

Nawigując nurty zbrodni rzeki Jangcy. Analiza historycznej chińskiej gry detektywistycznej Murders on the Yangtze River

ABSTRACT. Kaniuk Aleksandra Julia, Kidziak Kacper Kajetan, *Nawigując nurty zbrodni rzeki Jangcy. Analiza historycznej chińskiej gry detektywistycznej Murders on the Yangtze River* [Navigating the Currents of Yangtze River Crime: An Analysis of the Historical Chinese Detective Game *Murders on the Yangtze River*]. "Images" vol. XXXVIII, no. 47. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 239–256. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.38.47.14>.

In this case study of the historical Chinese detective game *Murders on the Yangtze River*, the authors explore the genre of detective games. The first part of this essay briefly introduces the game and the genre structures of detective games. The second part examines the game through the lens of detective games and their genre specific elements and structure. The last part presents an interpretation of how specific structural and design choices impact the reading of the game as a historical game. The essay ends with observations about the postcolonial potential of the game, suggesting direction for potential future studies.

KEYWORDS: genre theory, detective fiction, historical games, Chinese games, Asian games, indie games

W poniższym tekście podejmujemy się analizy historycznej chińskiej gry detektywistycznej *Murders on the Yangtze River*. Podzielony jest na trzy części: pierwsza przedstawia podstawowe informacje o grze i charakteryzuje gry detektywistyczne, druga analizuje grę przez soczewkę gatunku gier detektywistycznych, a trzecia demonstruje potencjał omawianej gry jako gry historycznej poprzez opis i interpretację wybranych zawartych w niej spraw kryminalnych przez pryzmat struktur narracji detektywistycznych. W zakończeniu wskazane są potencjalne dalsze kierunki badań oraz komentarz na temat postkolonialnego wydzźwięku gry.

Murders on the Yangtze River (MOTYR) to gra stworzona przez chińskie niezależne^[1] studio OMEGAMES STUDIO i wydana w języku chińskim przez OMEGAMES NPC Entertainment 30 stycznia 2024 roku. Dostępna jest na platformie Steam dla komputerów osobi-

[1] Tak studio samookreśla się w komunikacji marketingowej. Nie udało się zweryfikować, czy OMEGAMES charakteryzuje się niezależnością finansową, wydawniczą lub kreatywną. Zob. Maria B. Garda,

Paweł Grabarczyk, *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game*, „Game Studies” 2016, nr 16(1), <https://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>.

stych. Pierwsza angielska wersja językowa ukazała się 15 marca 2024, a jej poprawiona wersja 22 marca 2024 roku. Gra spotkała się z „przylatczająco pozytywną” recepcją fanowską na portalu Steam[2]. Chociaż anglojęzyczni krytycy i dziennikarze poświęcili jej niewiele uwagi, co prowadziło do małej liczby recenzji[3], miały one jednak charakter pozytywny[4]. Jak wskazuje opis na platformie Steam, MOTYR jest grą detektywistyczną osadzoną w historycznych Chinach:

Murders on [sic] Yangtze River to gra detektywistyczna w stylu *Ace Attorney*, w której przemierzysz Chiny z początku XX wieku i rozwiążesz wiele intrygujących spraw. Wykorzystaj swoje zdolności logicznego myślenia i dedukcji, aby odkrywać wskazówki, przesłuchiwać podejrzanych i rozwiązywać zagadki[5].

Fabula skonstruowana jest wokół podróży Shen Chung-pinga, profesjonalnego detektywa prowadzącego śledztwo w sprawie morderstwa swojego starszego brata, Shen Briana. Towarzyszy mu asystent, Afu – młody inżynier i wynalazca, który zainteresował się pracą detektywa po osobistym doświadczeniu bycia niesprawiedliwie oskarżonym. Na grę składa się sześć rozdziałów, na przestrzeni których para odwiedza wiele lokacji przyległych do rzeki Jangcy i wspólnie rozwiązuje napotkane zagadki kryminalne. Na pierwszy rzut oka stanowią one serię samodzielnych i odrębnych od siebie spraw; łączą się one jednak w logiczną i tematyczną całość, rozbudowując rozgrywkę nie tylko mechanicznie, ale również fabularnie i ideologicznie. Osoba grająca na przestrzeni rozgrywki ma możliwość zapoznać się ze specyfiką problemów chylącego się ku upadkowi Cesarstwa Chińskiego dynastii Qing. Poprzez umieszczenie gry w konkretnym okresie historycznym twórcy MOTYR podejmują się krytyki społecznej i historycznej. Każda sprawa naświetla inną kwestię i zaprasza odbiorcę do namysłu nad istniejącymi w popularnym obiegu narracjami historycznymi. Wykorzystuje do tego konwencję fikcji detektywistycznej, która angażuje odbiorcę do uważnego czytania, analizowania i przetwarzania informacji[6].

Gatunkowość gier cyfrowych to złożone zagadnienie o rozbudowanym dyskursie. Jak zwraca uwagę Maria Garda, groźnawcze propozycje typologii i klasyfikacji poprzedzały kategorie fanowskie

[2] Recenzje *Murders on the Yangtze River* dostępne na platformie cyfrowej dystrybucji Steam. Zob. https://store.steampowered.com/app/1746030/_Murders_on_the_Yangtze_River/#app_reviews_hash (dostęp: 27.03.2025).

[3] Kiedy pisaliśmy tekst, agregator Metacritic nie był w stanie zgromadzić wystarczającej liczby tekstów, aby wystawić grze średnią ocenę (tzw. *metacritic score*). Zob. <https://www.metacritic.com/game/murders-on-the-yangtze-river/> (dostęp: 27.03.2025).

[4] Zob. <https://adventuregamehotspot.com/review/2765/murders-on-the-yangtze-river> (dostęp: 27.03.2025).

[5] Materiały marketingowe *Murders on the Yangtze River* dostępne na platformie cyfrowej dystrybucji Steam, https://store.steampowered.com/app/1746030/_Murders_on_the_Yangtze_River/ (dostęp: 27.03.2025). Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia pochodzą od autorów.

[6] Robyn Hope, *Texts and Turnabouts. Analyzing the Words of Ace Attorney*, [w:] *What is a Game? Essays on the Nature of Videogames*, red. Gaines S. Hubbell, McFarland, Jefferson 2020, s. 85–102.

i marketingowe. Badaczka proponuje rozpatrywanie gatunkowości na poziomie warstw: tematycznej, ludycznej i funkcjonalnej, a pewne stabilne i często współwystępujące konfiguracje określa fuzjami gatunkowymi[7]. MOTYR tematycznie wpisuje się w kategorię kryminału i opowieści historycznej, a ludycznie – w gry przygodowe realizowane w stylu powieści wizualnej. Warto zauważyć, że połączenie kryminału i gry przygodowej w stylu powieści wizualnej wydaje się tworzyć stabilną fuzję gatunkową, co można zaobserwować przez istnienie takich tytułów jak seria *Ace Attorney*. Na poziomie funkcjonalnym, gra służy przede wszystkim rozrywce, ale ma wyraźne elementy gry zaangażowanej, które rozpoznane zostaną w dalszej części tekstu.

Garda zwraca również uwagę, że ze względu na związek warstwy tematycznej z konwencjami obecnymi w literaturze i w filmie, do jej badania wykorzystuje się narzędzia literaturo- i filmoznawcze. Robi tak Elisa Silva Ramos, adaptując na potrzeby analizy gier cyfrowych strukturę narracji detektywistycznych zaproponowaną przez Johna G. Caweltiego w *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture* (1976)[8]. Zawiera ona: trudne do rozwiązania zdarzenie tajemnicze; proces rozwiązywania sprawy i wskazówki umożliwiające jej rozwiązanie; detektywa, sprawcę, ofiarę i postaci zamieszane w sprawę; rozdzielenie pomiędzy fizycznym światem zbrodni a wewnętrznym światem procesów myślowych, w którym detektyw konstruuje rozwiązanie sprawy. Ponadto badaczka stwierdza, że specyfika gier cyfrowych prowadzi do zmian w niektórych elementach schematu Caweltiego, na przykład do rekonfiguracji roli detektywa ze względu na bezpośrednią kontrolę przez osobę grającą, a nie tylko pasywną obserwację.

