

Programy i antyprogramy. O trudnych, acz zaskakujących, relacjach twórców gier z graczami

ALEKSANDRA ŁUKSZA*

Wstęp

Groznawstwo¹ w ramach naukowego namysłu jest sukcesywnie wzbogacane badaniami czerpiącymi z wielu dyscyplin i specjalizacji – na tym polu spotyka się więc zarówno jednostki wykształcone w obrębie nauk humanistycznych, jak i ścisłych (oraz osoby, które nie chcą być w ten sposób klasyfikowane, lecz gry znajdują się w centrum ich zainteresowań), współpracujące w ramach tworzenia danego produktu lub dyskutujące nad teoretycznymi aspektami gier. Jednak branża gier to również obszar skomplikowanych relacji pomiędzy licznymi zaangażowanymi weń podmiotami, których wyobrażenia i praktyki pozostają czasem w sprzeczności. Właśnie ten aspekt – a konkretnie stosunki w układzie twórca-odbiorca² – zostaną omówione w niniejszym rozdziale. Owe stosunki, w myśl terminologii stosowanej w obrębie Teorii Aktora-Sieci, nazywane są negocjacjami

* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: al@doktorant.umk.pl

¹ Stosuję ten termin w podobnym rozumieniu, jakie przyjmuje Stanisław Krawczyk, czyli ogółu badań nad grami, prowadzonymi zarówno od strony teoretycznej, jak i praktycznej (KRAWCZYK 2016: 20-21).

² Taki podział, w świetle teorii interpretacji tekstów, może być uznany za dyskusyjny, zwłaszcza w kontekście gier, które, funkcjonując jako tekst kultury, są często w dużej mierze współtworzone przez graczy – wprowadzam go tylko jako uproszczenie.

i dotyczą ludzkich oraz pozaludzkich aktorów lub – używając poprawniejszego, lecz bardziej problematycznego określenia – aktantów³ (ABRISZEWSKI 2008: 10-11). Podążając tym tropem, doskonałym narzędziem do analizy wybranego problemu będzie zaproponowana przez Bruna Latoura koncepcja programów i antyprogramów, która została dokładnie i przystępnie opisana w *Kluczu berlińskim* (LATOUR 2012: 59-76), a jej zwięzłą definicję autor umieścił w słowniku dołączonym do *Nadziei Pandory*:

PROGRAMY DZIAŁANIA, ANTYPROGRAMY. Terminy pochodzące z socjologii techniki. Używane, by nadać artefaktom aktywnego i często polemicznego charakteru. Każde urządzenie przewiduje, co mogą robić inni aktorzy ludzcy bądź pozaludzy (programy działania). Owe antycypowane działania mogą jednakże nie nastąpić, ponieważ ci inni aktorzy mają swoje programy, które z punktu widzenia pierwszego aktora będą antyprogramami. W ten sposób artefakt staje się frontem sporu między programami a antyprogramami (LATOUR 2013: 375).

Zgodnie z tą propozycją, artefaktami będą również gry – w ich obrębie wspomniany mechanizm negocjacji twórców z graczami jest bardzo dobrze zobrazowany.

Tak szerokie pole rozważań zostanie ograniczone do przykładów fabularnych gier wideo⁴ oraz fabularnych gier terenowych⁵, również z tej przyczyny, że literatura dotycząca tych ostatnich jest dość skąpa, warto więc omówić różnice oraz problemy, jakie pojawiają się w tych dwóch typach gier właśnie w kontekście używanych przez twórców oraz graczy programów i antyprogramów.

³ Krzysztof Abriszewski zwraca uwagę na rodowód i poprawność formy „aktant”, jednak sam skłania się ku używaniu określenia aktor. Określenie „aktant”, bardziej niż „aktor”, wskazuje na czynnik pozaludzki (LATOUR 2013: 369-370).

⁴ W rozdziale używam określenia fabularne gry wideo do opisu wszystkich gier wideo posiadających fabułę i ewentualnie pozwalających odgrywać określoną rolę (*role-play*). Odchodzę tutaj od używanego przez badaczy utożsamienia fabularnych gier wideo przeważnie z gatunkiem c-RPG (SZEJA 2012: 29; PETROWICZ 2012: 79; PORCZYŃSKI 2012: 86; 2013: 330, 334), ze względu na nacisk jaki to utożsamienie często kładzie na system rozwoju postaci zaczerpnięty z tradycyjnych gier RPG. Moje zestawienie gier fabularnych (wideo z terenowymi) nie dotyczy punktowego systemu rozwoju, a raczej kompozycji elementów fabularnych, przestrzennych i narracyjnych proponowanych przez twórców.

⁵ Michał Mochocki zestawia teatralne gry fabularne – larp – z odmianą dramy w postaci scenki improwizowanej, wyszczególniając ich cechy formalne (MOCHOCKI 2009: 179-181), jednakże fabularna gra terenowa nie jest tożsama z larpem, między innymi nie akcentuje odgrywania ról i relacji między graczami, które stanowią ważny element larpów (SALEN & ZIMMERMAN 2004: 578). Fabularnym grom terenowym bliżej jest do gier miejskich, a o braku tożsamości tychże z larpami pisał Jakub Tabisz (TABISZ 2013: 36-39).

Batalie o przestrzeń

Wyznaczenie, ukształtowanie i nadanie konkretnych właściwości obszarowi gry prawie zawsze leży w gestii twórców. Niemniej jednak nie oznacza to, że gracze pozostają wyłącznie bezwolnymi użytkownikami; przeciwnie wręcz, wbrew założeniom projektantów przestrzeni, często testują jej granice, rearanżują, starają się odkryć słabe punkty lub włączyć ją na własnych zasadach do zabawy.

