

## ***WHAT'S LV STAND FOR? – DYCHOTOMIA POMIĘDZY CZŁOWIECZEŃSTWEM I POTWORNOCIĄ W GRZE UNDERTALE.***

**Martyna Bakun**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

[martyna.bakun@gmail.com](mailto:martyna.bakun@gmail.com)

### **Abstract: What's LV stand for? – dichotomy between humanity and monstrosity in Undertale**

The means of expression, narrative and gameplay in contemporary video games, especially those that might be called mainstream, are quite limited and repetitive. The reasons behind this situation are high production cost which leads to using the safe and popular motives that are easy to sell. To find games that are innovative and avantgarde one should consider the analysis of independent branch of the industry. One of the examples of games that avoids using clichés is Undertale (Toby Fox, 2015). In the gameplay and narrative the game refers to classic productions of JRPG and "Shoot 'Em Up" genres. The narrative is a simple story about a kid that accidently falls into underworld inhabited by monsters. This basic conceptions are just the starting point. The author uses intertextuality, emmersion and plays with clichés to build the truly postmodern game. One of the focal point in Undertale is dichotomy between humanity and monstrosity. In the complex approach to this topic the game explores such themes as references to the modern culture, classic fairytales, mythology, and, innovative gameplay and narrative mechanics. The purpose of this text is to analyze these elements in the context of building monstrous and demonic figures.

**Keywords:** video games, independent video games, game studies, Undertale, deamons, monsters, RPG

### **Abstrakt:**

Współczesne gry wideo, szczególnie te należące do głównego nurtu produkcji wysokobudżetowych, operują szeregiem powtarzających się środków wyrazu, rozwiązań narracyjnych i mechanicznych. Przyczyn tego zjawiska można doszukiwać się w potrzebie dopasowania się do wymagań rynku – wydanie oryginalnej, nowatorskiej produkcji niesie za sobą ryzyko porażki finansowej. W związku z tym, produkcji awangardowych, łamiących schematy należy poszukiwać, przede wszystkim, w nurcie gier niezależnych. Przykładem produkcji łamiącej powtarzające się w grach schematy jest Undertale (Toby Fox, 2015). W warstwach mechanicznej i graficznej produkcja nawiązuje do klasycznych gier z nurtu JRPG i „Shoot 'Em Up”. Fabuła, w najbardziej podstawowym sensie, opowiada o dziecku, które przypadkiem trafia do podziemnej krainy potworów. Te założenia stanowią zaledwie

punkt wyjścia do budowania postmodernistycznej produkcji. Twórca sięga po zabiegi intertekstualne, świadomie zawiera elementy emersyjne (antyiluzyjne), odwraca schematy znane z gier wideo. Jednym z najistotniejszych wątków w *Undertale* jest rozważanie na temat pozornej dychotomii między człowieczeństwem a potwornością. W kompleksowym ujęciu tego tematu wykorzystano, między innymi, nawiązania do współczesnej kultury, nietypowe zabiegi narracyjne i mechaniczne oraz odniesienia do zagadnień takich jak teoria gender, mitologia, metafizyka, baśnie. Przedmiotem niniejszego tekstu jest analiza powyższych elementów w kontekście budowania postaci potwornych i demonicznych.

**Słowa kluczowe:** gry wideo, niezależne gry wideo, badanie gier, *Undertale*, demony, potwory, RPG

---

**U***ndertale* to doskonały przykład tego, jak dojrzałym medium stały się gry wideo. Stanowi również dowód na to, jak interesującą gałęzią tej branży są gry niezależne, w których twórcy świadomie wykorzystując rozbudowane zabiegi narracyjne poruszają dojrzałe tematy, które w powszechnej świadomości nie są kojarzone z tym medium. Dzięki dystrybucji cyfrowej i crowdfundingowi powstają produkcje autorskie i innowacyjne, pozostające poza tzw. mainstreamem i uniezależnione od skomercjalizowanego rynku gier powstających w wielkich korporacjach.

