

Jakub Sosnowski

Zagraj w książkę

Gry wideo już dawno przestały być postrzegane jako rozrywka dedykowana dzieciom. Obok tytułów, których „przejście” wymaga od gracza refleksu, pojawiły się bardziej skomplikowane pozycje, tematycznie skierowane do dorosłego odbiorcy. Co więcej, z biegiem czasu zaczęto postrzegać gry jako element kultury, który uczy – przykładem może być wpisanie na listę lektur nieobowiązkowych w polskich szkołach, rodzimej produkcji *This War of Mine*.

Graczy, będących również miłośnikami książek oraz komiksów, cieszy fakt, że ich ulubieni literaccy bohaterowie goszczą na ekranach komputerów i telewizorów. Najwięcej powieści i opowiadań przeniesiono w cyfrowy świat w latach osiemdziesiątych. Obecnie takich adaptacji jest znacznie mniej, ale gdy się pojawiają, zyskują grono fanów – w postaci osób spędzających wolne chwile z padem w dłoni, a także tych zatapiających się w lekturze książek.

Poniżej znajduje się subiektywne zestawienie najciekawszych elektronicznych adaptacji dzieł literackich, które ukazały się w minionej dekadzie. Wśród nich znalazły się zarówno AAA (gry o najwyż-

szych budżetach na produkcję i promocję), jak też produkcje niższej klasy.

Wiedźmin 2: Zabójcy królów (2011)
i *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015)

O tych tytułach mówi cały świat. Szczególnie o *Wiedźminie 3*, od którego premiery minęło pięć lat, a wciąż święci tryumfy popularności (w chwili pisania tego artykułu, na platformie Steam, w Geralt wciela się ponad 29,5 tys. osób). To co zrobił CD Project Red z *Sagą o Wiedźminie*, przekroczyło wszelkie oczekiwania.

Obie części gry są luźną adaptacją prozy Sapkowskiego. Gracz, wcielając się w postać Białego Wilka, dowiaduje się, jak dalej potoczyły się losy Geralta z Rivii. Przemierzając świat, penetrując jaskinie i zabijając wszelakie monstra można poczuć się jak książkowy łowca potworów. Dodatkowym atutem gry jest bogata fabuła, która stawia odbiorcę przed trudnymi wyborami, mającymi konsekwencje w wirtualnej rzeczywistości.

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter (2016)

Gdyby Sir Artur Conan Doyle żył, grałby w przygody Sherlocka Holmesa – takim hasłem można reklamować kolejne części przygód najsłynniejszego detektywa, którymi raczy nas Frogwares. *The Devil's Daughter* to ich dziewiąta gra o Holmesie. Najciekawsza z serii.

Uwaga, to nie jest tytuł dla wszystkich. Świadczą o tym negatywne recenzje w sieci, warto jednak spróbować zagrać. Szczególnie jeśli jest się miłośnikiem pisarza, dobrych kryminałów lub osobą, która chce nacieszyć oko widokiem przepięknego wiktoriańskiego Londynu.

W *The Devil's Daughter* na Holmesa i Watsona czeka pięć zróżnicowanych zagadek. Są morderstwa, pościgi, przesłuchiwanie świadków, poszukiwania zaginionych osób i tajemnice, które miały nie wyjść na jaw. Fabuła jest nieliniowa, zmieniająca się wraz z wyborami gracza.

Filary Ziemi (2017)

Studio Daedalic Entertainment specjalizuje się w grach przygodowych. Firma z Hamburga ma swoich miłośników, którzy słysząc o jej pracy nad nowym tytułem, zamawiają go w przedsprzedaży. Nic dziwnego, produkcje od Daedalic Entertainment są dopracowane pod każdym względem i dają niezwykłą radość miłośnikom przygodówek typu point-and-click.

Jeden z flagowych tytułów studia jest oparty o bestseller Kena Folletta. Gracz, podobnie jak czytelnik powieści historycznej, otrzymuje opowieść o budowie katedry Kingsbridge. Wciela się w trzy postaci – przeora opactwa Phillipa, chłopca Jacka oraz zhańbionej szlachcianki Alieny. Ich perypetiom towarzyszą w tle konflikty społeczne, czas wojen i wszechobec-

nego ubóstwa. Całość podzielona jest na księgi, a te na rozdziały – czym rozgrywka nawiązuje do lektury książki.

Gra na pewno spodoba się zarówno osobom, które znają obszerne dzieło Folletta, jak też miłośnikom powieści historycznych. Czas spędzony przy komputerowych *Filarach Ziemi* może przyczynić się do podjęcia wyzwania, jakim jest przeczytanie ponad ośmiuset stron bestsellera. Na pewno po produkcję niemieckiego studia nie powinny sięgać osoby oczekujące od cyfrowych *Filarów Ziemi* dynamiki i wartkiej akcji.

Memoranda (2017)

Tytuł ujrzał światło dzienne dzięki graczom oraz fanom prozy Harukiego Murakamiego. To oni wsparli zbiórkę funduszy na platformie Kickstarter i po-

zwolili studiu Bit ByterZ stworzyć przygodówkę typu point-and-click.

Memoranda to opowieść o kobiecie, która zapomniała własnego imienia. Bohaterka próbuje rozwiązać zagadkę dotyczącą utraty pamięć. Jej przygoda rozgrywa się w małym miasteczku, w którym różnorodne postaci łączy strata. W trakcie rozgrywki gracz poznaje między innymi mężczyznę, któremu zaginęła żona, biegnąc bez stopy czy też ptaka pozbawionego zwierzęcego instynktu.

Tytuł dedykowany miłośnikom surrealizmu oraz twórczości japońskiego pisarza.

Metamorphosis (2020)

Warszawskie studio Ovid Works w marcu 2019 roku zapowiadało ukazanie się gry inspirowanej twórczością

Kafki na jesień owego roku. Niestety prace przeciągnęły się i *Metamorphosis* pojawiło się na rynku w sierpniu 2020 roku. Jednak warto było czekać.

Metamorphosis to gra z gatunku puzzle platforming adventure. Tak jak w opowiadaniu Kafki, bohater zamienia się w insekta. Musi on przemierzyć określone lokacje, by rozwiązać zagadkę przemiany. Miłośnicy prozy Franza Kafki szybko zauważą nawiązania do *Procesu* i *Zamku*.

Produkcja Polaków jest luźną adaptacją prozy, bowiem z opowiadaniem *Przemiany* ma wspólną tylko postać bohatera. Jednak uruchomienie tytułu na komputerze lub konsoli może przynieść pozytywne skutki – odbiorca przekona się do powieści surrealistycznych oraz zostanie zachęcony do sięgnięcia po dzieła najsłynniejszego pisarza z Pragi.



JAKUB SOSNOWSKI

– trener biznesu, zajmujący się komunikacją interpersonalną i działaniami z zakresu PR. Autor książek: *Wuj Krasnolud i Brama Opowieści*, *Wuj Krasnolud. Tom 2. Pani Strach i Pan Złość*, tekstów literacko-naukowych, scenariuszy komiksów i gier dla dzieci.

fot. Justyna Sawczuk