

Beniamin Muszyński



LOST IN INNSMOUTH

J W

A _

© 2019

Gra paragrafowa "Lost in Innsmouth"

MAT



Pod koniec sierpnia firma JWA S.A. opublikowała anglojęzyczną grę paragrafową *Lost in Innsmouth* będącą tłumaczeniem największej polskiej interaktywnej powieści grozy. *Zaginiony*, bo tak brzmi oryginalny tytuł, to horror, którego fabuła rozgrywa się 30 lat po wydarzeniach opisywanych przez Howarda Phillipsa Lovecrafta.

To pierwszy przypadek przełożenia polskiego utworu interaktywnego na język obcy.

Lata 60. XX wieku

USA, wschodnie wybrzeże

40 lat po opisanym przez Lovecrafta desancie na Innsmouth

Nazywasz się Jordan Allan, jesteś Afroamerykaninem i wiosną tego roku skończyłeś 44 lata.

Pomimo niełatwego życia udało Ci się założyć rodzinę, byliście szczęśliwi... do czasu.

Twoja córka Lilia wyznała Ci, że jest w ciąży z człowiekiem, którego nie znasz. Z jej słów wynika, że to biały student który zrobił to, na co miał ochotę i... zaginął. Postanawiasz go odnaleźć za wszelką cenę. Ostatnio widziano go w małym, zrujnowanym rybackim miasteczku... Nazywa się Innsmouth.

Gdybyś tylko wiedział, jakie bluźniercze zło czyha w jego ruinach...

Lost in Innsmouth jest grą paragrafową. To forma rozrywki łączą w sobie grę i doznania literackie. Za jej pośrednictwem czytelnik wciela się w głównego bohatera i bezpośrednio podejmuje decyzje o jego poczynaniach.

Lost in Innsmouth nie ma jednego zakończenia, a każda rozgrywka może znacząco różnić się poprzedniej.

Aplikacja przeznaczona jest na urządzenia z systemem Android. W pełni wykorzystuje wsparcie *Google Talkback*, przez co gra jest przystosowana do rozgrywki dla osób niewidomych i niedowidzących.

O autorze:

Beniamin Muszyński (ur. 24 czerwca 1988 roku w Sanoku, Polska) -najpopularniejszy i najpłodniejszy polski twórca gier paragrafowych, pierwszy polski pisarz, którego utwór interaktywny został przetłumaczony na język obcy. Współzałożyciel i zastępca redaktora naczelnego internetowego magazynu *Masz wybór* poświęconego interaktywnym gałęziom kultury.

Jest autorem 13 gamebooków, 3 powieści, tomiku opowiadań oraz dwóch scenariuszy do gier-aplikacji na urządzenia mobilne.

Jego utwory oscylują zazwyczaj wokół problemów społecznych oraz odsłanianiu mrocznej strony natury ludzkiej, niekiedy wzbudzając kontrowersje natury estetycznej i moralnej.

Link do gry: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jwa.lost>