Wynikające ze specyfiki medium gier cyfrowych elementy interakcji osoby grającej z grą stanowią klucz organizujący typologię gier detektywistycznych zaproponowaną przez Marka Browna[9]. *Murders on the Yangtze River* można przypisać do typu „sprzeczność” (ang. *contradiction*), czyli takiego, w którym dominującą i porządkującą rozgrywkę mechaniką jest porównywanie ze sobą dostępnych informacji w celu znalezienia i wyjaśnienia sprzeczności. Informacje te często prezentowane są w formie opisów materiału dowodowego oraz – przede wszystkim – zeznań i wypowiedzi świadków. Podczas uważnego czytania się w przesłuchania osoba grająca musi wykazać się zdolnością detektywistycznego myślenia, wykorzystując dostępne fragmenty tekstu w celu takiego ich ze sobą zestawienia, aby odpowiedzieć na jakieś pozornie aprioryczne pytanie i wydobyć ukryty sens. Najczęściej służy

[7] Maria B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016, s. 27–28.

[8] John G. Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*, The University of Chicago Press, Chicago 1976; Elisa Silva Ramos, *The Classical Detective Story Formula*

from Literature to Videogames, [w:] *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Online, 2021. SBC, 2021.

[9] Mark Brown, *The 3 Types of Detective Game*, Game Maker's Toolkit, <https://youtu.be/I7q363Ic26o> (dostęp: 27.03.2025).

temu konfrontacja konkretnych wypowiedzi z opisami zgromadzonego materiału dowodowego. Obecne są też sytuacje, w których zderzają się ze sobą różne wypowiedzi świadków. Segmenty przesłuchań to dramatyczne konfrontacje, stanowiące substytut wyjaśnienia sprawy przez detektywa w klasycznych powieściach detektywistycznych. Jest to również etap, na którym możliwe jest przegranie sprawy.

Nie oznacza to, że elementy charakterystyczne dla pozostałych dwóch typów, czyli „dedukcji” (ang. *deduction*) oraz „śledztwa” (ang. *investigation*), nie są w MOTYR obecne; występuje one, jednak nie stanowią dominanty kompozycyjnej projektu rozgrywki. Elementy charakterystyczne dla „śledztwa” pojawiają się w początkowej fazie każdej sprawy – osoba grająca porusza się po dwuwymiarowych lokacjach i w uproszczony sposób wchodzi w interakcję z umieszczonymi w tych przestrzeniach obiektami i postaciami. Są to segmenty bardzo linearne, nieoferujące szczególnego wyzwania, a ich głównym zadaniem jest zapoznanie osoby grającej ze szczegółami sprawy. Urozmaicane są prostymi interaktywnymi segmentami czerpiącymi z poetyki gier typu „ukryte obiekty”^[10] (ang. *hidden object*) – osobie grającej zostaje przedstawiony z perspektywy pierwszoosobowej konkretny wycinek przestrzeni, którego oględziny należą do zadań detektywa (zob. il. 1).



Il. 1. Przykład segmentu typu „ukryte obiekty”

Ten styl mechanik „śledztwa” pojawia się na przestrzeni gry wielokrotnie. Nie jest to jedyny typ interaktywnych segmentów „śledczych” – w części spraw obecne są specjalnie sprofilowane segmen-

[10] VOKI Games, *Hidden Object Games. Analysis, History, and Creation*, <https://vokigames.com/hidden-object-games-analysis-history-and-creation-process/> (dostęp: 27.03.2025).

ty, modelujące w uproszczony sposób wyjątkowe dla danej sprawy czynności. Elementy charakterystyczne dla gier detektywistycznych, typu „dedukcja”, w MOTYR pojawiają się proporcjonalnie najrzadziej. Najczęściej są to segmenty, w których osobie grającej zadawane jest bezpośrednie pytanie, na które należy wybrać jedną z kilku dostępnych odpowiedzi. Tego typu pytania pojawiają się w każdej ze spraw, a najbardziej dramatyczne przypadki to stanowiące punkt przełomu dla danej sprawy monologi wewnętrzne protagonisty, który konfrontuje w dyskusji własne wątpliwości uosobione jako bardziej asertywna i pozornie rozdzielną część jego osobowości.

Wyjątek jednak stanowią dwie finałowe sprawy, w których komponent dedukcyjny odgrywa rozbudowaną, mocno eksponowaną rolę; są to również najbardziej skomplikowane i wymagające elementy rozgrywki. Czyni to ostatnie sprawy dystynktywnymi, a modelowany przez te mechaniki problem śmierci brata protagonisty staje się wyjątkowy na tle innych zagadek. Segmenty te wymagają rekonfiguracji przestrzeni kognitywnej przypominającej mapy myśli i schematy logiczne (zob. il. 2).



Il. 2. Przykład schematu logicznego podczas dedukcji

Powyższe przykłady dobrze obrazują wskazaną przez Jona Ingolda główną pętlę gier detektywistycznych: „...odkrycie → dedukcja → akcja → odkrycie...” (ang. ...*discovery* → *deduction* → *action* → *discovery*...) [11]. Rdzeniem gry detektywistycznej w rozumieniu Ingolda jest taki model rozgrywki, w którym osoba grająca postawiona jest przed

[11] Jon Ingold, *The Burden of Proof. Narrative Deduction Mechanics for Detective Games*, Game Design

Conference 2022, <https://youtu.be/--3meejDM-U> (dostęp: 27.03.2025).

jakimś problemem i w celu rozwiązania go musi zidentyfikować dostępne sobie obecnie informacje (odkrycie), dokonać na nich operacji myślenia dedukcyjnego (dedukcja) i za pomocą zsyntetyzowanych wniosków wykonać jakąś akcję (akcja), która rozwiąże problem częściowo lub w całości. Jednocześnie przedstawiany jest kolejny problem oraz nowe informacje, które sygnalizują początek następnej pętli (odkrycie)[12].

To sprawia, że gracz staje się czujny i wrażliwy na pojawiające się w grze informacje. Każdy detal i szczegół może okazać się kluczowy do rekonstrukcji popełnionej zbrodni. W tym kontekście warto zwrócić się do Tzvetana Todorova i jego typologii fikcji detektywistycznej[13]. Wyróżnia on jej trzy typy: whodunit (historię skupioną na rozwiązywaniu przeszłej sprawy opowiadaną przez narratora z immunitetem), thriller (historię skupioną na teraźniejszości, w której detektyw ryzykuje zdrowiem lub życiem) oraz suspense (formę hybrydową, łączącą oba te typy oraz dodającą obawę o przyszłe losy detektywa). *Murders on the Yangtze River* można zakwalifikować jako suspense. Chociaż gra opiera się na rozwiązywaniu zagadek, osoba grająca zaangażowana jest w teraźniejszość i przyszłe losy postaci, a detektyw nie ma immunitetu – dwa razy staje się podejrzanym i raz zostaje aresztowany. Wpasowuje się to w proponowane przez Todorova podtypy suspense: detektywa wrażliwego i detektywa jako podejrzanego[14].

