

# Narzędzia do prowadzenia narracji awatara w grze MMORPG *Star Wars: The Old Republic*

MIŁOSZ MARKOCKI\*

## Wstęp

Kwestie związane z tym, czym jest narracja i jak można ją badać, są tematami rozważań zarówno teoretycznych jak i praktycznych wielu badaczy akademickich od lat. Podobnie problem tego, czy badania narracji i fabuły powinny odbywać się tylko w obrębie studiów literaturoznawczych, czy też w wypadku tekstów kultury należących do innych mediów, przez wiele lat był, i nadal jest, istotnym tematem wielu publikacji akademickich<sup>1</sup>. Poniższy tekst ma na celu przedstawić propozycję rozumienia narracji w kontekście gier typu MMORPG, a zwłaszcza sposobu prowadzenia narracji przez graczy z perspektywy ich awatarów. Na przykładzie analizy różnych systemów i opcji gry typu MMORPG *Star Wars: The Old Republic* (BioWare 2011) zostaną zaprezentowane narzędzia, jakie mają do dyspozycji gracze do tworzenia własnych i niepowtarzalnych narracji swoich awatarów w obrębie świata gry. Dla zachowania jasności wyводу, analizie zostanie poddana podstawowa wersja gry bez uwzględnienia dodatków i rozszerzeń. Należy również dodać, że większość przedstawionych w poniższym tekście systemów

\* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: milosz\_markocki@yahoo.com

1 Niniejszy rozdział nie ma ambicji podsumowania dyskusji na temat koncepcji narracji ani rozpatrywania narracji w grach cyfrowych. Przytaczane teorie i definicje związane z narracją i fabułą mają na celu jedynie umieszczenie tego, co autor nazywa narracją awatara, w kontekście teoretycznym i akademickim.

gry nie jest charakterystyczna tylko i wyłącznie dla gier typu MMORPG. Pojawiały się one również we wcześniejszych tytułach gier typu cRPG dla pojedynczego gracza, a masowe gry sieciowe pozwoliły twórcom te systemy rozbudować i dodać nowe możliwości<sup>2</sup>.

## Narracja

Rozważania na temat narracji doprowadziły do powstania wielu różnorodnych propozycji teorii i definicji narracji. W książce *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* Jesper Juul zebrał sześć możliwych podejść do narracji:

(1) Narracja jako przedstawienie sekwencji wydarzeń. Ta definicja jest zbliżona do oryginalnego i dosłownego znaczenia słowa „opowieść” (Bordwell 1985; Chatman 1978); (2) narracja jako założona z góry i uporządkowana sekwencja wydarzeń (Brooks 1992); (3) narracja jako swoisty układ sekwencji zdarzeń (Prince 1987); (4) narracja jako swoisty zestaw tematów — ludzie albo antropomorficzne byty (Grodal 1997); (5) narracja jako dowolnie uporządkowany świat przedstawiony (Jenkins 2003); (6) narracja jako sposób nadawania znaczenia (usensowniania) światu przedstawionemu (Schank and Abelson 1977). Lista ta umożliwia uniknięcie odpowiadania na proste pytania o to, czy gry są narracjami, czy też nie. Używając dotychczasowych narzędzi do opisywania tego, jak zbudowane są gry i jakiego rodzaju światy przedstawione tworzą, możemy bezpośrednio zestawiać gry wideo oraz narracje (JUUL 2005: 156-157)<sup>3</sup>.

Według Juula badać gry cyfrowe jak najbardziej można analizować z perspektywy narratologicznej, podobnie jak inne teksty. Jednak dla wielu badaczy narracyjność gier czy nawet istota samej narracji nie jest kwestią bezsporną. Dodatkowo sprawę komplikuje fakt, że wiele gier cyfrowych stanowi adaptacje narracji powstałych w innych mediach. O ile więc spora część badaczy nie ma wątpliwości, że trylogia *Władcy Pierścieni* ma charakter narracyjny, o tyle dla wielu z nich kwestia narracji w grach cyfrowych zaprojektowanych na podstawie tej trylogii, jak na przykład *Lord of the Rings Online*,

<sup>2</sup> Zainteresowanych bardziej aspektem historycznym i elementami wspólnymi gier MMORPG i cRPG dla pojedynczych graczy odsyła się do tekstu Rafała Kochanowicza *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* (KOCHANOWICZ 2014).

