

Andrzej Pitrus

Uniwersytet Jagielloński

Czas grać jeszcze raz! O nowych parafilmowych strategiach temporalności gier wideo

Abstract

Let's Play Again. Film-like Temporalities in Video Games

The author of the article discusses the problem of time and temporality in video games. Andrzej Pitrus compares recent games with cinema. The problem, raised earlier by other academics, needs revisions because of the new technologies, and new strategies in game design. Video games are getting closer to cinema, not only because of constant improvements of IT, but also because studios are looking for new audiences. Both AAA games and independent productions are discussed.

Słowa kluczowe: gry wideo, czas, temporalność, kino

Keywords: video games, time, temporality, cinema

Problem czasu w grach wideo był dyskutowany przez wielu autorów, często łącznie z kwestią przestrzeni, jako że parametry te najczęściej są z sobą ściśle powiązane. Interesującym i zwartym podsumowaniem dyskusji na ten temat jest opublikowany referat Michaela Nitsche zatytułowany *Mapping Time in*

*Video Games*¹, w którym znajdziemy nie tylko przegląd najważniejszych stanowisk, lecz także autorską propozycję, będącą do pewnego stopnia próbą pogodzenia autorów reprezentujących dwie wyróżnione przez autora strategie postrzegania czasu. Nitsche dzieli koncepcje na temat czasu na dwie grupy – reprezentujące ujęcie formalistyczne i takie, które akcentują doświadczenie gracza. Zgodnie z formalistyczną koncepcją Juula², podstawowymi kategoriami temporalności gier są *play time* i *event time*, a aktywność grającego polega na projektowaniu działań podejmowanych przez gracza w określonym czasie na przestrzeń gry. Model Aarsethowski³ skupia uwagę na tropach kognitywnych – gracz w sposób aktywny dokonuje zrozumienia temporalnych konstrukcji zawartych w grach. Jak się wydaje, ani jeden, ani drugi nie jest zdolny oddać złożoności doświadczenia współczesnego gracza.

Nie sposób odmówić racji Michaelowi Nitschemu twierdzącemu, że w istocie jedynym słusznym stanowiskiem jest to, które połączy perspektywy reprezentowane tu – w pewnym uproszczeniu – przez Juula i Aarsetha. Skłania nas do tego przede wszystkim zmieniająca się oferta, zawierająca coraz więcej realizacji odchodzących od rozwiązań, na podstawie których formułowane były klasyczne dziś propozycje groznawców. Paradoksalnie zmiana, z jaką mamy do czynienia, opiera się na nieoczekiwanym zbliżeniu się gier do kina, operującego przecież zupełnie innymi rozwiązaniami służącymi budowaniu temporalności. Artykuł ten, niemający w żadnym razie ambicji stworzenia nowej, wyczerpującej ramy metodologicznej dla badania czasu w grach, przynosi garść obserwacji na temat kilku realizacji będących ukłonem w stronę nowego odbiorcy gier – mniej doświadczonego i traktującego je jako jeden (ale nie jedyny) z wariantów obcowania z narracjami.

Twórcy gier próbowali tworzyć hybrydy określane czasem mianem interaktywnych filmów już w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. Klasyczną realizacją tego rodzaju jest *Phantasmagoria* (Sierra Entertainment, 1995), w której po raz pierwszy wykorzystano w tak dużym zakresie żywy plan. Rozgrywka, oparta na strategiach gry typu *point and click*, polegała na aktywowaniu następujących po sobie sekwencji filmowych i skupiała się nie tyle na pokonywaniu wyzwań, ile na budowaniu opowieści nawiązującej do konwencji krwawego kina *gore*. Produkcja studia Sierra Entertainment do dziś zachowała kultowy status (zapewne ze względu na wyjątkowość i swoistą ekstrawagancję zastosowanych rozwiązań), ale należy pamiętać, że jej przyjęcie w chwili premiery było raczej chłodne. Graczy zniechęcała znacznie zredukowana możliwość

¹ M. Nitsche, *Mapping Time in Video Games*, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_DiGRA_07.pdf [dostęp: 10.11.2015].

² J. Juul, *Time to Play – An Examination of Game Temporality* [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan Cambridge 2004.