Do nurtu gier *indie* (od ang. *independent* – niezależny) należy między innymi *Undertale*<sup>1</sup>. Autorem gry jest amerykański twórca Toby Fox. W 2013 roku udostępnił demo gry i rozpoczął udaną zbiórkę funduszy na Kickstarterze osiągając ponad tysiąc procent założonej kwoty<sup>2</sup>. Gra ukazała się w 2015 roku – powstawała w czasie dłuższym niż planowano, ponieważ twórca zdecydował się pracować nad nią sam, tylko z niewielką pomocą kilku artystów, bowiem jednym z jego celów było stworzenie produkcji w pełni autorskiej i niezależnej. *Undertale* spotkało się z entuzjastycznym przyjęciem wśród graczy i krytyków osiągając na portalu Metacritic średnią ocen w wysokości 92/100<sup>3</sup>. Gra sprzedała się w ponad dwóch milionach egzemplarzy i zdobyła liczne nagrody<sup>4</sup>.

Pod względem mechaniki *Undertale* jest grą należącą do gatunku RPG (ang. *role-playing game*) nawiązującą do klasycznych jRPG (ang. *Japanese role-playing game*) takich jak serie *Mother*<sup>5</sup> (w poza Japonią *Earth Bound*) czy *Mario & Luigi*<sup>6</sup> z elementami bullet hell

---

<sup>1</sup> Toby Fox, *Undertale*, 2015.

<sup>2</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/1002143342/undertale> [dostęp 23 maja 2017].

<sup>3</sup> <http://www.metacritic.com/game/pc/undertale> [dostęp 23 maja 2017].

<sup>4</sup> <http://steamspy.com/app/391540> [dostęp 28 sierpnia 2017].

<sup>5</sup> Ape, HAL Laboratory, Brownie Brown, Nintendo, seria *Mother*, 1989-2015.

<sup>6</sup> Square, Intelligent Systems, AlphaDream, Ubisoft Milan, Ubisoft Paris, seria *Mario & Luigi*, 1996-2017.

shooterów znanymi np. z serii *Touhou Project*<sup>7</sup>. Utrzymana jest minimalistycznej, w pixel-artowej, estetyce. Muzyka, której autorem jest także Toby Fox, według słów autora stanowi komplementarne narzędzie budowania narracji<sup>8</sup>. Fabuła, w najbardziej podstawowym sensie, opowiada o dziecku, które przypadkiem trafia do podziemnej krainy potworów, która po wojnie z ludźmi została oddzielona od naszego świata magiczną barierą.

Przy pierwszym uruchomieniu gry *Undertale* postać Flowley'a – mówiącego kwiatka - tłumaczy graczowi podstawowe zasady gry. Wyjaśnia, że LV to skrót od LOVE, a nie – jak mógłby sądzić odbiorca zaznajomiony z terminologią gier wideo – LEVEL. Chwilę później Flowley atakuje bohatera pod pretekstem obsypania go „drobinkami przyjaźni”.

Już ta pierwsza sekwencja nadaje ton całej grze. *Undertale* jest trawestacją tropów znanych z gier wideo, ale zabieg ten służy czemuś więcej niż tylko parodii. Jak mówi twórca, Toby Fox: „Chciałem zrobić grę z interesującymi bohaterami. Taką, w której medium jest wykorzystywane jako narzędzie opowiadania historii a nie jako istniejące niezależnie od siebie fabuła i mechanika.”<sup>9</sup> W istocie, wszystkie zastosowane zabiegi transtekstualne służą przede wszystkim budowaniu narracji. Próżno też doszukiwać się w *Undertale* zjawiska się dysonansu ludonarracyjnego, czyli niespójności pomiędzy regułami gry a jej fabułą<sup>10</sup>, które często pojawia się w grach z gatunku RPG. Choć dysonans ludonarracyjny sam w sobie nie jest zjawiskiem negatywnym to *Undertale* uświadamia odbiorcy do jak wielu schematów i klisz przyzwyczyli go gry wideo. To produkcja całkowicie samoświadoma, na każdym kroku łamiąca czwartą ścianę. Choć w grach wideo często pojawiają się jakiegoś rodzaju elementy emersyjne, czyli antyiluzyjne<sup>11</sup>, choćby nawiązania do świata współczesnego, to twórca *Undertale* idzie o krok dalej tworząc meta-grę. Świat jaki w niej przedstawiono nie jest autonomiczny i hermetyczny, zaciera się granica pomiędzy nim, a platformą na której gra jest uruchomiona, a nawet pomiędzy działaniem gracza podczas gry i poza nią. Podobnie jak w wiele gier RPG *Undertale* ma kilka możliwych zakończeń uzależnionych od decyzji podjętych przez gracza podczas rozgrywki. Interesującą innowacją jest to, że po ponownym rozpoczęciu gry bohaterowie pamiętają wybory dokonane podczas poprzednich gier, a nawet są świadomi akcji gracza