<sup>3</sup> Przekład własny za: „(1) Narrative as the presentation of a number of events. This is the original and literal meaning of the word: storytelling (Bordwell 1985; Chatman 1978); (2) narrative as a fixed and predetermined sequence of events (Brooks [1984] 1992); (3) narrative as a specific type of sequence of events (Prince 1987); (4) narrative as a specific type of theme—humans or anthropomorphic entities (Grodal 1997); (5) narrative as any kind of setting or fictional world (Jenkins 2003). Narrative as the way we make sense of the world (Schank and Abelson 1977). This list allows us to escape the simple question of whether games are narrative or not. Using the tools created so far for describing how games are structured and what kinds of fictional worlds they create, we can make a straightforward comparison of video games and narrative”.

nie jest już tak jasna. Mimo że zarówno książki, jak i gry przedstawiają tę samą historię czy sekwencję wydarzeń, to jednak duża liczba badaczy wyraża wątpliwość, czy można je traktować jako podobne narracje. W rozważaniach nad narracją i jej istotą oraz jej relacją do przedstawianej historii Rick Altman zwraca uwagę na fakt, że historycznie definicje narracji zawsze były mocno powiązane ze specyficznymi typami fabuł, oraz że tylko kilku cechom i aspektom narracji przypisywano istotne znaczenie. Z tego powodu tylko konkretne rodzaje narracji były brane pod uwagę w badaniach naukowych (ALTMAN 2008: 2), co może w pewnym stopniu tłumaczyć zarówno niechęć wielu badaczy do uwzględniania w analizach narracji utworów nowych mediów, jak i dyskusje na temat tego, czy w obrębie badań nad narracją gry i filmy można traktować tak samo, jak literaturę. Mimo tych wątpliwości, Altman zwraca uwagę na interesujący aspekt odbioru narracji. W książce *A Theory of Narrative* podkreśla, że bez względu na medium, przy pomocy jakiego została przedstawiona dana fabuła (czy to literacka, czy growa), czy zmiany spowodowane jego naturą, odbiorcy nadal są w stanie rozpoznać obie te formy (powieść i gra) jako tę samą historię (ALTMAN 2008: 1).

W kwestii badań nad narracją Gérard Genette zwraca uwagę na jeszcze inny aspekt, postulując w książce *Narrative Discourse*, że w analizie narracji istotne jest zastanowienie się nad perspektywą – z czyjego punktu widzenia przedstawione są wydarzenia dla odbiorców oraz kto opowiada o postaciach i ich akcjach (GENETTE 1980: 186). Te spostrzeżenia Genette’a na temat tego, jak wybranie konkretnej perspektywy może zmienić odbiór danej narracji, fabuły czy postaci, rozwija Diane Carr w rozdziale *Games and Narrative* książki *Computer Games: Text, Narrative and Play* (CARR 2006). W tekście tym stwierdza, że tę samą historię (jak dowodził już Altman) można opowiedzieć na różne sposoby i wskazuje – używając przykładu hipotetycznych adaptacji *Kopciuszka* nie tylko na możliwe różnice między „historią” a „fabułą” danej narracji, ale również na to, jak duży wpływ na fabułę danej adaptacji może mieć przyjęcie konkretnej perspektywy narracyjnej. W wykorzystanych przez badaczkę przykładach, odbiorcy nadal mogą rozpoznać tę samą historię – baśń o Kopciuszku – jednak przyjmując już odmienne perspektywy (jak na przykład optykę samego Kopciuszka lub księcia), ponieważ w każdej adaptacji zmianie ulega fabuła i jej przebieg (mimo że historia pozostaje ta sama). Carr również porusza kolejną kwestię, wskazując, że przyjęcie perspektywy konkretnej postaci (w jej przykładzie jest to teoretyczny sąsiad Kopciuszka) dodatkowo może zmienić nie tylko fabułę samej narracji, ale również jej odbiór. Autorka argumentuje to tym, że jeśli narracja jest prowadzona z punktu widzenia konkretnej postaci, to jej twórcy mogą uzupełnić ją o pewne subiektywne elementy, mogące całkowicie zmienić potencjalny odbiór danej

