www.masz-wybor.com.pl

Masz Wybór

Nr 1 (2)
Marzec 2011

Recenzje

SUFFERROSA

Pierwszy polski film interaktywny podbija świat

Ogień na wodzie

Jaskinie Kalte

Samotny Wilk mści się na niszczycielach Kai

Pajęcza Sieć

Pierwszy wydany w Polsce interaktywny kryminał

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru prezentuje

Zaginiony

Tajemne Oblicze Świata

Wywiad z

Dawidem Marcinkowskim

reżyserem "Sufferrosy"

ISSN: 2082-8160

Witajcie Drodzy Czytelnicy!

Oto już drugi numer naszego pisma, a w nim prawdziwe rarytasy. Mamy zaszczyt zaprezentować Państwu recenzję najlepszego filmu interaktywnego w historii gatunku *Sufferrosę*, a także wywiad z jego reżyserem. Ponadto nasz nowy redaktor wprowadzi Was w świat nowej generacji literatury, jakimi są *hiperteksty*. Beniamin zaprezentuje *Pajęczą Sieć*, pierwszy wydany w naszym kraju interaktywny kryminał, zaś Jarek Klofta w zabawny sposób opowie o swoich przygodach z gamebookiem *Lochy Labiryntu*. Ci z Was, którzy po pierwszym numerze zainteresowali się interaktywnym filmami i narzekali na ich rzekomą znikoma ilość, ucieszy artykuł Michała Służyńskiego, który dokonuje przeglądu dzieł tego gatunku dostępnych za darmo w sieci. Gamebookowych pisarzy z pewnością uraduje także przegląd edytorów do tworzenia interaktywnych powieści tego samego redaktora i kolejny artykuł z cyklu *Warsztaty KrowaQa*. Rzecz jasna, nie zapomnieliśmy także o fanach serii *Samotny Wilk*. W numerze recenzje kolejnych tomów najpopularniejszej gry książkowej w historii dziejów.

Oczywiście nie mogło zabraknąć kolejnych książek **Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru**. Tym razem prezentujemy nową grę książkową *Zaginiony* Beniamina Muszyńskiego i poprawione wydanie *Tajemnych Oblicz Świata* mojego autorstwa.

Jak za pewne zauważyliście okładka numeru wygląda dość niesamowicie, zaś skład i oprawa graficzna tekstów również wyglądają o niebo lepiej. Zawdzięczamy to naszemu nowemu grafikowi, który już nieraz stał z nami na polu bitwy, Arkadiuszowi Ostrycharzowi. Podobnie z radością witamy w redakcji Piotra Bąkowskiego i Marcina Sikorskiego. Cieszymy się, że siła naszego pisma i wydawnictwa rośnie.

Mamy nadzieję, że wybaczcie nam poślizg z wypuszczeniem tego numeru, niestety zostaliśmy zaatakowani przez armię redakcyjnych i pozaredakcyjnych chochlików w ilości, którą nie do końca byliśmy w stanie początkowo oszacować. Daliśmy się zaskoczyć. Pierwsza fala uderzeniowa nadciągnęła z północnej części Krakowa i uderzyła na bastion mojego zastępcy. Maszerowała czwórkami pod sztandarem Uniwersytetu Pedagogicznego, zaś jej plan ataku nazywał się „wyjątkowo ciężka sesja zimowa". KrowaQ walczył naprawdę dzielnie i odpierał każdy cios, wspomagany yerbą mate, którą zrzucili mu sprzymierzeńcy. Wydawało się, że dzięki jego iście rolandowskiej defensywnie jesteśmy uratowani... lecz wtedy kolejny atak nastąpił z centrum pod sztandarem Uniwersytetu Jagiellońskiego wprost we mnie. Jak się okazało, oba ataki były skoordynowane i choć mniejsze siły uderzyły, z bólem serca przyznaję, że nie udało mi się stawić tak zaciekłego oporu jak Beniaminowi. Ostatecznie zatamowaliśmy siły chaosu, sesje pokonaliśmy i dalej stoimy na straży granic naszej redakcji. Niestety pojawił się też trzeci, tak piękny i zdradziecki atak, podstępnie kradnący czas i poruszający serce, że również i mu uległem, co spowodowało pewne opóźnienie w pracach redakcyjnych.

O numer trzeci stawimy jeszcze zacieklejszy bój i postaramy się, by nie było większych opóźnień ani uchybień.

Mikołaj Kołyszko
redaktor naczelny

Masz Wybór

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

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Mikołaj Kołyszko – **red. nacz.**
Beniamin Muszyński - **z-ca red. nacz.**
Michał *Pinkel* Służyński
Łukasz *Luis* Kostuch – **komiks**
Jarek *Obywatel J* Klofta
Piotr Bąkowski
Tomasz *Jaczu* Jaczewski
Marcin Sikorski

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

Zespoły redakcyjne gamebooków:

Zaginiony
Beniamin Muszyński – **autor**
Mikołaj Kołyszko – **redakcja**
Piotr Bąkowski – **korekta**
Arkadiusz *Arius* Ostrycharz – **autor okładki**

Tajemne Oblicze Świata
Mikołaj Kołyszko – **autor**
Anna Badeńska – **autorka okładki**

Specjalne podziękowania dla Michała Studniarka i Damiana Cyrana za cenne rady i pomoc.

Wydawnictwo
Wielokrotnego Wyboru
(grupa nieformalna)

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

Z życia redakcji

Lodówka KrowaQa

SPIS TREŚCI

02 **Wstępniak**
Mikołaj Kołyszko

03 **Komiks „Z życia redakcji: Lodówka KrowaQa"**
Łukasz *Luis* Kostuch

05 **Newsy**

WYDAWNICTWO WIELOKROTNEGO WYBORU PREZENTUJE

07 **Zaginiony**

07 **Tajemne Oblicze Świata**

RECENZJE

08 **Ogień na wodzie**
Mikołaj Kołyszko

10 **Jaskinie Kalte**
Mikołaj Kołyszko

11 **Pajęcza Sieć**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

12 **Ręka Pana**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

13 **Lochy Labiryntu**
Jarek *Obywatel J* Klofta

15 **Sufferrosa**
Piotr Bąkowski

WYWIAD

18 **Wywiad z Dawidem Marcinkowskim**
Mikołaj Kołyszko

PUBLICYSTYKA

19 **Mały przegląd krótkich filmów interaktywnych**
Michał *Pinkel* Służyński

23 **Hiperteksty**
Marcin Sikorski

26 **Edytory gamebooków**
Michał *Pinkel* Służyński

28 **Kuźnia KrowaQa**
Beniamin *KrowaQ* Muszyński

30 **Ogłoszenie**

Do boju, SUFFEROSO!

Jak mogliście przeczytać na naszej stronie, Sufferosa, pierwszy polski film interaktywny w reżyserii Dawida Marcinkowskiego, zdobywa kolejne lądy. A konkretniej – festiwale filmowe. Bierze udział w 24 Festiwalu Filmwinter w Stuttgarcie, planowane są również pokazy na 10 różnych festiwalach, między innymi w Hiszpanii, Wielkiej Brytani, na Słowacji, Węgrzech i Filipinach. Jest to ciekawe tym bardziej, że film został nakręcony z myślą o oglądaniu za pośrednictwem Internetu przez indywidualnego użytkownika. Tymczasem wyświetlany jest na festiwalach filmowych przed liczną publicznością. W momencie, kiedy piszę te słowa, w internetowym głosowaniu na stronie festiwalu Filmwinter Sufferosa zdobyła w swej kategorii ponad połowę głosów! Każdy może wejść na poniższą stronę i dodatkowo poprawić ten wynik.
http://www.wand5.de/wand5cms/index.php?option=com_wrapper&Itemid=330&lang=english

GHOSTS OF WAR. Gra książkowa w wojennych realiach

Specjalizujące się w grach planszowych i karcianych wydawnictwo *Essencegame* planuje wkrótce wydać pierwszy tom serii gier paragrafowych *Ghosts of War: Duchy Wojny*. Gra przeniesie czytelnika do Afganistanu, gdzie jako niejaki Jaxon Reed musiał zinfiltrować organizację terrorystyczną i zlikwidować jej przywódcę. Twórcom zależy na oddaniu klimatu wojny – fabuła ma być przepełniona strzelaninami, działaniami dywersyjnymi i innymi podnoszącymi poziom adrenaliny wydarzeniami. Jednocześnie obiecują oni zachowanie realizmu, nie będzie więc miejsca na tanie efekciarstwo. Premiera gry zapowiedziana na pierwszy kwartał tego roku. Na razie można obejrzeć trailer i dołączyć do grupy fanów *Duchów Wojny* na Facebooku.

Filmy interaktywne w konkursie EUROBEST

Monet 2010, interaktywna prezentacja obrazów słynnego impresjonisty, zdobyła Grand Prix na europejskim konkursie najkreatywniejszych reklam *Eurobest*. Nagrodzona została również filmowa reklama korektora *Tipp-ex: A Hunter shoots a Bear*. Zaskakujące, że specjaliści od reklamy wydają się zauważać ogromny potencjał tkwiący w tym gatunku. Zobaczymy, jak rozwinie się ten trend. Więcej informacji o obu produkcjach w *Przegladzie interaktywnych filmów*.

LEVEL 26 - interaktywny thriller

23 lutego wydawnictwo WAB wypuściło na rynek interaktywny thriller multimedialny. Wplecione w treść książki linki pozwalają na śledzenie rozwoju akcji w krótkich filmach na stronie www.level26.com. Ponadto czytelnik może poznać alternatywne rozwiązania wydarzeń, które mogłyby potoczyć się zupełnie inaczej. Autorzy tej niezwykłej powieści, Anthony E. Zuiker i Duane Swierczynski, znani są przede wszystkim jako twórcy popularnego na całym świecie serialu *CSI*.

Gry wyboru

Multipe Choice Games zaprojektowali własny język skryptowy do pisania gier książkowych. Firma zdecydowała się publikować nadesłane im gry i przekazywać 75% dochodu z wersji mobilnych, jeśli się ukażą. Na stronie są cztery darmowe gry przykładowe i 4 nadeslane przez młodych twórców.
http://www.choiceofgames.com
Strona i gamebooki dostępne tylko w angielskiej wersji językowej.

Przygoda w kosmosie

Na początku roku portal ***Dark City Games*** opublikował krótkie opowiadanie gamebookowe S.O.S. Przygoda utrzymana jest w stylistyce sc-fiction.
Dostępna za darmo na stronie: http://www.darkcitygames.com/docs/SOS.pdf
Pozycja dostępna tylko w angielskiej wersji językowej.

Nowy film interaktywny rodem z Izraela

Prof. Nitzan Ben Shaul z wydziału filmu i telewizji na uniwersytecie Tel Awiwu stworzył interaktywny dramat, zatytułowany *Turbulence*. Trójka izraelskich przyjaciół przypadkiem spotyka się w Nowym Jorku i zaczyna wspominać dawne wydarzenia, kiedy to w 1982 roku brali udział w protestach przeciwko wojnie libańskiej. Przeszłość powraca do nich również w innej formie – pomiędzy dwojgiem z przyjaciół na nowo rozkwita stary romans. Zakończenie tej historii zależy wyłącznie od widza. Jak mówi sam autor, zainspirowały go filmy *Przypadkowa dziewczyna* oraz *Biegnij, Lola, biegnij*, które dają do myślenia na temat życiowych wyborów. Przesłanie to może być jeszcze bardziej sugestywne, kiedy podejmuje je widz i on ponosi jego konsekwencje..

THE ISLAND OF ILUSIONS

16-ego grudnia strona poświęcona anglojęzycznej serii gier książkowych *Fabled Lands* opublikowała gamebookowe opowiadanie **The Island of Ilusions**. Po raz pierwszy, i jedyny, zostało wydrukowane w 1984 roku na łamach pisma *Crunch*. Promowało wówczas serię *Golden Dragon Gamebook*.

The Island of Illusions dostępne pod adresem internetowym:
http://fabledlands.blogspot.com/2010/12/island-of-illusions.html.

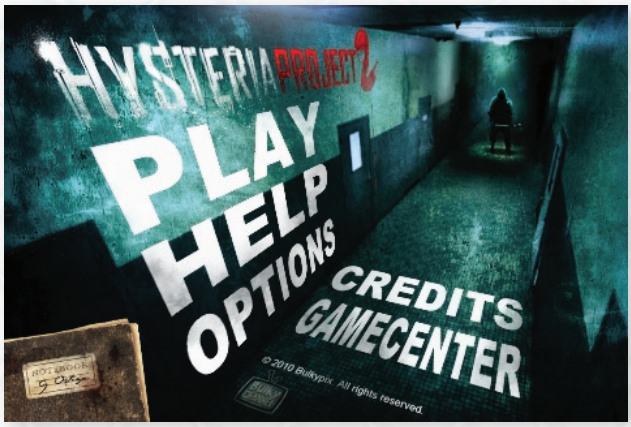
Klasyka gamebooków online

Najważniejsze pozycje serii *Fighting Fantasy* są w całości dostępne na anglojęzycznej stronie http://www.ffproject.com/.

Dzięki takiemu rozwiązaniu można nie tylko, nie kłopocząc się kartkowaniem stron, czytać je bezpośrednio na komputerze, ale także bez problemu na **na telefonach komórkowych** ze stałym dostępem do sieci.

Ucieczka przed śmiercią

11 stycznia miała miejsce premiera interaktywnego filmu pt. *Hysteria Project 2* na platformę iOS. Jest (pierwotnie zapowiadana na 27 stycznia) to kontynuacja popularnej gry tego typu na urządzenia Macintosh'a. W pozycji tej wcielamy się w postać osobnika uciekającego przed mordercą, który jak łatwo się domyślić chce zrobić nam kuku. Przebieg fabuły podziwiamy z perspektywy fpp. Tym razem autorzy dali graczom większą możliwość odziaływania na przedstawiony świat. Niestety, film obejrzymy tylko na urządzeniach obsługujących OpenGl ES 2.0, który nie jest dostępny na starszych smartfonach i odtwarzaczach mp3.