Twórcy gier wideo w tym wypadku mają przewagę, ponieważ to od nich zależy właściwie cała fizyka kreowanego świata, w tym zachowania przedmiotów. Z tym problemem stykają się gracze, którzy w pewnym momencie swojej rozgrywki odkrywają ograniczenia narzucone przez twórców, czy to w postaci braku pewnych umiejętności swoich awatarów – przykładowo sterowany przez gracza Geralt w pierwszej części *Wiedźmina* (CD PROJEKT RED 2007) nie potrafi podskoczyć, natomiast (co może wywołać dysonans⁶) robi to podczas walki (THE SWEET SCIENCE 2009: 4:45-5:33) – czy w postaci rozwiązań mechaniczno-fabularnych. Z tego drugiego wariantu skorzystano w dodatku do gry *Age of Conan: Unchained – The Savage Coast of Turan* (FUNCOM 2011): po wejściu do wody i odpłynięciu od brzegu postać gracza jest natychmiast zjadana przez rekina, czemu nie da się w żaden sposób zapobiec. Podobny mechanizm zastosowano w serii *Assassin's Creed* – zbytne oddalenie poza wyznaczony teren rozgrywki skutkuje desynchronizacją Animusa (UBISOFT MONTREAL 2007), czyli *de facto* koniecznością ponownego wczytania całego obszaru. Najpopularniejszymi programami działania wdrożonymi przez twórców gier wideo, mającymi za zadanie mechanicznie trzymać graczy wewnątrz lub na zewnątrz określonej przestrzeni, są mury miast, liczne płotki, rzeki, drzwi oraz przedmioty o zbliżonej funkcji, które spotykane są również w świecie realnym. Jednakże w grach fabularnych milej widziane są próby zaimplementowania owego mechanizmu w bardziej wyrafinowanej formie, czyli – przykładowo – z wykorzystaniem uzasadnionych narracyjnie magicznych bądź technologicznych barier lub postaci strażników, który bronią dostępu do danego miejsca, lecz jednocześnie wchodzą w krótką interakcję z bohaterem. Gracze natomiast stosują własne programy działania, które mogą zakładać chęć czerpania przyjemności z maksymalnej eksploracji terenu gry, a zatem próbują

⁶ W tym kontekście można mówić o popularnym pojęciu dysonansu ludonarracyjnego i jego efekcie emersyjnym (SERAPHINE 2016), można też odwołać się do bardziej precyzyjnego terminu technicznej deziluzji, zaproponowanego przez Piotra Kubińskiego, dla podkreślenia właśnie technicznego, a nie fabularnego charakteru tego zjawiska (KUBIŃSKI 2016: 73).

przeskakiwać owe dodane przez twórców płotki, wchodzić na budynki, które z założenia nie były do tego przygotowane – jest to dość popularna rozrywka graczy w różnych MMORPG⁷ i nie zawsze akceptowana przez twórców. Gracze szukają bowiem źle wyciętych modeli, odpowiedniej konfiguracji sprzętu i statystyk lub innych elementów, które dadzą im możliwość dostania się w miejsca, do których nie powinni mieć dostępu. Często te niedostępne tereny są między innymi pozostałością po porzuconych pracach twórców nad danymi obszarami gry albo zostały przygotowane jako dekoracja, zatem zdarza się, że gracz, któremu jednak uda się tam dotrzeć, wpada pod modele i tekstury, blokuje się i (o ile możliwość samodzielnego odblokowania nie została wprowadzona) musi poczekać na pomoc ze strony mistrza gry (MG)⁸. Taka eksploracja świata z punktu widzenia twórców jest antyprogramem, ponieważ nie współgra z założonym przez nich programem działania (którym w grach fabularnych jest najczęściej właśnie poznawanie fabuły lub wcielanie się w postać), a czasem nawet sabotuje go, przykładowo poprzez ominięcie ważnych punktów fabularnych, które miały właśnie doprowadzić gracza do odkrycia konkretnego miejsca na mapie. Dlatego twórcy gier wideo w batalii o przestrzeń stosują dość trudne do pokonania antyprogramy do programów graczy, którymi są na przykład niewidzialne ściany, stawiane w miejscach mających być tylko dekoracją.

Nieco inaczej ten problem wygląda w przypadku gier terenowych, gdzie przestrzeń gry jest silnie związana z możliwościami świata realnego, ukształtowaniem terenu, zabudowań i naturalnych przeszkód. Można oczywiście ją modyfikować, ale nie na taką skalę, jak w grach wideo; często wymaga to też sporych nakładów finansowych. To wszystko powoduje, że ograniczenia przestrzeni w grach terenowych są umowne, prowizoryczne i w związku z tym program działania twórców jest bardziej narażony na wystąpienie antyprogramów graczy. Sytuacja obliuguje więc twórców do wzmożonego wysiłku i pewnej

⁷ Skrót od *massively multiplayer online role-playing game* – rodzaj gier, w których duża liczba osób łączy się przez klienta gry z serwerem, aby odgrywać role i wspólnie przeżywać fabularne przygody w wykreowanym świecie. Przeważnie gra jest dostępna przez całą dobę (poza przerwami technicznymi) i wydarzenia w jej świecie nie zatrzymują się pod nieobecność gracza.