narracji (CARR 2008: 36-37). Przedstawienie historii o Kopciuszku na przykład z perspektywy sąsiadującej z nią osoby – a uważającej ją za niezbyt rozcigniętą dziewczynę, która zasługuje na swój los, dając się wykorzystywać macosze, zamiast stawić jej opór – będzie miała zupełnie inną fabułę i wzbudzi odmienne uczucia w odbiorcach, niż chociażby wersja znana z filmu Disneya z 1950 roku.

Kwestia perspektywy i potencjalnych narratorów przedstawiających daną historię wiąże się też z kolejnym aspektem narracji, który dosyć często jest pomijany w badaniach – a mianowicie na postaci występujące w historii. W większości narracji główni bohaterowie, antagoniści lub postaci drugoplanowe stanowią ważną, a często wręcz integralną część narracji, jednak teoretycy skoncentrowani na samej narracyjności nie poświęcają im zbyt wiele uwagi. Jak zauważa Roland Barthes w słynnym tekście zatytułowanym *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, postaci są rozpatrywane tylko poprzez ich akcje na poziomie równoznacznym z tymi akcjami (BARTHES 1968). Jednak jeśli zestawić to spostrzeżenie z wcześniejszymi uwagami na temat perspektywy, z jakiej prowadzona jest narracja, to można wysnuć wniosek, że zarówno postaci, jak i akcje, które podejmują, nabierają większego znaczenia. Punkt widzenia konkretnego narratora będzie mocno związany z tym, kim dana postać jest w narracji i jakie akcje podejmuje lub jakie może podjąć. W kontekście tego rozdziału kwestie postaci, tego, jakie akcje mogą podejmować oraz perspektywa, z jakiej prowadzona jest ich narracja, są zaś niezwykle istotne.

Dla jasności niniejszego wywodu istotne jest również dookreślenie tego, znaczenia w jakich są użyte terminy „fabuła” i „narracja”. Fabuła w najbardziej podstawowym ujęciu odnosi się do sekwencji wydarzeń (*sequence of events*) (CHATMAN 1990: 9). W przypadku *Star Wars: The Old Republic* jest to historia wojny między Republiką a Imperium. „Narracja” natomiast rozumiana jest z perspektywy strukturalistycznej, a konkretniej w kontekście przypisywania znaczenia wydarzeniom oraz nadawania im spójności i pełności (GUDMUNDSOTTIR 1995: 31). W kontekście gier cyfrowych trzeba jeszcze wziąć pod uwagę całościowy projekt narracyjny (*narrative design*), czyli zamierzony przez twórców sposób poruszania się w przestrzeni gry (*space of the game*) w celu stworzenia (*construct*) pewnej historii (VARA 2015: 159). Biorąc pod uwagę wszystkie wymienione powyżej elementy, na potrzeby niniejszej analizy gry *Star Wars: The Old Republic*, w zakres terminu „fabuła” będą wchodzić również wybrane komponenty zaprojektowania narracyjnego, czyli wszystkie elementy i systemy znajdujące się w grze, ustalone przez jej twórców, i niepodlegające kontroli gracza. W związku z tym wszelkie informacje, które gracze mogą pozyskać w świecie gry, zadania do wykonania, systemy i opcje w grze (na przykład system ciemnej i jasnej strony mocy) i postaci prowadzone przez system (NPC)

będą w tym rozdziale zaliczane do fabuły gry. Natomiast terminem „narracja”, a konkretnie „narracja awatara”, będą określone wszelkie decyzje, interakcje oraz akcje podejmowane przez gracza przy użyciu awatara w świecie gry, w tym także historia czy opowieść, jaka powstaje na skutek jego akcji i decyzji, dotyczących tego jednego konkretnego awatara.