<sup>7</sup> Team Shanghai Alice, seria *Touhou Project*, 1996-2017.

<sup>8</sup> Toby Fox's *Undertale* – DEV 2 DEV INTERVIEW #1, 2013, <http://www.webcitation.org/6eg0CkoY2> [dostęp 23 maja 2017]. Tłumaczenie własne.

<sup>9</sup> Toby Fox's *Undertale*, op.cit.

<sup>10</sup> Clint Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, w: Davidson D. (red.), *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh: ETC Press, Carnegie Mellon University, 2009, <http://press.etc.cmu.edu/content/well-played-10-video-games-value-and-meaning> [dostęp 08.07.2017]. Tłumaczenie własne.

<sup>11</sup> Piotr Kubiński, *Emersja–antyiluzyjny wymiar gier wideo*; w: *Nowe Media. Czasopismo Naukowe* 5, 2015, s. 161-176.

podjętych niejako poza nią. Na samym początku gry bohater walczy z jedną z napotkanych postaci. W przypadku gdy bohater zabije ją, a gracz pożałuje tej decyzji i zdecyduje się zamknąć grę bez zapisywania jej stanu, a następnie uruchomi ją ponownie niniejsza sekwencja będzie wyglądać inaczej: postać mówiącego kwiatka Flowley'a komentuje decyzję o restarcie, mówiąc, że wie, że tak naprawdę gracz zabił postać, a teraz stara się cofnąć swoje działania. Tego typu pozatekstualnych zabiegów narracyjnych jest w *Undertale* dużo więcej, łącznie z komentarzem na temat ręcznej edycji plików gry.

Elementem, który od razu wyróżnia *Undertale* wśród innych gier RPG jest możliwość całkowitej rezygnacji z walki. Toby Fox w jednym z wywiadów powiedział: „Chciałem zrobić grę, w której możesz zaprzyjaźnić się z każdym bossem<sup>12</sup>”. I w istocie, gra daje odbiorcy taką możliwość. Podczas ekranu potyczki gracz może wybrać jedną z kilku opcji: „Walcz” lub „Działaj”, oraz „Okaż łaskę”. Praktycznie wszystkie mogą być ukończone bez użycia przemocy dzięki podjęciu odpowiednich działań. Czasami wystarczy skomplementować przeciwnika, a ten zawstydzi się i ucieknie, podczas innej potyczki należy mu zanucić przeciwnikowi i go pogłaskać, lub zacząć z nim flirtować. Podczas pokonywania oponentów w walce z użyciem siły poziom LOVE rośnie, można więc z tej perspektywy założyć, że zmiana rozwinięcia tego skrótów jest zaledwie mrugnięciem okiem w stronę obeznanego z grami odbiorcy.

To jak niejednoznaczna i głęboka produkcją jest *Undertale* doskonale obrazują pojawiające się w grze postaci potworów zamieszkujących podziemny świat. Każdy z nich, od bohaterów pierwszego planu, aż po napotykanymi losowo „statystów”, kryje w sobie niespodziewane, drugie dno. Rozważania na temat dychotomii między człowieczeństwem a potwornością, które są jednym z najistotniejszych wątków *Undertale*, są tak kompleksowe właśnie dzięki zróżnicowanej galerii bohaterów.

