.

Postać powyższego boga, jeśli chodzi o atrybuty, oczywiście pokrywa się z Cthulhu w pewnych sferach, ale nie we wszystkich. Cthulhu to coś więcej niż ośmiornica, nie zamierza wiecznie żyć w głębinach i zagraża ludzkości, czego nie można powiedzieć o Kanaloa. Co najistotniejsze w tej kwestii, nie znalazłem także żadnej informacji, która potwierdzałaby, że Lovecraft znał dobrze mitologię Pacyfiku. W przeciwieństwie do mitologii greckiej, rzymskiej, semickiej czy mezoamerykańskiej.

W większości znanych mi mitologii naturalnych pojawia się pewien szczególnie podobny element. Postać demona, boga (lub bogini) przyjmującą postać węża lub smoka, żyjącego w podziemiach lub w głębinach oceanu, który najczęściej uosabia chaos, zło i zagraża ludzkości. Występuje m.in.



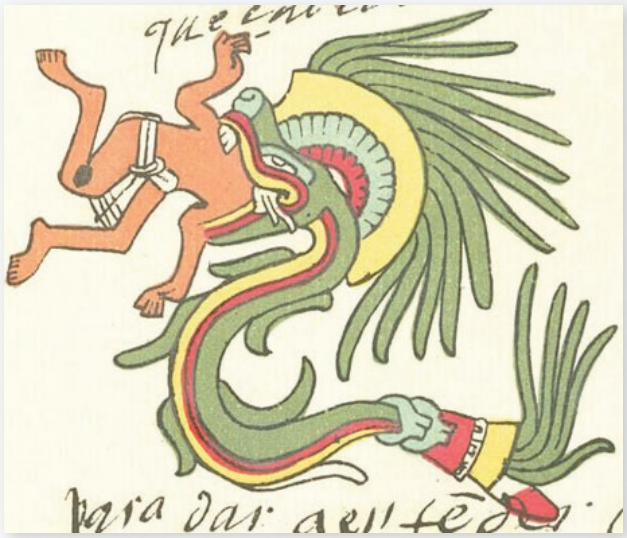
w mitologii greckiej (jako Tyfon),

sumeryjskiej (jako Tiamat),

anatolijskiej (jako Ilujanka),

egipskiej (jako Apop),

skandynawskiej (jako Jormungand),



czasem jest pozytywnym bogiem jako pierzasty wąż (Quezalcoatl), który jednakże domaga się ofiar z ludzi

czy (co najciekawsze i zapewne powiązane z mitologią Cthulhu) jako Lewiatan – smok z Apokalipsy św. Jana.

W większości tych mitologii wąż-smok uosabiający chaos musiał zostać pokonany, by świat mógł zacząć spokojnie istnieć.

Czy pamiętacie może w jaki sposób został unieszkodliwiony na chwilę Cthulhu przez Johansena? Został przebity kadłubem statku w wyniku czego jego forma uległa chwilowemu rozproszeniu, a dopiero gdy statek był w odpowiedniej odległości, ponownie przybrał pierwotny kształt.

Czy takie chwilowe pokonanie Wielkiego Przedwiecznego nie wydało Wam się dziwnie zbyt proste? Dlaczego potężny Cthulhu miałby zostać przezwyciężony w tak trywialny sposób?

Otóż jeśli porównamy Cthulhu do egipskiego wodnego, wężowatego demona chaosu Apopa, sprawa staje się jasna. Apop był cyklicznie pokonywany przez Seta (lub Horusa), przebijany statkiem dysku słonecznego lub włócznią kogoś z jego załogi. Johansen nieświadomie odtworzył właśnie ten rytuał i podobnie jak Horus unieszkodliwił akwatycznego boga chaosu.

Według skandynawskiej *Eddy Poetyckiej*, gdy nastąpi zmierzch bogów, Ragnarok, będący jednocześnie końcem tego świata, wąż Jormungand wyłoni się z oceanu i zacznie wypluwać z siebie jad, która pokryje ziemię i niebo. Nawet potężny bóg Thor, który w końcu zabije demona, umrze w wyniku działania jego trucizny. Nietrudno dostrzec tu podobieństwo do zagrażającego powstania Cthulhu.

Z kolei w *Apokalipsie św. Jana* znajdziemy takie oto fragmenty:

I inny znak ukazał się na niebie: Oto wielki Smok barwy ognia [...] *I nastąpiła walka w niebie: Michał i jego aniołowie mieli walczyć ze Smokiem. I wystąpił do walki Smok i jego aniołowie, ale nie przemógł. I został strącony wielki Smok, Wąż Starodawny, który zwie się diabeł i szatan, zwodzący całą zamieszkałą ziemię, został strącony na ziemię, a z nim strąceni zostali jego aniołowie.* [...] *Biada ziemi i morzu – bo zstąpił do was diabeł, pałając wielkim gniewem, świadom, że mało ma czasu.*

I ujrzałem Bestię wychodzącą z morza [...] *A smok dał jej swą moc, swój tron i wielką władzę. I ujrzałem jedną z jej głów jakby śmiertelnie zranioną, a rana jej śmiertelna została uleczona. A cała ziemia w podziwie powiodła wzrokiem za Bestią; i pokłon oddali Smokowi.* [...] *A dano jej usta mówiące wielkie rzeczy i bluźnierstwa.*