### ***Star Wars: The Old Republic***

Gra *Star Wars: The Old Republic*, reprezentująca gatunek MMORPG, stworzona została przez firmę BioWare i wydana w 2011 roku przez LucasArts i ElectronicArts. Jest ona częścią uniwersum Gwiezdnych Wojen, jednak nie nawiązuje bezpośrednio do filmów kinowych. Fabuła gry została umieszczona przez twórców około trzy i pół tysiąca lat przed wydarzeniami zaprezentowanymi w serii filmów w reżyserii George’a Lucasa. Główną osią fabularną gry jest konflikt między Galaktyczną Republiką a Imperium Sithów. Choć gracze rozpoczynają swoją przygodę tuż po ustaniu głównych działań wojennych, część galaktyki, mimo oficjalnego zawieszenia broni, znajduje się w stanie chaosu. Na wielu planetach doszło do rozłamu i wojen domowych między zwolennikami pozostania w Republice lub dołączenia do Imperium a autonomistami. Obie konkurujące ze sobą frakcje próbują wykorzystać sytuację i przechylić szalę zwycięstwa na stronę swoich zwolenników, przez co w wielu miejscach galaktyki trwają większe i mniejsze potyczki pomiędzy wojskami Republiki i Imperium (SWTOR 2018B).

### **Systemy i elementy gry wpływające bezpośrednio na narrację awatara**

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Star Wars: The Old Republic* wszyscy gracze muszą dokonać kilku wyborów podczas kreacji postaci w grze, które mają wpływ na możliwości tworzenia przez graczy narracji swoich awatarów. Jednym z takich systemów czy opcji w tej grze MMORPG jest wybór jednej z dwóch frakcji. Główna fabuła gry dotyczy wojny między Republiką a Imperium i opowiedzenie się po jednej ze stron konfliktu diametralnie wpływa na perspektywę, z jakiej ta fabuła zostanie graczom przedstawiona. Z tego względu, zgodnie ze wspomnianymi wcześniej argumentami Genette’a i Carr, narracje awatarów walczących po stronie Galaktycznej Republiki a Imperium Sithów będą się zdecydowanie różnić od siebie. Co interesujące, nawet narracje awatarów należących do tej samej strony konfliktu mogą się różnić od siebie w znacznym stopniu.

Następnym systemem w grze, wpływającym na to, jaką narrację awatarów mogą stworzyć gracze, jest selekcja klas postaci. Gracze mają do wyboru cztery klasy po każdej ze stron konfliktu. Ci, którzy opowiedzą się po stronie Republiki, mogą stworzyć postaci z następujących klas: *Trooper*, *Smuggler*, *Jedi Knight* oraz *Jedi Consular*. Natomiast ci wybierający Imperium, wybierają spośród klas: *Bounty Hunter*, *Sith Warrior*, *Imperial Agent* oraz *Sith Inquisitor* (SWTOR 2018C). Wybór konkretnej klasy powoduje kolejną zmianę perspektywy, z jakiej prowadzona będzie narracja awatarów przez graczy, ponieważ każda klasa ma własną linię fabularną, wchodzącą w obręb głównego wątku przypisanego do odpowiedniej strony konfliktu. Z tego względu część narracji postaci z klas *Trooper* i *Smuggler* będzie się pokrywać, ponieważ obie są po stronie Republiki, jednak większa część narracji tych postaci będzie dostosowana do odpowiedniej klasy. Teoretycznie zatem, aby poznać całą panoramę narracyjną Republiki albo Imperium, gracze musieliby stworzyć cztery postaci, po jednej z każdej klasy.