⁸ Skrót używany zamiennie z GM (*Game Master*), oznaczający prowadzącego grę lub osobę, a czasem cały zespół, który zajmuje się na bieżąco kontrolowaniem stanu gry i służy pomocą graczom. W taksonomii błędów spotykanych w grach wideo Chris Lewis, Jim Whitehead i Noah Wardrip-Fruin zaliczają podobne do przywołanych wyżej przykłady do kategorii „obiektu poza granicami” (*object out of bounds*) (LEWIS, WHITEHEAD & WARDRIP-FRUIIN 2010: 110). Z kolei Wilma i William Bainbridge dowodzą, że wskazane problemy to jedne z najczęściej spotykanych *glitchy* w grach – wynikają one z niezgodności pomiędzy modelem wyświetlania (*display model*) a modelem świata (*world model*); owa różnica może prowadzić do wyjścia poza obszar, który z perspektywy gracza jest światem gry i pozwala znaleźć się w lokacjach pierwotnie zablokowanych (BAINBRIDGE & BAINBRIDGE 2007: 64-67).

elastyczności podczas układania swoich programów. Oznacza to, że gra oraz jej cele, fabuła i mechanika muszą być przygotowane na całą gamę niestandardowych zachowań graczy wobec przestrzeni, w tym na ich chęć łamania ustalonych reguł (przykładowo przechodzenie pod taśmami wyznaczającymi ścieżkę, żeby skrócić sobie trasę). Jest to tym ważniejsze, im bardziej liniową fabułę prezentuje dana gra oraz gdy obszar jest mocno ograniczony przez czynniki zewnętrzne (na przykład możliwość wykorzystania tylko jednego piętra w budynku lub takie przewężenie ciągu komunikacyjnego, które wymusza wielokrotne przechodzenie przez to samo miejsce). Z podobnymi trudnościami zetknęli się autorzy *Filozoficznej gry terenowej „Seweryn Tarkowski”*⁹, gdy wśród niektórych grup pojawiali się gracze, którzy (zapewne z powodu zupełnie naturalnej potrzeby poznania nowego obszaru) nie skupiali się na otrzymanych wytycznych i przedmiotach fabularnych, lecz sprawdzali prawie każde fizycznie dostępne miejsce, starali się wejść do wszystkich pomieszczeń, zaglądając nawet do koszy na śmieci. Taką technikę przejścia gry można opisać jako metodę siłową (*brute force*)¹⁰ – bez pejoratywnego wydźwięku – i jest bodaj najbardziej oczywisty przykład programu działania gracza, który jest zarazem antyprogramem z punktu widzenia twórców. Rozwiązaniem było więc zastosowanie kolejnego programu do tego antyprogramu w postaci zamknięcia na klucz miejsc, które w danej fazie postępu fabuły nie powinny być odwiedzane; pomimo tego zabiegu gracze wciąż jednak próbowali otwierać drzwi. Taki antyprogram wymuszał na twórcach oddelegowanie wolontariusza, który kontrolował postęp gry i w odpowiednim momencie niepostrzeżenie otwierał odpowiednie przejścia. W przeciwieństwie do wspomnianej wyżej rozrywki płynącej z eksploracji danego obszaru (w kontekście gier wideo), owe zachowania graczy nie miały na celu całkowitego porzucenia fabuły na rzecz zabawy dostępnym terenem, a raczej przejście gry na własnych zasadach. Twórcom gier terenowych jest zatem dość trudno opracować i wdrożyć skuteczne programy działania dotyczące przestrzeni rozrywki, mogą oni natomiast reagować dynamicznie na pojawiające się antyprogramy, prowadząc z graczami nieustanne negocjacje dotyczące stanu rozrywki oraz jej przebiegu.

⁹ Jest to świetnie przyjęta fabularna gra terenowa stworzona przez pracowników i studentów Instytutu Filozofii Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Odbyna się cyklicznie w modernistycznym budynku Wydziału Humanistycznego – Collegium Minus – i od czasu premiery w kwietniu 2015 roku doczekała się czterech edycji.

¹⁰ Termin nawiązuje do metody łamania haseł oraz kluczy kryptograficznych poprzez sprawdzenie wszystkich możliwych kombinacji aż do osiągnięcia pożądanego rezultatu (ENGEBRETSON 2013: 89-90).

Pozyskiwanie informacji

Kontynuując przykład gier terenowych, pozyskiwanie i przekazywanie informacji, w tym informacji fabularnych, spotyka się z wieloma problemami. Zarówno w fabularnych grach terenowych, jak i skupionych na podobnym aspekcie grach wideo, programy twórców zakładają poprowadzenie graczy wzdłuż pewnej, określonej ścieżki poznawania opowieści. Owa ścieżka oczywiście może być bardziej rozgałęziona lub liniowa, lecz jeśli historia stanowi oś gry, to jednocześnie staje się jej najbardziej newralgicznym punktem¹¹. We wspomnianej wcześniej grze terenowej *Seweryn Tarkowski* twórcy założyli sukcesywne przekazywanie graczom pakietów informacji, wśród których znajdowały się między innymi fragmenty tekstów filozoficznych, specjalnie spreparowane nagrania, odręczne notatki fikcyjnego bohatera oraz zagadki spajające te elementy i rozwijające fabułę. Mimo że do pewnego momentu grupy graczy były kontrolowane przez samą mechanikę (wyciągnięcie właściwych wniosków, prawidłowe odczytanie mapy, rozwiązanie zagadki czy wpisanie hasła gwarantowało sukces i odblokowywało kolejny etap), jednak zdarzało się, że na różnych etapach gracze nie potrafili odsiać informacji od tła lub nie skupiali się na dokładnym odczytaniu poleceń, w rezultacie szukając pomocy u NPC¹², a czasem znów stosując metodę *siłową*. Choć w tym wypadku gracze rzadziej stosowali antyprogramy, nie realizowali jednak zakładanego przez twórców programu działania, dlatego poszerzono (również fabularnie) zakres obowiązków NPC obsługującego archiwum. Od tego momentu gracze mogli zgłosić się do archiwum w każdym momencie gry, nie tylko w wyznaczonym fabułą punkcie, i po zadaniu odpowiedniego pytania uzyskiwali dodatkowe informacje potrzebne do dalszej rozgrywki. Jednak już w pierwszej fazie niemal natychmiast pojawiły się antyprogramy – niektórzy gracze używali nowej funkcji archiwum nie jako pomocy w sytuacji sporadycznych lecz znacznych trudności ze zrozumieniem lub rozwiązaniem danej zagadki, lecz jako mechanizmu niwelującego jakiekolwiek wyzwanie, innymi słowy: przychodzili z każdym fabularnym zadaniem do wspomnianego archiwisty – NPC. Dlatego znów trzeba było zmodyfikować program działania i ograniczyć ten przepływ informacji do puli pytań, które można było zadać.