³ E. Aarseth, *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art* [w:] *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, red. M.-L. Ryan Bloomington, 31–41.

interakcji, a entuzjastów kina niska jakość zdigitalizowanych filmików wyświetlanych w niewielkim oknie i konieczność wymiany nośników (gra zapisana była na siedmiu dyskach CD-ROM). Kierunek, jaki miała wyznaczyć *Phantasmagoria*, okazał się ślepą uliczką, choć eksperymenty mające zbliżyć gry i kino podejmowali także filmowcy. Umożliwiło je pojawienie się nowego formatu – dysku DVD, pozwalającego zapisać więcej materiału w stosunkowo wysokiej jakości. Jedną z bardziej znanych realizacji był psychologiczny thriller *Tender Loving Care* (1998, reż. David Wheeler), w którym widz miał możliwość wyboru wielu ścieżek opowiadania. Realizacja ta nie została jednak zauważona przez graczy.

Dziś technika filmowa stosowana jest przy produkcji gier w inny sposób. Pod koniec XX wieku praktycznie zarzucono eksperymenty z włączaniem sekwencji filmowych do gier. Zamiast tego materiał filmowy stał się bazą dla techniki *motion capture*, dzięki której ruch, a także mimika postaci stworzonych z poligonów stały się niemal tak realistyczne, jak obraz filmowy. W zaskakujący sposób rozwój technologii przyczynił się nie tylko do ulepszenia jakości samego obrazu, lecz także do zmodyfikowania innych parametrów – również tych związanych z temporalnością gier. Choć wydaje się, że związek ten jest więcej niż luźny, w istocie zmiany dotyczące narracji są konsekwencją powszechnego dziś w segmencie AAA fotorealizmu.

Najbardziej fundamentalną różnicą między grami a kinem jest to, że film narracyjny, pomijając nieliczne przykłady z kręgu kina eksperymentalnego, oferuje odbiorcy rodzaj temporalnej ciągłości. Nie oznacza to, że nie może on zawierać czasowych elips – co więcej, są one fundamentalnym komponentem temporalności kina, wynikającym już z samego zastosowania montażu. W kinie głównego nurtu odbiorca postawiony jest wobec zwektorowanego czasu, którego upływ wiąże się z narracją, podlega kontroli ze strony twórców i najczęściej nie jest skorelowany z czasem rzeczywistym⁴. Jego nieustanny wpływ wzmacnia poczucie immersji i pozwala osiągnąć efekt „zawieszenia niewiary”, sprawiający, że fikcyjne działania wymyślonych postaci poruszających się w wymagowanym świecie mogą wywoływać rzeczywiste emocje – strach, współczucie czy wzruszenie. Gry aktualizują problem czasu w inny sposób – Johann Huizinga ich doświadczanie stawia niejako poza czasem, bo czas rozgrywki jest dla niego czasem karnawałowym, niepodlegającym regulacjom dotyczącym życia codziennego. Gry wideo dodatkowo stawiają wyzwania zarówno reprezentacji czasu, jak i jego percepcji.

W prostych grach pozbawionych rozbudowanych lub nawet jakichkolwiek elementów narracyjnych problem relacji między *event time* i *play time* jest stosunkowo łatwy do rozpoznania. W wypadku gier narracyjnych – interesujących mnie na użytek tego artykułu – problem komplikuje się przede wszystkim z uwagi na występujące powszechnie w grach zaburzenie progresji. Gry,

⁴ Istnieją oczywiście wyjątki, np. pozbawiona montażu *Rosyjska arka* (2002, reż. Aleksandr Sokurow). Czasami jedność czasu rzeczywistego i fikcyjnego była bardziej umowna, np. w filmie *Sznur* (1948, reż. Alfred Hitchcock).

