

Spis treści

Wstęp	7
Kinga Kolarczyk ● Cyfrowe adaptacje grozy. Przekładalność i nieprzekładalność wyobraźni Lovecrafta na medium gier	9
Natalia Ratkowska ● Tradycje kulturowe jako element kształtowania światoopowieści w grze <i>Avatar: Frontiers of Pandora</i>	29
Urszula Sarnowska ● Kształtowanie własnej ścieżki. Nawiązania do epopei Homera w <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	41
Zuzanna Szymczak ● Struktury temporalne w grach survivalowych na przykładzie gry <i>Subnautica</i>	53
Tomasz Śmigieński ● Z Jangcy nad Odrę. O intertekstualnych związkach <i>Marienbadu</i> Witolda Podgórskiego z filmem <i>Zeszłego roku</i> w <i>Marienbadzie</i> Alaina Resnais'go	71

Natalia Utecht ● Renarracja w serialowej adaptacji	
<i>The Last of Us</i>	89
Maja Wojciechowska ● Gdzie leżą granice w adaptacji literackiego pierwowzoru? Analiza zabiegów przełożenia postaci Celebrimbora z literatury na medium cyfrowe	105
Summaries	119