Nowe pozycje z serii CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE

Słynna brytyjska seria gier paragrafowych doczekała się w tym roku trzech nowych tomów, wydanych przez *Chooseco*:
- *Your Grandparents Are Zombies!*
- *Monsters of the Deep*
- *Owl Tree*

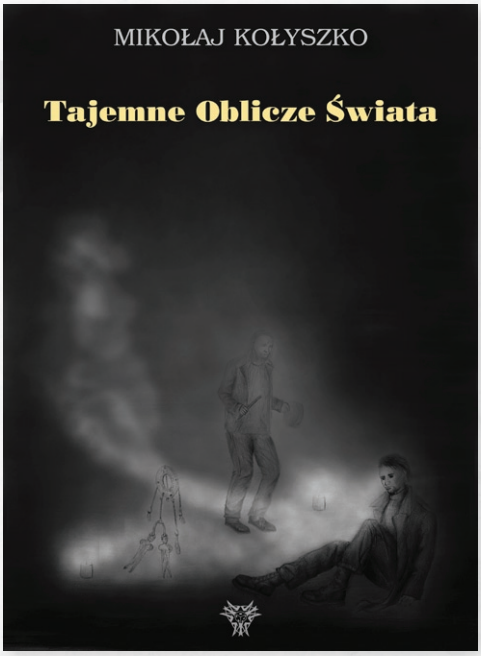
Wydawnictwo przeprowadziło także dodruki czterech tomów z oryginalnej serii:
- *CYOA #33 Blood on the Handle*
- *CYOA #34 Zombie Penpal*
- *CYOA #35 Behind the Wheel*
- *CYOA #36 Punishment: Earth*

Niestety, polscy fani gier książkowych muszą obejść się smakiem, gdyż seria nigdy dotąd nie została wydana w naszym pięknym nadwiślańskim kraju.

Zaginiony

Akcja powieści dzieje się w latach ’60 XX wieku w Nowej Anglii. Czytelnik będzie miał możliwość wcielenia się w postać Afroamerykanina znajdującego się w nie lada kłopocie. Jego córka zaszła w ciąże z białym studentem, ten zaś przepadł jak kamień w wodę. By odnaleźć niedoszłego zięcia, rusza do pewnego dziwnego portowego miasteczka...
Powieść powinna szczególnie przypaść do gustu miłośnikom prozy Howarda Phillipsa Lovecrafta.

Tajemne Oblicze Świata



Ta gra książkowa nie jest nowością, była już publikowana w sieci i znana jest miłośnikom gatunku. Początkowo w tym numerze planowaliśmy wydać ją po raz drugi (tym razem wersję poprawioną) wraz z jej kontynuacją, jednakże partnerskie wydawnictwo przekonało nas do zmiany planów. Dlaczego? Mamy nadzieję, że przekonacie się o tym wkrótce :)

Fragmenty recenzji:

Zastanawiałeś się kiedyś jakby to było, gdyby nagle dane ci było poznać myśli innych ludzi? Fascynujące, nieprawdaż? A może nie do końca? W końcu taki dar... No właśnie - to dar, czy przekleństwo? Na te, oraz wiele innych pytań, odpowiedzi dostarcza niniejsza gra. Wciel się w postać spieszącego się do pracy mężczyzny, który wbrew swej woli obdarowany został zdolnościami daleko wybiegającymi poza „rzeczywisty” świat...
źródło: http://paradoks.net.pl/read/8585

“Tajemne Oblicze Świata” to gra mająca na celu bawić ale i uświadamiać graczy. Ma być przekazem prawdy, dowodem. Mikołaj Kołyszko jest studentem religioznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim. Do napisania gry pchnęło go głębokie zainteresowanie mitami Cthulhu. Jak sam pisze: „Koszmar otacza nas zewsząd” a Cthulhu nie jest jedynie wydumaną opowieścią oszalałego samotnika. Nie wierzysz? Zagraj. Odrzuć swą cielesną powłokę, wciel się w innego siebie. Pewnego dnia dostajesz dziwną wiadomość. Jak dalej potoczą się Twoje losy?
źródło: http://www.kawerna.pl/aktualnosci/archiwum/222-tajemne-oblicze-wiata

Od strony fabularnej gra jest wspaniała. Posiada 100 paragrafów, które przenoszą gracza w świat mitów Lovecrafta. Świat w którym trzeba stanąć oko w oko z demonami zarówno mitycznymi jak i ludzkimi. Gra naprawdę wciąga i to mocno. Reguły są bardzo proste i wymagają jedynie posiadania ołówka i 1 kostki k6 [w wersji poprawionej kostka zastąpiona została zwykłą monetą – red. nacz.].
źródło: http://www.paragrafy.ehost.pl/lista/tajem.htm

Ogień na wodzie

Samotny Wilk cz. II

Okręt nasz wpłynął w mgłę i fregaty dwie
Popłynęły naszym kursem, by nie zgubić się.
Potem szkwał wypchnął nas poza mleczny pas
I nikt wtedy nie przypuszczał, że fregaty śmierć nam niosą.

Ciepła krew poleje się strugami...

Bitwa – pieśń szantowa

Hipnotyzujący szum fal delikatnie kołyszących statkiem, skrzek mew, orzeźwiająca bryza kontrastująca z niemiłosiernym słońcem opalającym Twoją twarz... Tak spokojnie po burzy... Z pewnością rozkoszowałbyś się chwilą, gdyby nie fakt, że godzinę temu rufę statku pochłonął morska toń, a Ty, przytulony do kikuta ułamanego żagla, nie masz pojęcia, czy przed śmiercią uda Ci się jeszcze zobaczyć suchy ląd...

Klimat morskich wojaży, bitew, abordaży, portów i karczm pełnych typów spod ciemnej gwiazdy pachnie wciągającą przygodą. Joe Dever w drugim tomie przygód *Samotnego Wilka* z rozmysłem wrzuca nas do fantastycznego świata „morskich opowieści".

Punktem wyjścia jest fatalna sytuacja Sommerlundu. Holmgard, stolica Twojej ojczyzny, jest oblężony przez armię Zagarny. Jedyna szansa to sprowadzenie sojuszników z sąsiadującego Durenoru wraz z potężnym artefaktem, mieczem Sommerswerdem, za pomocą którego już raz zwyciężono Mrocznych Władców. Nie masz dużo czasu. „W twoim umyśle wciąż pobrzmiewają pożegnalne słowa króla Ulnara. *Czterdzieści dni, Samotny Wilku. Mamy dość sił, by przeciwstawiać się armiom Mrocznego Władcy Zagarny tylko przez czterdzieści dni...*". Wyruszasz w swoją podróż natychmiast. Droga morska jest najszybszą, jaką możesz dotrzeć do Durenoru. W porcie czeka na Ciebie statek *Zielone Berło*. Kiedy po małych perypetiach stawiasz swą nogę na pokładzie, kapitan witając Cię, mówi: „Oby nasza podróż była szybka i bezpieczna"... Niedoczekanie...

Autor zgodnie ze swoim zwyczajem dynamicznie rozpoczyna przygodę. Nie zabraknie tutaj porachunków z portowymi oprychami, ścieraniem się z wrogimi okrętami czy naturalnymi i nadnaturalnymi siłami, które nielitościwe morza demonstrują zbyt dumnym śmiałkom. W pewnym momencie (o ile czytelnik nie skończy wcześniej w morskiej toni) fabuła przenosi się na ląd, gdzie bohater będzie musiał w miarę dyskretnie dotrzeć do Hammerdalu, stolicy Durenoru, choć nie zabraknie tych, którzy będą próbowali mu w tym przeszkodzić.

Sama stylistyka powieści przypadła mi do gustu. Zręcznie pokazując inne niż w części pierwszej oblicze Magnamundu, J. Dever demonstruje ogrom wykreowanego przez siebie świata. Niestety nie należy ukrywać, że *Ogień na wodze* jest znacznie gorszy niż poprzednia część. Skupiając się na akcji, zaniedbuje opisy, które tak oczarowywały czytelnika w *Ucieczce przed mrokiem*. Przygody również zrobiły się mniej finezyjne. Czytając pierwszy tom *Samotnego Wilka*, oczy miałem wielkości spodków, przerzucając w napięciu kolejne strony. Natomiast w drugim tomie co najwyżej kartkowałem coraz bardziej przewidywalną książkę przygodową, przyjemnie komponującą się z lecącą w tle muzyką szanotwą (niestety płyty audio wydawnictw Copernicus do książki nie dodaje ;)). Warto docenić, że Dever stara się bardziej niż w pierwszej części przygotować czytelnika na finał - demonstruje wcześniej parokrotnie niezwykłą moc kluczowego dla fabuły artefaktu, miecza Sommerswerda. Niestety, dobijając do końca, można odnieść wrażenie, że sam autor historią się zwyczajnie znudził i starał się ją jak najszybciej zakończyć. Nie zdradzając zbytnio treści. dość powiedzieć, że opis ostatecznej bitwy pod oblężonym Holmgardem zajmuje zaledwie dwie strony. Żeby podkreślić absurd takiego rozwiązania przypomnę, że to w tamtym miejscu zgromadziła się największa ilość najdoskonalszych wojowników Mrocznych Władców, którzy w ciągu jednego dnia wymordowali prawie do cna wojskową elitę Sommerlundu, zakon Kai. Dzięki Samotnemu Wilkowi bardzo szybko umiera Zagarna, król wrogich wojsk (sam opis tego wydarzenia także nie był w stanie mnie usatysfakcjonować) co zupełnie niszczy

morale wrogiego wojska... jednak jak to możliwe, że wojsko, które w tak krótkim czasie odniosło tak przerażające sukcesy, bez większego problemu posłało w zaświaty najlepszych wojowników Sommerlundu, nagle ROZPADA SIĘ się pod wpływem jednej porażki. Przyznaję, że była ona niezwykle istotna, ale to przecież za mało. Najdelikatniej mówić, ten fragment był niewiarygodny.

To niestety nie jedyna dziura w fabule. Do dziś nie wiem, co motywowało ludzi zdradzających Sommerlund, z wyjątkiem czarodzieja Vonotara (ta tajemnica została ujawniona dopiero w części trzeciej). A przecież pionki, które ryzykują swoje życie, także muszą mieć jakieś dobre podstawy swojego działania. Poza tym dlaczego tak potężna broń jak Sommerswerd przetrzymywany był w Durenorze, choć to nie on sąsiadował z najgorszym i najmniej przewidywalnym wrogiem. Ta szczególna troska nad niezwykle potężną bronią zupełnie nie komponuje się z tym, że po ukończeniu misji tomu drugiego.... Samotny Wilk może po prostu sobie go zatrzymać, wszak i tak on będzie wystawiany na największe niebezpieczeństwa... Czy tylko mnie tak skonstruowana fabuła zniesmacza?

Ostatnim wielkim minusem jest zwyczajny błąd w pewnym miejscu przygody, który uniemożliwia czytelnikowi z pewnym doborem umiejętności Kai zakończenie książki. Tego typu sytuacje to największe zagrożenie dla pisarzy gamebookowych. Wydawałoby się, że ktoś tak doświadczony jak Dever nie potknie się na tym gruncie – jak widać, jest tylko człowiekiem. Niemniej redakcja książki powinna feler wyłapać, jeśli nie ona, to tester, jeśli nie on, to choćby tłumacz. Gry książkowe rządzą się własnymi prawami i nie wolno takich przypadków ignorować. Poważniejsza dziura w fabule klasycznej powieści może co najwyżej spowodować grymas niezadowolenia na twarzy, jeśli jednak dalsza część historii jest wciągająca, wielu ludzi jest w stanie potknięcie autora zignorować. Natomiast podobnej skali błąd w grze książkowej, uniemożliwiający dalszą lekturę, powoduje w czytelniku nieporównywalnie większą frustrację, gdyż jest zmuszany do rozpoczęcia czytania dzieła od nowa, aż do momentu, gdy znajdzie w powieści element niedopracowany i postara się go ominąć. Aby nie spoilować tym, którzy przed dobór innych umiejętności mogą przejść przez ten element fabuły bezproblemowo, błąd omawiam w odwróconej ramce – niech przeczytają to tylko chętni.

Joe Dever (ur. 1956) – pisarz i twórca gier. Obecnie uznawany za najpoczytniejszego gamebookowego autora w historii. Jego serii *Samotny Wilk* stała się bestsellerem przynoszącym mu międzynarodową sławę. Jest również twórcą serii *Wojownik Autostrady* i *Combat Heroes*.

Plusem tej edycji książki jest zamieszczenie dodatkowej przygody autorstwa Vincentego N. Darlage. Wcielamy się w niej w postać porucznika Rhygara, który w drugim tomie poświęca swoje życie dla Samotnego Wilka. Akcja dzieje się parę lat przed spotkaniem obu bohaterów. Jest ona krótka i prosta, acz przyjemna. Ze względu na nią ostateczną ocenę książki podbiłem o pół punktu.

Podsumowując, *Ogień na wodzie* jest przyjemną lekturą, niestety nie będący w stanie dorównać części poprzedniej. Choć atmosfera powieści jest intrygująca, przygody i sama akcja nie potrafiły mnie zaskoczyć. Zakończenie może czytelnika zawieść. Czy warto sięgnąć po tę pozycję? To kolejny tom przygód Samotnego Wilka co dla fanów jest wartością samą przez się, umożliwia zdobycie potężnego artefaktu i kolejnej dyscypliny Kai. Osobiście zachęcam miłośników literatury interaktywnej do lektury tej pozycji, lecz ostrzegam przed zawodem tych, którzy oczekują po niej zbyt dużo.

Autor: *Joe Dever*
Tytuł: *Ogień na wodzie*
Seria: *Samotny Wilk (tom II)*
Wydawnictwo: *Copernicus Corporation*
Rok Wydania: *2010*
Ocena **8/10**

Mikołaj Kołyszko

W paragrafie 95 spotykasz mężczyznę przebitego włócznią, dookoła którego skacza Szalle (Ghakowie niesłużący Mrocznym Władcom). Jeśli postanowisz skorzystać z Dyscypliny Kai "Uleczanie", pomagając temu człowiekowi, będą one starały się Tobie przeszkodzić. Tylko posiadając Dyscyplinę "Kamuflaż", zrozumiesz ich mowę i dowiesz się, czemu to robią: to Helghast, zmiennokształtny demon. Nie kłamią, lecz gdy im uwierzysz, autor nie da Ci możliwości zabrania włóczni, która będąc magiczna, może posłużyć do walki z innymi demonami nieczułymi na klasyczną broń. Co ważniejsze, jest ona NIEZBĘDNA, by ukończyć powieść. Innymi słowy, by doprowadzić Samotnego Wilka do finału, musisz zachować się w sposób nielogiczny - przegnać Szalle, wyrwać włócznię z ciała "biednego człowieka", pozwolić na jego przeistoczenie w demona, "zaskoczony" podjąć z nim walkę za pomocą rzeczonej włóczni, zabić go i dopiero wówczas masz szansę na przeżycie przy kolejnej konfrontacji z Helghastami.