nawet te opowiadające rozbudowane historie, nastawione są bowiem na pokonywanie wyzwań. Jeśli gracz nie poradzi sobie z nimi, skazany zostanie na swoiste zapętlenie czasu – na przykład przez konieczność wielokrotnego pokonywania określonego fragmentu rozgrywki. Dla osób mniej doświadczonych cecha ta może się okazać w takim stopniu frustrująca, że zrezygnują oni z dalszych zmagania, nawet w wypadku, gdy ich ciekawość dotycząca dalszego przebiegu fabuły nie zostanie zaspokojona. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że do niedawna gry akcentowały przede wszystkim wagę sjużetu. Fabuła była zaś często pretekstowa i mogła być wręcz wymieniona na inną, często bez szkody dla czysto ludycznych walorów danej realizacji. Dość przypomnieć niezbyt udaną produkcję *Dante's Inferno* (Electronic Arts, 2010), gdzie jedynym nawiązaniem do literackiego pierwowzoru, a tym samym znanej części publiczności opowieści, są *cutscenes*, w których dokonuje się klasyczna parafilmowa progresja czasu. Wszystko, co „dzieje się” w grze poza tym, w istocie w niewielkim stopniu odbiega od doświadczenia grania w *Ponga*: gracz ma wykonać określone zadanie: w tym wypadku pokonać hordy potworów zamieszkujących kolejne kręgi piekła.

Wydaje się, że specyficzny i do niedawna charakterystyczny dla gier głównego nurtu typ progresji narracyjnej, a co za tym idzie – także temporalnej, był głównym czynnikiem modelującym immersję. W grach warunkowało ją przede wszystkim działanie, w kinie podążanie za opowiadaniem. Ostatnie lata przyniosły jednak wyraźne zmiany – najpierw na obszarze gier *indie*, często sytuujących się na pograniczu projektów artystycznych, a potem w sferze produkcji głównego nurtu, które również coraz częściej oferują rozwiązania alternatywne, doprowadzając przy okazji do przeformułowania doświadczenia gracza, który – paradoksalnie – staje się także reżyserem spektaklu i jego pierwszym, a niekiedy także jedynym widzem.

Wśród gier proponujących alternatywne ujęcie narracyjnej progresji zwraca uwagę niezależny projekt studia Procedural Arts zatytułowany *Facade* (2005–2006). W tej grze udało się doprowadzić do całkowitego zrównania czasu rzeczywistego z przedstawionym. Co więcej – czas rozgrywki nie został w żaden sposób zdefiniowany i zależy wyłącznie od poczynań gracza oraz interakcji kierowej przez niego postaci z pozostałymi bohaterami. Zadaniem grającego, wcielającego się w bezielesną postać mężczyzny lub kobiety (gra wykorzystuje perspektywę pierwszoosobową), jest załagodzenie konfliktu pomiędzy Grace i Tripem – małżeństwem przeżywającym kryzys. Innowacyjność *Facade* polega przede wszystkim na trybie interakcji – rozgrywa się ona przede wszystkim, choć nie wyłącznie, w sferze werbalnej, a gracz może posługiwać się językiem naturalnym, wpisując swoje kwestie przy użyciu klawiatury. NPCe uczestniczą w rozmowie, starając się, dzięki wykorzystaniu technologii AI stosowanej również w *chatterbotach*, w sposób sensowny reagować na kwestie gracza. Brak aktywności z jego strony nie powoduje jednak zatrzymania rozgrywki – w takim wypadku to Grace i Trip przejmują ini-

ejatywę, rozmawiając nie tylko z sobą nawzajem, ale także zwracając się do małowóbnego gościa.

Façade jest projektem eksperymentalnym, nakierowanym przede wszystkim na zbadanie możliwości implementacji sztucznej inteligencji w grach wideo. Niejako przy okazji gra ta stawia wyzwania sprawdzonym wielokrotnie rozwiązaniom, stając się rodzajem hybrydy gry, filmu oraz maszyny do generowania narracji: po zakończeniu rozgrywki możemy otrzymać zapis dialogów – rodzaj krótkiego tekstu dramatycznego, którego współautorami są twórcy *Façade*, gracz oraz sam komputer. Choć sceneria i grafika są tu bardzo proste, poczucie immersji może być duże, między innymi na skutek parafilmtowego charakteru czasu. Jest on parametrem istniejącym całkowicie poza kontrolą gracza, który musi odnaleźć się w wirtualnym świecie rozgrywki. Dodatkowo gra nie posługuje się żadnymi elipsami czasowymi – wszystko rozgrywa się „tu i teraz”, ale jednocześnie zanurzone jest w porządku przywozującym na myśl kino czy też teatr. Różnica polega jedynie na tym, że gracz nie zostaje umieszczony za przezroczystą czwartą ścianą.