Ellen O’Gorman, wchodząc w dialog z esejem Todorova, zwraca uwagę na podobieństwo pracy detektywa do pracy historyka. W takim rozumieniu fikcji detektywistycznej detektyw staje się historykiem próbującym odtworzyć faktyczną wersję historii. Jest to możliwe tylko dzięki starannemu i ostrożnemu procesowi śledztwa, wykorzystującemu dowody materialne i zeznania świadków. Jego produktem staje się narracja historyczna, która musi nosić znamiona wiarygodności i być oparta na rzetelnych dowodach oraz ekspertyzach, które przystają do rzeczywistości. Narracja ta musi też spełniać wymagania narzucone przez struktury nadzorującego proces autorytetu, a materiał dowodowy musi być nie tylko prawdziwy, ale również zgodny z wymogami tychże struktur. Detektyw i historyk nie tylko odkrywają i rekonstruują przeszłość, lecz także starają się ją też udowodnić, przekonując do niej innych. Dopiero zaakceptowana przez stosowny autorytet narracja staje się społecznie przyjętą prawdą, a nie tylko jej propozycją. Dodatkowo, detektyw-historyk w procesie śledczym musi dokonać konfrontacji moralnej z otaczającym go światem i porządkiem społecznym, wykształcając własną postawę wobec niego[15].

W MOTYR starcie pomiędzy detektywem a sprawcą staje się pojedynek pomiędzy rywalizującymi ze sobą narracjami historycz-

[12] Ibidem.

[13] Tzvetan Todorov, *The Typology of Detective Fiction*, 1966, za: *Crime and Media*, red. Chris Greer, Routledge, London 2010, s. 293–301.

[14] Ibidem.

[15] Ellen O’Gorman, *Detective Fiction and Historical Narrative*, „Greece & Rome” 1999, nr 46(1), s. 19–26.

nymi. Mordercy tak kalkulują swoje sfabrykowane obrazy przeszłości, by uniknąć sprawiedliwości i przenieść winę na niewinną osobę, która staje się kolejną ofiarą. Moralnym obowiązkiem detektywa staje się interwencja w celu zdyskredytowania fałszywej wersji historii i obnażenie dokonanych nadużyć oraz przekłamań. W ten sposób detektyw zarówno rozwiązuje jedno morderstwo, jak i efektywnie powstrzymuje też kolejne – te zadane rękoma zwiedzonej struktury władzy. Detektyw w MOTYR to odkrywca przeszłości i zarazem stróż przyszłości, przywracający harmonię społeczną. Status detektywa jako swoistego superbohatera epoki – zmodernizowanego i zwesternizowanego konfucjańskiego superuczzonego – wielokrotnie wybrzmiewa w wypowiedziach bohaterów, a argument odwołujący się do reputacji Shena jako detektywa skutecznie dyskredytuje część oskarżeń celowanych w niego przez brytyjską prokuraturę. Rola fikcji detektywistycznej i detektywów w zbiorowej wyobraźni ogarniętego fascynacją Sherlockiem Holmesem świata stanowi autotematyczny element fabuły MOTYR.

Na podstawie tych obserwacji można zaproponować, że gry detektywistyczne mają potencjał jako narracje i gry historyczne[16]. OMEGAMES STUDIO w jednej z aktualizacji gry pisze o MOTYR jako o szansie na nauczenie się czegoś o historii Chin:

Cześć, detektywi!

Dzięki nieustępliwej wytrwałości naszego zespołu angielskojęzyczna wersja *Murders on the Yangtze River* będzie dostępna już w ten piątek, 15 marca! Historia opowiedziana w grze toczy się w XX-wiecznych Chinach, ale jej porywająca akcja i chwytające za serca emocje przemówią do graczy z różnych środowisk kulturowych.

Mamy nadzieję, że gracze na całym świecie będą mogli cieszyć się grą, jej fabułą i możliwością poznania tego przełomowego okresu w historii Chin![17].

Warto zauważyć, że aktualizacja była wprowadzona w odpowiedzi na negatywną recepcję oryginalnej lokalizacji gry na język angielski, uważaną za zbyt inwazyjną – szczególnie jeśli chodzi o substytucję imion chińskich na imiona zachodnie.

Drodzy gracze,

Z radością ogłaszamy dziś nową aktualizację, która powstała dzięki bezcennym uwagom, które otrzymaliśmy od was wielu.

Poprawiliśmy i udoskonaliśmy angielskie imiona każdej postaci: rozumiemy, jak ważne są trafne i immersyjne imiona postaci, dlatego poświęciliśmy dużo czasu na upewnienie się, że imię każdej postaci jest odpowiednio przetłumaczone i odzwierciedla jej tożsamość w grze[18].

[16] „Gra historyczna” jest tutaj rozumiana jako: „gra, która w jakiś sposób reprezentuje przeszłość, w jakiś sposób odnosi się do dyskusji na jej temat lub stymuluje praktyki historyczne”, za: Adam Chapman, Anna Foka, Jonathan Westin, *Introduction. What Is Historical Game Studies?*, „Rethinking History” 2017, nr 21(3).

[17] Jedna z aktualizacji gry na platformie cyfrowej dystrybucji Steam. Zob. <https://store.steampowered.com/news/app/1746030/view/4111295701202965688>

(dostęp: 27.03.2025).

[18] Jedna z aktualizacji gry na platformie cyfrowej dystrybucji Steam. Zob. <https://store.steampowered.com/news/app/1746030/view/4105666832527067467> (dostęp: 27.03.2025).

Widać tutaj zaangażowanie w uczynienie treści historycznych przystępnymi dla osób grających spoza chińskiego kręgu kulturowego. Jest to element spójnej strategii, mającej na celu ułatwić przyswajanie treści historycznych i kulturowych obecnych w grze. *Murders on the Yangtze River* dużo uwagi poświęca historycznie wiarygodnym projektom wizualnym występujących w grze bohaterów, odwiedzanych lokacji i znajdujących się w nich obiektów. Stroje obecne w grze reprezentują modę z okresu, zwracając uwagę na status i pozycję społeczną poszczególnych osób. Po ubiorze i trzymanyh rekwizytach można odróżnić sędziego prowincjonalnego od sędziego szanghajskiego, szeregowego strażnika od oficera, ubogiego pracownika fizycznego huty od jej uczonego i zamożnego zarządcy czy też rozpoznać konserwatywnego i przesadnego daoistę po jego dewocjonalnach. Pozycja społeczna postaci jest też widoczna po ich odcieniu skóry – da się zauważyć, że bohaterowie pracujący fizycznie spędzają więcej czasu w słońcu, podczas gdy osoby uprzywilejowane mogą pozwolić sobie na białą skórę – coś, co bezpośrednio wskazane jest jako towar luksusowy.