Jaskinie Kalte

Samotny Wilk cz. III

Następnego dnia panuje siarczysty mróz. Porywisty północny wiatr wieje cały czas, chłoszcząc Cię po twarzy i wysuszając usta, aż wreszcie wargi zaczynają pękać i krwawić. Cieknie Ci z nosa, ale wydzielina natychmiast zamarza na ustach. Jest ciemno, a słońca nie widać przez grubą warstwę padającego śniegu. Wypiętrzenie i małe szczeliny w lodzie stają się niewidoczne, co sprawia, że często musicie się zatrzymywać, aby ratować przewrócone bądź zablokowane sanie.....

Wojna się zakończyła, Sommerlund powoli się odbudowuje. Za twe zasługi nadano Tobie szlachecki tytuł Fryearla. Ruiny klasztoru Kai i otaczające go ziemię są teraz Twoją posiadłością. Już miały ruszyć pracę nad odbudową dziedzictwa zakonu, gdy zostałeś wezwany do stolicy. Kupcy wracający z mroźnej krainy Kalte opowiadają o upadku Brumalmarca, przywódcy Lodowych Barbarzyńców. Zastąpił go nie kto inny, a Vonotar Zdrajca, potężny sommerlundzki czarnoksiężnik, który w czasie ostatniej wojny opowiedział się po stronie Mrocznych Władców i z szczególną zawziętością próbował Cię zabić. Schwytanie tego niegodziwca może być ostatnim punktem pomszczenia swoich pobratymców z zakonu Kai i ostatecznym rozliczeniem z przeszłością.

Kalte jest pokrytą wieczną zmarzliną krainą położoną na północy Magnamundu. Jest to teren skrajnie nieprzyjazny ludziom, choć zamieszkuje go nacja szczególnie groźnych wojowniczych nomadów. Niestety nie masz co liczyć na ich pomoc i gościnę – każdego obcego na swej ziemi traktują jak intruza proszącego o własną śmierć.

Wyruszasz na czele ekspedycji mającej pojmać Vontara. Czeka Cię wyprawa przez niezwykle niegościnny teren północnej krainy, konfrontacja z niebezpiecznymi ludźmi, stworzeniami, a także z bytami starszymi niż czas.

Trzecia część *Samotnego Wilka* robi większa wrażenie niż poprzednia. Obiektywnie rzecz ujmując, akcja dzieje się na mniej zróżnicowanym terenie, ale w końcu Dever ponownie zaczyna bardziej skupiać się na detalach swojej opowieści niż w *Ogniu na wodzie*. To nadaje fabule wiarygodniejszego charakteru. Spora część przygody skupia się na penetrowaniu podziemnego zespołu Jaskiń umieszczonych pod Górami Chmurotwórcy, jednakże nie będzie tu potrzebny ołówek do rysowania mapy (dzięki Bogom!). Uważny czytelnik odnajdzie w opisach wiele nawiązań do twórczości mistrza *weird fiction* Howarda Philipsa Lovecrafta; budowle na Kalte nie zostały wybudowane przez ludzi, choć Ci je obecnie zamieszkują; możemy w nich spotkać istoty starsze niż człowiek jest w stanie pojąć; wciąż widoczne są ślady walki między potężnymi bytami z czasów sprzed supremacja człekokształtnych w Magnamundzie. Operowanie tego typu symbolami nadaje *Jaskiniom Kalte* głębią, której brakowało w poprzednich tomach. Mam nadzieję, że w kolejnych przygodach *Samotnego Wilka* Joe Dever poszedł tym tropem. Co także zasługuje na uwagę, do części trzeciej dołączono nową mapę poszerzającą obszar Magnamundu na północy. Dever nie zamierzał poprzestać na wykreowanym w pierwszej części świecie.

W *Jaskiniach Kalte* nie poznajemy tak dużej ilości osób jak w tomach poprzednich, za to Ci nieliczni, którzy opowiedzą nam swoją historię, są lepiej wykreowani. Cierpliwy czytelnik w końcu będzie miał szansę poznać motywy zdrady czarnoksiężnika, a także to, w jaki sposób ten dostał się na Lodowe Pustkowia.

Tym razem również wydawnictwo Copernicus zaserwowało nam dodatkową przygodę - *Sieć Vontara* autorstwa Laszlo Cooka. Jest dość nietypowa – czytelnik wciela się w Loi-Kymara, starszego członka Bractwa Kryształowej Gwiazdy. Z *Jaskiń Kalte* wiemy, że ta przygoda nie ma szans na szczęśliwe zakończenie, co jest ewenementem w historii gier książkowych. Paradoksalnie tym bardziej wciąga w lekturę.

Po zawodzie związanym z drugim tomem *Samotnego Wilka* część trzecia bardzo pozytywnie mnie zaskoczyła. Autor już nie starał się przeładowywać książki fajerwerkami, za to skupił się na dokładnym przedstawieniu mroźnej krainy, będącej w styczności z pradawną tajemnicą wszechświata - to mnie urzekło. Sukcesu *Ucieczki przed mrokiem* wprawdzie nie udało się powtórzyć, nie mniej i tak warto po tę pozycję sięgnąć, do czego Państwa gorąco zachęcam.

Autor: *Joe Dever*
Tytuł: *Jaskinie Kalte*
Seria: *Samotny Wilk (tom III)*
Wydawnictwo: *Copernicus Corporation*
Rok Wydania: *2010*
Ocena: **8+/10**

Mikołaj Kołyszko

Pajęcza Sieć

Witam! Dziś na ruszt wrzucamy naprawdę świetny produkt autorstwa dwóch panów: Robina Waterfielda i Wilfrieda Daviesa. Wydana u nas w 1996 roku nakładem eMPi2 *Pajęcza sieć* to niemal podręcznikowy przykład na to jak zgrabnie połączyć naprawdę oryginalny pomysł z świetnym wykonaniem. Ciekawa, nietypowa mechanika i wciągająca, dobrze przemyślana fabuła to niewątpliwe atuty tej pozycji. Skąd ten wysyp, skądinąd zasłużonych, pochwał?

Na pierwszy plan wysuwa się forma, w jaką ubrali swoją historię autorzy.Gracz wciela się w detektywa, którego Scotland Yard wynajmuje w celu wyjaśnienia tajemniczej eksplozji nieopodal banku. Rzecz jasna wszystko wskazuje na zamach terrorystyczny, jednak całości została zaaranżowana w taki sposób, aby nikt postronny nie ucierpiał. O co tak naprawdę chodziło sprawcom? Tego dowiemy się, a raczej spróbujemy to ustalić, w toku śledztwa, które przyjdzie nam poprowadzić. Zaczynamy rzecz jasna od przesłuchania podejrzanych oraz zebrania wstępnych dowodów i poszlak. Wszystkie uzyskane w ten sposób informacje zaznaczamy na tytułowej „pajęczej sieci". Jest to specjalna strona ulokowana na początku gry, gdzie zaznaczamy ponumerowane oczka w narysowanej sieci odpowiadające ustalonym przez nas faktom. Z racji nie najlepszej jakości papieru osobiście radziłbym raczej notować te numery na osobnej kartce, w ten sposób przedłużymy znacznie żywotności gry rozumianej jako fizyczna całość. Po ustaleniu wstępnych informacji decydujemy o dalszym toku śledztwa oraz miejscach gdzie będziemy chcieli się udać. Nie wszystkie zdobyte przez nas w ten sposób informacje są przydatne tudzież prawdziwe. Należy podążać konkretnym, obranym przez nas tropem, zamiast próbować ogarniać wszystkie dostępne poszlaki. Co pewien czas trafiamy też na stronę, gdzie proszeni jesteśmy o przedstawienie zebranych dowodów. Jeśli mamy ich zbyt mało szefostwo odbierze nam sprawę, podobnie w przypadku gdy zabierzemy dużo nieistotnych informacji. Autorzy wymagają od gracza prawdziwego wczucia się w rolę detektywa z wszystkimi tego konsekwencjami. Na przykład możemy ostatecznie ustalić, kto jest winny całemu bombowemu zamieszaniu, jednak nie ukończyć w pełni lektury, ze względu na zbyt małą ilość mocnych dowodów potwierdzających jego udział w aferze. W ten sposób przestępca nie będzie mógł zostać skazany. Gra jest długa i skomplikowana, wielu graczy podchodziło do niej bezskutecznie kilkanaście, a nawet więcej, razy. Czytelnik naprawdę musi sporo nagimnastykować się umysłowo, żeby uwieńczyć swoje śledztwo sukcesem. Przejście gry daje sporo satysfakcji, przy tym dostarczając niemal równej ilości irytacji. Czy można to poczytać za wadę? I tak, i nie. Dla tych, którzy lubią wyzwania będzie to niewątpliwa zaleta, jednak inni, szukający po prostu chwili relaksu, mogą poczuć się zawiedzeni w zetknięciu z tak wysokim poziomem rozgrywki. Sporo problemów może sprawić też marne wykonanie techniczne klejonej książeczki, która naprawdę potrafi rozpaść się w rękach, co niestety wiem z własnego doświadczenia.

Na uwagę zasługuje również oprawa graficzna, która świetnie komponuje się z całością utworu. Proste, czarnobiałe szkice ilustrujące niektóre wydarzenia podnoszą poziom estetyczny gry, oraz umilają spędzony nad nią czas. Nie wiem, czy jest to dzieło jednego z autorów czy też osoby trzeciej, trzeba jednak przyznać, że ktoś świetnie wykonał swoją robotę. Pozycja skierowana jest zdecydowanie dla starszych graczy (mimo dosyć infantylnego przydomku głównego bohatera T.M. – Twardy Mózg) szczególnie ze względu na wysoki poziom trudności. Swego rodzaju kontynuacją *Pajęczej sieci* jest *Wodny pająk*, wydany u nas w 1998 roku, również dzieło panów Waterfielda i Daviesa. Obie pozycje można ciągle kupić na stronie wydawnictwa.. Mimo wszystko warto zadać sobie nieco trudu i ponieść koszty zdobycia jednej z tych gier i samemu doświadczyć trudów pracy detektywa. Ja ze swej strony gorąco polecam ten tytuł, mając przy tym nadzieję, iż nie sprawi zawodu, a przyniesie mnóstwo solidnej rozrywki.

Autorzy: *Robin Waterfield i Wilfried Davies*
Tytuł: *Pajęcza Sieć*
Seria: *Intryga*
Wydawnictwo: *eMPi2*
Rok wydania: *1996*
Ocena: **9/10**

Beniamin „KrowaQ" Muszyński

Ręka Pana

Wśród autorskich gier książkowych znaleźć można zarówno prawdziwe perełki, jak i pozycje, powiedzmy, „drugiej świeżości". Niniejsza recenzja dotyczyć będzie produktu pośredniego pomiędzy tymi dwiema skrajnościami. Nie oznacza to bynajmniej, że projekt ten jest po prostu przeciętny. Jego niewątpliwe zalety walczą o prym z dość istotnymi wadami. O czym mowa? Wezmę pod lupę *Rękę pana* autorstwa Pawła „Aesandilla" Bogdaszewskiego, powstałą w 2008 roku. Liczy ona około sto pięćdziesiąt paragrafów rozpisanych na przeszło trzydziestu stronach.

Podczas lektury przejmujemy kontrolę nad, co niestety dość rzadko spotykane w grach książkowych, kobietą – Alicją Kwartnik. Jak dowiadujemy się ze wstępu nasza bohaterka skończyła Uniwersytet Warszawski na Wydziale Historii. Jest sierotą, co częściowo rekompensuje jej spadek po bogatych rodzicach. W jego skład wchodzi również kamienica w „centrum małego miasteczka na północy Polski", gdzie też toczy się akcja utworu. Naszym obecnym zajęciem jest wnikliwe studiowanie historii okultyzmu. Oś fabuły opiera się właśnie na tej innej, wrogiej, mrocznej stronie rzeczywistości. Zgodnie ze starą, sprawdzoną regułą autorstwa Hitchcocka wszystko zaczyna się od trzęsienia ziemi, potem napięcie nieprzerwanie rośnie. Zostajemy wciągnięci do nader ponurego, ginącego z każdym następnym dniem świata. I to dosłownie.

Wnętrze jest ciemne, w środku prawie nie ma ludzi. Liczne zapalone świece dają niewiele światła, oświetlając posadzkę wyłożoną popękanymi kaflami, nadszarpnięte zębem czasu płaskorzeźby na ścianach oraz ołtarz na końcu (...) fragment *Ręki Pana*

Autor wprowadził innowacyjny system dni. Na czym on polega? Nie jest skomplikowany, podejmując decyzje musimy liczyć się z upływem czasu. Wybierając jedną z dróg, nie będziemy już mieli czasu dla innej, a po kilku takich wyborach (albo jakimś niefortunnym wydarzeniu) trafimy na wskazówkę, mówiącą nam abyśmy skreślili kolejny dzień i przeczytali stosowny fragment. Oczywiście wyznaczone dni nie płyną sobie beztrosko w nieskończoność, gdy dojdziemy do ostatniego, czeka nas niezbyt miły los. Po odczytaniu wstępu na dany dzień, skupiamy nasza uwagę na kolejnym rozdziale. I tu właśnie zaczynają się problemy. Rozdziałów jest dużo, bo aż kilkanaście, zaś niektóre z nich liczą sobie zaledwie kilka paragrafów. Przed numerem każdego z paragrafów umieszczono oznaczenie stosowne do danego rozdziału w postaci cyfr bądź liter. Mimo to przy takim „poszatkowaniu" całego tekstu naprawdę bardzo łatwo jest o pomyłkę. Na początku ciężko uniknąć mimowolnego „zerknięcia" na nie ten paragraf co trzeba, a to w sposób oczywisty obniża komfort gry. Wprawdzie dość szybko można przyzwyczaić się do takiej nawigacji, lecz sam projekt nie jest zbyt długi, toteż „pełną sprawność" w tej dziedzinie uzyskujemy niemal przy końcu rozgrywki. Na szczęście do naszej dyspozycji oddano cztery alternatywne zakończenia historii, toteż nie warto ograniczać rozgrywki tylko do jednego razu.