¹¹ Więcej o kontroli poczynąń graczy, pomimo rozgałęziania się opowieści, którą poznają, można odnaleźć w pracach Schella (2008: 283-298) oraz Egenfeldt-Nielsen, Heide-Smitha & Pajarez Tosci (2004: 181).

¹² NPC to skrót od *non-player character* (czasem też *non-person* lub *non-playable character*), oznacza postać, w którą nie wciela się gracz, lecz jest kierowana przez komputer, mistrza gry lub – jak w wypadku gier terenowych – podstawioną osobę. Używane zamiennie z określeniem 'bohater niezależny'. Problem NPC w larpach rozwija Stenros (2012: 76-93).

Natomiast w grach wideo twórcy mają obecnie możliwość wprowadzenia podobnie bogatego, o ile nie pełniejszego, zestawu technik prezentowania i przekazywania informacji fabularnych. Przykładowo książki nie są już tylko przedmiotami w ekwipunku, które mają przypisane jedynie właściwości mechaniczne, lecz często posiadają realną treść, którą można przeczytać wewnątrz gry, albo wręcz służą ubogacaniu fabularnego tła w wykreowanym świecie (CISZEK 2012). Ma to miejsce choćby w *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA 2011) – część z umieszczonych w świecie gry książek służy podnoszeniu umiejętności awatara, lecz inne stanowią medium poszerzające wiedzę gracza o mitologii, historii i geografii regionu. Znacznie starszym zabiegiem, choć wybitnym w swej prostocie, było i jest oferowanie samouczka, który nie tylko wprowadza w zarys fabuły, ale pomaga też graczowi zaznajomić się z aspektem mechanicznym i sterowaniem; właśnie takie samouczki mają (kultowe już) gry pokroju *Baldur's Gate* czy *Neverwinter Nights* (BIOWARE 1999; 2002) – gracz poznaje w nich podstawowe informacje o świecie gry, może bez przykrych konsekwencji nauczyć się sterowania postacią oraz wchodzenia w interakcje z otoczeniem. Warto też odnotować w nowszych grach tendencję do uruchamiania samouczka za każdym razem, kiedy wprowadzane są nowe umiejętności lub funkcje. Taki samouczek posiada bardziej ograniczoną formę, czasem wplecioną w mechaniczno-fabularną konstrukcję gry. Właśnie ten model został użyty w cyberpunkowym *Remember Me* (DONTNOD ENTERTAINMENT 2013) – część informacji pojawiających się na ekranie jako HUD¹³ to dane z urządzenia Sensen, zaimplementowanego na karku głównej bohaterki. Stanowi to przykład przewagi gier wideo na polu wciągania już nie tylko samouczków, ale też HUD, czy nawet całego menu do warstwy fabularnej¹⁴. Jest to dobrze widoczne w *Wolfenstein: The New Order* (MACHINE GAMES 2014), w którym zarówno poziom trudności, jak i próba wyjścia z gry, są opatrzone komentarzem fabularnym; podobnie we wspomnianej już serii *Assassin's Creed* (UBISOFT MONTREAL 2007), gdzie dostęp do niektórych treści rozszerzających wiedzę bohatera i gracza o świat jest uzyskiwany przez menu Animusa. Ważnym dla fabuły – a nieobecnym w grach terenowych – sposobem przekazywania informacji graczowi są też przerywniki filmowe (*cinematics*), prologi albo intra oraz zakończenia, które odbierają graczowi możliwość

¹³ Skrót od *head-up display* – w grach używany jako określenie na liczne elementy wyświetlane na ekranie podczas rozgrywki, które umożliwiają kontrolę stanu i zachowań bohatera między innymi: pokazują pasek życia, many, wytrzymałości, wybrane style walki, minimapę z kompasem, porę dnia lub nocy w grze oraz informacje o postępie rozwoju postaci. HUD może też wyświetlać doraźnie komunikaty i porady.

¹⁴ Więcej na temat HUD oraz interfejsów w kontekście ich funkcji diegetycznej można znaleźć u Kubińskiego (2016: 206-215) oraz Iacovides, Cox, Kennedy i inni (2015: 13-22).

sterowania awatarem lub ingerowania w świat gry przez pewien czas (dlatego w użyciu jest też określenie *cutscenka* – kalka z angielskiego *cutscene* – czyli moment przecięcia rozgrywki gracza, aby zaprezentować mu jakąś treść). Mają one, poza funkcją informacyjną, również walor estetyczny, poczynając od filmowych zakończeń sekwencji ciosów (*finisherów*), przez ciosy krytyczne, które z często stosowane są w grach z gatunku bijatyk – obrazowo, często brutalnie, lecz z zauważalną intencją karykaturalnego przerysowania, prezentują ostateczne unieszkodliwienie wroga – aż po artystycznie wykonane przerywniki, tłumaczące ważne dla fabuły momenty¹⁵. Z tymi ostatnimi gracz ma do czynienia w *Wiedźminie 2: Zabójcy Królów* (CD PROJEKT RED 2011), gdzie osadzone w komiksowej estetyce przerywniki fabularne są w większości opatrzone przemyśleniami samego Geralta, odnoszą się do podjętych przez gracza kluczowych wyborów i znacznie poszerzają społeczno-polityczne tło wydarzeń, z którymi musi radzić sobie główny bohater. Jest to o tyle istotny i w związku z tym wart odnotowania zabieg, że w kontekście omawianych programów działania twórców, najczęściej perfekcyjnie spełnia postawione przed nim zadanie – wzbogaca fabułę, wpływa na immersję¹⁶, przekazuje ważne informacje, jednocześnie robiąc to w taki sposób, że gracz przeważnie nie ma możliwości przypadkowego pominięcia owego fragmentu. Z drugiej strony nadmiar cutscenek również odczuwany jest przez graczy jako drażniący, zwłaszcza w sytuacji, w której gracz powtarza wielokrotnie daną sekwencję lub epizod i skupia się na przejściu tego etapu, natomiast pomija warstwę narracji. Pośrednio do takich niechcianych przypadków zaliczają się kontakty z NPC, zwłaszcza tymi, którzy mają jedną lub dwie linie dialogowe, lecz przypadkowe wejście z nimi w interakcję uruchamia krótki przerywnik. Owi niezależni, sterowani przez komputer bohaterowie są kolejnym, dość oczywistym i bardzo często stosowanym narzędziem przekazywania oraz pozyskiwania informacji. Mogą być wartościowymi członkami drużyny, wspierającymi bohatera w jego zmaganiach i wzbogacającymi rozgrywkę o liczne komentarze bądź spostrzeżenia, jak we wspomnianym już *Baldur's Gate*. Towarzysze, poza wspieraniem głównego bohatera, mogą też wyznaczać mu poboczne, lecz mocno osadzone w fabule zadania, przykładem niech będzie *Mass Effect 2* (BIOWARE 2010) – rozwiązywanie zadań towarzyszy nie tylko zacieśnia relację