Jedną z pierwszych postaci jakie spotyka protagonistka (lub protagonista, postać bohatera gry nie ma jasno określonej płci) jest Toriel. Ogromna postać kobiety przypominającej nieco kozę jest, mimo swojej potwornej aparycji, przyjaźnie nastawiona do gracza. To ona ratuje go przed agresywnym kwiatem Flowley'em i ostrzega bohatera przed niebezpieczeństwami czyhajacymi w podziemnym świecie. Jej imię stanowi podwójne nawiązanie: do postaci anioła – strażnika Turiela z *Księgi Henocha*, jednego z apokryfów Starego Testamentu<sup>13</sup>, oraz tutoriali, czyli fragmentów jakie zazwyczaj znajdują się na początku gier służących nauczaniu użytkownika podstawowych zasad rozgrywki. Taka forma samouczków należy zazwyczaj do najbardziej nużących i banalnie prostych fragmentów gry i często jest krytykowana przez odbiorców. W *Undertale* ten element

---

<sup>12</sup> Toby Fox's *Undertale*, op. cit.

<sup>13</sup> Nawiązania do Biblii i jej apokryfów pojawiają się w *Undertale* w wielu nazwach własnych.

przybiera przewrotną formę przewodniczki Toriel, która jest tak zatroskana tym, że bohater nie zna zasad panujących w świecie gry, że dosłownie przeprowadzająca go za rękę przez pierwsze przeszkody. Toriel jest niezwykle opiekuńcza: nie tylko podarowuje protagonistę telefon komórkowy, aby zawsze mógł do niej zadzwonić, gdyby napotkał jakieś problemy, ale również piecze mu ulubione ciasto i ostatecznie proponuje, że zamiast próbować powrócić do świata ludzi bohater powinien z nią zamieszkać, a ona zajmie się jego wychowaniem. Sytuacja staje się napięta, podobnie jak początkowo przyjazny Flowery, Toriel wydaje się być „złym Samarytaninem”, który pozornie oferuje pomoc aby wykorzystać bohatera do własnych celów. Ten topos pojawia się w tekstach kultury od greckich mitów i Prokrusta oferującego nocleg wędrowcom, aż po współczesną popkulturę, jak w powieści *Misery* Stephena Kinga<sup>14</sup>. Gra oferuje dwa rozwiązania opisanej sytuacji – gracz może zaufać wiedzy wyniesionej z innych tekstów kultury, w tym gier wideo, i zabić Toriel lub spróbować przekonać ją do swoich racji. Jeśli zdecyduje się oszczędzić nadopiekuńczą bohaterkę okazuje się, że jej niepokój w istocie wynikał z troski o wciąż będącego dzieckiem bohatera i nie kierowały nią żadne ukryte motywacje. Łączy się to z innym motywem, którego odwróceniem jest postać Toriel, a mianowicie postacią stereotypowej „matka bohatera gry jRPG” znanej choćby z serii gier *Pokémon*<sup>15</sup> czy wspomnianego wcześniej *Mother*<sup>16</sup>. W tych produkcjach postaci matek są raczej symbolami niż faktycznymi bohaterkami, zazwyczaj ich rola ogranicza się do pożegnania dziecka samotnie wyruszającego ku przygodom. Toriel jest szczerze zaniepokojona takim pomysłem i stara się powstrzymać bohatera przed niebezpieczną wyprawą<sup>17</sup>. Podjęcie decyzji na temat losu Toriel wpływa zarówno na stosunek napotkanych później postaci do bohatera jak i na zakończenie gry.

Wątek trawestacji motywów znanych z dzieł kultury jest wielokrotnie wykorzystywany w *Undertale*. Jednym z najbardziej interesujących przykładów jest drugoplanowa postać Muffet, Królowej Pająków. Imię bohaterki jest nawiązaniem do popularnej dziecięcej rymowanki *Little Miss Muffet*, w której tytułowa paniątka ucieka przestraszona widokiem pająka<sup>18</sup>. Pierwotnych źródeł postaci podobnych do Muffet można doszukiwać się w greckim micie o Arachne, którą Atena zmieniała w pająka. Postać potężnej pajęczycy wprowadził do popkultury na stałe J. R. R. Tolkien opisując w *Dwóch Wieżach* Szelobę

---

<sup>14</sup> Stephen King, *Misery*, Prószyński Media, Warszawa, 2009.