Nietrudno dostrzec podobieństwo Cthulhu do Smoka i Bestii, zstępującego z gwiazd na ziemię wraz ze swoimi dziećmi, toczącego wojnę ze Starszymi Istotami, wyłaniającego się z morza, zagrażającego ludziom, zwodzącego ich, który mówi wielkie rzeczy i bluźni. Ponadto Cthulhu wydaje się martwy, ale wcale taki nie jest (jaki mówi słynny dwuwiersz: *Nie jest umarły ten, który spoczywa wiekami...*), podobnie jak jedna z głów Bestii, która wydawała się śmiertelnie zraniona, a okazuje się cudownie uleczona.

W tym momencie dochodzimy do kolejnego elementu zagadki tłumaczącej, skąd pochodzi "przepis na Cthulhu". Sam Lovecraft, opisujący jego kult wśród Eskimosów, nawiązuje do boga świata podziemnego, którym jest Tornarsuk (błędnie przez niego nazwany Tornasukiem). Jestem przekonany o tym, że Lovecraft czerpał informację o nim tylko z XIX-sto wiecznego *Indeksu Piekielnego* autorstwa Jacquesa Auguste'a Simona Collin de Plancy (czyt. Żaka Ogusta Simona Koląna de Plansi) ponieważ powtarza słowo w słowo to co autor tej osobliwej encyklopedii o inuickim bóstwie.

Tornarsuk jest mniej istotny, niż to za kogo Jacques Auguste go uważał, a mianowicie za Diabła – tak też nazwał go wprost Lovecraft.

Na samym początku opowiadania *Zew Cthulhu* Lovecraft sam daje podpowiedź, skąd czerpał swoje inspiracje, wskazując na książkę *Kult Wiedźm w Europie Zachodniej* autorstwa Miss Murray. Autorka, jako etnolog, po wnikliwym przestudiowaniu źródeł z procesów czarownic, wysunęła teorię, że istniał w Europie tajemny kult wiedźm, w którym czczono przedaryjskich i przedchrześcijańskich bogów oraz boginie płodności, nazywanych przez nową religię diabłami, a co istotniejsze, którym składano także ludzkie ofiary.

Co ma wspólnego prymitywny sabat czarownic z kultem przybyłego z gwiazd Cthulhu?

Po pierwsze, czczą go najczęściej niearyjczycy lub mieszańcy ras, co dla Lovecrafta, obstającego przy tragicznie prymitywnej odmianie rasizmu, było już samo w sobie objawem degeneracji i pokrywało się poniekąd z teorią Murray.

Po drugie, Lovecraft bardzo pieczołowicie opisał rytuał ku czci Cthulhu. Przyjrzyjmy się uważniej niektórym jego fragmentom:

Tylko poezja albo obłęd mogły usprawiedliwić wrzaski, jakie docierały do Legrasse'a,

kiedy brnęli poprzez czarne grzęzawisko w kierunku czerwonego blasku i przytłumionego bicia w bębny. Istnieją odgłosy właściwe ludziom i właściwe zwierzętom; straszne jednak są one wtedy, gdy słyszymy głosy ludzkie, a zdają się je wydawać dzikie bestie. Zwierzęca furia i wyuzdana orgia wzbijały się do demonicznych wyżyn, przecinane wyciem i skrzeczącym wrzaskiem najwyższej ekstazy, która rozdzierała i wibrowała w tym spowitym nocą lesie niczym złowroga burza dobywająca się z piekielnych głębi. [...] *W naturalnej przesiece, jaką było bagnisko, widniała porosła trawą wyspa wielkości około akra, bez drzew i w miarę sucha. Na niej właśnie podskakiwała i wiła się horda ludzkich potworów* [...] *Naga gromada hybrydów ryczała, wyła i spazmatycznie wyginała się wokół ogromnego ognia w kształcie pierścienia; gdy rozchylała się zasłona dymu, ukazywał się stojący w samym środku ogniska wielki granitowy monolit, wysoki na jakieś osiem stóp; na jego wierzchołku spoczywała absurdalnie mała i dziwacznie wyrzeźbiona statuetka. Z szerokiego kręgu dziesięciu platform rozstawionych w regularnych odstępach wokół spowitego ogniem monolitu zwisały głową w dół ciała owych mieszkańców osady, którzy zniknęli. Pośrodku tego właśnie kręgu stojący kołem wierni skakali i ryczeli, przesuwając się w prawo* [a więc, co ważne, w stronę przeciwną niż ruch wskazówek zegara – dop. M. K.] *w bezustannych bachanaliach pomiędzy kręgiem ciał i płonącym ogniskiem.*

Porównajmy to z następującymi fragmentami z *Kultu Wiedźm w Europie Zachodniej* Miss Muray:

- [...] *wraz ze swymi dwiema córkami i pewnymi innymi osobami, diabelskimi poplecznikami i całym owym gronem, tańczyły razem, wokoło wielkiego głazu, pod przewodnictwem Szatana, ich mistrza, przez dłuższy okres czasu.*