Na tle realizacji o bardziej komercyjnym charakterze, których intencją było zbliżenie gier do kina, wyróżniają się produkcje francuskiego studia Quantic Dream. Już *Fahrenheit* (2005) był udaną próbą stworzenia interaktywnego filmu, zachowującego jednak pewne rozwiązania bardziej charakterystyczne dla gier. Historia Lucasa Kane’a – przeciętnego nowojorczyka próbującego rozwiązać zagadkę popełnionego przez niego pod wpływem tajemniczej siły morderstwa – opowiedziana została w serii scen przypominających pod wieloma względami kino. Gracz steruje nie tylko postacią głównego bohatera, lecz także parą detektywów prowadzących śledztwo oraz – okazjonalnie – postacią brata Kane’a. Większość sekwencji, zwłaszcza tych o charakterze zręcznościowym, wykorzystuje typ progresji dobrze znany z gier. Niewykonanie zadania powoduje, że by móc poznać dalszy przebieg fabuły, musimy powrócić do niego po raz kolejny. Twórcy gry postanowili jednak wypróbować – w wybranych fragmentach, na przykład w scenie, w której Carla i Tyler zbierają dowody i zeznania świadków w restauracji, z której uciekł Lucas po dokonaniu zbrodni – także inny tryb. W tym wypadku rola gracza przypomina tę, która zarezerwowana jest dla reżysera spektaklu – by przejść do kolejnej sekwencji musi on oczywiście wykonać określone działania, ale nie grozi mu konieczność wielokrotnego powrotu do punktu zapisu. Hybrydowość rozwiązań wynika tu z wielu czynników – zapewne z gatunkowej złożoności produkcji, zawierającej elementy gry przygodowej i zręcznościowej, ale także być może z ostrożności twórców, badających zainteresowanie graczy całkiem nowymi rozwiązaniami.

Zdecydowanie bardziej radykalny charakter ma *Heavy Rain* (2010), także wyprodukowane przez Quantic Dream i Davida Cage’a. W wypadku tej produkcji, wprowadzanej na rynek z etykietką „interaktywnego kina”, twórcy zdecydowali się na czysto filmową progresję temporalną. W grze istnieje wprawdzie możliwość ponownego przejścia każdej sekwencji, lecz jest to je-

dynie opcja, której nie trzeba wykorzystywać. Narracja ma charakter linearny – poszczególne sceny następują po sobie w określonym porządku, a elementy *sandboxowe* występują jedynie w formie śladowej. Gracz nie ma zatem możliwości samodzielnego kształtowania narracji, ale jednocześnie jego niepowodzenia nie zatrzymują jej biegu, lecz jedynie wpływają na dalszy bieg zdarzeń. W skrajnych przypadkach może dojść do uśmiercenia któregoś z bohaterów – wtedy w opowieści uczestniczą jedynie pozostali.

Cztery interaktywne postaci prowadzą tu śledztwo w sprawie psychopatyicznego „zabójcy z origami” (w oryginale: *Origami Killer*) porywającego i torturującego dzieci. Każda z nich stosuje inne metody dochodzenia oraz w różny sposób jest w nie emocjonalnie zaangażowana. Na plan pierwszy wysuwa się Ethan Mars – ojciec chłopca porwanego przez szaleńca, gdyż to on budzi empatię gracza w największym stopniu. Choć postać ta uczestniczy także w sekwencjach wymagających zręczności, architekt – zrozpaczony po tragicznej śmierci jednego syna i porwaniu drugiego – w sposób najbardziej znaczący uczestniczy w tych scenach, które mają charakter retardacyjny. Czas przedstawiony upływa w nich w pozornej zgodności (zastosowano parafilmove środki montażowe wprowadzające mikroelipsy) z czasem rzeczywistym, a postać może zarówno oddawać się nieznaczącym dla rozgrywki czynnościom (brać prysznic, a nawet korzystać z toalety), jak i odpoczywać, doprowadzając do zawieszenia opowiadania.