¹⁵ Rolę przerywników filmowych w grach wideo omawiają wnikliwie Egenfeldt-Nielsen, Heide-Smith i Pajarez-Tosca (2004: 176-178).

¹⁶ Związką definicję immersji przedstawia Kubiński, według którego jest to „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające między innymi z zaangażowania wywoływanego przez różne czynniki” (KUBIŃSKI 2016: 51).

z nimi (czasem rozwiniętą aż do romansu), ale też odblokowuje pewne elementy i ma przełożenie na powodzenie końcowej misji (oraz na kształt przygody w następnej części); dodatkowo pomaga dokonać odpowiednich wyborów, ponieważ rozszerza wiedzę gracza i jego bohatera o świecie diegetycznym¹⁷. W tym sensie program twórców nie narzuca zdobycia wszystkich informacji, ale wysoce premiuje ich pozyskanie. Nieco innym tropem poszli twórcy *BioShock* (2K BOSTON 2007), którzy postanowili scedować cały proces zlecania zadań i prowadzenia gracza wzdłuż głównej linii fabularnej na jednego bohatera pobocznego, łączącego się z postacią gracza przez radio. Ów bohater (uprzejmie, lecz stanowczo) mówi graczowi, co przedsięwziąć i jakie decyzje podjąć, aby przejść dalej. Fakt podążania gracza za sugestiami przekazywanymi przez bohatera pobocznego stał się także jednym z ważnych elementów fabuły. Podobna technika, choć w bardziej humorystycznym wydaniu, została wprowadzona w *The Stanley Parable* (GALACTIC CAFE 2011) – tam jednak gracz nie ma do czynienia z ucieleśnionym NPC, jedynie z narratorem, ponadto może próbować ignorować snutą przez niego opowieść i wykonywać niezgodne z nią działania, co i tak ostatecznie okazuje się prowadzić gracza do spełnienia planu narratora, ten bowiem modyfikuje opowiadaną historię oraz świat gry na przekór graczowi¹⁸. Do metod przekazywania informacji zalicza się też mapki i minimapki, które zazwyczaj swoim wyglądem korespondują z treścią gry lub – w niektórych wypadkach – do ich uruchomienia wymagane jest wykonanie osobnego, małego zadania (przykładowo możliwość wykupienia map skarbów w jednym z miejskich sklepów w *Assassin's Creed II* (UBISOFT MONTREAL 2009). Podobne elementy odgrywają coraz większą rolę w przekazywaniu informacji graczowi – twórcy implementują już nie tylko kompas, ale też dokładne oznaczenie miejsc z dostępnymi zadaniami, aktywnych celów lub obszarów, a także nawet wyznaczają najkrótszą trasę przejścia z jednego punktu do drugiego i umieszczają ją na mapie (takie oznaczanie wprowadzono za pomocą kropek, które pokazują graczowi optymalną trasę podróży Geralta do danej lokacji na minimapce w *Wiedźminie 3: Dziki Gon* (CD PROJEKT RED 2015).

¹⁷ O koncepcji diegezy pisze Alexander R. Galloway: „Diegeza gry wideo to całość [znajdującego się w – A.L.] grze świata narracyjnych działań” (*The diegesis of a video game is the game's total world of narrative action*) (GALLOWAY 2006: 7).

¹⁸ Więcej na temat struktury parabolicznej i wątków filozoficznych – zwłaszcza problemu wolności – ujętych między innymi w grze *The Stanley Parable* pisze Kubiński (2015: 97-110). Kwestie wolności oraz podmiotowości w przywołanej grze porusza również Lars De Wildt, wykorzystując ją jako studium przypadku, na podstawie którego jest w stanie wyprowadzić ogólne wnioski na temat relacji pomiędzy awatarem, intradiegetycznym podmiotem grającym a ektradiegetycznym podmiotem gracza (DE WILDT 2014: 1-20).