- *Jonet Lucas została oskarżona o "tańczenie w kręgu tanecznym" podczas tego samego wydarzenia. Beatrice Robbie została "opisana jako notoryczna wiedźma, udająca się, pod przewodnictwem Diabła, jej mistrza, z pewnymi innymi osobami, owymi diabelskimi poplecznikami, do Craigleauche, aby tańczyć tam razem wokoło wielkiego głazu przez dłuższy okres czasu i tam Diabeł, jej mistrz grał przed nią.*

- *Taniec ów jest dziwny i straszny, a także diaboliczny, polega on na obracaniu się plecami do siebie, braniu innej osoby do ręki i skakaniu wraz z innymi ponad ziemię, następnie potrząsaniu głowami do przodu i tyłu niczym Antychrysty, oraz kręceniu się jakby owi tancerze byli szaleńcami.*

- *Jako że tancerze byli zwróceni twarzami do zewnętrznej strony kręgu, to znaczy to iż obracali się "przeciwnie do ruchu wskazówek zegara", t. j. przeciwnie do ruchu słońca.*

Również w opowiadaniu *Pradawna Magia* Algernona Blackwooda, pisarza uwielbianego przez Lovecrafta, a nawet cytowanego na samym początku *Zew Cthulhu*, znajdziemy opis bliźniaczo podobnego sabatu czarownic. Tylko że w opowiadaniu Blackwooda uczestnicy rytuały tańczą dookoła potwornej, monstrualnej postaci siedzącej na tronie, którą jest MATKA jednej z czarownic.

W tym miejscu dochodzimy do kwestii statuetek Cthulhu. Posiadać je mieli wyznawcy kultu wiedźm, Eskimosi, tajemniczo miały być powszechne na ziemi. Czy historia zna jakieś dziwne statuetki, które ludzie w czasach prehistorycznych przetrzymywali, oddawali im cześć i które związane były z kultem płodności?

Przyjrzymy się wizerunkowi Cthulhu narysowanego przez samego Howarda Phillipsa Lovecrafta.

Proszę zwrócić uwagę na jego tłustą postać.

A teraz proszę spojrzeć na następujące eksponaty:

Takie wizerunki Magna Mater, czyli *Wielkiej Matki*, bogini, której największą cześć oddawano prawdopodobnie w czasach prehistorycznych, znajdziemy zarówno wśród wykopalisk europejskich, jak i u Eskimosów (ichniejsze położne w trakcie odbierania porodu trzymają je w dłoniach). Zwróciłem już uwagę na to, że Algernon Blackwood opisując sabat wcześniej niż Lovecraft, umieścił właśnie taką boginię w miejscu, w którym później Lovecraft ulokował statuetkę Cthulhu.

Lovecraft oczywiście znał kult Magna Mater. Wyraźnie do niego nawiązuje w opowiadaniu *Szczury w Murach*, gdzie wspomina także opisywaną w *Złotej Gałęzi* autorstwa J.G. Frazera frygijską boginię Kybele. Nie bez powodu na początku opowiadania *Zew Cthulhu* również wspomina dzieło Frazera. W kontekście Magna Mater i jej korelacji z Cthulhu bogini Kybele jest szczególnie ciekawa. Jej wierni tańczyli w orgiastycznym tańcu przed jej ołtarzem ściekającym krwią ofiar. Mężczyźni, którzy chcieli być jej kapłanami, odcinali sobie penisy, rzucając je na ołtarz. Często już po rytualnym szale popadali w depresję, a ich tragiczny stan ducha (o czym pisał Frazer i o czym wspomniał Lovecraft) opisał w smutnym poemacie rzymski pisarz... Katulus. Prawda, że niezwykły zbieg okoliczności, jeśli chodzi o imiona?

Mikołaj Kołyszko

Idealna mechanika dla gier książkowych,

czyli od Fighting Fantasy do Tkaczy Burz

Klasyczna mechanika *Fighting Fantasy* zastosowana w kultowej grze *Dreszcz* ma swoje ograniczania. Chyba największą jej wadą jest to, że słabo odzwierciedla realia walki. Różnica w umiejętnościach walczących nie ma wpływu na ilość zadanych obrażeń, rzut dwiema kośćmi sprawia, że czynnik losowy ma zbyt duży wpływ na wynik walki. Stwory zaś, nawet te najgroźniejsze, mają *Wytrzymałość* niższą od naszego bohatera. Zastanówmy się więc, jak wychodząc od zasad FF, stworzyć idealną mechanikę dla gry książkowej – z jednej strony charakteryzującą się prostotą, z drugiej zaś choć trochę odzwierciedlającą rzeczywistość.

Zacznijmy od tworzenia karty postaci.

Po pierwsze, w FF występują dwa parametry bohatera, które można testować: *Zręczność* (*Skill*) opisujący jego sprawność fizyczną i umiejętność walki, oraz *Szczęście* (*Luck*).