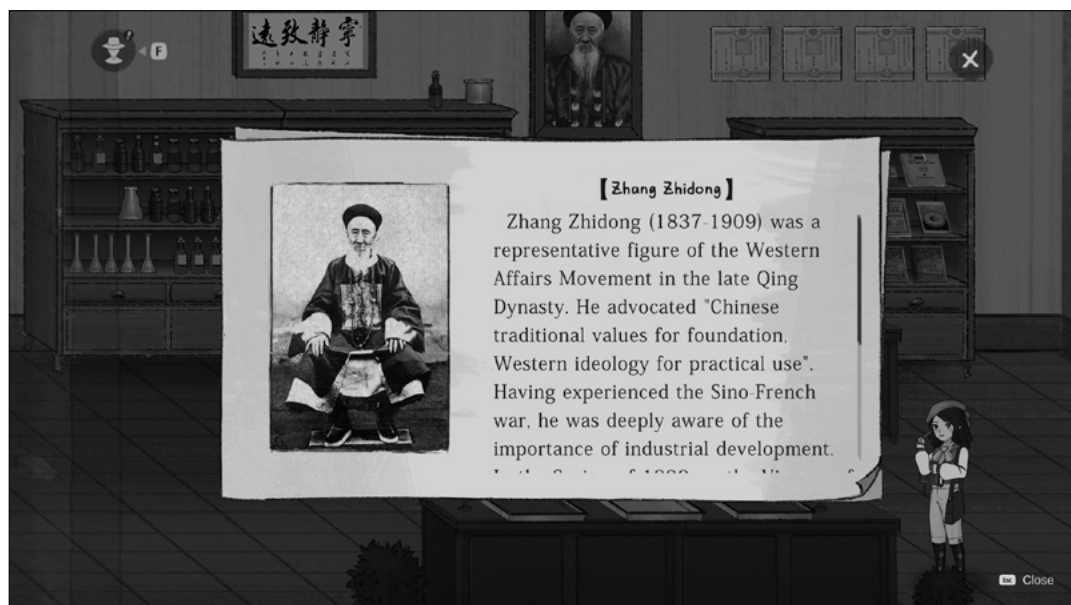
Przyswajanie tych treści wspiera formuła detektywistyczna – MOTYR trenuje osobę grającą do uważnej obserwacji strojów postaci, ukrywając kluczowe dla rozwiązania pierwszych dwóch spraw detale w projektach wizualnych podejrzanych. Sprawia to, że wygląd bohaterów przestaje być tylko komponentem estetycznym, a zostaje włączony w obręb potencjalnego materiału dowodowego, zasługującego na pełną uwagę osoby grającej. Podobny efekt osiąga wykorzystanie mechaniki „ukrytych obiektów”: konieczność samodzielnego znalezienia istotnych przedmiotów wymaga świadomej ich identyfikacji, zrozumienia ich relacji ze światem oraz interpretacji ich potencjalnego użycia. Za pomocą mechaniki detektywistycznych MOTYR angażuje osobę grającą do aktywnej i skrupulatnej obserwacji, bo każdy element – wypowiedź, element ubioru, czy też obiekt w przestrzeni – może stanowić klucz do zagadki. „Każdy kontakt pozostawia ślad”, czyli stanowiąca motto głównego bohatera Zasada Locarda to reguła, którą projekt rozgrywki konsekwentnie realizuje, rekontekstualizując to, co zwyczajne i niewarte uwagi, jako wymagające pełnego skupienia potencjalne ślady. Dzięki temu osoba grająca staje się uwrażliwiona na treści historyczne, których zaczyna aktywnie wyszukiwać w ramach rozgrywanego śledztwa. *Murders on the Yangtze River* uczy osobę grającą myślenia detektywistycznego i krytycznego, a następnie używa go, by zwrócić uwagę na konteksty historyczne i społeczne.

W celu ułatwienia przyswajania tychże kontekstów w grze zastosowany jest system suplementów historycznych gromadzonych w specjalnym zbiorze „faktów” (ang. *facts*) i „wiedzy” (ang. *knowledge*). Zbiór ten uzupełniany jest w wyniku interakcji z obiektami i postaciami w przestrzeni gry, a część z nich możliwa jest do przeoczenia, co czyni z nich swoistego rodzaju znajdźki (ang. *collectibles*)[19]. Za zdo-

[19] W dyskursie polskim istnieje kilka propozycji tłumaczenia tego terminu, takich jak „przedmioty ko-

lekcyjnerskie” czy „znajdźki”. Zdecydowaliśmy się na użycie terminu „znajdźki”, ponieważ nie implikuje on

bycie ich wszystkich osoba grająca nagradzana jest osiągnięciem (ang. *achievement*), które stanowi potencjalny motywator do zaangażowania się w treści historyczne. Fakty i wiedza ilustrowane są materiałami archiwalnymi, odbiegającymi estetycznie od stylu wizualnego gry – są to często czarno-białe fotografie, wycinki z gazet, przedruki z książek lub wykonane tradycyjnymi metodami rysunki (zob. il. 3). Dzięki tej estetycznej rozdzielności fakty i wiedza wydają się należeć do porządku spoza gry – czyli do porządku realnego i historycznego, a nie fikcyjnego.

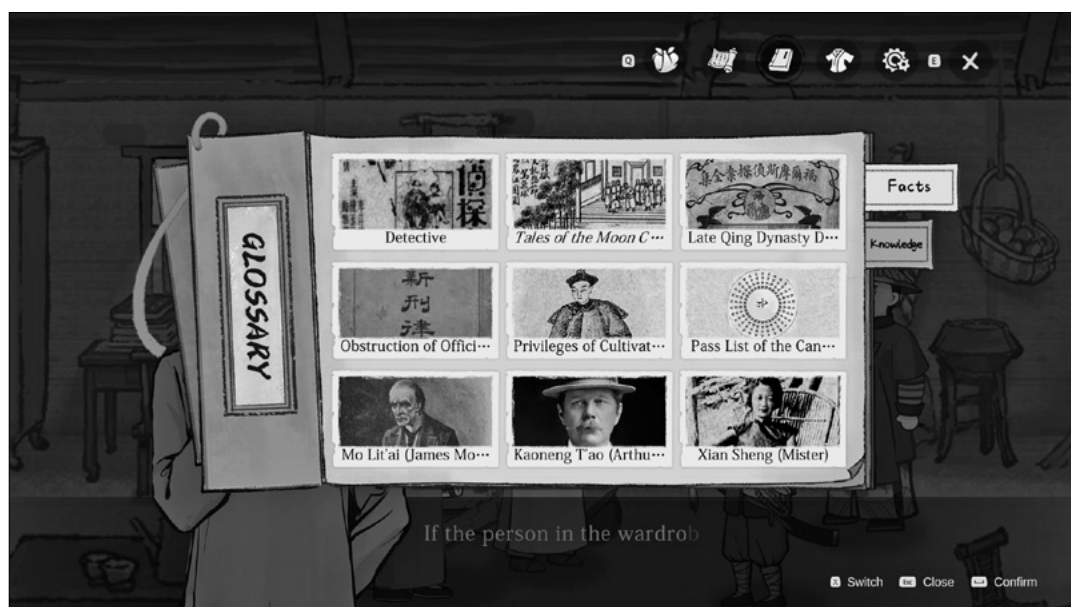
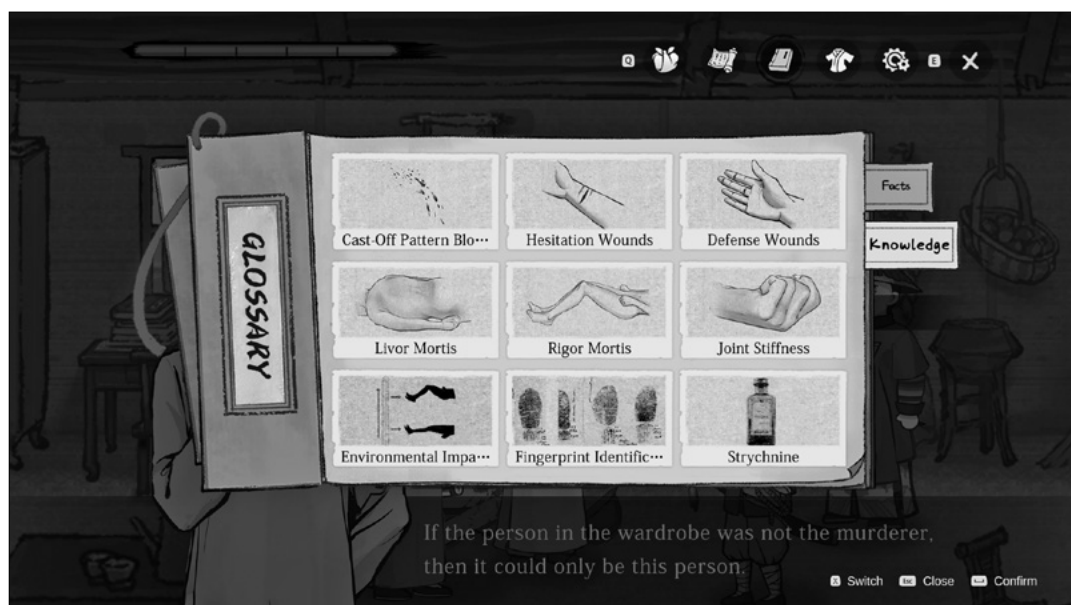