<sup>15</sup> Ambrella, Bandai Namco Entertainment, Chunsoft, Creatures Inc., Game Freak, Genius Sonority, HAL Laboratory, Hudson Soft, Intelligent Systems, Niantic Labs, Nintendo, Tecmo Koei, seria *Pokémon*, 1996-2017.

<sup>16</sup> Ape, op. cit.

<sup>17</sup> Toby Fox's *Undertale*, op. cit.

<sup>18</sup> Autor nieznany, *Little Miss Muffet*, <https://www.poetryfoundation.org/poems/46957/little-miss-muffet> [dostęp 23 maja 2017].

zamieszkującą góry otaczające Mordor<sup>19</sup>. Motyw ten powtarza się w wielu grach od bogini Lolth w uniwersum *Forgotten Realms*<sup>20</sup>, Cydei w *Diablo 3*<sup>21</sup> czy Elise w *League of Legends*<sup>22</sup>. Większość bohaterek tego rodzaju, szczególnie w grach wideo, cechują podobne atrybuty: są jednoznacznie złe, przebiegłe i rozseksualizowane. Ostatnia z charakterystyk wydaje się szczególnie uniwersalna, do tego stopnia, że w grze *Middle-earth: Shadow of War*<sup>23</sup> opartej luźno o prozę Tolkiena Sheloba przyjmuje postać atrakcyjnej kobiety w koktajlowej sukience, a nie potwornego pająka, jak jej książkowa odpowiedniczka<sup>24</sup>. Choć postać Muffet wywodzi się z podobnego archetypu co inne pajęczce królowe, to została zbudowana w całkowicie odmienny sposób. Przede wszystkim, bohaterka poważnie podchodzi do swojej roli jako władczyni. Jej główną motywacją jest zjednoczenie pająków i zapewnienie im bezpieczeństwa. Choć w trakcie gry atakuje bohatera, to może on uniknąć walki, jeżeli wcześniej kupił coś na organizowanym przez Muffet Kiermaszu Pajęczych Wypieków wspierając zbiórkę funduszy na relokację jej poddanych. Po raz kolejny w *Undertale* postać, która może wydawać się potworna okazuje się mieć zupełnie prozaiczne, ludzkie motywacje. Również aparycja Muffet nie przypomina jej odpowiedniczek z innych gier. Bohaterka jest antropomorficznym pająkiem, ale choć posiada pewne atrybuty kojarzone z kobiecością, takie jak kokardy we włosach i ubrania ozdobione falbankami, to w jej wizerunku nie sposób doszukiwać się seksualizacji.

Wśród innych interesujących postaci warto wspomnieć o Mettaton – robocie z duszą - i jego twórczyni, Królewskiej Naukowczyni Alphys. Robot jest prawdziwą gwiazdą telewizji Podziemia i, przy okazji, posiada zaprogramowaną opcję zabijania ludzi. Jak się okazuje, twórczyni umieściła ją, aby móc zaaranżować sceny bohaterskiego ratowania bohatera, ponieważ chciała zrobić na nim pozytywne wrażenie. Mettaton kilkakrotnie atakuje bohatera aranżując śmiertelnie niebezpieczne wyzwania, będące jednocześnie transmitowanymi na żywo programami telewizyjnymi – w tym programem kulinarnym, informacyjnym czy musicaliem.

Zarówno Alphys jak i Mettaton posiadają cechy nieheteronormatywne. Podczas potyczek robot zakłada odpowiednie stroje – od garnituru po sukienkę, aż podczas ostatniej z walk przekształca się w swoją rozbudowaną wersję EX i z prostokątnego urządzenia z rękami

<sup>19</sup> John R. R. Tolkien, *Dwie Wieże*, Zysk i S-ka, Poznań, 2015.

<sup>20</sup> Ed Greenwood, uniwersum *Forgotten Realms*, 1987-2017. Wybrane gry wideo, w których pojawia się postać Lolth: BioWare, Black Isle Studios, *Bladur's Gate*, 1998, Black Isle Studios, *Icwind Dale*, 2000, BioWare, *Neverwinter Nights*, 2002.

<sup>21</sup> Blizzard Entertainment, *Diablo III*, 2012.