To co razi na pierwszy rzut oka, to brak cechy opisującej psychiczne predyspozycje bohatera. Tworząc klasyczny system RPG, takich parametrów moglibyśmy stworzyć kilka: *Inteligencja, Spostrzegawczość, Mądrość* (czyli ilość posiadanej wiedzy) czy *Zdolności Magiczne*. Zdając sobie jednak sprawę, że z definicji mechanika gry książkowej powinna być uproszczona, przyjmijmy jeden parametr opisujący wszystkie powyższe cechy: *Mądrość*. Wprowadzenie tej cechy pozwoli nam na przeprowadzanie starć za pomocą magii, ułatwi także naszemu bohaterowi poznawanie i rzucanie czarów, targowanie się czy narzucenie swojego zdania w dyskusji.

Dwa parametry opisujące zarówno zdolności fizyczne, jak i psychiczne bohatera, dają graczowi ciekawsze możliwości jego kreacji. Jeśli przyjmiemy, że przy tworzeniu bohatera mamy pewną liczbę punktów do rozdzielenia pomiędzy te dwie cechy (np. pulę 6 punktów) oraz pewien poziom minimalny dla każdego z parametrów (4 punkty) - to możemy wykreować przykładowych bohaterów:

Nasz „uniwersalny" bohater będzie więc wyglądał następująco:
Zręczność: 4 + 3 = 7
Mądrość: 4 + 3 = 7

Z kolei groźny wojownik o, powiedzmy, prostej wizji świata:
Zręczność: 4 + 6 = 10
Mądrość: 4 + 0 = 4

A mądry mag lub uczony bard:
Zręczność: 4 + 0 = 4
Mądrość: 4 + 6 = 10

Cóż zatem zrobić, aby nasz Mag nie poległ w pierwszym starciu, a Wojownik nie zginął od pierwszego czaru? Przed każdą walką gracz powinien dostać możliwość wybrania strategii walki z potworem lub ucieczki. Znacznie zwiększy to ilość paragrafów, ale sprawi, że gra będzie o wiele ciekawsza.

Można by także posłużyć się pewnym trikiem: wprowadźmy w grze możliwość zarabiania pieniędzy – im większa *Mądrość*, tym łatwiej wynegocjować, wygrać w karty czy po prostu wykraść złoto. Za złoto zaś nawet wątłego zdrowia Mag będzie mógł kupić sobie trening w szkole walki, ochraniającą przed ciosami zbroję, magiczne przedmioty zwiększające zdolności w walce czy po prostu lepszą broń. Będąc sprawiedliwymi, musimy więc dać Wojownikowi możliwość zwiększania *Mądrości* poprzez zdobycie magicznych ksiąg lub artefaktów strzeżonych przez stwory, które należy pokonać w walce fizycznej.

Zastanówmy się teraz nad przebiegiem walki.

W prawdziwej walce waga zadanych obrażeń zależy od różnicy w umiejętności walki i predyspozycji fizycznej oponentów. Czyli trzymetrowy troll-wojownik wyposażony w ciężki kamienny młot powinien jednym ciosem roztrzaskać czaszkę młodego nieuzbrojonego goblina-golibrody. Im bardziej zbliżone są cechy oponentów, tym dłużej powinna trwać walka.

Aby uzyskać ten efekt przyjmijmy, że ilość obrażeń w walce jest równa różnicy siły ataku oponentów. Przypomnijmy, że w FF Siła Ataku walczącego = *Zręczność* + K12. Jednak aby ograniczyć czynnik losowy, a bardziej premiować umiejętności, zamieńmy K12 na K6.

Ważna też jest broń i zbroja. Wprowadźmy zatem dwa współczynniki wpływające na ilość obrażeń: *Współczynnik Broni* i *Współczynnik Zbroi.*

Tak więc w naszym scenariuszu spotkają się:

Trzymetrowy Troll Mroczny Wojownik:
Zręczność: 12 / Mądrość: 4 / Wytrzymałość: 28,
Młot (Wsp. Broni: 6)
Elfi Bard:
Zręczność: 6 / Mądrość: 11 / Wytrzymałość: 10,
Drewniana tarcza (Wsp. Zbroi: 1), Miecz (Wsp. Broni: 2)

Przebieg walki wyglądałby tak:
Rzut dla Trolla pokazał 5 oczek, rzut dla Barda: 2 oczka.
Siła Ataku Trolla = 12 + 5 = 17
Siła Ataku Barda = 6 + 2 = 8
Ilośc obrażeń = 17 – 8 = 9

Ponieważ to Troll zadaje cios, należy do ilości obrażeń dodać wsp. *Broni Trolla* i odjąć wsp. *Zbroi Barda*. Tak więc ostateczna ilość obrażeń to: 9 + 6 – 1 =13

Bard traci więc 13 punktów wytrzymałości, czyli tarcza pęka w drzazgi i nasz biedny bohater zostaje zmiażdżony od jednego straszliwego uderzenia młota.

Zapewne przebieg tej walki jest znacznie bardziej wiarygodny, niż w mechanice FF, ale czy ktoś chciałby grać bohaterem, którym w pierwszej walce ginie się jak mucha?