Wszystkie te zabiegi formują pewną ścieżkę przekazu informacji, aby fabuła mogła się prawidłowo rozwijać zgodnie z założonym przez twórców programem działania. Niemniej jednak, choć mogłoby się wydawać, że i twórcom, i graczom przyświeca podobny cel – przejście gry oraz poznanie fabuły – to ci ostatni stosują swoje programy, na które twórcom trudno jest zaradzić. Tymi podstawowymi antyprogramami (z punktu widzenia twórców) są solucje – rozwiązania i opisy zadań z rzeczową informacją jak je przejść – oraz bogate poradniki umieszczone w Internecie (choć istnieją też wersje drukowane, sprzedawane za zgodą dystrybutora gry), które powodują, że na nic zdają się programy projektantów, a wszystkie ciągi zadań, wraz z ich rozgałęzieniami, rozwiązaniami i powiązaniami, są dostępne graczom od razu. Oczywiście z perspektywy graczy zabiegi te mają na celu przejście gry na ich własnych zasadach, ułatwiając zebranie wszystkich dostępnych przedmiotów lub osiągnięcie pożądanego wyniku. Część graczy zupełnie świadomie sprawdza, jakimi konsekwencjami obarczone są pewne decyzje, które muszą podjąć w ramach postawionej przed nimi alternatywy, zdarza się bowiem, że pozornie niewiele wnoszące zadanie z początku gry ma dostrzegalny wpływ na zakończenie (takie zwroty akcji występują często w grach cRPG). Mimo wszystko tych informacji, które gracze uzyskują wcześniej z poradników, nie otrzymaliby w grze podążając jedynie według zaplanowanego przez twórców rozwoju akcji. Innym, rzadziej postrzeganym w tym kontekście sposobem pozyskiwania informacji wbrew programowi twórców, jest stosowanie kodów. Czasem fabuła gry zakłada brak pewnych umiejętności gracza na konkretnym etapie i jego powrót do danej lokacji po ich zdobyciu w innym miejscu – użycie kodu, przykładowo odblokowującego wszystkie atuty, dodającego pieniądze, podnoszącego określone statystyki lub teleportującego bohatera, umożliwia graczowi (czasem zupełnie bezwiednie) ominięcie partii fabuły lub blokuje skrypt odpowiadający za wystąpienie jakiejś sceny. Sprawa jest o tyle interesująca, że kody są najczęściej tworzone z różnych przyczyn przez samych autorów gier, a nawet dodawane do instrukcji obsługi, jednak z perspektywy samej gry, jako pozaludzkiego aktora, stanowią antyprogram.

Interakcje

Trzecim punktem, w którym różnice w stosowanych programach oraz antyprogramach są wyraźne i oczywiste, jest moment wzajemnego oddziaływania między graczem, grą, twórcą i odbiorcą. Gry terenowe w tym miejscu muszą wejść w dynamiczny dialog z graczem – zarówno gracz jak i dialog są w pewnym stopniu nieprzewidywalni. Gracz bowiem

lub grupa graczy może bardziej skupiać się na określonej ścieżce (metodologii) postępowania wobec gry, a zupełnie marginalizować inną, może też nie rozpoznawać umownych sygnałów i wątków (na przykład z powodu różnic kulturowych) lub interpretować je w zupełnie odmienny sposób, niż zakładali twórcy. To wszystko komplikuje się jeszcze bardziej dlatego, że gracz nie ma z góry ustalonego zestawu zachowań i odpowiedzi, który byłby znany twórcom w trakcie projektowania gry – i tym w największym stopniu różnią się gry terenowe od gier wideo¹⁹, że ich dopełnienie jeszcze mocniej leży po stronie gracza i akcentuje jego rolę²⁰. Twórcy mogą jednak płynnie reagować na programy działania graczy, nawet jeśli mocno odbiegają one od scenariusza założonego przez projektantów. Przykładem niech będzie fabularna gra terenowa *Holocron Sithów*²¹ umiejscowiona w uniwersum Star Wars. W pewnym momencie rozgrywki cała grupa graczy miała za zadanie w tajnym głosowaniu wytypować ze swego grona osobę do podjęcia mało prestiżowego wyzwania i wymienić ją u pazernego Hutta za informacje. Jednak jeden z graczy poczuł w sobie przypływ jasnej strony Mocy i zanim zaczęło się głosowanie, sam zgłosił się na ochotnika, zaburzając tym zachowaniem planowane rozwiązania fabularne. Dzięki kreatywności jednego z NPC, dalszy ciąg opowieści został nieco zmodyfikowany bez zakłócania zabawy uczestnikom i gra, z drobnymi korektami, została już bez przeszkód doprowadzona do końca.

W grach wideo twórcom jest znacznie łatwiej narzucić swoje programy działania w ramach założonych przez siebie interakcji między sterowanym przez gracza bohaterem a pozostałymi elementami gry. Do takich technik należą między innymi linie dialogowe, choć ich forma zmienia się w czasie. W wielu starszych grach były one rozbudowane i zawierały pełną treść wszystkich wypowiedzi bohatera, które gracz mógł przeczytać i wybrać z nich tę najbardziej mu odpowiadającą. Obecnie zestawy odpowiedzi są minimalistyczne i składają się z ogólnej impresji lub skrótovej parafrazy wypowiedzi. Gry wideo są też w stanie bardziej kontrolować spójność zachowań bohatera, przyznając mu za konkretne decyzje (w tym również te deklarowane podczas rozmów z NPC) punkty charakteru, choć oczywiście nie wszystkie gry fabularne to robią (najczęściej spotykane jest to

¹⁹ O podobnym problemie, lecz w kontekście niecyfrowych gier RPG i ich komputerowych odpowiedników, mówi Jerzy Szeja (2012: 34-35).

²⁰ Twórcy gier mogą kierować się przykładowo taksonomią przyjemności Marca LeBlanca lub taksonomią typów graczy Richarda Bartla, na co wskazuje Schell (2008: 108-112).