Il. 3. Przykład faktu historycznego wskazującego na postać istotną dla chińskiego przemysłu

W momencie odkrycia faktu lub wiedzy osoba grająca otrzymuje możliwość natychmiastowego zapoznania się z nimi. Momenty te są wymierzone tak, aby suplementowane informacje wydawały się jak najciekawsze i przydatne w danej chwili. Różnica pomiędzy tymi typami materiałów jest następująca: wiedza to przydatne dla detektywa koncepty kryminalistyczne i techniczne, takie jak plamy pośmiertne czy daktyloskopia (zob. il. 4); fakty to lista informacji historycznych i kulturowych dotyczących postaci, miejsc, zdarzeń i przedmiotów, które autorzy uznali za warte zaprezentowania – na przykład koncepty detektywa lub przywilejów związanych ze zdaniem egzaminów urzędniczych w Chinach (zob. il. 5).

fizycznych obiektów i nie wprowadza ryzyka pomyłki z przedmiotami kolekcjonerskimi, takimi jak edycje kolekcjonerskie gier lub wydania specjalne. Zob. Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter, *Gry Imperium*.

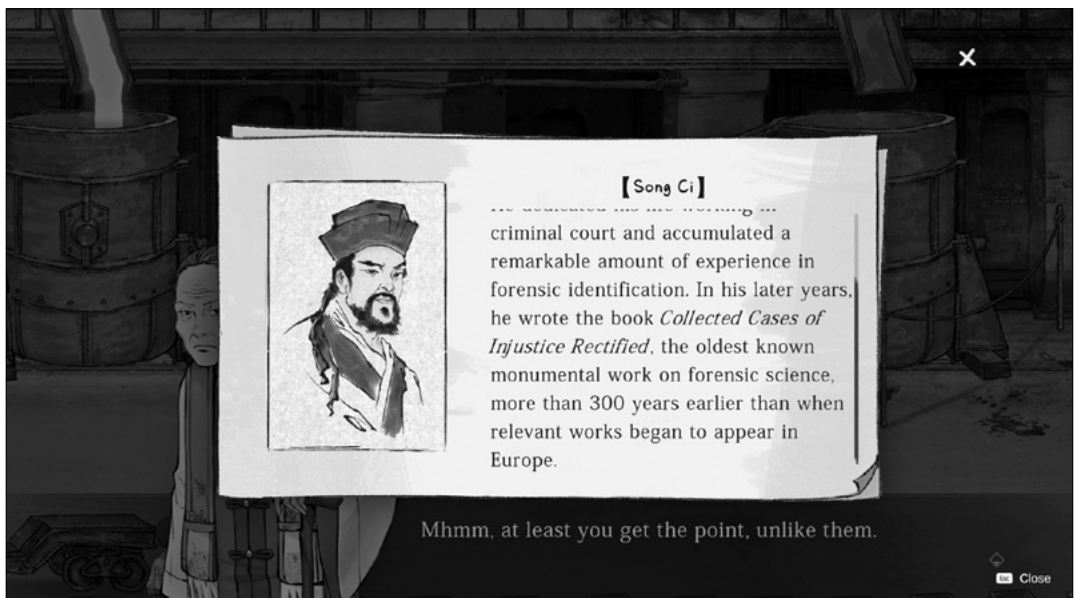
Globalny kapitalizm i gry wideo, tłum. Krzysztof Ab-riszewski, Paweł Gąska, Adrian Zabielski, red. Iwona Wakarecy, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2019, s. 10.



Il. 4 i 5. Zbiór wiedzy i faktów

Należy zwrócić uwagę, że treść tych suplementów wyraźnie jest skierowana do osób niezaznajomionych z Chinami – zakłada brak wcześniejszej wiedzy u osoby czytającej. Sformułowane są prostym, przystępnym językiem, podają daty i nazwiska oraz informacje. W kilku wypadkach, gdy gra celowo używa anachronicznych rozwiązań – na przykład oferując osobie grającej możliwość stworzenia mieszanki chemicznej zdolnej do wykrywania śladów krwi – zwraca na to uwagę właśnie za pomocą tego systemu. Paradoksalnie naświetlenie ahi-

storyczności jakiegoś wyizolowanego elementu wydaje się podnosić zaufanie do pozostałych komponentów. Podając daty, autorzy zwracają uwagę na to, że wiele z prezentowanych konceptów funkcjonuje w Chinach od bardzo dawna – często dawniej, niż ludziom mogłoby się wydawać. Za przykład mogą posłużyć: wskazanie historii odcisków palców, istnienia chińskiego, prawdopodobnie najstarszego na świecie tekstu kryminalistycznego czy też starożytnej suwmiarki z noniuszem. W ten sposób autorzy kontestują wyobrażenia na temat Chin jako państwa zacofanego, które całą wiedzę i technologię musiało zaczerpnąć z Zachodu (zob. il. 6). Zasadne wydaje się więc stwierdzenie, że system ten ma charakter retoryczny i zaangażowany.



Il. 6. Przykład faktu historycznego o twórcy najstarszego na świecie tekstu kryminalistycznego

Na przestrzeni rozgrywki osoba grająca odwiedza wiele lokacji osadzonych w roku 1908, z okazjonalnymi retrospekcjami odbywającymi się w roku 1905. Dynamika ta przypomina dwoistość czasu proponowaną przez Todorova – chociaż większość rozgrywki toczy się w 1908 roku, główną motywacją Shena do podróży jest zdobywanie nowych śladów, które pomogłyby rozwiązać tajemnicę śmierci jego brata, która miała miejsce w 1905 roku. Poszczególne lokacje można podzielić na dwa typy: faktyczne lokacje historyczne (np. Szanghaj, Londyn, fabryka stali Hanyang Iron Works) i fikcyjne przetworzenia lokacji historycznych (np. Perotown, Waters of the Loong King Temple). Podczas gdy obecność tych pierwszych pozwala na formę umacniającej wiarygodność historyczną turystyki, to obecność tych drugich stanowi zabieg ekstrapolacyjny. Podobnie jak w przypadku anachronicznych rozwiązań, gra aktywnie zwraca uwagę na historyczne inspiracje tych lokacji za pomocą systemu faktów. Tego rodzaju zabieg potencjalnie

wzmacnia siłę przekazu retorycznego gry i jej status jako tekst historyczny. Dodatkowo, podobnie jak w przypadku strojów i rekwizytów, zrozumienie dynamiki danych przestrzeni oraz towarzyszącego im kontekstu społeczno-historycznego jest potrzebne do skutecznej de-szyfracji popełnionych w nich zbrodni.