Przed przystąpieniem do walki powinniśmy zasygnalizować graczowi zagrożenia, następnie dać możliwość wycofania się, skorzystania z czaru lub artefaktu, bądź przy użyciu *Mądrości* wymyślenia jakiegoś sposobu na pokonanie wroga. Jeśli gracz będący Magiem zda sobie sprawę, że wróg jest zbyt silny, powinien wycofać się i poszukać jakiegoś czaru lub artefaktu, który pomoże mu wroga pokonać. Być może w innej części gry znajdzie np. *Czar Osłabienia*, do rzucenia którego wymagana jest co prawda *Mądrość* minimum 8, ale który sprawia, że zarówno *Zręczność,* jak i *Wytrzymałość* wroga w czasie walki spada o połowę, zaś wróg gubi w pomieszaniu oręż. A może *Czar Ognia*, po rzuceniu którego *Wytrzymałość* wroga spada do 2.

Powyższy system walki daje nam też ogromne możliwości kreacji przeciwników, na przykład:

Przeciwnik mało zręczny, ale wytrzymały i straszliwie silny
Olbrzymi Czerw
Zręczność: 6 / Mądrość: 2 / Wytrzymałość: 30
Broń: Straszliwy splot (Wsp. Broni: 12)

Wróg szybki jak błyskawica, wyposażony w lekką szpadę, ale podatny na ciosy
Owadzi Szermierz z Innego Świata
Zręczność: 10 / Mądrość: 5 / Wytrzymałość: 5 / Broń: Szpada (Wsp. Broni: 1)

Wróg mało zręczny, ale odporny na ciosy i groźny
Toksyczny Mięczak
Zręczność: 5 / Mądrość: 12 / Wytrzymałość: 8 / Pancerz Chitynowy (Wsp. Zbroi: 10), Broń: Plucie kwasem (Wsp. Broni: 12)

Wróg szybki i silny lecz podatny na pierwszy cios
Szklana Machina Szalonego Czarodzieja
Zręczność: 10 / Mądrość: 0 / Wytrzymałość: 1 / Broń: szpikulce i wiertła: (Wsp. Broni: 10)

Dobrą praktyką jest także umieszczanie słabszych wrogów na początku fabuły oraz groźniejszych w późniejszych etapach gry, dzięki czemu damy graczowi czas na odpowiednie wyposażenie swojego bohatera przed spotkaniem z groźnymi wrogami. Dosyć łatwo zrobić to w paragrafowej grze w konwencji fabularnej, jak jednak osiągnąć ten efekt w grze labiryntowej, gdzie bohater wałęsa się po całej mapie bez żadnych ograniczeń? O tym, moi drodzy, w następnym odcinku.

Paweł Dziemski

Industrializacja gier paragrafowych,

czyli dobrodziejstwa mechaniki.

źródło: sxc.hu

Wszyscy wiemy jaki jest zamysł gier paragrafowych, gier książkowych czy opowiadań interaktywnych. Chcemy przeżyć pewną historię, ale chcemy mieć wpływ na jej rozwój, chcemy mieć możliwość wyboru, chcemy tę historię przeżywać sami, a nie być tylko jej świadkami, stojąc gdzieś z boku. Ile razy czytając książkę, dziwiliśmy się poczynaniom bohaterów? Ich decyzje i działania niejednokrotnie były nielogiczne. My przecież na ich miejscu postąpilibyśmy zupełnie inaczej. Cóż, właśnie dzięki tej gałęzi literatury/rozrywki mamy taką możliwość. Uczestniczymy w wydarzeniach, wręcz jesteśmy w ich centrum. Mamy wpływ na to co nas otacza, co się wokół nas dzieje, od nas zależą poczynania bohaterów. Dokonujemy wyborów i ponosimy ich konsekwencje. Ingerujemy w przeżywaną historię.

I o to nam właśnie chodziło. Ale czy aby na pewno?

Wyobraźmy sobie taką sytuację: Nasz bohater wraca właśnie z przyjęcia do domu. Nagle, nie wiadomo skąd, z piskiem opon nadjeżdża samochód. Wprost na niego. Kierowca zasnął, był pijany, stracił panowanie nad autem – nieistotne. Istotne jest, że naszego bohatera od śmierci dzielą ułamki sekund. Jaki mamy wybór? Niewielki. Ale za to oczywisty. Nie będziemy przecież stać jak wryci i czekać tylko odskoczymy na bok. Teoretycznie.

No właśnie. Łatwo jest wybrać odpowiednią reakcję siedząc w kapciach, w wygodnym fotelu, z herbatą w ręku. A co ze stresem, paraliżującym strachem, predyspozycjami bohatera? Tego nasz wybór nie przewiduje. To, że chcemy uskoczyć nie znaczy, że nam się to uda. To nieco zaburza ideę kontrolowania losów bohatera, ogranicza nasz wybór i pozbawia możliwości decydowania o sobie. I dobrze! Nie jesteśmy przecież w stanie przewidzieć jak zareagowalibyśmy w prawdziwym życiu na taką sytuację. Czy zdążylibyśmy uskoczyć, a może strach wmurowałby nas w ziemię...?