Narracyjna i temporalna struktura *Heavy Rain* jest złożona i niejednorodna. Opiera się na rozwiązaniach charakterystycznych dla filmu, choć jednocześnie gracz uzyskuje w określonych momentach możliwość ograniczonej kontroli nad wspomnianymi parametrami. Opowiadanie ma charakter polifoniczny i – podobnie jak w filmie głównego nurtu – poszczególne segmenty przypisane są do jednej z czterech głównych postaci, pozwalających nam poruszać się w przestrzeni, ale też rozpoznawać i do pewnego stopnia kształtować upływ czasu. *Heavy Rain* to do dzisiaj jeden z najbardziej oryginalnych przykładów hybrydyzacji pozycji gracza, który jest z jednej strony aktantem, z drugiej zaś – postacią wpisaną w narrację wykreowaną przez niewidzialną dla nas instancję. Jednocześnie jest też reżyserem, a jego zadaniem – niemal jak na planie filmowym – jest interpretacja scenariusza, który musi zostać przetłumaczony na język obrazów. Dzieje się tak na przykład w bardzo emocjonującej scenie w centrum handlowym, pod koniec której syn Ethana ginie pod kołami samochodu. Co ciekawe i paradoksalne, działania gracza, zmagającego się tu, jak w najlepszym thrillerze Alfreda Hitchcocka, z upływem czasu, z góry skazane są na niepowodzenie. Ethan nie uratuje swojego syna. Jego los został z góry przesądzony.

Kończąc, należy podkreślić, jak bardzo *Heavy Rain* rewaloryzuje rolę gracza-widza. Idąc do pewnego stopnia pod prąd dominującym tendencjom, twórcy z zespołu Davida Cage’a stworzyli bowiem spektakularne widowisko, które – chyba po raz pierwszy w historii gier wideo – zasługuje na miano interaktywnego filmu.

Wektorowa i ciągła progresja temporalna oraz narracyjna zachowana została także w kolejnym projekcie studia – *Beyond: Two Souls* (2013). Obok rozwiązań sprawdzonych pojawiają się tu pomysły nowe, także czerpiące pełnymi garściami z kina. Tym razem twórcy postawili na większą identyfikację z postaciami – zarówno typu *player character*, jak i *non-player character*. Główna bohaterka jest jedna, a gracz tylko okazjonalnie przejmuje kontrolę nad inną postacią – bezcielesnym Aidanem, który w istocie z punktu widzenia mechaniki rozgrywki – rozszerza jedynie możliwości, jakie posiada Jodie. Znaczącą rolę odgrywa jednak także NPC Nathan Dawkins – pracujący dla amerykańskiego rządu naukowiec, opiekujący się obdarzoną nadprzyrodzonymi umiejętnościami dziewczyną. W odróżnieniu od *Heavy Rain* cel gry nie jest jasno zdefiniowany. Mamy tu raczej do czynienia z wielowątkową, wręcz epicką opowieścią, w której splatają się wątki obyczajowe i przygodowe. W finale Jodie odkrywa prawdę o swym opiece, do którego ma zresztą niejednoznaczny i ambiwalentny stosunek – wie, że jest przezeń wykorzystywana, czasami dla wysoce niecznych celów, ale jednocześnie traktuje go jak zastępczego ojca. *Beyond: Two Souls* to jedna z nielicznych gier nastawionych na treści egzystencjalne – to w tej sferze rozgrywa się zakończenie tej ambitnej produkcji. Takiemu ukierunkowaniu sprzyja zapewne wykorzystanie znanych aktorów – nominowanej do Oscara Ellen Page oraz Willema Dafoe – legendy kina artystycznego i niezależnego, znanego także z produkcji wysokobudżetowych. Filmowość produkcji podkreślono samą oprawą premiery, która odbywała się podczas festiwalu filmowego (Tribeca Film Festival w Nowym Jorku).