Sposób, w jaki MOTYR zakotwicza wątki historyczne i społeczne za pomocą elementów strukturalnych i proceduralnych narracji detektywistycznych, można zademonstrować na kilku przykładach. Status Shena Briana jako ofiary w nadrzędnej, porządkującej narrację gry sprawie ma daleko idące konsekwencje w odbiorze gry. Jest to jedyna sprawa, której Shen Chung-ping nie rozwiązał w swojej karierze. Podważa to nieomyślny status detektywa wpisany w schemat narracji detektywistycznych. Gra wykorzystuje struktury interaktywnych zagadek, by zasiać w osobie grającej wątpliwość, czy rozwiązanie tej sprawy jest w ogóle możliwe. Podkreślane jest napięcie płynące z lęku bohatera przed tym, że być może nie było to wcale morderstwo, ale samobójstwo. Dodatkowo, śmierć Briana to sprawa, do której na przestrzeni gry wraca się wielokrotnie i nie uzyskuje satysfakcjonujących odpowiedzi aż do samego końca gry. Taki zabieg strukturalny podkreśla złożoność tego przytłaczającego, aporetycznego problemu. Osnucie tej zagadki statusem niemożliwego do rozwiązania wyzwania potencjalnie motywuje osobę grającą do maksymalnego zaangażowania intelektualnego w wątek, a co za tym idzie – wszystkie związane z nim konteksty. Ciągłe szukanie potencjalnych wskazówek, które mogą pomóc w rozwiązaniu morderstwa, rekontekstualizuje pozostałe sprawy i łączy je w holistyczną całość. W ten sposób w centrum zainteresowania osoby grającej umieszczany jest wątek kryzysu opiumowego, prób złagodzenia jego społecznych skutków poprzez współpracę zagraniczną i pracę u podstaw oraz cynicznego czerpania z nich zysków przez kolonizatorów i kolaborantów.

Innym przykładem jest Lo Shih-wen – morderca, który egzemplifikuje wątek społecznych konsekwencji zniesienia systemu egzaminów cesarskich^[20] i nadużywania opium^[21]. Podczas rozwiązywania popełnionej przez niego zbrodni i analizy jego motywu osoba grająca dowiadyuje się, że ten inteligentny mężczyzna skonstruował całe swoje życie dookoła tożsamości i przywilejów uczonego, płynących z pomysłu zdanych egzaminów cesarskich. Ich nagła utrata prowadzi do utraty samodzielności bytowej i finansowego uzależnienia od eksploatującego go wuja. Co interesujące, gra świadomie wykorzystuje strukturę detektywistyczną, by zmusić osobę grającą do potencjalnie trudnej emo-

[20] Eddie Guan, *The Domino Effect. Abolishing the Imperial Examination System and the Downfall of the Qing Dynasty*, „The National High School Journal of Science” 2023, <https://nhsjs.com/wp-content/uploads/2023/10/The-Domino-Effect-Abolishing-the-Imperial-Examination-System-and-the-Downfall-of-the-Qing-Dynasty.pdf>.

[21] R. Bin Wong, *Opium and Modern Chinese State-Making*, [w:] *Opium Regimes. China, Britain, and Japan, 1839–1952*, red. Timothy Brook, Bob Tadashi Wakabayashi, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 2000, s. 189–211.

cyjonalnie i poznawczo reorientacji swojej postawy w kolejnej sprawie, w której zostaje niesłusznie oskarżony o inne morderstwo. Następuje rekontekstualizacja ze sprawcy, którego należy schwytać, w ofiarę, którą należy obronić. Ta zmiana perspektywy idzie w parze z ekspozycją osoby grającej na społeczne wykluczenie, jakiego ofiarą padł Lo Shih-wen ze względu na swój nałóg, łącząc te sprawy z centralnym wątkiem gry – konsekwencjami kryzysu opiumowego. Sytuacja Lo Shih-wena wydaje się zaprojektowana w taki sposób, by za pomocą kontrastujących ze sobą pozycji w strukturze detektywistycznej, zmusić do zniuansowanego namysłu nad jego rolą społeczną jako źródła i ofiary przemocy jednocześnie. Lo Shih-wen reprezentuje również wielokrotnie naświetlany w grze wątek intelektualistów, których potencjał nie mógł zostać zrealizowany przez niesprzyjającą rzeczywistość kolonialną.

Kolejnym przykładem wykorzystania struktury detektywistycznej do zwrócenia uwagi osoby grającej na wybrany przez twórców gry historyczny wątek jest sprawa mająca miejsce w fabryce stali Hanyang Iron Works. Gra wyraźnie podkreśla za pomocą niediegetycznych komunikatów skierowanych do osoby grającej, że jest to historycznie istotna, autentyczna lokalizacja. Uchwycona w sprawie dynamika pomiędzy fabryką, sprawcą a ofiarą koncentruje uwagę osoby grającej na próbach zbudowania samodzielnego przemysłu przez Chiny i związane z tym wyzwania oraz komplikacje[22]. Sprawca reprezentuje oportunistów i kolaborantów priorytetyzujących własne interesy nad interesy społeczne. Ofiara przedstawiana jest jako bohater, który mógłby zmienić historię swoimi innowacjami. Warto zauważyć, że w przeciwieństwie do Lo Shih-wena sprawca jest tutaj przedstawiony jako jednoznacznie negatywna postać; podkreślone jest to segmentem rozgrywki, w którym należy w odpowiedzi na próby wywołania litości i uniknięcia konsekwencji fałszywą, ckliwą opowieścią obnażyć jego manipulacyjny oportunizm za pomocą mechaniki wskazywania sprzeczności. Tego typu zabiegi umożliwiają położenie emfazy na konkretnych komunikatach i wpływają na odbiór nie tylko prezentowanych bohaterów, ale też reprezentowanych przez nich idei i konceptów. Po rozwiązaniu sprawy MOTYR podsuwa osobie grającej informacje o faktycznych, historycznych losach Hanyang Iron Works, wskazując, że tamtejsza stal do dziś używana jest w wielu torach kolejowych.

Najbardziej interesująca pod względem znaczących manipulacji strukturą jest sprawa finałowa, w której dokonana zostaje zamiana ról postaci oraz zrekontekstualizowane zostają do tej pory znajome procedury śledcze. Pojawia się tutaj wątek detektywa oskarżonego – główny bohater zostaje aresztowany i oskarżony o morderstwo, przez co traci swój status detektywa i przekazuje go asystentowi Afu i dziennikarce Wen Ko-shin, z których perspektywy rozgrywana jest finałowa zagadka.

[22] Yibing Fang, Lifang Lei, Zhiqiang Luo, *Study on the Early Chinese Steel Rails Heritage of Hanyehping Company, China*, [w:] *New Activities For Cultural*

Heritage, red. Marco Ceccarelli, Michela Cigola, Giuseppe Recinto, Springer, Cham 2017, s. 43–53.

Można to odczytać jako wskazanie, że równie ważną – jeśli nie ważniejszą – rolę Shena na przestrzeni gry co rozwiązywanie zagadek było przyuczanie Afu do fachu detektywa, uczenie go krytycznego i dedukcyjnego myślenia oraz pielęgnowanie jego poczucia sprawiedliwości i moralności. W wyrazisty sposób odzwierciedla to proces, jakiemu MOTYR poddawał na przestrzeni gry samą osobę grającą – ucząc ją za pomocą mechanik detektywistycznych dedukcyjnego myślenia, uwrażliwiając na problemy społeczne, a finalnie zapraszając do konfrontacji z niesprawiedliwym systemem.