²¹ Gra przygotowana i przeprowadzona przez osoby zrzeszone w Toruńskim Imperium Star Wars oraz w Polskiej Społeczności Mandalorian Manda'Yaim na potrzeby Festiwalu Fantastyki i Gier Copernicon 2013 w Toruniu.

w gatunku cRPG). Niektóre produkcje w ten sposób wymuszają na graczynie wyrażenie preferowanego stylu interakcji – przykładowo premią konsekwentne bycie życzliwym dla wszystkich spotykanych postaci lub postawę zgoła odwrotną, jednak oba bieguny odblokowują inne opcje dialogowe, a czasem wręcz umożliwiają zupełnie odmienne rozwiązanie zadania. Tak dokładna kontrola byłaby bardzo trudna do wprowadzenia w grach terenowych (zwłaszcza tych ze znaczną liczbą uczestników) i przesuwalaby je w stronę larpów. Nawet na podobnie wyrafinowany system nadzoru interakcji gracze mają swój antyprogram, jest nim stosowanie nie do końca niezaplanowanego przez twórców środka – chodzi o mechanizm zapisania i wczytania punktu rozgrywki²². Sięgnięcie po poradnik nie zawsze odpowie na pytanie, czy gracz wybrał właściwą opcję dialogową, więc ma dwie możliwości: albo może skorzystać z filmu zamieszczonego na stronie internetowej, prezentującego rozgrywkę innego gracza (tak zwane *walkthrough* lub *run-through*), albo właśnie zastosować sposób zapisywania i wczytywania momentu gry, aż do osiągnięcia oczekiwanego rezultatu, czyli przykładowo gracz sprawdzi przebieg wszystkich akcji dostępnych dla jego bohatera w danej scenie. Programem działania gracza jest więc najczęściej taki dobór interakcji w ramach dialogu lub – szerzej – całego świata gry, który zapewni optymalną w jego odczuciu rozgrywkę z akceptowalnymi dlań konsekwencjami.

Podsumowanie

Mówiąc słowami Latoura – „każdy przedmiot zastępuje aktora i tworzy asymetrię między nieobecnymi twórcami a okazjonalnymi użytkownikami” (LATOURE 2013: 236) – warto więc krótko podsumować omówione różnice, podobieństwa oraz punkty tarcia między programami i antyprogramami stosowanymi zarówno przez twórców, jak i graczy.

Gry terenowe, ze względu na swoją specyfikę, są podatne na licznie pojawiające się zmiany w programach działania. Twórcy prawie zawsze muszą być przygotowani na niepowodzenie swojego programu lub dynamiczne dostosowywanie go do programów graczy, kreując tym samym antyprogram. Może pojawić się pytanie, dlaczego w pełni nie

²² Możliwość wczytania zapisanego stanu gry w celu ominięcia niechcianych konsekwencji uprzednich wyborów fabularnych (lub osiągnięcia lepszego efektu) jest jednym ze sposobów obniżenia surowości kary, o której pisze Schell (2008: 194). W podobnym tonie wypowiadają się Tanya Krzywinska i Geoff King, którzy zauważają, że łatwość zapisu zmniejsza koszt psychiczny porażek u gracza (KRZYWINSKA & KING 2006: 26, 116), ale dostrzegają również, że jest to element usuwający immersję (KRZYWINSKA & KING 2006: 67). Kubiński określa to jako próbę palimpsestową i traktuje jako jeden z efektów emersyjnych (KUBIŃSKI 2016: 137-147).

zostawiać rozgrywki graczom. Odpowiedzi jest kilka, choć optymalną jest ta, że z założenia fabularna gra terenowa ma początek i jednoznaczny finisz, i choć prezentowana opowieść jest dopełniana działaniami graczy, to na twórcach spoczywa odpowiedzialność za płynne poprowadzenie fabuły. Tym bardziej, że pojawiające się w ich rozumieniu antyprogramy graczy rzadko wynikają z chęci sabotowania gry, a najczęściej z dozy niepewności co do pożądanых zachowań (a zatem i kreatywności w rozwiązywaniu zadań).

Gry wideo są w pewnym sensie zamkniętym produktem, prezentowany w nich świat może znacznie odbiegać wyglądem, prawami fizyki, upływem czasu wewnątrz gry oraz tym podobnymi właściwościami od świata realnego. Dzięki tej dowolności i szerokiemu spektrum możliwości, twórcy mają przewagę we wdrażaniu i utrzymywaniu programów działania. Niemniej jednak gracze, w ramach swoich programów, stosują przemyślane i skupione na osiągnięciu konkretnego celu zabiegi, nierzadko świadomie nadużywając własności mechaniki gry lub zaimplementowanych technicznych rozwiązań (na przykład wprowadzając zmiany w kodzie). Twórcom trudno jest zareagować na to wystosowując skuteczny antyprogram (a z pewnością trwa to znacznie dłużej, niż w przypadku gier terenowych), nie zawsze też chcą to robić, ponieważ – o ile nie jest to wieloosobowa gra on-line – sposób używania gry zależy od danego gracza. Twórcy zatem niejako wpisują w swój program działania pewne zabiegi graczy, które jednak są antyprogramami z punktu widzenia samego aktu rozgrywania fabuły. Gra również staje się aktorem, który prowadzi negocjacje zarówno z twórcami, jak i graczami.