Dobrze, przejdźmy zatem dalej. Wiemy już, że nie na wszystko mamy wpływ. Co zatem dzieje się z naszym bohaterem? Jest na łasce autora – albo pozwoli nam dokonać tego wyboru (co jest nielogiczne), albo sam zdecyduje o jego losie – co z kolei mija się z ideą interaktywności, nie wspominając już o tym, że jest to po prostu nie do końca uczciwe. Chcemy przecież mieć poczucie, że konsekwencja jest wynikiem naszych działań, a nie kaprysu autora. Bo niby czemu miałby podejmować za nas tę decyzję, skoro w założeniu dał nam swobodę działania?

W przytoczonym przykładzie należy wziąć pod uwagę wiele czynników. Kondycja bohatera, jego opanowanie, szybkość reakcji i pewnie jeszcze wiele innych, w tym czynnik losowy. Te czynniki, występując w pewnych połączeniach, zazębiają się, w wyniku czego następuje taka czy inna reakcja.

O ile tworząc opowiadanie, jesteśmy w stanie opisać kilka reakcji wynikających z danej sytuacji, o tyle nie jesteśmy w stanie w sensowny i logiczny sposób doprowadzić do nich samymi opisami. Reakcje te bowiem pozbawione będą wyżej wymienionych czynników i staną się przewidywalnymi, świadomymi decyzjami, co pozbawi je dynamiki i nieprzewidywalności. Mało tego, nie będziemy wiedzieli dlaczego nastąpiła taka, a nie inna, reakcja. Czy taki był zamysł bądź kaprys autora, zadziałał (w domyśle, bo przecież nikt poza autorem nie ma na to wpływu) czynnik losowy czy może jeszcze coś innego?

Przejdźmy więc do sedna sprawy – mechaniki.

Cóż, musimy liczyć się z tym, że wprowadzając do naszego projektu mechanikę już na starcie dostajemy modyfikator -5 do elitarności, gdyż nasze dzieło traci status literatury interaktywnej na rzecz najzwyklejszej gry. Wyobraź sobie reakcję ludzi w towarzystwie, gdy na pytanie "czym się zajmujesz?" odpowiadasz "literaturą interaktywną" - rozmówcy kiwają z uznaniem głowami, wykazują zainteresowanie i generalnie są pod wrażeniem. A teraz na to samo pytanie odpowiedz: "grami", a jedyne na co możesz liczyć, to politowanie.

Jeśli jednak nie interesuje Cię zdanie innych, a taka degradacja towarzyska jest Ci raczej obojętna, możemy przejść do rozpatrywania naszego przykładu, tym razem z uwzględnieniem mechaniki.

Stwórzmy zatem pierwszą lepszą cechę, jaka przychodzi nam do głowy – na potrzeby artykułu niech będzie to "Opanowanie" mówiące nam jak bohater radzi sobie ze stresem, czy jest w stanie zachować zimną krew w krytycznej sytuacji. Na jej podstawie łatwo jest odnieść się do dalszych wydarzeń. Jeśli "Opanowanie" jest za niskie, strach wmurowuje go w ziemię, uniemożliwiając reakcję. Jeśli zatem bohater ginie pod kołami samochodu, to nie dlatego, że tak chciał autor, tylko dlatego, że nie wytrzymał presji zdarzenia. Jeśli zaś "Opanowanie" jest odpowiednio wysokie, otwiera to nam nowe możliwości – bohater radzi sobie z tą sytuacją i z zimną krwią podejmuje kolejne decyzje. Analogicznie, wprowadzając cechę "Refleks", nie skazujemy bohatera na z góry ustalone powodzenie bądź porażkę, gdyż znów nie jest to kwestia wyboru, lecz pewnej zależności. Albo będzie na tyle szybki i odskoczy, albo zakończy swój żywot.

Oczywiście, jak w każdej dziedzinie, zalecany jest umiar. Nie chodzi o to, żeby na każdym kroku bombardować gracza testami i statystykami. Pewnie, że można posłużyć się umiejętnością "Perswazji" czy "Zastraszania", ale dużo ciekawiej będzie prowadzić dialog osobiście i samemu wybierać opcje dialogowe tak, aby sukces zawdzięczać sobie, a nie rzutowi kością.

Mechanika ma być elementem urozmaicającym Twoją opowieść i dodającym mu nieprzewidywalności. Nie musi przypominać matury z matematyki. Choć z drugiej strony – dlaczego by nie? Jeśli Twój projekt ma na tym zyskać, jeśli dzięki temu każda rozgrywka toczyć się będzie inaczej, nabierze tempa, nie bój się eksperymentować.

Zachęcam Was, drodzy Autorzy, do stosowania mechaniki. Tej bardziej, jak i tej mniej skomplikowanej. Takiej, która nada Waszej opowieści charakteru i dynamiki, która w połączeniu z treścią wgniecie gracza w fotel. Bo przecież o to tu chodzi – żeby dostarczyć odbiorcy niezapomnianych wrażeń. I tego życzę Wam z każdym nowym projektem.

Michał "Recoil"Rosiński

Visual Novel

W dzisiejszym artykule przyjrzymy się specyficznemu rodzajowi interaktywnej literatury. Pochodzi on z Japonii, gdzie zdominował rynek gier PC, choć niemało pozycji ukazuje się również na konsolach. Na podstawie tytułów z tego gatunku powstało już wiele filmów animowanych oraz komiksów. Ostatnimi czasy, również w Polsce, stawia on swoje pierwsze, małe kroki. Poznajcie visual novel!