Rozgrywa się ona w Szanghaju, w którym wpływy administracji brytyjskiej widoczne są na każdym kroku. Formalnie jest to obszar zarządzany wspólnie przez Brytyjczyków i Chińczyków, ale na każdym etapie śledztwa wyraźnie widać, że nie jest to relacja partnerska. Przedstawiciele zachodniej administracji mają władzę nad swoimi chińskimi odpowiednikami i wykorzystują ją w celu promowania narodowych interesów Wielkiej Brytanii i jej obywateli. Brak suwerenności jest finalnym problemem artykułowanym przez MOTYR i stanowi główny temat wieńczącej grę sprawy kryminalnej. Rozdział szanghajski wyraźnie stara się sugerować, że Chińczycy byli w Szanghaju w roku 1908 obywatelami drugiej kategorii. Najbardziej dosadnie jest to reprezentowane podczas finałowego posiedzenia sądu, które odbywa się w charakterystycznym dla Szanghaju porządku mieszanym: podczas procesu sądowego funkcjonuje dwóch sędziów, chiński i brytyjski, stosujących odpowiednio prawo chińskie dla Chińczyków i prawo brytyjskie dla Brytyjczyków[23]. Teoretycznie sędzia brytyjski obecny podczas spraw dotyczących tylko Chińczyków powinien pełnić funkcję bezstronnego obserwatora, ale tak nie jest – używa on swojej pozycji, by udzielać „dobrych rad”, które sędzia chiński traktuje jak rozkazy. Nawet pomimo etycznej i sumiennej pracy brytyjskiego prokuratora, który rzeczywiście stara się dążyć do sprawiedliwego procesu, finałowa sprawa jest proceduralną demonstracją poczucia bezsilności w starciu z wrogą biurokracją i administracją. Osoba grająca może odczuć podobną co bohaterowie frustrację i poczucie niesprawiedliwości ze względu na obecność podobnych utrudnień i komplikacji w warstwie mechanicznej gry. Finałowa sprawa jest interesująca pod kątem koncepcji detektywa-historyka O’Gorman. Ilustruje ona sytuację, w której nadzorujący przebieg śledztwa autorytet odmawia kooperacji z detektywem, i odmawia przyjęcia zarówno proponowanej narracji, jak i budujących ją argumentów i dowodów materialnych.

Murders on the Yangtze River stanowi cenną egzemplifikację fuzji gatunkowej kryminału z grą przygodową. Charakterystyczne dla gier detektywistycznych struktury są narzędziem z potencjałem do prezentacji treści historycznych ze względu na możliwość sterowania

[23] Thomas B. Stephens, *Order and Discipline in China. The Shanghai Mixed Court 1911–1927*, University of Washington Press, Seattle–London 1992.

uwagą osoby grającej i nadania istotności oraz przydatności elementom historycznym poprzez pragmatyczne wkomponowanie ich w schemat zagadki detektywistycznej. Struktury detektywistyczne pozwalają zadawać pytania i zachęcać do podjęcia się procesu szukania odpowiedzi za pomocą krytycznego rozumowania i analizy. System faktów prowokuje do myślenia na tematy społeczne i konfrontację z trudnymi problemami nierówności społecznych i kolonializmu. W początkowych fazach gry fakty zdominowane są przede wszystkim przez ciekawostki – ale im bliżej jej końca, tym bardziej krytyczne stają się te treści. Podobny dryf można zauważyć też w konstrukcji poszczególnych rozdziałów gry. Chociaż od początku można zaobserwować krytykę historyczną prezentowaną za pośrednictwem bohaterów – zazwyczaj ustami Shen Chung-pinga, na przykład wtedy, kiedy krytykuje nieskuteczność tortur – eskaluje ona w finałowych rozdziałach. Można się zastanawiać, czemu służy takie rozwiązanie; adekwatną propozycją wydaje się chęć umożliwienia osobie grającej najpierw oswojenia się z Chinami XX wieku, zasiania pewnych wątpliwości i sprowokowania do własnego namysłu nad wybraną problematyką.

Gra wykorzystuje struktury gier detektywistycznych, by naszkicować wybrane problemy społeczne zmierzchu dynastii Qing: wpływ opium na społeczeństwo, drenaż intelektualny, upadek systemu egzaminów urzędowych, sabotowanie prób stworzenia własnego, samodzielnego przemysłu, zarówno przez kolonizatorów, jak i kolaborantów, niesprawiedliwe traktowanie kobiet na wielu płaszczyznach, zmuszające je do podporządkowania się społeczeństwu itp. Uczynione jest to głównie za pomocą zakotwiczenia poszczególnych wątków w strukturze detektywistycznej: autorytatywnych wypowiedziach detektywa, zapewniających kontekst wypowiedziach świadków, motywach morderstw, ofiarach i sprawcach. W przeciwieństwie do fakultatywnego systemu faktów i wiedzy interakcja z tymi treściami i ich interpretacja są obligatoryjne do ukończenia gry. Demonstracja niezrozumienia (bądź: odrzucenia) proponowanych przez twórców gry interpretacji poprzez wskazanie niezamierzonego sprawcy, motywu lub sposobu dokonania zbrodni skutkuje otrzymaniem negatywnego zakończenia i cofnięciem do momentu dokonywania wyboru. Zachęca się w ten sposób osobę grającą, by próbowała tak długo, aż zrozumie i wskaże pożądaną przez twórców interpretację sprawy. Jednocześnie wymusza to strukturalnie i proceduralnie akceptację jednej, konkretnej, uprzywilejowanej narracji.

W świetle powyższych rozpoznań uzasadnione jest również osadzenie MOTYR w perspektywie postkolonialnej[24]. Narracja proponowana przez grę skutecznie wypełnia postkolonialne założenia – zagadki detektywistyczne i mechanizmy rozgrywki charakterystyczne dla tej konwencji gatunkowej wykorzystane są do stworzenia przestrzeni,

[24] Souvik Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism. Empire Plays Back*, Palgrave Macmillan, Cham 2017.

w której głos na temat historii oddany jest przedstawicielom społeczeństwa postkolonialnego. Takie ujęcie rekontekstualizuje konstrukcję gry, retoryczny i zaangażowany charakter systemu faktów i wiedzy oraz charakterystyczne poczucie dumy narodowej najsilniej zauważalne w finałowej sprawie. Znamienne jest to, że rozwiązaniem gry nie jest znalezienie legalnego lub logicznego wytrychu, który jest w stanie zabezpieczyć zwycięstwo pomimo wrogości systemu. Wyjście znajduje się poza strukturą procesu sądowego. Jest nim uświadomienie szanghajskiej społeczności, która w sposób podobny do historycznych protestów dokonuje obłączenia sądu, czym zmusza do ucieczki skorumpowanego sędziego. *Murders on the Yangtze River* kończy się optymistycznie, informując osobę grającą, że właśnie zakończona sprawa wpisuje się w trend wydarzeń, które doprowadziły odzyskania suwerenności przez Chiny i zaadresowania problemu opium na świecie[25].

Tym bardziej znacząca jest krytyka mechanizmów ekonomicznej kontroli oraz przedstawienie prób przemysłowego i administracyjnego uniezależnienia się od Wielkiej Brytanii. Właściwy wydaje się trop interpretacyjny wskazujący, że dobór zarówno stanowiących oś rozgrywki spraw kryminalnych, jak i suplementarnych faktów historycznych jest dokonany celowo, z intencją przekonania osoby grającej do krytycznego rozważenia historii Chin z pozycji społeczeństwa kolonizowanego. Zorientowanie gry na uświadomienie zachodniego odbiorcy potwierdzają zaangażowanie w dwie iteracje lokalizacji gry i zawartość faktów historycznych zakładająca nieznaną historię Chin. Jednocześnie niejednoznaczny i kwestionowany status Chin jako państwa postkolonialnego komplikuje wykorzystanie tej soczewki analitycznej[26]. Obiecujący potencjał miałyby zbadanie przedstawienia Brytyjczyków i opium pod kątem utrwalania stereotypów funkcjonujących po stronie chińskiej – złożoność zagadnienia zdecydowanie wymaga wieloperspektywicznego namysłu. Wartościowa byłaby też szczegółowa analiza przedstawienia politycznych aspektów dialogu międzykulturowego, które obecne są w grze.