Źródła cytowań

- 2K BOSTON (2007), *BioShock*, 2K Games [PC].
- ABRISZEWSKI, KRZYSZTOF (2008), *Poznanie, zbiorowość, polityka. Analiza Teorii Aktora-Sieci Bruno Latoura*, Kraków: Universitas.
- BAINBRIDGE, WILLIAM SIMS, WILMA ALICE BAINBRIDGE (2007), 'Creative Uses of Software Errors Glitches and Cheats', *Social Science Computer Review*: 1 (25), ss. 61-77.
- BETHESDA GAME STUDIOS (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks [PC].
- BIOWARE (1999), *Baldur's Gate*, CD Projekt [PC].
- BIOWARE (2002), *Neverwinter Nights*, Atari [PC].
- BIOWARE (2010), *Mass Effect 2*, Electronic Arts [PC].
- CD PROJEKT RED (2007), *Wiedźmin*, Atari [PC].
- CD PROJEKT RED (2011), *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt [PC].
- CD PROJEKT RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt RED [PC].
- CISZEK, PRZEMYSŁAW (2012), 'Dokumenty piśmiennicze w grach komputerowych. Funkcje i forma', *iNFOTEZY*: 2 (2), online: <http://www.ujk.edu.pl/info-tezy/ojs/index.php/infotezy/article/view/48/147> [dostęp: 30.08.2019].
- DE WILDT, LARS (2014), 'Precarious Play. To Be or Not to Be Stanley?', *Press Start*: 1 (1), online: <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/1> [dostęp: 30.08.2019], ss. 1-20.
- DONTNOD ENTERTAINMENT (2013), *Remember Me*, Capcom [PC].
- EGENFELDT-NIELSEN, SIMON, JONAS HEIDE-SMITH, SUSANNA PAJARES TOSCA (2004), *Understanding Video Games. The Essential Guidebook*, Nowy Jork: Routledge.
- ENGBRETSON, PATRICK (2013), *Hacking i testy penetracyjne. Podstawy: Lektura obowiązkowa dla każdego pentestera*, przekł. Robert Górczyński, Gliwice: Helion.
- FUNCOM (2011), *Age of Conan: Unchained – The Savage Coast of Turan*, Funcom [PC].
- GALACTIC CAFE (2011), *The Stanley Parable*, Galactic Cafe [PC].

- GALLOWAY, ALEXANDER (2006), *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis/Londyn: University of Minnesota Press.
- IACOVIDES, IOANNA, ANNA COX, RICHARD KENNEDY, PAUL CAIRNS, CHARLENE JENNETT (2015), 'Removing the HUD: The impact of non-diegetic game elements and expertise on player involvement', w: *CHI PLAY '15 Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, London: University College London, ss. 13-22.
- JUUL, JESPER (2005), *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts: The MIT Press.
- KING, GEOFF, TANYA KRZYWINSKA (2006), *Tomb Raiders and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*, Londyn: I.B.Tauris & Co Ltd.
- KRAWCZYK, STANISŁAW (2016), 'Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji', *Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 20-32.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 23-36.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2016), *Gry wideo – zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- LATOUR, BRUNO (2012), 'Klucz Berliński, albo jako robić słowa za pomocą rzeczy', przekł. Maciej Smoczyński, w: Krzysztof Gutfrański (red.) *Materialność: Instytut Sztuki Wyspa 2012*, Gdańsk: Fundacja Wyspa Progress. Instytut Sztuki Wyspa.
- LATOUR, BRUNO (2013), *Nadzieja Pandory. Eseje o rzeczywistości w studiach nad nauką*, przekł. Krzysztof Abriszewski i in., Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- LEWIS, CHRIS, JIM WHITEHEAD, NOAH WARDRIP-FRUIIN (2010), 'What went wrong_a taxonomy of video game bugs', w: *FDG '10 Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*, online: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1822348&picked=prox&cfid=775827688&cftoken=52837350> [dostęp: 30.08.2019], ss. 108-115.
- MACHINE GAMES (2014), *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks [PC].
- MOCHOCKI, MICHAŁ (2009), 'Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym', *Homo Ludens*: 1 (1), ss. 177-189.

- PETROWICZ, MARCIN (2012), 'Wirtualne życie superbohatera, czyli heros gier komputerowych' w: Marta Błaszowska, Maciej Godawa, Katarzyna Kleczko i in. (red.), *Superbohater – Mitologia Współczesności?*, online: <http://www.maska.psc.uj.edu.pl/numery/monografie-i-publikacje/superbohater-mitologia-wspolczesnosci> [dostęp: 30.08.2019], ss 78-83.
- PORCZYŃSKI, DOMINIK (2012), 'Cybernetyczna twórczość ludowa. Komputerowe gry fabularne – rozrywka czy współczesna forma sztuki?', w: Anna Kuczyńska, Krzysztof Stachura (red.), *Pomiędzy realnością i wirtualnością. Internet i nowe technologie w życiu codziennym*, online: <http://www.obias.pl/publikacja-pomiedzy-realnoscia-i-wirtualnoscia> [dostęp: 30.08.2019], ss. 86-95.
- PORCZYŃSKI, DOMINIK (2013), 'Komputerowe gry fabularne – pogranicze światów rzeczywistego i wirtualnego', *Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej. Organizacja i zarządzanie*: 65, ss. 329-344.
- SALEN, KATIE, ERIC ZIMMERMAN (2004), *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Londyn: The MIT Press.
- SHELL, JESSE (2008), *The Art of Game Design. A Book of lenses*, Londyn: Elsevier.
- SERAPHINE, FREDERIC (2016), 'Ludonarrative Dissonance Is Storytelling About Reaching Harmony', w: *Research Gate*, https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony [dostęp: 30.08.2019].
- STENROS, JAAKKO (2012), 'Between Game Facilitation and Performance Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps', *International Journal of Role-Playing*: 4 (4), ss. 76-93.
- SZEJA, JERZY ZYGMUNT (2012), 'Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną' w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 29-38.
- TABISZ, JAKUB (2013), 'Czemu LARP-y nie są grami miejskimi?' w: Jakub Tabisz (red.) *KOLA Konferencja LARP-owa 2013*, online: <http://kola.org.pl/publikacja/publikacja-2013/> [dostęp: 30.08.2019], ss. 36-39.

THE SWEET SCIENCE (2009), 'The Witcher Enhanced Edition Max Settings – HD Gameplay 720p (running and fighting)', online: *YouTube.com*,
<https://www.youtube.com/watch?v=Em2hok6v6ig>, 7:07 [dostęp: 30.08.2019].

UBISOFT MONTREAL (2007), *Assassin's Creed*, Ubisoft [PS₃].

UBISOFT MONTREAL (2009), *Assassin's Creed II*, Ubisoft [PS₃].