Kolejnym systemem gry *Star Wars: The Old Republic*, mającym duży wpływ na kształtowanie narracji awatarów w grze, jest system zdobywania poziomów przez postaci graczy w grze. Głównym źródłem punktów doświadczenia niezbędnych do osiągnięcia wyższych poziomów postaci są misje i zadania (*quests*). Świat każdej gry typu MMORPG jest podzielony na strefy i do wszystkich są przypisane odpowiednie misje, każda zaś strefa jest najczęściej przewidziana dla postaci w konkretnym przedziale poziomów (na przykład dla postaci na poziomach od dziesiątego do szesnastego). W grze *Star Wars: The Old Republic* strefami tymi są planety, a każda z nich jest przeznaczona dla awatarów w konkretnym przedziale poziomów (SWTOR 2018D). W kontekście narracji awatara ważny jest fakt, że na większości planet znajdują się strefy przeznaczone zarówno dla graczy opowiadających się po stronie Republiki, jak i dla tych, którzy stoją po stronie Imperium. Bezpośrednio z podziałem świata gry na planety związany jest również inny aspekt specyfiki zadań i misji dla graczy. Zadania dla graczy w *Star Wars: The Old Republic* można mianowicie podzielić na dwie kategorie w kontekście prowadzenia narracji awatara. Jednym rodzajem są zadania przedstawiające i rozwijające narrację klasową; mają one na celu posunięcie do przodu głównego wątku gry z perspektywy konkretnej klasy postaci. Na każdej planecie znajduje się kilka zadań związanych z klasową linią fabularną, dotyczących głównie konfliktu między Republiką a Imperium, natomiast w bardzo niewielkim stopniu przedstawiających to, co aktualnie dzieje się na danej planecie. Za przedstawienie graczom fabuły pojedynczej konkretnej planety są odpowiedzialne zadania drugiego rodzaju – nazwijmy je na potrzeby tego rozdziału zadaniami lokalnymi. Dotyczą one tylko fabuły danej planety i mimo że często fabuły konkretnych

planet są mniej lub bardziej powiązane z główną fabułą konfliktu, to jednak ten rodzaj zadań – poprzez ograniczenie się tylko do tego, jaki wpływ ma ten konflikt na konkretną planetę – dostarcza graczom innej perspektywy narracyjnej.

W kontekście tworzenia narracji awatara przez graczy rozróżnienie na zadania klasowe i lokalne jest niezwykle istotne. O ile bowiem wszyscy gracze muszą wykonać wszystkie zadania klasowe, aby móc poznać główną fabułę gry (a przynajmniej z punktu widzenia jednej z potencjalnych perspektyw), o tyle nie muszą oni wykonywać wszystkich zadań lokalnych w celu „ukończenia” gry czy zdobycia maksymalnego poziomu. Gracze mogą zdobywać punkty doświadczenia potrzebne do rozwoju postaci na wiele różnych sposobów i z tego powodu, jeśli tylko zdecydują się w tym samym czasie wykonać wszystkie zadania lokalne na danej planecie i jednocześnie wykorzystać wszystkie pozostałe sposoby zdobywania doświadczenia, to ukończą swoją przygodę na danej planecie na o wiele wyższym poziomie niż tylko przy wykonywaniu zadań klasowych. Nierzadko zdarza się, że awatary graczy osiągają tak wysoki poziom, że mogą się oni zdecydować na pominięcie jednej z planet. Kiedy na przykład gracz Imperium osiągnie poziom szesnasty, powinien udać się na planetę Balmorra, której przedział poziomów zamyka się w zakresie od szesnastego do dwudziestego. Udaje się tam i wykonuje wszystkie zadania klasowe i lokalne, przy okazji realizując inne zadania, aby przyspieszyć zdobywanie poziomów, wskutek czego kończy swoją przygodę na planecie Balmorra na poziomie dwudziestym czwartym. Następna w kolejności jest planeta NarShaddaa z przedziałem poziomów w zakresie od dwudziestego do dwudziestego czwartego, jednak gracz może zdecydować się nie wykonywać zadań lokalnych i ograniczyć się tylko do zadań klasowych na tej planecie (które ze względu na system gry musi wykonać w konkretnej kolejności) i przejść od razu do następnej planety, Tatooine, której przedział poziomów rozpoczyna się od dwudziestego czwartego a kończy na dwudziestym ósmym i jest bardziej odpowiedni dla tej postaci. W kontekście narracji awatara „przeskoczenie” którejs z planet w trakcie rozgrywki spowoduje, że narracja tej konkretnej postaci będzie w znacznym stopniu różniła się od narracji postaci innych graczy, ponieważ będzie uboższa o lokalną zawartość fabularną danej planetarnej strefy.