<sup>22</sup> Riot Games, *League of Legends*, 2009. Postać Elise została wprowadzona do gry w 2012.

<sup>23</sup> Monolith Productions, *Middle-earth: Shadow of War*, 2017 (planowane wydanie).

<sup>24</sup> Johnny Chiodini, *Why Shelob is a woman in Shadow of War*: <http://www.eurogamer.net/articles/2017-08-15-why-shelob-is-a-woman-in-shadow-of-war> [dostęp 25 sierpnia 2017].

zmienia się w androgeniczną postać przypominającą bohatera anime. Bohater gry dwukrotnie napotyka postać lwa, który jest wielkim fanem Mettaton. Przy drugim spotkaniu, jeżeli gra zostanie ukończona tzw. Pacyfistyczną Ścieżką, lew będzie ubrany w sukienkę i opowie o tym, że kostiumy słynnego robota dały mu odwagę, żeby zacząć nosić stroje o jakich zawsze marzył. Alphys to nieśmiała postać, która za wszelką cenę stara się ukryć swoje kompleksy. Fascynuje ją świat ludzi, szczególnie manga i anime. Jest zauroczona szeregiem fikcyjnych postaci i podkochuje się w dowódczyni Królewskiej Gwardii – Undyne. Protagonista może zaaranżować randkę obu bohaterek, podczas której okazuje się, że ich uczucia są wzajemne, ale dotychczas wstydziły się do nich przyznać.

Powyższe przykłady to nie jedyne wątki związane z teorią gender - postaci często nie mają określonej płci, pojawiają się wątki homoseksualne, bohaterowie spełniają nietradycyjne dla ich płci funkcje. Z narracji wynika jednak, że w świecie potworów takie sytuacje nie stanowią tematów tabu, a nieporozumienia i problemy wynikają raczej z nieszczerości lub nieśmiałości, a nie z powodu jakiejś formy społecznego ostracyzmu.

Główny antagonistą gry, spotkany na początku Flowely, okazuje się skomplikowaną i tragiczną postacią, która ostatecznie żałuje swojego okrucieństwa. Jeśli gracz podążą Pacyfistyczną Ścieżką bohater gry ma okazję przebaczyć Flowley'owi winy i pozwolić mu odejść w spokoju.

Tuż przed zakończeniem gry gracz dowiaduje się, że LOVE, od którego pochodzi skrót LV także jest akronimem i oznacza: Level of Violence. Jego poziom decyduje o zakończeniu gry. Prawdziwie Pacyfistyczne Zakończenie – uznawane za tzw. „dobre” jest niemożliwe do uzyskania jeżeli poziom LV jest wyższy niż 1, czyli wówczas, gdy gracz co najmniej raz zdecydował się użyć przemocy do rozwiązania konfliktu. Po raz kolejny, schematy znane z gier wideo zostają odwrócone.

Analiza postaci zamieszkujących podziemny świat *Undertale* prowadzi do postawienia pytania: czym właściwie jest potwór? W eseju *Monster Culture (Seven Thesis)* J.J. Cohen przedstawia następującą definicję:

„Potwór rodzi się tylko na metaforycznym rozdrożu jako ucieleśnienie pewnych zjawisk kulturowych – właściwych dla danego czasu, sytuacji i miejsca. Ciało potwora, dość dosłownie, uosabia lęk, pożądanie, niepokój czy fantazję (uspokajającą lub prowokującą) dając im życie i przewrotną niezależność. Ciało potwora jest czystą kulturą. (...) Jak litera na stronie, potwór oznacza coś więcej niż on sam (...).<sup>25</sup>”

---

<sup>25</sup> Jeffrey J. Cohen, *Monster Culture (Seven Thesis)*, w: *Gothic Horror: A Guide for Students and Readers*, 2007, s. 4