Projekt ten posiada zarówno zalety jak i istotne wady. Jednym z głównych atutów jest sama historia, która naprawdę potrafi wciągnąć, a momentami nawet przyprawić o dreszczyk emocji. Ograniczenie do minimum mechaniki w połączeniu z innowacyjnym pomysłem upływu czasu daje naprawdę dobre rezultaty. Dobre wrażenie psuje niestety wspomniane już „rozbicie" tekstu. Moim zdaniem bardziej sprawdziłby się pomysł z kilkoma większymi rozdziałami, albo całkowita z nich rezygnacja. W obecnej formie funkcjonalność nawigacji, nie wspominając już o estetyce, mocno szwankuje. Drugim negatywnym aspektem jest język. Mimo ciekawej narracji jest ona dosyć uboga, momentami wręcz ascetyczna. Paragrafy są krótkie i wyraźnie niedopracowane. W niektórych momentach wyglądają wręcz na, wprawdzie zgrabnie wyszlifowany, szkic tuż przed wypełnieniem właściwą treścią. Gdyby nie te potknięcia całość prezentowałaby się naprawdę fenomenalnie. Niestety, nie po raz ostatni brak należytego wkładu przy kosmetyce i dopracowaniu projektu zaważył na końcowej ocenie wystawianej przez odbiorców. Nie mniej *Ręka pana* to interesująca historia, której warto przyjrzeć się z bliska i warto poświęcić chwilę czasu dla tej pozycji.

Autor: *Paweł Sebastian "Aesandill" Bogdaszewski*
Tytuł: *Ręka Pana*
Rok wydania: *2008*
Ocena: **6+/10**

Beniamin „KrowaQ" Muszyński

Lochy Labiryntu

Pamiętam emocje, jakie towarzyszyły mi podczas zamawiania „Lochów Labiryntu". Jeszcze na poczcie zastanawiałem się, czy wysyłka (w kopercie!) 10 zł wydawnictwu, którego strona internetowa wyglądała na nie aktualizowaną od drugiego zlodowacenia, nie uczyni mnie liderem wśród kandydatów do tytułu „Frajer roku". Nie uczyniła! Po jakimś czasie na biurku leżał bowiem mój własny egzemplarz tej labiryntówki.

Lochy Labiryntu od początku urzekły mnie swoją prostotą. Pięćdziesięciostronicowa książeczka wygląda na prawdziwy wyrób amatora fantastyki! Do koperty dołączona jest errata paragrafów, w tekście odnajdujemy mnóstwo usilnie „fantasoidalnych" nazw jak *Choprzy* czy *Atamaran*, a czarno-białe ilustracje przywodzą na myśl szatę graficzną starych planszówek fantasy. Doprawdy, kawał dobrej roboty!

W grze wcielamy się w rycerza Wąsocza, któremu król – z jakiegoś powodu mówiący bardzo biblijnym i pseudo-staropolskim językiem - zleca odnalezienie swojego syna. Rok temu Fryderyk zapuścił się w labirynt wydrążony w skałach Czarciego Wąwozu. Miał tam odnaleźć Czarny Miecz, który ufam, że jest potężnym orężem. Królewicz przepadł jednak bez wieści, a Twoim zadaniem jest odnalezienie go.

Schodzisz więc „pod ziemię", a kolejne paragrafy prowadzą cię przez tajemnicze zaułki labiryntu. I tu od razu pierwszy zgrzyt, bo szczerze powiedziawszy nie wiem, jak tytuł gry odnosi się do miejsca akcji. *Lochy Labiryntu* sugerowałyby istnienie lochów pod jakimś labiryntem, tymczasem miejsce akcji to labirynt we wnętrzu ściany wąwozu... Cóż, to najmniejszy z problemów.

Poważnym błędem jest już jednak fakt, że paragrafy potrafią sprzecznie opisać odcinek drogi. Jeden fragment opisywał łączący dwa skrzyżowania korytarz, jako wart wyodrębnienia na osobnej kratce mapy, z kolei paragraf pozwalający mi na powrót do pierwszego skrzyżowania - tą samą drogą – wręcz przeciwnie. Kto choć raz grał w labiryntówki wie, że pomyłka o jedną kratkę to najczęściej mazanie gumką całego dotychczasowego schematu, frustracja i kolejny cios pięścią w biurko. Łup! A w grze takich miejsc jest kilka.

Denerwujące jest też to, że w znakomitej większości paragrafów brakuje możliwości

zawrócenia z drogi. Na skrzyżowaniu możemy więc iść we wszystkich dostępnych kierunkach, poza tym, z którego przyszliśmy. Okazję do zawrócenia daje nam zwykle ślepy zaułek albo komnata. Jeśli ktoś z was potrafi zapamiętać numer paragrafu, z którego przed chwilą przywędrował, może czuć się obdarzony przez Boga bonusowymi atrybutami do grania w tą paragrafówkę. (Jan Nowak, człowiek, chaotyczny dobry, +1 do grania w *Lochy Labiryntu*).

Wisienką na szczycie tortu błędów jest jednak – zapewne na skutek niedopatrzenia twórcy – sposób zdobycia kluczowych do ukończenia gry przedmiotów. Jest to tak nieuczciwe, że aż kpiące z gracza. Jedną rzecz zdobywamy w pomieszczeniu, w którym urzęduje groźny potwór. Pokonujemy go i gra informuje nas, że w jego komnacie nie ma już niczego ciekawego. Kto zajrzy do niej drugi raz?

Ktoś, kto będzie chciał ukończyć grę. Jeśli bowiem zrobimy na przekór autorowi i wejdziemy do komnaty znowu, to okaże się, że znajduje się tam niezbędny do odnalezienia Fryderyka przedmiot! Słyszeliście kiedyś o narratorze, którego trzeba sprawdzać, czy faktycznie mówi prawdę?

Ukryte przejście do pomieszczenia z drugim przedmiotem znajdziemy z kolei tylko wtedy, jeśli a) dojdziemy do ściany, w którym przejście jest schowane (gra informuje nas z całą powagą, że nie ma w tym miejscu niczego ciekawego) i następnie b) podejdziemy do niej drugi raz, lecz nie od strony zachodniej, ale od strony wschodniej! Kto to wymyślił? Rozumiem, że odnalezienie najważniejszych przedmiotów w grze nie może być prostą sprawą, ale może należałoby umieścić gdzieś wskazówkę, jak poszukiwać tych przedmiotów? Przez dłuższy czas byłem święcie przekonany, że gra ma błędy uniemożliwiające jej ukończenie!

I skoro jesteśmy przy złośliwości narratora: szybkie i zupełnie nieprzewidywalne śmierci to chyba znak rozpoznawczy paragrafówek. W *Lochach Labiryntu* momentów nie jest szczególnie wiele – jak wkrótce nadmienię, jest to mimo wad przemyślana gra - ale o jednej wspomnieć po prostu muszę. Otóż skoczyłem do przepływającej przez podziemia rzeki. Walka z wartkim nurtem kosztowała mnie utratę kilku punktów zdrowia. Odetchnąłem z ulgą. Skoro odniosłem rany, to chyba jednak udało mi się ujść z życiem! Z ochotą przeszedłem do następnego paragrafu. I co czytam? Że i tak ginę. Jaki był

sens łudzenia gracza, że udaje mu się pokonać zagrożenie...?

Tak więc pierwsze dni spędzone z grą były skrajnie negatywne. Ciągle łudziłem się jednak, że coś opuściłem, gdzieś źle narysowałem labirynt... I w końcu, po (sic!) tygodniu nerwicy, udało mi się! Odnalazłem wszystkie błędy, a labirynt wydawał się być spójny. Rozpocząłem rozgrywkę od nowa...

...i wtedy w pełni doceniłem, jak zgrabnie przemyślana jest przygoda Wąsocza. Gra nie miażdży liczbą zagadek do rozwiązania (ma około 400 paragrafów), ale za to gwarantuje większości postaci i miejsc swój wkład w przybliżenie gracza do odnalezienia Fryderyka albo rozwikłania zagadek labiryntu. To, z pomocy których postaci zdecydujesz się skorzystać, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Jasne, trzon fabuły stanowi parę informacji, bez których nie ukończysz przygody, ale już poszukiwać tych informacji możesz na kilka różnych sposobów. Nawet potwory, które napotkasz, nie pozwolą ci się nudzić, gdyż większość ma specjalne regulacje walki.

Kluczową rolę odgrywa więc w grze interakcja. Niemalże każde zdarzenie czy rozmowa postawi przed tobą konieczność podjęcia decyzji, której następstwa prędzej czy później dadzą ci się we znaki: a to tym, że nie masz danego przedmiotu, a to że szansa zdobycia innego uciekła ci sprzed nosa. Trzeba trochę pobłądzić, trzeba ocenić, jaki przedmiot przyda się, a jaki nie. Co więcej, każdy z możliwych wyborów wydaje się być tak samo kuszący.

Losowość nie jest jednak wykluczona zupełnie. Nie licząc walki, w której rzucamy kostkami i wynik potyczki odczytujemy z tabelki, parę momentów wymaga od gracza zdania się na szczęście. Nie są to jednak sytuacje, w których to rozwiązanie byłoby wprowadzane na siłę.

Tak więc po ukończeniu przygody miałem w głowie mętlik. Z jednej strony gra ma fantastyczną mechanikę, umiejętnie kreuje nastrój tajemnicy i ciekawe starcia. Z drugiej natomiast przed odkryciem tych atutów skutecznie mogą uchronić cię trudności z rysowaniem labiryntu i odnalezieniem głównych przedmiotów.

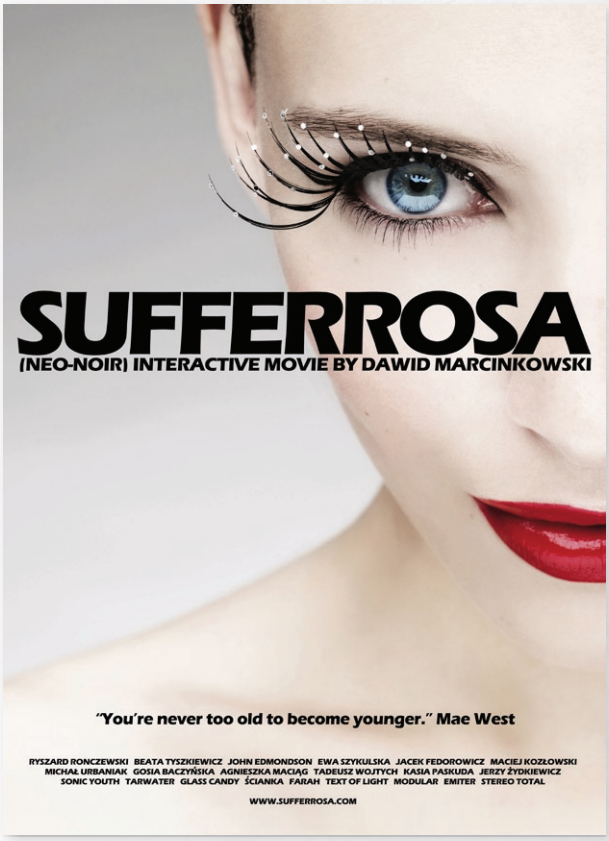
Czy kupuję grę po to, by się bawić, czy po to, by pobawić się nią po solidnej dawce przekleństw i połamaniu sterty ołówków? Z bólem serca muszę odpowiedzieć, że niestety, opcja druga. Z *Lochami Labiryntu* kojarzy mi się przede wszystkim frustracja, która ustąpiła miejsca szacunkowi zdecydowanie za późno. Zbyt wiele czasu spędziłem nie na graniu, a na zachodzeniu w głowę, jak ją ukończyć...

Czy to jednak koniec? Zakładając, że sięgniesz po następny numer zinu, w którym odnajdziesz *Pomocniczy zestaw labiryntowego lochołaza* - nie! Dzięki niemu nie tylko własnym sumptem poprawisz grę, ale poznasz kilka jej tajemnic i nie utkniesz w martwym punkcie. Jednym słowem będziesz grał w taką paragrafówkę, jakiej chciał jej twórca, a do czego zabrakło mu być może kilku dodatkowych testów!

Autor: *Gery Sucharek*
Tytuł: *Lochy Labirynu*
Wydawnictwo: *Gery INT*
Ocena: **5-/10**

Jarek „Obywatel J" Klofta

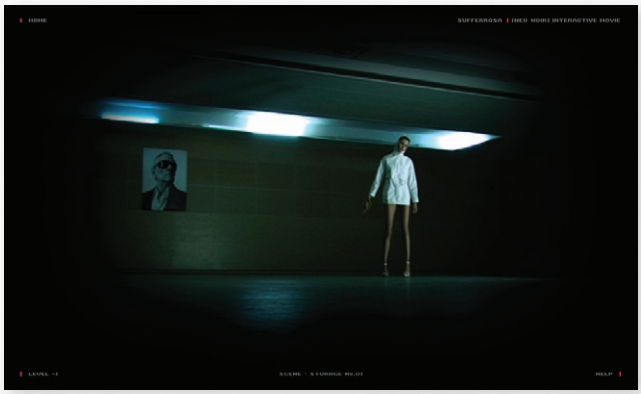
Sufferrosa



W historii kina mieliśmy do czynienia z kilkoma momentami przełomowymi. Pierwszym z nich było przejście z filmu niemego na dźwiękowy, później z czarno-białego na kolorowy, obecnie natomiast możemy zaobserwować coraz częstsze zjawisko kręcenia filmów w tzw. technologii 3D. Za każdym razem kiedy dochodziło do tej swoistej „wymiany pokoleniowej" wśród technik kręcenia filmów, środowiska twórcze był nastawione do nich w sposób negatywny. Nikt nie dawał ówczesnym nowinkom technicznym wielkich szans na sukces, ale jak pokazał czas, widzowie szybko docenili nowe możliwości kinematografii, przyzwyczaili się do nich i w końcu pokochali je.

To co nie zmieniło się w ponad stuletniej historii kina to fakt, że wszystkie filmy nadal mają jedną wspólną cechę: początek, środek i koniec. Ale jak proroczo powiedział Jean Luc-Godard: „niekoniecznie jednak w tej kolejności". Osobą która ostatnimi czasy stara się udowodnić słuszność twierdzenia Godarda jest Dawid Marcinkowski i jego film *Sufferrosa*.

Sufferrosa to pierwszy polski film interaktywny. Dlaczego interaktywny? Ponieważ jak pisze sam reżyser, to „widz zostaje montażystą filmu – sam decyduje o kolejności scen. Od jego decyzji zależy, które fragmenty i znaczenia zawarte w utworze zostaną wyeksponowane, a które pominięte.". Brzmi interesująco, prawda? Jednakże możliwość ingerowania w bieg fabuły ma zarówno swoje dobre jak i złe strony, ale o tym za chwilę.