Visual novel można opisać jako połączenie gry paragrafowej, komputerowej i anime (japoński film animowany utrzymany w stylu manga). Gracz obserwuje akcję z perspektywy pierwszej osoby. Przez większość rozgrywki widzi jedynie statyczne tła oraz wizerunki postaci, z którymi w danym momencie rozmawia. Zazwyczaj nie są one animowane, w zależności od sytuacji i przebiegu rozmowy zmienia się jednak ich wyraz twarzy lub postawa ciała.

Ograniczona oprawa graficzna wynika z prostego faktu, iż rdzeń rozgrywki stanowi tekstowa narracja. Wszelkie dialogi, opisy itd. wyświetlane są w prostokątnej ramce, znajdującej się u dołu ekranu (rzadziej tekst zajmuje cały ekran). Co jakiś czas stajemy przed koniecznością podjęcia decyzji, które wpływają na dalszy przebieg akcji. Pod tym względem gry *visual novel* przypominają paragrafówki, z tą różnicą, że wykorzystują one możliwości komputerów. Pojawiają się więc bardziej rozbudowane dialogi, możliwość zapisu i wczytywania gry, a także elementy zaczerpnięte prosto z gier komputerowych, jak wyzwania zręcznościowe czy zagadki logiczne. Wiele jest zresztą tytułów, które łączą *visual novel* z innymi gatunkami, jak choćby seria przygodowych kryminałów sądowych *Phoenix Wright*. *Visual novel* przypomina też gry komputerowe pod względem oprawy dźwiękowej – co prawda ten aspekt rozgrywki jest tutaj mocno ograniczony ze względu na małą dynamikę wizualizacji, ale mimo to udźwiękowienie często stoi na najwyższym poziomie. Wiele tytułów posiada muzykę i efekty dźwiękowe, a nawet profesjonalny dubbing.

Wielu osobom gatunek *visual novel* kojarzy się wyłącznie z *hentai*, czyli pozycjami o charakterze pornograficznym. Faktycznie, wszelkiego rodzaju „romanse" stanowią znaczącą część gatunku, niemniej jednak natrafić można również na gry

Tears to Tiara - visual novel dla konsoli PS3

z gatunku science fiction (*Snatcher* na Sega CD) czy fantasy (*Disgaea Infinite* na PlayStation Portable). Krzywdzący stereotyp wynika zapewne z tego, że bardzo mały procent gier *visual novel* ukazuje się poza granicami Japonii – a wśród tych wydanych na zachodzie dominują właśnie gry erotyczne. I tu przechodzimy do największego problemu, który dotyczy *visual novel* – dostępności. Jeśli znamy język angielski, sprawa nie wygląda tak źle. Istnieją firmy, zajmujące się cyfrową dystrybucją zlokalizowanych gier (np. MangaGamer), działa też wiele grup wypuszczających fanowskie tłumaczenia (można je pobrać ze stron takich jak choćby *insani.org*). W Polsce sprawa wygląda mniej wesoło. W naszym rodzimym języku nie ukazał się jeszcze żaden komercyjny tytuł, natomiast amatorskich lokalizacji jest zaś tyle, co nic. Także pierwsze kroki w dziedzinie tworzenia gier niezależnych stawiane są bardzo powoli. Za swoiste światełko w tunelu można więc uznać premierę utrzymanej w klimacie horroru gry *N.E.M.O.*, która miała miejsce szesnastego sierpnia tego roku.

RE: Alistair++ - przykład gry stworzonej w Ren'Py

Skoro już wspomniałem o grach niezależnych... Cóż, w innych krajach Europy i w Ameryce powstaje ich bardzo dużo. W porównaniu z innymi grami komputerowymi, *visual novel* są bowiem stosunkowo łatwe do zaprogramowania.

Ponadto istnieje wiele specjalnych programów, pozwalających stworzyć własne produkcje tego gatunku. Wśród nich największą popularnością cieszy się *Ren'Py*, dostępny za darmo na systemy Windows, Mac OS i Linux.

Nie da się ukryć, że gry *visual novel* stanowią bardzo ciekawy gatunek literatury interaktywnej. Tym bardziej więc szkoda, że niemal nie istnieje on w naszym kraju. Warto jednak zachować czujność, gdyż ta sytuacja może się zmienić. Japońskie komiksy i filmy animowane również nie były przecież wydawane w Polsce przez długie lata. Nie pozostaje nam więc nic innego, jak tylko trzymać kciuki i czekać na rozwój sytuacji!