Beyond: Two Souls to realizacja interesująca także z uwagi na niebanalne ukształtowanie sfery temporalnej. Choć nie jest to jedyna gra rozgrywająca się na wielu płaszczyznach czasowych, to chyba nie było do tej pory produkcji cechującej się tak wielką złożonością. Akcja gry rozgrywa się bowiem w ciągu kilkunastu lat – gracz-widz poznaje Jodie, gdy jest ona jeszcze dzieckiem, towarzyszy jej dorastaniu i wkraczaniu w dorosłość. Nie mamy tu przy tym do czynienia z prostymi retrospekcjami rozbudowującymi postać, ale z w pełni ukształtowanymi scenami i sekwencjami. Ważne jest też to, że konkretne segmenty zostały zestawione z sobą w sposób nielinearny. W poszczególnych scenach przebieg czasu pozostaje niezakłócony, ale już nieco wyższa struktura narracyjna gry prowadzi widza przez historię w sposób bardziej skomplikowany – tak by położyć akcent na poznawanie postaci, jej motywacji i relacji z innymi, a nie na elementy czysto sensacyjne, które zresztą w niektórych sekwencjach nie występują w ogóle. Progresja została przy tym oparta na rozwiązaniach znanych z *Heavy Rain* – mniej sprawni gracze nie są skazani na nieustanne powtarzanie wybranych elementów gry. Ich brak skuteczności przekłada się raczej na spowolnienie narracji.

Doświadczenie *Beyond: Two Souls* może być porównane do oglądania serialu. Gra trwa bowiem kilkanaście godzin, w zależności od tego, jak sprawnie wykonujemy zadania i w jak wielkim stopniu angażujemy się w działania

służące jedynie wzmocnieniu immersji. Serialem zainspirowana została także gra *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). W tym wypadku to jednak inspiracja bardziej dosłowna – gra nawiązuje bowiem do serialu *Żywe trupy*, choć w istocie jest nie tyle jego interaktywną adaptacją, ile próbą przetłumaczenia na język gier serii komiksowej, będącej podstawą scenariusza wersji telewizyjnej.

The Walking Dead to gra RPG wykorzystująca strategię *point-and-click*, której poszczególne epizody zostały połączone w sezony – ponownie na podobieństwo serialu telewizyjnego. Działania bohaterów mają wpływ na przebieg rozgrywki, co sprawia, że gracz do pewnego stopnia staje się współautorem scenariusza. Jego decyzje warunkują to, że w kolejnych odcinkach wydarzenia zyskują odmienny bieg. Tu jednak pojawia się istotne *novum*, pozwalające docenić innowacyjny charakter realizacji. Oto bowiem okazuje się, że do rozgrywki możemy przystąpić w dowolnym momencie. Inaczej niż w zdecydowanej większości gier nie ma konieczności „przejęcia” epizodów w sposób linearny. Grać możemy dowolnie, tak jak widz serialu może wyciągać z pudełka płyty z epizodami ulubionej serii – lub wręcz pomijać niektóre z nich. W takim wypadku przebieg wydarzeń nie jest określany przez gracza, lecz przez algorytm wbudowany w oprogramowanie. Ponownie mamy do czynienia z całkowicie nowym rozwiązaniem temporalnym – zainspirowanym doświadczeniem innego medium, ale jednocześnie swoistym ze względu na nałożoną nań konieczność interakcji.

Niektóre wysokobudżetowe produkcje zawierają rozwiązania mniej radykalne, jakby twórcy poszukiwali kompromisu pomiędzy tradycją a chęcią zbliżenia się do kina czy telewizji. W produkcji studia The Naughty Dog zatytułowanej *The Last of Us* (2013) mamy do czynienia właśnie z tego rodzaju fuzją. Choć progresja zachowuje klasyczny charakter, a niewykonanie określonych zadań blokuje dalszy przebieg rozgrywki, twórcy wprowadzili do gry cały szereg elementów jedynie pogłębiających immersję, w których gracz reżyseruje sceny rozgrywające się między bohaterami. To dlatego gra wykorzystująca pozornie nienową postapokaliptyczną scenerię zyskała oryginalny wymiar, stając się najwyżej ocenianą produkcją segmentu AAA w roku 2013. Nieco wcześniej fuzji takiej próbowali z sukcesem dokonać fińscy projektanci ze studia Remedy Entertainment. Ich *Alan Wake* (2010) – z bohaterem w sposób swobodny zainspirowanym postacią bestsellerowego pisarza Stephen Kinga – to thriller psychologiczny, w którym naprzemiennie pojawiają się sekwencje akcji i pełniące funkcję retardacyjną fragmenty, pozwalające rozwijać dość złożone opowiadanie. W każdym z typów sekwencji progresja temporalna zyskuje odmienny charakter – tam gdzie liczy się zręczność i działanie, występują rozwiązania klasyczne, a niepowodzenie oznacza powrót do poprzedniego punktu kontrolnego, w segmentach narracyjnych czas płynie w sposób ciągły, choć jego wpływ uzależniony jest od aktywności postaci kierowanej przez gracza. I w tym przypadku nie jest to rozwiązanie nowe, ale twórcy w sposób ciekawy umotywowali zastosowanie określonych rozwiązań. Sekwencje akcji