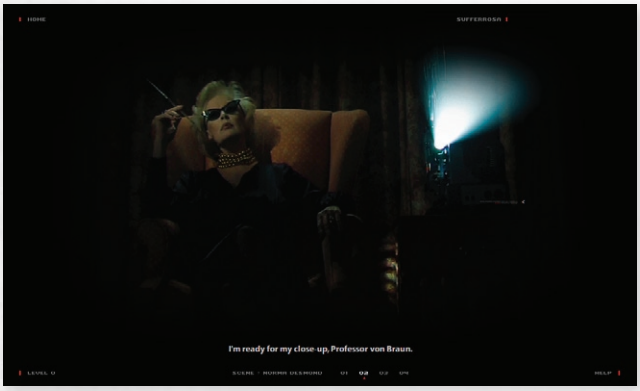


Co warte odnotowania, *Sufferrosa* miała swoją prapremierę 24 lutego 2010 roku w warszawskim kinie *Muranów*. Warto w tym miejscu także wspomnieć o tym, że film ten jest produkcją typu non-profit, a co za tym idzie, można go obejrzeć w całości on-line, zupełnie za darmo pod adresem: http://sufferrosa.wrocenter.pl/.

Na oficjalnym plakacie reklamującym *Sufferrosę*, tuż pod nazwą filmu możemy zauważyć tajemniczy dopisek: neo-noir. Jako osoba nieszczególnie obeznana z gatunkami filmowymi postanowiłem sprawdzić co też ów dopisek oznacza. Idąc zatem za Wikipedią, pozwolę sobie zacytować: „Filmy kręcone w stylu 'noir' były zwykle czarno-białe, miały charakterystyczną, mroczną atmosferę, niepokojącą tajemnicę i specyficzne, negatywne postacie – detektywa w filcowym kapeluszu i długim płaszczu czy femme fatale z idealnym makijażem i papierosem w ręku.".

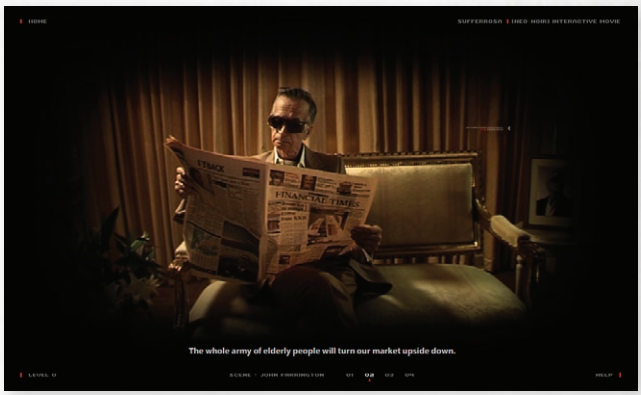
Fabuła *Sufferrosy* nie odbiega znacznie od podanych powyżej cech charakterystycznych gatunku noir. Oto bowiem w roli głównej mamy do czynienia z detektywem właśnie. Niejaki Ivan Johnson otrzymuje zlecenie odnalezienia pewnej zaginionej kobiety, Rosy von Braun. Śledztwo doprowadza go do profesora Carlosa von Brauna, tajemniczego naukowca, który zajmuje się procesem rejuwenalizacji, czyli odmładzania kobiet. Ostatecznie Johnson ląduje w celi, w podziemnej części kliniki profesora von Brauna na tropikalnej wyspie Miranda. To właśnie w tym miejscu widz-reżyser przejmuje stery i zaczyna kierować losami głównego bohatera.

Właśnie... Bohater... Tak naprawdę nie jestem pewien co powinienem o nim myśleć. Problem polega na tym, że w filmie Marcinkowskiego granica pomiędzy widzem, a bohaterem zaciera się do tego stopnia, że w zasadzie nie wiadomo czy w ogóle można mówić o kimś takim jak postać główna. Idea filmu interaktywnego wymaga bowiem od widza głębszego zaangażowania i wczucia się w rolę, do tego stopnia, że w końcu zapominamy o postaci detektywa samemu zajmując niejako jego miejsce. Zupełnie inaczej za to prezentują się postacie, które przyjdzie nam spotkać podczas wędrówki przez poszczególne piętra kliniki. Każda z nich jest bardzo dogłębnie przemyślana i niemal natychmiast zapada w pamięć. Wystarczy tylko wspomnieć o dziennikarce Karen Kane czy piosenkarce Sunday Love. To co bardzo mi się podobało u Marcinkowskiego, to sposób w jaki zdołał pokazać intencje, jakimi kierowały się kuracjuszki profesora von Brauna, przybywając na wyspę Miranda.



Tak naprawdę oglądając *Sufferrosę* odniosłem wrażenie, że akcja filmu w zdecydowanej większości opiera się właśnie, nie na odszukaniu Rosy von Braun, a odkrywaniu prywatnych historii poszczególnych pacjentek kliniki. Rozumiem intencję reżysera, który jak sam przyznaje, chciał za ich pomocą postawić widzowi pytanie o wywierający coraz większy wpływ na nasze życie kult młodości i piękna, ale wydaje mi się, że dzięki temu akcja i napięcie samego filmu straciło na dynamice. Swoistą przeciwwagą dla pacjentek profesora von Brauna jest tzw. *Commando Miranda** – specjalna, zbrojna bojówka walcząca z ideą rejuwenalizacji. Marcinkowski właśnie w ten oto, dosyć przerysowany i ironiczny sposób stara się przedstawić nurtujące go problemy współczesnego społeczeństwa. Przecież każdy z nas w gruncie rzeczy chce pozostać młodym i pięknym, pytanie tylko: za jaką cenę?

Kolejną rzeczą na którą warto zwrócić uwagę w *Sufferrosie* to gra aktorska, choć tak po prawdzie nie rzuca ona wcale na kolana. Marcinkowskiemu



udało się nakłanić do współpracy takie tuzy polskiego ekranu jak Beata Tyszkiwicz, Ewa Szykulska czy Jacek Fedorowicz. To co można zauważyć podczas całego seansu to ich zaangażowanie w projekt, jednakże nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że interaktywna forma jaką przybrał film Marcinkowskiego nie pozwalała im w pełni rozwinąć skrzydeł.

Jeśli zaś chodzi o stronę techniczną filmu. Pierwsze co rzuca się w oczy po jego rozpoczęciu to niesamowity, mroczny klimat. Psychodeliczny montaż na który składają się przeplatające ze sobą nieruchome obrazy, animowane napisy, wypowiadane w tle, modulowane kwestie bohaterów oraz krótkie sekwencje filmowe dają naprawdę niesamowite wrażenie! Subtelna gra świateł w poszczególnych sekwencjach, nazwanych po prostu scenami wręcz przygniata realizmem. Wykorzystane w filmie zdjęcia, zostały wykonane z należytą precyzją, podkreślając tym samym na każdym kroku niezaprzeczalny fakt, że oto mamy do czynienia z produktem naprawdę wysokiej jakości. Nie samym obrazem jednak człowiek żyje.

Przez cały czas trwania filmu towarzyszy nam bowiem feeria różnorodnych dźwięków imitujących otoczenie, np. szum wiatru hulającego po korytarzach, odgłosy jadącej windy, industrialne zgrzyty i piski itd. które w połączeniu z doskonałą ścieżką dźwiękową znacznie pogłębiają poczucie grozy.

Świetnym pomysłem było także umieszczenie w filmie ukrytych informacji o życiorysie Carlosa

von Brauna za pomocą zawieszonych na ścianach obrazów. Nie jest to może nowe rozwiązanie, ale pozwala nam spojrzeć na postać naukowca z innej perspektywy.

Samo „poruszanie się" po filmie nie należy do specjalnie trudnych, wystarczy parę kliknięć, aby się do niego przyzwyczaić (wszystkie funkcje oraz znaczenie poszczególnych przycisków wyjaśnione zostało w dziale „pomoc" na stronie filmu). Jedynym minusem są pojawiające się w trakcie seansu dodatkowe informacje umieszczone po bokach ekranu. Niejednokrotnie zdarzyło mi się, że byłem zmuszony obejrzeć jakąś scenę po raz drugi, ponieważ czytając dodatkowe notatki nie mogłem skupić się na tym co mówią bohaterowie.

Niestety w filmie Marcinkowskiego widać jak na dłoni, że idea interaktywności jest jeszcze ograniczona w sferze technicznej. Mówiąc ściślej, momentami film za bardzo przypominał mi stworzoną we flashu grę niźli film w „zwykłym" znaczeniu tego słowa. Chodzi mi głównie o płynność narracji, a raczej jej brak. Albowiem film, przynajmniej w moim osobistym mniemaniu, powinien być pozbawiony jakichkolwiek przerw w akcji. Aby zwiększyć jego dynamikę Marcinkowski mógł pokusić się o wprowadzenie tzw. systemu „szybkich decyzji", znanego nam, o ironio, z gier komputerowych takich jak: „Fahrenheit" czy „Heavy Rain", w których to gracz jest zmuszony podjąć decyzję o następnej akcji bohatera mając świadomość presji upływającego czasu. Może i wyglądałoby to trochę dziwnie, ale mogę się założyć, że dzięki temu film Marcinkowskiego wzniósłby się na prawdziwe wyżyny interaktywnej rozrywki i został zapamiętany na długie lata.

Pomysł na stworzenie filmu interaktywnego ma w sobie ogromny potencjał, z czego Marcinkowski doskonale zdaje sobie sprawę, ale chyba nie do końca tego oczekiwałem, oglądając *Sufferrosę*. Dopiero po kilkakrotnym obejrzeniu dzieła Marcinkowskiego zacząłem tak naprawdę rozumieć tok jego myślenia, co znacznie ułatwiło mi zrozumienie pewnych wątków fabularnych. Może sto dziesięć interaktywnych scen i trzy różne zakończenia to jednak za mało, aby historię Ivana Johnsona zobrazować w pełnej krasie i z należytym pietyzmem?

Mimo wszystko gorąco zachęcam do obejrzenia *Sufferrrosy*. Jest to pierwsza tego typu produkcja na naszym rodzimy rynku, dlatego też wydaje mi się, że warto się z nią zapoznać choćby z czystej ciekawości. Kto wie? Może za parę lat filmy interaktywne staną się „nową gałęzią" sztuki?

PLUSY:
- Muzyka
- Klimat
- Pomysł fabularny
- Efektowny montaż

MINUSY:
- Brak płynności narracji
- Słabo zarysowany główny bohater
- Zbytnie podobieństwo do interaktywnej gry

Nasz redaktor, Piotr Bąkowski, dokonał bardzo wnikliwej recenzji *Sufferosy*, jednakże jego ostateczna ocena wzbudziła pewne zastrzeżenia.

Sam osobiście uważam film pana Dawida Marcinkowskiego za najlepsze dzieło w historii interaktywnej kinematografii. Jest to pierwsza pozycja tego gatunku, która tak wielki nacisk kładzie nie tyle na akcję, co na ukazanie odbiorcy treści niosącej ze sobą krytykę społeczną i przesłanie.

Z tego powodu recenzję wieńczą dwie oceny. Jedna jest prywatną recenzenta, druga całej redakcji.

Mikołaj Kołyszko

Tytuł: *Sufferrosa*
Reżyseria: *Dawid Marcinkowski*
Scenariusz: *Dawid Marcinkowski*
Ocena recenzenta: **8.5/10**
Ocena redakcji: **9,5/10**

Piotr Bąkowski

Wywiad z Dawidem Marcinkowskim
twórcą Sufferosy

Skąd pomysł, żeby nakręcić film interaktywny?

Na początku lat 2000 zająłem się interaktywnymi wideoklipami. W 2002 zrealizowałem *Smolik Attitude Webeo* a w 2004 *Somedy on The Misty Island* dla Małgorzaty Walewskiej. Dzisiaj to trochę vintage, ale wtedy był to szczyt możliwości internetu. Obydwie realizacje pomimo że podporządkowane muzyce, opowiadały również historie (w *Smolik Attitude* po raz pierwszy pojawia się Carlos i Rosa von Braun, a w *Someday...* dziennikarka Karen Kane, również obecna w *Sufferrosie*). Od narracyjnych wideoklipów do dłuższej formy było już blisko.

Dlaczego taka forma przekazu?

Pociąga mnie koncepcja labiryntu. *Sufferrosa*, a dokładniej klinika profesora von Brauna, jest filmowym labiryntem. Nie ma tu mapy, nie ma możliwości, aby widz nie zabłądził. Od niego zależy jak długo będzie przebywał w tym świecie, ma też całkowitą swobodę nawigacji. Koncepcja ta stoi w całkowitej opozycji do klasycznego modelu linearnego kina.

Dlaczego skupił się Pan na potępieniu współczesnego przemysłu zarabiającego na upiększaniu kobiet?

Krzysiu Ibisz i jemu podobni dowodzą, że nie jest to przemysł zarabiający tylko na kobietach.
Myślę też że jest to *przemysł odmładzania,* a nie tylko upiększania. Żyjemy w starzejącym się świecie, w którym rośnie histeria na punkcie młodego wyglądu. Jedna z bohaterek *Sufferrosy* Cindy Wildenstain (inspirowana *Catwoman* Jocelyn Wildenstain) mówi: *Nie chcę zestarzeć się z godnością, będę robić liftingi, aż moje uszy zetkną się ze sobą*. Koszmarnie ponaciągany, z nienaturalnie bujną czupryną Al Pacino jest tego dołującym symbolem. To ponura, dosłowna interpretacja słów Mae West: *You're never too old to become younger*.

Na czym Pan się opierał zakładając, że *kult piękna* jest ucieczką przed świadomością śmierci?

Starość została wyparta z mediów. Nie jest trendy. W Polsce może nie jest to aż tak widoczne jak w Ameryce. Tak jak mówiłem wcześniej paradoks naszych czasów polega na tym, że przybywa ludzi starych i bogatych, którzy chcieliby młodo wyglądać. Wiele gwiazd uważało przez długi czas, że kolejne operacje odmładzające (dosłownie) uchronią je przed starością. Ironia polega na tym, że pionierzy tego typu myślenia albo się rozsypali (Michael Jackson), albo właśnie się rozsypują (Cher). Nie ma więc ucieczki, ale fajnie jest mieć złudzenia.

Czy planuje Pan w przyszłości podobny projekt?

Od dużej wytwórni amerykańskiej dostałem propozycje rozwinięcia historii Miranda Komando (jeden z wątków *Sufferrosy*, terrorystycznego ugrupowania niszczącego kliniki chirurgii plastycznej).
Rozmawiamy...

wywiad przeprowadził
Mikołaj Kołyszko

Mały przegląd krótkich filmów interaktywnych

Przygody z interaktywnymi filmami ciąg dalszy. Zostawiwszy za sobą teorię, przechodzimy do praktyki, czyli – a jakżeby inaczej – do samego interaktywnego oglądania.