Jeśli odniesiemy tę interpretację do *Undertale* okazuje się, że powyższe cechy odnoszą się raczej do samego gracza podejmującego decyzje w imieniu protagonisty niż do potworów zamieszkujących podziemie. To on staje przed wyborem wprowadzenia przemocy, niepokoju i lęku do świata gry. Stosując się do schematów znanych z innych gier staje się postacią bardziej potworną niż same potwory, a w dodatku świadomą własnej natury. Pacyfistyczne zakończenie wprowadza do tego ponurego obrazu wątek żalu, przebaczenia i odkupienia win. Za pomocą pozornie prostych środków Toby Fox opowiada w *Undertale* zaskakująco głęboką i prowokującą do refleksji historię o uniwersalnym znaczeniu. W podziemnym świecie *Undertale*, tak jak w klasycznych baśniach, odbijają się ludzkie lęki i uprzedzenia, a przedstawienie ich w oderwanej od rzeczywistości formie pozwala na ujęcie tematu dychotomii między tym co ludzkie a potworne z interesującej perspektywy.

### Bibliografia:

- Autor nieznany, *Little Miss Muffet*,  
<https://www.poetryfoundation.org/poems/46957/little-miss-muffet> [dostęp 23 maja 2017].
- Chiodini, Johnny *Why Shelob is a woman in Shadow of War*:  
<http://www.eurogamer.net/articles/2017-08-15-why-shelob-is-a-woman-in-shadow-of-war> [dostęp 25 sierpnia 2017].
- Cohen Jeffrey J., *Monster Culture (Seven Thesis)*, w: *Gothic Horror: A Guide for Students and Readers*, 2007, s. 4  
[http://www.englishwithtuttle.com/uploads/3/0/2/6/30266519/cohen\\_monster\\_culture\\_\\_seven\\_theses\\_\\_3-20.pdf](http://www.englishwithtuttle.com/uploads/3/0/2/6/30266519/cohen_monster_culture__seven_theses__3-20.pdf) [dostęp 23 maja 2017]. Tłumaczenie własne.
- Greenwood Ed, uniwersum *Forgotten Realms*, 1987-2017.
- Hocking Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, w: Davidson D. (red.), *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh: ETC Press, Carnegie Mellon University, 2009,  
<http://press.etc.cmu.edu/content/well-played-10-video-games-value-and-meaning> [dostęp 08.07.2017]. Tłumaczenie własne.
- Kampania gry *Undertale* na portalu Kickstarter  
<https://www.kickstarter.com/projects/1002143342/undertale> [dostęp 23 maja 2017].
- King Stephen, *Misery*, Prószyński Media, Warszawa, 2009.
- Kubiński Piotr, *Emersja–antyiluzyjny wymiar gier wideo*; w: *Nowe Media. Czasopismo Naukowe* 5, 2015, s. 161-176.



Ocena gry *Undertale* na portalu Metacritic <http://www.metacritic.com/game/pc/undertale> [dostęp 23 maja 2017].

Statystyki na temat gry *Undertale* na portalu SteamSpy <http://steamspy.com/app/391540> [dostęp 28 sierpnia 2017].

Toby Fox's *Undertale* – DEV 2 DEV INTERVIEW #1, 2013, <http://www.webcitation.org/6eg0CkoY2> [dostęp 23 maja 2017]. Tłumaczenie własne.

Tolkien John R. R., *Dwie Wieże*, Zysk i S-ka, Poznań, 2015.

### **Ludografia:**

Ambrella, Bandai Namco Entertainment, Chunsoft, Creatures Inc., Game Freak, Genius Sonority, HAL Laboratory, Hudson Soft, Intelligent Systems, Niantic Labs, Nintendo, Tecmo Koei, seria *Pokémon*, 1996-2017.

Ape, HAL Laboratory, Brownie Brown, Nintendo, seria *Mother*, 1989-2015.

Blizzard Entertainment, *Diablo III*, 2012.

BioWare, *Neverwinter Nights*, 2002.

BioWare, Black Isle Studios, *Bladur's Gate*, 1998.

Black Isle Studios, *Icewind Dale*, 2000.

Fox Toby, *Undertale*, 2015.

Monolith Productions, *Middle-earth: Shadow of War*, 2017 (planowane wydanie).

Riot Games, *League of Legends*, 2009.

Square, Intelligent Systems, AlphaDream, Ubisoft Milan, Ubisoft Paris, seria Mario & Luigi, 1996-2017.

Team Shanghai Alice, seria *Touhou Project*, 1996-2017.