Michał "Pinkel" Służyński

Przydatne linki:

The Visual Novel Database – strona gromadząca informacje na temat gier *visual novel*.
http://vndb.org/

Visual Novel po polsku – polska strona poświęcona głównie tłumaczeniom gier *visual novel*.
http://www.visual-novels.pl/

MangaGamer – internetowy sklep, sprzedający gry *visual novel* w języku angielskim.
http://www.mangagamer.com/allages/

G-Collections – internetowy sklep, sprzedający gry *visual novel* dla dorosłych w języku angielskim (18+).
http://www.g-collections.com/

Oficjalny portal *Ren'Py*, programu do tworzenia gier *visual novel* na systemy Windows, Linux i Mac OS.
http://www.renpy.org/

Oficjalna strona Novelty, edytora do gier *visual novel* na system Windows.
http://www.visualnovelty.com/

Witryna NovelStream, programu do tworzenia gier *visual novel* kompatybilnego m. in. z systemami Windows, Android oraz iOS.
http://visualnoveldai.com/NovelStream/

Strona *N.E.M.O.*, darmowej gry *visual novel* po polsku (18+).
http://ryuutsuruteikoku.npx.pl/viewpage.php?page_id=14

Deja Vu – strona poświęcona amatorskim tłumaczeniom gier *visual novel* na język angielski.
http://deja-vu.mangasos.com/index.html

Insani – kolejny przyczółek fanowskich tłumaczeń gier *visual novel*.
http://www.insani.org/index.html

Dziennik jako element gry książkowej

Gra książkowa może posiadać różne formy, nierzadko odbiegające od powszechnie przyjętych w gatunku standardów. Przykładem takiego właśnie odejścia od norm (a wręcz ich łamania) jest dziennik. Dlaczego? Przede wszystkim sposób przekazywania informacji częściowo wyklucza nas z uczestnictwa w akcji. Jest to tekst pisany w pierwszej osobie, nie jesteśmy więc bohaterem, jedynie czytamy o tym, co mu się przydarzyło. Oczywiście można częściowo obejść tę przeszkodę tak, abyśmy mimo wszystko mieli pewien wpływ na opisywane wydarzenia. Owa metoda została zaprezentowana w dołączonym do tego numeru projekcie.

Przede wszystkim należy zadać sobie podstawowe pytanie: czy wprowadzanie dziennika do naszej gry paragrafowej ma sens? Myślę, że ma, a na poparcie tej tezy warto przywołać przykład, opisywanej już w naszym magazynie, gry *Sąsiedzi Lonesbury*. Zaczyna się ona od słów: *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…*

Podczas rozgrywki wstawki z dziennika przeplatają się z klasyczną akcją, kiedy to bezpośrednio kierujemy poczynaniami bohatera. To połączenie okazało się strzałem w dziesiątkę, dzięki czemu projekt cieszy się popularnością wśród graczy. Innym rozwiązaniem jest oparcie całej akcji wyłącznie o treść dziennika. Wtedy możemy wcielić się albo w jego autora, albo osobę postronną, która weszła w posiadanie czyichś wspomnień. Wówczas można stworzyć klimatyczne, sugestywne opisy przeżyć autora, co również potrafi wciągnąć czytelnika w wykreowany przez nas świat.

Możliwości jest sporo, więc jeśli ktoś lubi wyzwania, nic nie stoi na drodze do napisania bardziej złożonego projektu. Wówczas gracz czytając kolejne fragmenty dziennika (o którego kształcie decyduje poprzez dokonane wybory), zdobywa informacje do wykorzystywania w jego „teraz". Należy oczywiście pamiętać, że nadmierna komplikacja może być dla czytelnika kłopotliwa, odbierając mu radość z rozgrywki. A więc przede wszystkim umiar!

Plaga to prosty, krótki przykład paragrafowego dziennika, który być może zainspiruje część z Was do eksperymentowania z tą formą. Życzę miłej lektury!

Uwaga techniczna:

Podczas rozgrywki **uzyskujesz Informacje** oznaczone numerami: **#1**, **#2,** itd. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależny będzie od numeru posiadanych **Informacji**. Nie musisz jednak zebrać wszystkich numerów, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych.

Beniamin „KrowaQ" Muszyński

Ogłoszenie

Drodzy czytelnicy, drodzy pisarze!

Chcesz zostać naszym pisarzem? Możemy Ci w tym pomóc. W każdym numerze zamieszczamy jedną mini grę książkową i chętnie zredagujemy, zrecenzujemy i opublikujemy także pozycje Waszego autorstwa.

Wymogi techniczne:

- Akcja gry powinna (chociaż nie musi) toczyć się w porze roku, w której będzie wychodził dany numer.
- Obojętność od 5 do maksymalnie 25 stron znormalizowanego tekstu w Wordzie.
- Można stworzyć grę dwuczęściową pod warunkiem, że obie części będą stanowiły odrębną całość. Na maila redakcyjnego należy wysłać całość.
- Gra może posiadać ilustracje, lecz te muszą być albo dziełami autora, albo kogoś, kto mu ich użyczy/wykona (w tym wypadku należy podać adres autora, jeśli gra zostanie zaakceptowana skontaktujemy się z nim prosząc o potwierdzenie użyczenia/wykonania danych grafik dla autora).
- Nadesłane pozycje nie mogą być wcześniej nigdzie publikowane, ani też stanowić fragmentów już opublikowanych utworów.

Jeśli chcecie spróbować swoich sił jako twórcy gier książkowych, nie zwlekajcie - piszcie gry i ślijcie je na naszego redakcyjnego maila!