W poprzednim numerze MW mogliście przeczytać, czym są filmy interaktywne i jaka jest ich historia. Do artykułu dołączona była krótka lista linków do filmów na dobry początek. Cóż, minął miesiąc, więc zapewne większość z Was obejrzała owe pozycje i czuje niedosyt. W swojej daleko idącej wspaniałomyślności przychodzę z pomocą wygłodniałym fanom interaktywnych filmów. Oto lista kilkunastu produkcji (niestety słowo „produkcja" w większości przypadków trudno napisać inaczej, niż w cudzysłowie) z tego gatunku, które można za darmo obejrzeć za pośrednictwem internetu. Takich filmów jest mnóstwo, starałem się więc dobierać te nie schodzące poniżej pewnego poziomu. Choć wszystkie są dziełami amatorskimi, nie przeszkadza to dobrze się przy nich bawić.

Kolejność przypadkowa, o ile można tak nazwać układ alfabetyczny ;) .

A hunter shoots a bear

Ten interaktywny film zdobył drugą nagrodę za najbardziej kreatywną reklamę w ogólnoeuropejskim konkursie Eurobest. Cóż – zasłużenie. Pomysł jest wszak tak dobry, że to, iż dzieło reklamuje korektor (Tipp-ex) przestaje mieć znaczenie. Pewien myśliwy zostaje zaatakowany w lesie przez niedźwiedzia, a my możemy wybrać, czy ma zastrzelić zwierzaka, czy nie.

Niezależnie od naszej decyzji, mężczyzna protestuje, wyjmuje z umieszczonej obok filmiku reklamy korektor i zakleja słowo "shoots". Teraz nasza kolej. Musimy wpisać w wolne miejsce dowolny angielski czasownik i obserwować wyniki, często przezabawne – myśliwy może na przykład grać z Misiakiem w piłkę, tańczyć bądź oglądać telewizję. Popuśćcie wodze wyobraźni, bo różnych rezultatów jest naprawdę wiele.

Bank Run

Główny bohater, zwyczajny pracownik biurowy, zostaje wbrew swej woli wplątany w intrygę rodem z filmów akcji klasy B. Czytaj: uzbrojeni bandyci, „wykształcona" agentka FBI oraz dużo strzelania i prania się po gębach. Autorzy doskonale zdają sobie sprawę ze sztampowości fabuły, a nawet z tego żartują. Dość powiedzieć, że w pewnym momencie możemy wybrać, czy po załatwieniu oprycha bohater wypowie – w wolnym tłumaczeniu – „czadową odzywkę" czy też „naprawdę czadową odzywkę". Mniej pozytywne emocje budzi słabe aktorstwo oraz to, że za darmo dostępna jest tylko pierwsza część gry – drugą trzeba kupić na Iphone'a. Plus jednak za świetne wykonanie. Bank Run ogląda się jak prawdziwy film akcji, a dynamiki dodają elementy zręcznościowe.

Charlie Tango Whiskey

Trzeci opisywany w tym artykule film, który ma za zadanie coś reklamować – tym razem chodzi o Airsoft, czyli walkę na broń strzelającą plastikowymi kulkami. Grupa polskich fascynatów tej rozrywki, we współpracy m. in. z Agencją Mienia Wojskowego, przygotowała krótki, ale efektowny film interaktywny. Znaczenie naszych wyborów jest co prawda niewielkie, ale film warto obejrzeć dla samego wykonania – sporo tu efektów i różnorodnej broni.

Choose A Different Ending

Czy warto dla bezpieczeństwa nosić przy sobie broń? Przechodząc ten film edukacyjny, sami będziemy mogli odpowiedzieć sobie na to pytanie. Czeka nas seria trudnych decyzji, które zgodnie z

tytułem prowadzą do różnych zakończeń. Jak widać, gatunek może służyć nie tylko reklamie, ale i szeroko pojętej edukacji. Mam nadzieję, że ten świetny pomysł zyska naśladowców.

Choose Your Path

Niejaki Mr Safety, autor licznych interaktywnych filmów, potrzebuje naszej pomocy. Jego kot o wdzięcznym imieniu Sparta zaginął gdzieś w domu bohatera. Pozostaje nam spenetrować razem z nim mieszkanie i spróbować odnaleźć zwierzaka. Brzmi to może niezbyt ambitnie, niemniej film jest niezły. Na YouTube'ie można znaleźć również jego parodię, zatytułowaną:

Choose Your Path 2

Dave's Star Wars-tastic Adventure

Większość ludzi umarłaby ze szczęścia, gdyby do drzwi ich domu zapukali Darth Vader i imperator Palpatine, by złożyć propozycję współpracy. Nie jednak lego ludzik Dave, który od niechcenia przyjmuje propozycję... Albo i nie – w zależności od pierwszej z kilku decyzji w filmie.

Czego jak czego, ale interaktywnych filmów z animowanymi poklatkowo animowanymi ludzikami lego jest na YouTube bardzo dużo. Nie trzeba być Einsteinem, by domyślić się, że większość z nich, delikatnie mówiąc, pozostawia sporo do życzenia. Ten wyróżnia się ładną animacją i komputerowymi efektami specjalnymi.

Na YouTube dostępna jest również poprzednia przygoda Dave'a – ninjastyczna.

Deliver me to hell

Spójrzmy prawdzie w oczy: reklamy to przyszłość interaktywnych filmów. Ich twórcy mają pieniądze, dobre pomysły i motywację, aby dobrze wykonać swoją pracę. Zgadliście - DMTH to kolejny film reklamowy. I kolejny diabelnie (trafne słowo) dobry! Wcielamy się w rolę dostawcy, pracującego dla sieci pizzerii Hell Pizza (pytanie za sto punktów - co reklamuje ten film?), który właśnie otrzymał nowe telefoniczne zamówienie. Jedynym problemem jest fakt, że miasto opanowała epidemia zombie. Ale nic to! Bohater bierze pizzę, chwyta kij baseballowy i wyrusza, by przeżyć wspaniałą masakrę zombiaków. Albo nie przeżyć wspaniałej masakry siebie, zależnie od naszych wyborów.

Film był częścią akcji promocyjnej – za przejście gry otrzymywało się kod rabatowy do użycia w pizzeriach sieci Hell Pizza. Dzisiaj widzowie (gracze?) muszą zadowolić się pojawiającymi się pod koniec słowami„subskrybuj kanał i bądź gotowy na następną przygodę!". Czyżby szykowała się kontynuacja? Jestem za!

Film Interaktywny

... przygotowany przez amatorskie, polskie Empersal Studio (czyt. grupę kumpli). Fabuły jako takiej nie ma, jest za to strzelanina oraz finałowa walka na miecze świetlne. I kilka decyzji, które decydują o życiu lub śmierci postaci. Bez szału, ale w chwili nudy można obejrzeć.

Gothic

Skrajnie amatorskie dzieło. Jako posłaniec, musimy sprowadzić pomoc do oblężonego przez orków miasta. Wyprawa jest najeżona niebezpieczeństwami w teorii i praktyce - łatwo tu zginąć, więc radzę przemyśleć każdą decyzję. Fragmenty gameplay'u z klasycznego RPG Gothic i syntezator mowy IVONA tworzą bardzo specyficzną mieszankę, niemniej doceniam pomysł. Szczególnie, że można wyczuć posmak klimatu Gothica, zarzynany co prawda przez głos syntezatora.

Leopold – śmigus dyngus

Gwiazda internetu – Leopold, znany szerzej jako Angry German Kid – doczekał się animowanego filmu interaktywnego o sobie! Młody Niemiec musi zwyciężyć w wodnej bitwie licznych oponentów.

Uwaga: złe wybory nierzadko doprowadzają do śmier... pomoczenia naszego sfrustrowanego wielbiciela gier. Warto obejrzeć, a także spróbować odnaleźć sekretny filmik.

Monet 2010

Co prawda to dzieło nie mieści się w definicji, jaką podałem na początku artykułu, ale po prostu nie mógłbym o nim nie napisać. We wspomnianym już konkursie Eurobest Monet 2010 zdobył główną nagrodę. Co kryje się za tak enigmatycznym tytułem? Interaktywna prezentacja wybranych obrazów sławnego francuskiego impresjonisty. Przy większości malunków animacja się zatrzymuje, a my musimy np. dmuchać w mikrofon lub poruszać myszką, aby rozwiać mgłę czy też zagrać melodię na dzwonach katedry. Głupie? Nie, bo znakomicie zrobione i wyjątkowo efektowne. Wielkie brawa dla twórców!

Outbreak

Wcześniejsze dzieło twórców Bank Runa, podobnie jak ***Deliver me to hell*** przenosi nas do miasta, w którym niedobitki ludzi walczą z armią zombie. W przeciwieństwie do tamtego filmu, Outbreak prezentuje poważniejsze podejście do tematu – nie ma miejsca na żarty, są za to walka o przetrwanie, mózgi, flaki i inne przysmaki. To pierwsze w szczególności, gdyż przeżyć tu bardzo trudno (a kiedy nam się nie uda, obserwujemy to drugie). Bardzo przyjemna pozycja dla miłośników horrorów.

Project Slasher

Tytuł mówi sam za siebie. Mamy do czynienia z interaktywnym filmem w konwencji slasher horroru. Pewna kobieta (grana przez Ambre Lake) zostaje porwana przez grupę psychopatów, podejmuje jednak próbę ucieczki, w czym musimy jej pomóc rozsądnymi decyzjami. Film jest krótki, ale dobrze wykonany. Można obejrzeć go za darmo w Internecie lub zakupić DVD.

Red Saga RPG

Grupa *Stickman Games* stworzyła liczne „interaktywne przygody", których częstym bohaterem jest syntezator głosu Microsoft Sam, a dokładniej... jego logo (pytanie za dwieście punktów: kto użycza głosu tej postaci?). *Red Saga* to wg mnie najlepsza z nich. Jest bardzo rozbudowana, człon RPG w tytule wszak zobowiązuje. Gracz ma ograniczoną swobodę poruszania się po świecie gry, ciekawe są też walki, toczone niczym w japońskich grach RPG (turowo, wybieramy pomiędzy kilkoma sposobami ataku), choć oczywiście w uproszczonej wersji. Duża część grafiki pochodzi zresztą z japońskiego programu RPG Maker. Podsumowując – polecam.

Stupid Mario Brothers

Kto nie zna braci Mario, kultowych bohaterów gier platformowych firmy Nintendo? Zna ich każdy! Kto nie lubi braci Mario? Cóż, wiele osób! Jeśli jednak do nich nie należysz, zapewne ucieszy Cię interaktywny film aktorski z włoskimi hydraulikami w rolach głównych. Mniej dobra wiadomość – tym razem bracia nie są super, tylko głupi. Wskutek rzeczonej głupoty muszą szybko zdobyć pieniądze na opłacenie czynszu. Zmuszeni są skorzystać z pomocy Wario i Solid Snake'a, postaci pochodzących z innych gier Nintendo. SMB to przyjemna, zabawna pozycja. Zobaczmy, jak wypada w porównaniu do konkurencji, czyli...

Super Mario

Ech, ten Mario to prawdziwy pechowiec. Tym razem już chce oświadczyć się księżniczce Peach, kiedy zostaje ona porwana przez złego Bowsera. Czas wyruszyć na pełną humoru wyprawę ratunkową!

Podobnie jak w Głupich Braciach Mario, napotykamy różne postacie z uniwersum Nintendo, jak Wario, smoka Yoshiego, goryla Donkey Konga czy Toada (to ten wkurzający grzybek, który w grze informuje gracza, że księżniczka jest w innym zamku). Z poprzednią pozycją na liście Super Mario łączy też dobra jakość.

The Alien Invasion

Zainspirowani Chadem, Mattem i Robem (o których za chwilę), pewien nauczyciel i jego uczniowie nakręcili kilka filmów interaktywnych – *The Alien Invasion* to jeden z nich. Jak na dzieło grupki młodych ludzi nie jest źle, choć jak przyznają sami autorzy, do filmów wspomnianego trio jednak im daleko. Potraktujmy więc te produkcje jako przystawkę przed głównym daniem, którego częścią jest między innymi...

The Time Machine

Spokojną pracę bohaterów przerywa odkrycie przez jednego z nich tajemniczej machiny czasu. Okoliczności zmuszają ich do wyprawy w przyszłość. Cóż, nic więcej nie trzeba wiedzieć o fabule. Historia jest bowiem pretekstem do zaprezentowania różnorodnych żartów i żarcików, jakimi przesiąknięte są wszystkie filmy grupy Chad, Matt & Rob. Polecam ten film ze względu na specyficzne poczucie humoru. Warto również zainteresować się z resztą twórczości autorów, czyli z paroma innymi filmami oraz humorystycznym poradnikiem How To Make An Interactive Adventure!.

Wybór Charliego

Krótki, acz treściwy filmik, oparty na jednym wyborze. Bardzo ciekawy jest fakt, iż wszystkie postacie gra jedna aktorka (każda scena była nagrywana z jednym bohaterem pojedynczo, a następnie całość komputerowo składano do kupy). Również wszystkie tła wstawiono przy użyciu komputera (cały materiał został nagrany w greenboksie). Mały film, a cieszy.

I jak, można interaktywnie pooglądać coś niecoś w Internecie? Pewnie, że można! W dodatku ciągle pojawiają się nowe produkcje, więc niewykluczone, że za jakiś czas wrócimy do tego tematu. Przy okazji można zauważyć pewna tendencję – coraz częściej filmy interaktywne są tworzone w celach reklamowych bądź „propagandowych". Jeśli moda ta się utrzyma, może być to duża szansa na reaktywację tego wspaniałego gatunku. Trzymam mocno kciuki!

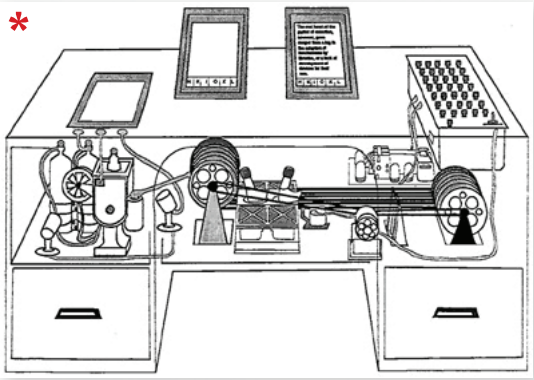
Michał „Pinkel" Służyński

Hiperteksty
Książki przyszłości

Czasami lubię sobie pogdybać, puścić wodze wyobraźni... Co by się stało, gdyby... Bilbo w Hobbicie nie znalazłby pierścienia władzy lub gdyby fabuła Władcy Pierścieni potoczyła się innym torem i to Barlog pokonałby Gandalfa? Albo... jakie byłyby moje wrażenia gdybym mógł usłyszeć przeraźliwą mowę Nazguli na Wichrowym Czubie czy mógł posłuchać żałobnych pieśni elfów po stracie Gandalfa?