rozgrywają się bowiem w rzeczywistości onirycznej, a bohater – pisarz specjalizujący się w literaturze grozy – musi mierzyć się z postaciami będącymi jego własnymi kreacjami. Powtarzalność nie powoduje tu więc głębszego zakłócenia efektu immersji, odwzorowuje bowiem w istocie rzeczywistość sennego koszmaru, w której repetycje pogłębiają poczucie osaczenia i bezsilności Alana.

Odrębną kategorię stanowią gry w których kwestia czasu została potraktowana w sposób autorefleksywny. Przykładami mogą być *Remember Me* (Donnod Entertainment, 2013) oraz *Life is Strange* wydana dwa lata później przez to samo francuskie studio. Obydwie gry mają pewne cechy wspólne, choć jednocześnie adresowane są do nieco innej publiczności. *Remember Me* to gra przygodowa z elementami bijatyki, wywiedziona z tradycji Mortal Kombat czy Tekken. *Life is Strange* to natomiast interaktywny dramat, opowiadający o losach pewnej uczennicy obdarzonej zdolnością cofania czasu. Podobną umiejętność ma bohaterka debiutanckiej produkcji studia, co sprawia, że czysto zręcznościowe fragmenty zostały w interesujący sposób zbalansowane sekwencjami, w których gracz rozwiązuje zagadki, bawiąc się jednocześnie czasoprzestrzenią gry. Umiejętność ta – w *Remember Me* – nieco przesłonięta przez fragmenty wymagające refleksu i manualnej sprawności, została znacznie lepiej wpisana w fabułę w *Life is Strange* – nawiasem mówiąc także wykorzystującą formułę growego serialu podzielonego na epizody i sezony. Twórcy, świadomi dominacji „tu i teraz” w większości gier, postanowili dokonać ujawnienia mechanizmu temporalności, dając jednocześnie graczom możliwość jego sproblematyzowania w obrębie tworzonej przez nich narracji.

* * *

Przywołane tu przykłady to oczywiście jedynie wybór – subiektywny, podyktowany w dużej mierze preferencjami i doświadczeniami autora tego artykułu. Można zapewne przywołać kolejne, dostarczając dalszych dowodów na to, iż temporalność staje się problemem i wyzwaniem dla twórców gier. Argumenty przynosi na przykład polski superprzebój *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015), w którym w nowatorski sposób wykorzystano różnicowanie poziomów rozrywki. Najłatwiejszy jest w istocie dostępny nawet dla niezbyt wprawnych graczy i pozwala na niemal płynne snucie opowieści o trzynastowiecznym pogromcy potworów. Choć bohater nie jest nieśmiertelny – pozbawienie go życia jest dość... trudne. Dla bardziej zaawansowanych użytkowników dostępne są inne poziomy, sprawiające, że rozrywka czasem traci płynność, ale za to stawia przed graczem znacznie poważniejsze wyzwania. Być może zatem to polscy projektanci wyznaczają najbardziej rozsądną ścieżkę rozwoju interaktywnej rozrywki. Wielomilionowe budżety każą przecież szukać coraz większych grup odbiorców. Rosnące możliwości sprzętu i oprogramowania rozbudzają też ambicje twórców gier.

Bibliografia

- Aarseth, Esper, *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art* [in:] Marie-Laure Ryan (ed.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington: Indiana University Press 1999, 31–41.
- Juul, Jesper, *Time to Play – An Examination of Game Temporality* [in:] Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: MIT Press 2004.
- Nitsche, Michael, *Mapping Time in Video Games*, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_DiGRA_07.pdf