Interesujące byłoby rozwinięcie wątku analizy postkolonialnej w osobnym tekście, skonstruowanym dookoła zestawienia MOTYR z *The Great Ace Attorney Chronicles* (TGAA). TGAA również wpisuje się w dyskurs postkolonialny, podejmując temat wiktoriańskiej Wielkiej Brytanii, Cesarstwa Japońskiego i ich wzajemnych relacji. Ze względu na współdzieloną przez obie gry konwencję sformułowane w niniejszym tekście obserwacje na temat gier detektywistycznych i ich potencjału jako gier historycznych mogą stanowić konstruktywny punkt wyjścia do analizy komparatywnej powyższych tytułów. Jest to propozycja dlatego interesująca, że pomimo swojej większej komercyjnej

[25] Helena Barop, *Building the «Opium Evil» Consensus – The International Opium Commission of Shanghai*, „Journal of Modern European History” 2015, nr 13(1), s. 115–137.

[26] Marius Meinhof, *On ‘Lagging Behind’ and ‘Catching-up’ – Postcolonialism and China*, [w:] *The Routledge Handbook of Chinese Studies*, red. Chris Shei, Weixiao Wei, Routledge, London 2021, s. 565–578.

popularności realizacja wątków postkolonialnych w TGAA oceniana jest jako niedostatecznie krytyczna[27].

Murders on the Yangtze River nie jest odosobnionym przypadkiem gry z wschodnioazjatyckiego kręgu kulturowego, która wykorzystuje chęć zrozumienia nieznanego, by zaangażować osobę grającą w narrację historyczną lub krytykę społeczną. Poza wspomnianym wcześniej TGAA, wskazać można tytuły takie jak produkcje studia Red Candle Games: *Detention*, *Devotion*, *Nine Sols* lub *1000xRESIST* studia sunset visitor; wszystkie mniej lub bardziej metaforycznie podejmują tematy z wybranych momentów historii Chin i Tajwanu, prowokując graczy na całym świecie do krytycznego namysłu w sposób charakterystyczny dla chińskiej fantastyki naukowej i literatury maski[28]. Tytuły te skierowane są nie tylko na rynek wewnętrzny, ale też na rynek międzynarodowy, stając się częścią globalnego dyskursu wchodzącego w dialog z zachodnimi konwencjami i tekstami kultury. Reprezentują ogromny potencjał badawczy, szczególnie w obszarze rozważań historycznych i postkolonialnych, który warto zrealizować w przyszłości.

Barop Helena, *Building the «Opium Evil» Consensus – The International Opium Commission of Shanghai*, „Journal of Modern European History” 2015, nr 13(1), s. 115–137.

Brown Mark, *The 3 Types of Detective Game*, Game Maker's Toolkit, <https://youtu.be/17q363lc26o> (dostęp: 27.03.2025).

Castello Jay, *The Great Ace Attorney Takes Aim at the British Empire but Doesn't Pull the Trigger*, Polygon, <https://www.polygon.com/22612944/the-great-ace-attorney-chronicles-british-empire-critique-ending-analysis-spoilers> (dostęp: 27.03.2025).

Cawelti John G., *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*, The University of Chicago Press, Chicago 1976.

Chapman Adam, Foka Anna, Westin Jonathan, *Introduction. What Is Historical Game Studies?*, „Rethinking History” 2017, nr 21(3), s. 358–371. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>

Crime and Media, red. Chris Greer, Routledge, London 2010, s. 293–301.

Dyer-Witheford Nick, de Peuter Greig, *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, tłum. Krzysztof Abriszewski, Paweł Gąska, Adrian Zabielski, red. Iwona Wakarecy, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2019.

Fang Yibing, Lei Lifang, Luo Zhiqiang, *A Study on the Early Chinese Steel Rails Heritage of Hanyehping Company, China*, [w:] *New Activities For Cultural Heritage*, red. Marco Ceccarelli, Michela Cigola, Giuseppe Recinto, Springer, Cham 2017, s. 43–53. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67026-3_5

BIBLIOGRAFIA

[27] Jay Castello, *The Great Ace Attorney Takes Aim at the British Empire but Doesn't Pull the Trigger*, Polygon, <https://www.polygon.com/22612944/the-great-ace-attorney-chronicles-british-empire-critique-ending-analysis-spoilers> (dostęp: 27.03.2025).

[28] Zuzanna Wnuk, „To, czego nie można zmienić, można jedynie cierpliwie znosić”: „Składający się Pekin” Hao Jingfang jako metafora rozwarstwowanego społeczeństwa, „Roczniki Kulturoznawcze” 2019, nr 10(2), s. 19–42.

- Garda Maria B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.
- Garda Maria B., Grabarczyk Paweł, *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game*, „Game Studies” 2016, nr 16(1), <https://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>.
- Guan Eddie, *The Domino Effect. Abolishing the Imperial Examination System and the Downfall of the Qing Dynasty*, „The National High School Journal of Science” 2023, <https://nhsjs.com/wp-content/uploads/2023/10/The-Domino-Effect-Abolishing-the-Imperial-Examination-System-and-the-Downfall-of-the-Qing-Dynasty.pdf>.
- Hope Robyn, *Texts and Turnabouts. Analyzing the Words of Ace Attorney*, [w:] *What is a Game? Essays on the Nature of Videogames*, red. Gaines S. Hubbell, McFarland, Jefferson 2020, s. 85–102.
- Ingold Jon, *The Burden of Proof. Narrative Deduction Mechanics for Detective Games*, Game Design Conference 2022, <https://youtu.be/--3meejDM-U> (dostęp: 27.03.2025).
- Meinhof Marius, *On ‘Lagging Behind’ and ‘Catching-up’ – Postcolonialism and China*, [w:] *The Routledge Handbook of Chinese Studies*, red. Chris Shei, Weixiao Wei, Routledge, London 2021, s. 565–578.
- Mukherjee Souvik, *Videogames and Postcolonialism. Empire Plays Back*, Palgrave Macmillan, Cham 2017.
- O’Gorman Ellen, *Detective Fiction and Historical Narrative*, „Greece & Rome” 1999, nr 46(1), s. 19–26.
- Silva Ramos Elisa, *The Classical Detective Story Formula from Literature to Videogames*, [w:] *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Online, 2021. SBC, 2021, s. 238–244.
- Stephens Thomas B., *Order and Discipline in China. The Shanghai Mixed Court 1911–1927*, University of Washington Press, Seattle–London 1992.
- VOKI Games, *Hidden Object Games. Analysis, History, and Creation*, <https://vokigames.com/hidden-object-games-analysis-history-and-creation-process/> (dostęp: 27.03.2025).
- Wang John Qiong, *The Ethnonational Symbols of „Mountain-River” in Contemporary Chinese Discourse*, „Cogent Arts & Humanities” 2024, nr 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2419144>
- Wnuk Zuzanna, „To, czego nie można zmienić, można jedynie cierpliwie znosić”: „Składający się Pekin” Hao Jingfang jako metafora rozwarstwowanego społeczeństwa, „Roczniki Kulturoznawcze” 2019, nr 10(2), s. 19–42. <https://doi.org/10.18290/rkult.2019.10.2-2>
- Wong R. Bin, *Opium and Modern Chinese State-Making*, [w:] *Opium Regimes. China, Britain, and Japan, 1839–1952*, red. Timothy Brook, Bob Tadashi Wakabayashi, University of California Press, Berkley–Los Angeles–London 2000, s. 189–211.

LUDOGRAFIA

- 1000xRESIST* (sunset visitor, 2024).
- Detention* (Red Candle Games, 2017).
- Devotion* (Red Candle Games, 2019).
- Murders on the Yangtze River* (OMEGAMES STUDIO, 2024).
- Nine Sols* (Red Candle Games, 2024).
- The Great Ace Attorney Chronicles* (Capcom, 2021).