Takie myślenie, „co by było gdyby...", z reguły jest bezcelową fantazją. Lecz nie w przypadku hipertekstów - nowej generacji książek. Dzięki nim moje marzenia o innym *Władcy Pierścieni* nabiera realnych kształtów, gdyż za ich pośrednictwem do świata klasycznej książki może wkroczyć dźwięk, obraz, animacja i przede wszystkim nieliniowa fabuła.

Historia hiperpowieści jest znacznie dłuższa niż można byłoby przypuszczać. Niektórzy literaturoznawcy wskazują, że początki hipertekstu sięgają czasów pisania Tory, co jest kwestią dyskusyjną. Prawdziwy rozkwit tego zjawiska przypadł na lata sześćdziesiąte poprzedniego stulecia, na okres buntu młodych przeciw z góry ustalonemu porządkowi świata. Kontestacja dotknęła również książki, jako symbolowi starych, skostniałych praw. Idea młodzieżowej rewolty i fermentu intelektualnego w przeważającej ilości przypadków wyrażała się przez wyraźną chęć posiadania wpływu na swoje życie, sprzeciwieniu się władzy chcącej prowadzić ludzi za rękę, decydowaniu o własnym życiu i właśnie tą wartość można znaleźć w tekstach "niesekwencyjnych", które stały się pionierami hipertekstów. Sztandarowym przykładem nowego nurtu literackiego jest wydana w 1963 roku książka Julio Cortázara *Gra w klasy*. Dzieło to jest ikoną hipertekstu propagującą ideę wolności w literaturze, gdzie czytelnik decyduje o losach bohaterów.


*

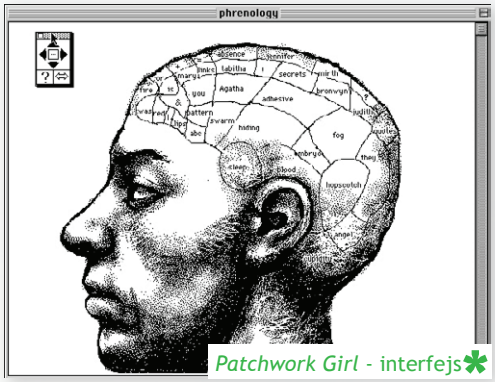
Nie byłoby mowy o hipertekstach, gdyby nie rozwój technologii, który nastąpił po II Wojnie Światowej. Wspomniałem wcześniej, że w nowej generacji literatury możliwe jest łączenie tekstu z muzyką, animacją. Takie efekty są niemożliwe do osiągnięcia w klasycznej książce, nawet najbardziej wymyślnej. Potrzebna była nowa platforma, która pozwalałaby na łączenie wszystkich gatunków sztuki w jedną całość. Tą platformą stał się komputer. Hiperteksty zagościły w nim bardzo szybko i dobrze się rozwinęły.

W 1945 roku powstało w USA urządzenie zwane *Memex* służące do wyszukiwania książek w bibliotece. Niby prosta i trywialna rzecz, chcemy książkę, wpisujemy tytuł i maszyna informuje nas, gdzie ona jest. Haczyk polegał na tym, że jak danej pozycji nie było w zbiorach, to *Memex* wyszukiwał wszystkie pokrewne tytuły na zasadzie skojarzeń, nielinearnie - tak jak ludzki umysł. Przyznacie, że fakt, iż w tym okresie wynaleziono technologię podobną do "Google" robi wrażenie. Rozwiązania zastosowane w *Memexie**, stały się wzorem dla projektantów oprogramowania komputerowego, którym chodziło o stworzenie algorytmu zarządzającego przypadkowymi, nieliniowymi zbiorami danych.

Od czasu wymyślenia komputera, teksty niesekwencyjne przerodziły się w hiperteksty, czyli generację elektronicznej sztuki. Wraz z rozwojem technologii komputerowej rosły możliwości hipertekstów, w których dodawano nowe elementy: animację, dźwięk, losowość. Wymyślono wiele programów do tworzenia tego rodzaju dzieł, takich jak *Xanadu* (pierwszy w historii) czy też *HyperCard*, jednak ograniczenia tego artykułu nie pozwalają na omówienie wszystkich, dlatego postanowiłem bliżej opisać jeden z najczęściej używanych programów do tworzenia hiperfikcji: *Storyspace*.

Narzędzie wypracowane przez firmę *Eastgate Systems* pozwala tworzyć multimedialne dzieła łączące tekst, dźwięk, grafikę i animację w jedną całość. Jednostką miary w tym programie jest "leksja" - można ją przyrównać do paragrafu w grach książkowych. Jednak leksja daje dużo większe możliwości, ponieważ nie musi być tylko tekstem, lecz może być równie dobrze dźwiękiem, animacją, filmem czy muzyką. W grach książkowych czytelnik porusza się za pomocą odnośników. Najczęściej na końcu paragrafu są odsyłacze "przenoszące" czytelnika do innego paragrafu, który jest

kontynuacją poprzedniego. W *Storyspace* przejście z leksji do leksji, może, ale nie musi, odbyć się za sprawą linków - wszystko zależy, jak autor hipertekstu zaprojektował daną leksję. Wybieramy, podobnie jak w grach książkowych, jedną opcję do wyboru; po tym program przenosi nas do kolejnej części powieści. Oprócz nich istnieją połączenia warunkowe, w których trzeba spełnić określony przez autora warunek, aby móc skorzystać z takiego „linka" (zdobyć przedmiot, odwiedzić inną leksję). W hipertekstach można spotkać również odsyłacze losowe, po ich uruchomieniu następna leksja pojawiająca się czytelnikowi jest losowo wybrana z możliwych, zaprojektowanych przez autora. Oprócz tych głównych rodzajów linków istnieje szereg pomocniczych odsyłaczy, dzięki którym możemy szybko odwiedzić jakiś przypis, które uruchamiają inny, zewnętrzny program, uaktywniają grafikę, obraz video. Projektowanie elektronicznego tekstu, przypomina tworzenie swoistej mapy. Leksja graficznie przedstawiona jest w formie okienka. Jeśli chcemy aby z leksji "A", przeniosło nas do leksji "B", to rysujemy między okienkami "strzałkę" (połączenie), ustalając warunki, na przykład możliwość powrotu z leksji "B" do "A". W efekcie tworzymy mapę tekstu, która przypomina plan wielkiej aglomeracji miejskiej, gdzie połączenia są ulicami.



Patchwork Girl - interfejs*

Nie wiem, czy wszyscy z Was wiedzą, ale tego typu hiperliterackie efekty w pewnym stopniu może tworzyć każdy kto ma komputer osobisty, a w nim program do edycji tekstu typu *Word* czy *Writer*. Wystarczy uruchomić edytor, kliknąć zakładkę "wstaw" i w rozwinięciu wybrać „hiperłącze", „obraz", „film", „dźwięk" - w tak łatwy sposób każdy może stworzyć powieść lub opowiadanie o innej strukturze niż klasyczna książka.

W opowiadaniu hipertekstowym Shelley Jackson *Patchwork Girl** czytelnik tworzy dziewczynę - potwora z ciał zmarłych ludzi. W zależności od wyborów jakie dokonuje, za każdym razem stworzona postać będzie inna. Wszystko zależy od tego, co znajdziemy przemierzając leksje w opowiadaniu. Czytelnik prowadzi swoisty dialog z tworzonym monstrum, bowiem to *ona - monstrum* jest narratorem, a dokonując wyborów typu "co powiedzieć", "dokąd iść", odpowiadamy na jej pytania.

Zupełnie inną strukturę ma hipertekstowa powieść *Hegirascope* Stuarta Moulthropa (napisana w programie *HyperCard*). Czytelnik ma 30 sekund na przeczytanie leksji i podjęcie decyzji "co robić". Jeśli nie zdąży, program sam przenosi go do innej strony, co więcej, tekst porusza się na ekranie, skacząc i drgając. Tak więc mamy wybór: albo skupiamy się i w tak niesprzyjających okolicznościach sami decydujemy "gdzie iść", albo poddajemy się nurtowi książki i śledzimy dokąd tekst nas zaprowadzi, tym bardziej, że czasami, nie jesteśmy w stanie przeczytać całej leksji.

W hipertekstach można wszystko, czego dowodzi polska autorka Aneta Kamińska w swoim dziele pod tytułem *Czary i mary* (http://czary-i-mary.pl). Czytamy w niej poezję ozdobioną barwną prezentacją multimedialną w formie obrazów i animacji. Wiersze są jak sny, zaś animacja jest formą wyrazu nie zapisanych słów. Wszystko się dopełnia, a my błądzimy w świecie marzeń podmiotu lirycznego. Naprawdę trudno całość streścić w paru słowach - trzeba samemu przeczytać dzieło.

Patrząc na możliwość tej gałęzi literatury powstaje pytanie: dlaczego hipertekst jest tak mało popularny? Pisząc ten artykuł, zacząłem pytać znajomych, czy mieli do czynienia z hipertekstem. Nikt spośród 16 osób nie wiedział, o czym mówię, jedna z nich skojarzyła hipertekst z hiperłączem w *Wordzie*. Pójdźmy dalej... do Empiku. Czy można w nim kupić hiperteksty?

Żyjemy wśród ludzi, którzy pamiętają świat bez komputera czy telefonu komórkowego. Większość z nich jest tak przyzwyczajona do klasycznej książki,

do “starych dobrych czasów”, że elektroniczne wynalazki, jak hipertekst, traktuje jako niepotrzebny chaos. Jest to jedna z przyczyn stosunkowo małej popularności tej formy sztuki. Kolejną zaporę stawiają korporacje żyjące z wydawania książek. Dla nich każdy może napisać powieść, ale wydać ją mogą tylko one. Mówimy tu o grubych miliardach dolarów ulokowanych w akcjach firm wydawniczych, które mogłyby stracić na wartości, gdyby każdy autor wydawał swoje dzieła w Internecie - czyli tak, jak to się dzieje z hipertekstami. Każdy z nas wolałby “kliknąć”, przelewając pieniądze, poczekać 3 minuty i już mieć tekst na swoim dysku twardym, a tak musimy “dylać” do sklepu. Swoje dorzucił nierównomierny na świecie rozwój technologii komputerowej. Kraje kapitalistyczne mocno wyprzedziły państwa komunistyczne i trzeciego świata w powszechnej komputeryzacji. Efektem tego stał się nierównomierny dostęp do nowości informatycznych, w tym hipertekstów. Niewątpliwie cegiełkę wmurowali piraci komputerowi. Przecież wystarczy ściągnąć tekst z “sieci” i już można go czytać. Osobiście uważam, że największym hamulcem rozwoju hipertekstów są... gry komputerowe. Niektórzy nawet twierdzą, że ten rodzaj gier jest dzieckiem elektronicznej literatury. Jeśli spojrzymy na dzisiejsze fabularne gry komputerowe, łączące tekst z dźwiękiem, animacją, grafiką, filmem, muzyką, odkryjemy podobieństwa. Wielu osobom hipertekst kojarzy się z grą, rozgrywką miedzy autorem (sytuacją, zdarzeniem) a czytelnikiem. Wspomniałem, że w opowiadaniu *Patchwork Girl* czytelnik tworzy swoją kobietę – potwora. Kreacja ta przypomina tworzenie bohatera w komputerowych RPGach, tak samo jak dalsze kierowanie losami herosa podczas rozgrywki. Mogę zasugerować twierdzenie, że w pewien sposób gry komputerowe wyparły hipertekst z masowej kultury, lub inaczej... przeistoczyły nowy, elektroniczny, nurt literatury w powszechną zabawę.

Mimo wszystko moim zdaniem przed hipertekstem przyszłość maluje się kolorowo. W końcu odejdą zwolennicy klasycznej książki, wydawnictwa, jeśli odkryją, że na takich tekstach można zarobić, podadzą je nam na tacy. Fabuła filmów stanie się całkowicie nieliniowa i widz, siedząc na kanapie, będzie sterował losami bohaterów w dużo większym zakresie niż w dzisiejszych interaktywnych produkcjach. Natomiast sama książka przeistoczy się w trójwymiarowy teatr, gdzie czytelnik stanie się herosem.

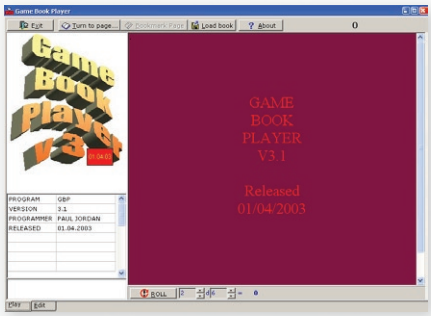
Marcin Sikorski

Edytory gamebooków

Wraz z grami książkowymi przeznaczonymi do druku popularnością cieszą się również wydania elektroniczne, uruchamiane tylko przy użyciu komputera. Mają one szereg zalet – do gry nie potrzeba żadnych dodatkowych kart postaci czy kostek, można wprowadzać do nich różne elementy, których nie sposób umieścić w papierowej książce (jak choćby elementy zręcznościowe w *Sąsiadach Lonesbury*), zajmują też mniej miejsca niż tradycyjne gamebooki. O ile granie w takie tytuły to czysta przyjemność, ich tworzenie to już zupełnie inna bajka – mogłoby się wydawać, że to niemożliwe bez umiejętności programowania. Na szczęście za pośrednictwem internetu jesteśmy w stanie znaleźć wiele darmowych programów, które umożliwiają każdemu, niezależnie od wiedzy informatycznej, napisanie pełnoprawnego cyfrowego gamebooka z nieliniową fabułą i mechaniką. Niestety, po raz kolejny przeszkodą dla niektórych osób może być brak znajomości języka angielskiego – bo właśnie w nim komunikuje się z nami większość programów.

Game Book Player

GBP to amatorski program, stworzony z myślą o pisaniu gier w stylu *Fighting Fantasy*/Dreszcza (krótko mówiąc – penetrujemy lokacje, walczymy z potworami i szukamy skarbów). Równie dobrze możemy jednak napisać w nim fabularnego gamebooka. Dużymi atutami programu są prostota obsługi, możliwość formatowania do plików HTML lub RTF i symulator kości.

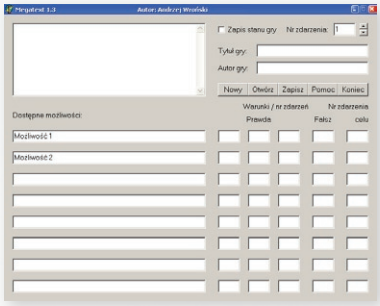


Gamebook Creator

Kolejny edytor gier książkowych z podgatunku labiryntówek. Ma możliwości bardzo zbliżone do Game Book Playera, choć góruje nad nim kilkoma ciekawymi opcjami, m. in. wyświetlania „drzewka" paragrafów, czyli dokładnego diagramu pokazującego rozwój różnych gałęzi fabularnych naszej historii.

Megatext

Pierwszy w tym artykule polski program. Tym razem służący raczej do pisania fabularnych paragrafówek. Jego możliwości „mechaniczne" sprowadzają się do tworzenia warunków na podstawie tego, czy dany paragraf był już wyświetlany (prawda) czy też nie (fałsz). Szkoda, że edytor został porzucony kilka lat temu.

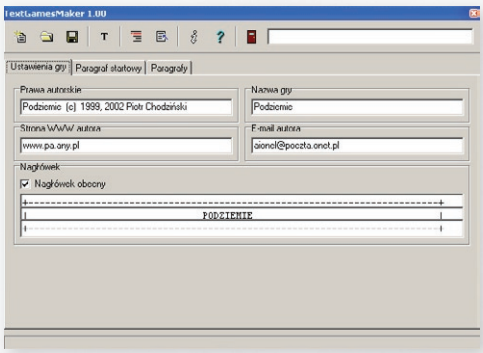


StoryHarp

Został stworzony do pisania *Interactive Fiction*, mimo to nic stoi na przeszkodzie, by stworzyć w nim klasyczną paragrafówkę. Zrobione w SH gry różnią się bowiem od klasycznych utworów IF tym, iż nie wpisujemy sami tego, co chcemy zrobić, a wybieramy odgórnie ustalone możliwości z listy. Kreator wyróżnia się wśród innych programów tego typu opcją grania jedynie przy użyciu... głosu. Wystarczy dodatkowo pobrać darmowy program Microsoft Agent i założyć słuchawki z mikrofonem, aby w obie strony dźwiękowo porozumiewać się z programem. StoryHarp będzie rozpoznawał głosowe komendy i czytał tekst.

Text Games Maker

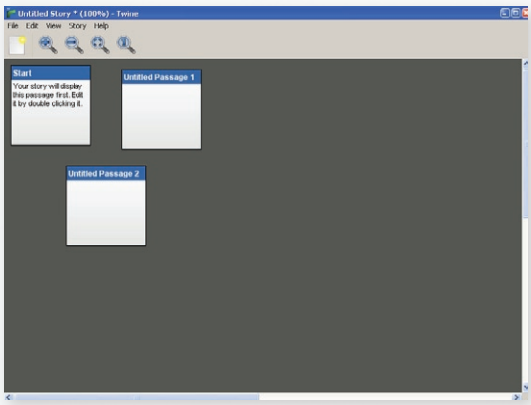
Podobnie jak Megatext, *Text Games Maker* to dzieło Polaka. Tak jak on, ma raczej niewielkie możliwości (co niesie za sobą prostotę obsługi). Jedyne bajery, poza przemieszczaniem się między paragrafami, to edytor logo gry w ASCII i lista ekwipunku, która wcale jednak nie uniemożliwia



oszukiwania – gra wierzy nam na dobre słowo, że mamy przy sobie określony przedmiot. Niestety, z Megatextem *Text Games Makera* łączy również to, że jest on od dawna porzucony...

Twine

Ten kreator to kawał dobrej roboty. Nie powala ogromnymi możliwościami, ale interfejs jest ładny i przejrzysty, tworzenie gier – wygodne, a stworzone paragrafówki można łatwo umieścić nawet na stronie internetowej. W *Twine* powstało wiele ciekawych tytułów, w które możemy zagrać bezpośrednio na stronie programu.



Przeglądając zasoby sieci, znalazłem też kilka innych kreatorów gier książkowych, o których nie napisałem ze względu na ich archaiczność i niemożliwość uruchomienia tak starego oprogramowania na moim komputerze. Myślę, że te sześć programów do wyboru to liczba zadowalająca młodych twórców. Jeśli zamierzamy stworzyć komputerową paragrafówkę, warto zapoznać się z ich wadami i zaletami, po czym wybrać ten, który najbardziej nam odpowiada.
Istnieje też całkiem pokaźna liczba stron internetowych, na których możemy stworzyć własnego gamebooka online i zaprezentować go innym ludziom. Ich przegląd – w następnym numerze Masz Wybór.

Michał „Pinkel" Służyński

Game Book Player:

http://www.sandman.connectfree.co.uk/prog/gamebook.htm

Gamebook Creator:

http://apps.properdev.com/gbc/index.htm

Megatext (brak strony, można pobrać np. stąd):

http://www.gryparagrafowe.webpark.pl/download.html

StoryHarp:

http://www.kurtz-fernhout.com/StoryHarp/index.htm

Text Games Maker:

http://www.pcmaniak.com.pl/Text-Games-Maker-100-id-1768-download.html

Twine:

http://gimcrackd.com/etc/src/

Kuźnia KrowaQa

Witam w drugiej części mojego kursu!

Skończyliśmy w miejscu, gdzie tak naprawdę zaczyna się prawdziwa zabawa. Po określeniu „kto?”, „gdzie?” i „kiedy?”, nastał czas rozpoczęcia realnych prac nad naszym projektem. Jak już wspominałem w poprzednim numerze, nie podaję dogmatycznych reguł, bez których szanse powodzenia są równe zeru. Skupię się na procesie tworzenia gier fabularnych podzielonych na rozdziały, bowiem w tym temacie czuję się w pełni kompetentny. Teoretyczne wywody mogę poprzeć doświadczeniem nabytym przy pisaniu kilkuset stron stworzonych przeze mnie poniższą metodą gier.

Na początek wytłumaczę, po co w ogóle stosować podział na rozdziały, gdyż nie jest to jedynie zabieg artystyczny. Przede wszystkim jest to spore uproszczenie dla nas, autorów. Zamiast od razu ogarniać całość projektu skupiamy się na jego poszczególnych elementach, to tak jakbyśmy tworzyli kilka małych gier, a potem łączyli je w jedną, spójną merytorycznie i technicznie całość. W każdej takiej części musimy umieścić kilka **wydarzeń kluczowych**, zwykle po jednym dla każdej ścieżki fabularnej[1], którą prowadzimy. Oczywiście nie muszą to być za każdym razem „trzęsienia ziemi”, lecz zdarzenia na tyle istotne, aby odgrywały istotny wpływ na dalszy rozwój fabuły. Należy tez pamiętać, iż wewnątrz każdego numeru panuje **zamknięta numeracja**, zatem gdy kończy się on na numerze powiedzmy 37 następnego nie zaczynamy od 38, lecz 1, a właściwie **x1**. Co oznacza ów **„X”**? To znak (na przykład 0), który poprzedza każdy numer paragrafu w co drugim rozdziale. Dzięki temu gracz uniknie pomyłki w rodzaju przeczytania odpowiedniego numeru paragrafu z nieodpowiedniego rozdziału. Osobiście nie radzę stosować oznaczeń typu „a”, „b”, „c”, itp., bowiem mogą okazać się mylące. Dlaczego? Dlatego, iż czasem przyjdzie nam podzielić dany paragraf na kilka podparagrafów zwykle oznaczanych właśnie jako „A”, „B” lub „C”. Oczywiście nie jest to regułą, jednak rozbicie paragrafu na części to lepsze rozwiązanie niż tworzenie osobnych numerów dla różnych wariantów tego samego wydarzenia.

Pamiętajcie! Należy za wszelką cenę unikać **pojedynczych przejeść** między paragrafami. Jeśli naprawdę musimy wprowadzić dłuższy tekst to lepiej żeby zajmował jeden paragraf, niż był rozbity między kilkoma, po których każemy „skakać” czytelnikowi. Jeśli to tylko możliwe, kończmy każdy fragment chociaż dwiema (choćby błahymi) ścieżkami wyboru. Nie każdy odsyłacz musi mieć istotny wpływ na przebieg całej fabuły, ważna jest natomiast sama możliwości podejmowania decyzji. Obecność rozdziałów nie musi oznaczać tego, iż gracz podczas jednej rozgrywki zwiedzi je wszystkie. Możemy przygotować całe obszary, które pominie na skutek podjętych przez siebie decyzji. Dzięki temu kolejne rozgrywki przyniosą mu nową porcję emocji. To nader istotne, abyśmy z góry nie zakładali, że nasz projekt to **twór jednokrotnego użytku**. Przeciwnie, powinniśmy tak prowadzić fabułę utworu, aby stwarzała możliwość kilkukrotnego (a nawet kilkunastokrotnego) rozegrania opowieści na różne sposoby.

Nie zawsze każdy rozdział musi dotyczyć **„przestrzeni”**, równie dobrze może być całkowicie skoncentrowany na **„treści”**. Co przez to rozumiem? Nic innego jak dialog. Nie wahajcie się „poświęcić” nawet kilkudziesięciu paragrafów na stworzenie rozbudowanego, sterowanego przez nasze odpowiedzi dialogu, podczas którego nasz bohater może uzyskać wiele cennych wskazówek. Tylko jak określić przydatność określonych faktów?

W tym miejscu przechodzimy do stosowanego przeze mnie tzw. „Systemu Informacji”. Skutecznie zastępuje on praktycznie wszystkie tradycyjne statystyki takie jak; siła, zręczność, wytrzymałość itp. oraz eliminuje kartę postaci (chociaż równie dobrze może współistnieć z mechaniką opartą na statystykach i rzutach kością). Polega on na założeniu, iż podczas rozgrywki nie zdobywamy przedmiotów, lecz **Informacje #X**[2]. W ten sposób znika problem graczy, którzy oszukują, udając, iż zdobyli jakiś wymagany przedmiot itp. Nie wszystkie zdobyte Informacje są potrzebne do ukończenia gry, nie pełnią też roli kluczy. Po prostu stanowią określone **moduły** oddziałujące na całą fabułę. Objaśnię to na przykładzie.

Załóżmy, iż czytelnik wspomógł datkiem jakiegoś ubogiego w pierwszym rozdziale i uzyskał przez to Informację **#1**. W niektórych ścieżkach fabularnych fakt ten pozostanie zupełnie bez znaczenia, w innych jednak zyska niezwykle ważną rangę. Poratowany przez nas bezdomny równie dobrze udzielić nam wsparcia bądź spróbować

1 Przez „ścieżkę fabularną” rozumiem rozwój fabuły w danym, wybranym przez gracza, kierunku.

2 Gdzie „X” to kolejne cyfry bądź też inne oznaczenia.

nas ograbić wiedząc już, iż mamy sporo pieniędzy. Podczas pisania musimy dokładni notować, co oznacza dana Informacja, chociaż gracz otrzyma jedynie polecenie zapisania jej numeru. To od nas zależy czy i kiedy, się do niej odwołamy. Musimy zasygnalizować czytelnikowi, iż jeśli zacznie podawać numery, których nie zdobył to albo zamiesza się w fabule, albo poważnie sobie zaszkodzi. Jest to też swego rodzaju bat na paragrafowych oszustów.

Na koniec skupię jeszcze swoją i Waszą uwagę na samej pracy twórczej. Osobiście polecam metodę **szkicowania**, polegającą na zapisywaniu paragrafów przy pomocy równoważników zdań, skrótów myślowych oraz maksymalnego uproszenia, bądź też wykluczenia opisów. Dopiero gdy tym sposobem zapełnicie cały rozdział, przyjdzie odpowiedni czas na prawdziwe **wypełnianie** poszczególnych paragrafów treścią. Dzięki temu podczas pisania nie ucieknie Wam pomysł, który akurat zapisujecie. Należy też zawsze mieć naszkicowane przynajmniej **35%** następnego rozdziału zanim przejdziemy do wypełniania aktualnego, w ten sposób unikniemy strat czasu, jeśli niespodziewanie szybko wypełnimy dany rozdział. Czas z reguły jest wrogiem każdego twórcy, podobnie ma się sprawa z gamebookami. Musimy przyjąć (i konsekwentnie realizować) konkretny plan pracy. Możemy na przykład założyć, iż codziennie stworzymy określoną ilość paragrafów, bądź też przyjąć założenie **pracy weekendowej**. W takim systemie w czasie tygodnia zajmujemy się tylko i wyłącznie szkicowaniem, zaś poczynając od piątkowego popołudnia, aż do niedzieli, staramy się wypełniać jak największą ilość paragrafów (co najmniej 10 dziennie). Na dłuższą metę jest to dosyć uciążliwe, jednak wykrajanie takich kilkugodzinnych „maratonów" tworzenia uczy systematyczności oraz dobrego wykorzystywania czasu. Czasem rytm pracy twórczej potrafi dosłownie porwać człowieka i tylko zmęczenie przypomina mu o tym, iż czas najwyższy na przerwę. Najważniejsze jest to, aby nie przemęczać się ponad miarę. Owszem, czasem przyjdzie nam zmusić się do napisaniu jeszcze kilku paragrafów, jednak najważniejsza jest systematyczność. Praca twórcza jest nużąca, lecz daje sporo satysfakcji gdy nadejdzie jej kres, a końcowy efekt zostanie przedstawiony szerszej publiczności.

W następnym numerze, w ostatniej części tego kursu, skupie się na ostatnim etapie prac jakim jest zmiana numerów paragrafów oraz wszelkie prace wykończeniowe, od których często zależy ostateczna ocena czytelników.

Beniamin "KrowaQ" Muszyński

Ogłoszenie

Począwszy od przyszłego numeru chcielibyśmy podjąć pewną inicjatywę, do realizacji której potrzebujemy Waszego zaangażowania. Otóż chcielibyśmy w każdym numerze zamieszczać jedną mini grę książkową Waszego autorstwa. Mieściłaby się na końcu każdego numeru i posiadała osobną numerację stron.

Wymogi techniczne:
- Akcja gry musi toczyć się w porze roku, w której będzie wychodził dany numer.
- Obojętność od 6 do maksymalnie 10 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!