Kolejnym systemem wpływającym znacząco na przebieg narracji awatara w grze *Star Wars: The Old Republic* i wzmacniającym również odmiennosc narracji każdej z klas postaci, jest system towarzyszy. Są oni postaciami kierowanymi przez system gry (NPCs), które przyłączają się do awatara gracza i pomagają mu na różne sposoby. Każda klasa postaci w grze ma własny specyficzny zestaw towarzyszy i obecnie każdy gracz może mieć do siedmiu z nich (SWTOR 2018E). Zdobywanie kolejnych postaci towarzyszących

jest możliwe dzięki wykonywaniu zadań klasowych na konkretnych planetach. Z punktu widzenia tworzenia narracji awatara najistotniejszym aspektem towarzyszy jest system relacji. Gracze mogą budować relację z nimi i im lepsze się one stają, tym więcej udostępnia się opcji narracyjnych. Postacie towarzyszy mogą wzbogacić narrację awatara na kilka różnych sposobów. Graczowi w każdym momencie rozgrywki może towarzyszyć jedna z postaci i za każdym razem, kiedy wykonuje on jakieś zadanie czy musi dokonać określonego wyboru dialogowego, może oczekiwać z ich strony komentarza i reakcji. Jeśli wybór graczy będzie w zgodzie z charakterem i przekonaniem danego towarzysza, to wtedy wzrośnie poziom ich relacji, w przeciwnym przypadku poziom relacji spadnie. Gracze mogą również obdarowywać towarzyszy prezentami (jest to specjalny rodzaj przedmiotów w grze), aby podnieść poziom relacji. Kiedy dany towarzysz polubi postać gracza, odblokowują się dodatkowe opcje dialogowe, a niekiedy i osobne linie fabularne oraz dodatkowe zadania, które gracz może zdecydować się wykonać bądź nie. Wątki towarzyszy są dostępne tylko poprzez system relacji, więc jeśli dany gracz nie lubi konkretnej postaci i nie będzie rozwijał z nią znajomości, to nie będzie miał wówczas dostępu do części zawartości fabularnej gry, co zuboży tym samym narrację jego awatara. Każda klasa postaci w grze ma ponadto dostęp do co najmniej jednej opcji nawiązania romansu z postacią towarzysza. Aby opcja ta została odblokowana, muszą zostać spełnione zarówno warunki systemowe, jak i narracyjne. Warunkiem systemowym jest podniesienie relacji pomiędzy postaciami gracza i towarzysza na odpowiednio wysoki poziom, natomiast warunkiem narracyjnym jest wybór przez gracza odpowiednich opcji dialogowych, sugerujących romantyczne zainteresowanie daną postacią w trakcie wspomnianych już dodatkowych opcji dialogowych, wybieranych podczas osiągnięcia wcześniejszych poziomów relacji.

Następną mechaniką znacząco wpływającą na ogólny kształt narracji awatara w grze *Star Wars: The Old Republic* jest system ciemnej i jasnej strony mocy. Koncept mocy jest znany głównie z filmów *Gwiezdne Wojny* w kontekście rycerzy Jedi i ich wrogów Sithów. W tej grze MMORPG każda postać poprzez decyzje podejmowane przez graczy w trakcie wykonywania zadań (konkretnie wybory w trakcie dialogów) opowiada się po jednej z trzech opcji mocy. Gracz może wybierać zawsze – albo prawie zawsze – opcje sytuujące postać albo po jasnej, albo po ciemnej stronie mocy lub dokonywać wyborów raz jednych, a raz drugich, by neutralność pomiędzy obydwojma przeciwstawnymi porządkami. Przy każdorazowym wyborze postać gracza otrzymuje określoną ilość punktów przypisanych odpowiedniej stronie mocy; im więcej punktów danego rodzaju zdobędzie gracz, tym wyższy poziom danej strony mocy ma jego postać.



Neutralność wobec mocy jest nie tylko najtrudniejsza do osiągnięcia ze względów narracyjnych, lecz także najmniej popularna wśród graczy ze względów na mechanikę gry. Głównym źródłem punktów mocy są opcje dialogowe, więc warunkiem utrzymania neutralności jest ciągle podejmowane przeciwstawnych decyzji. Doprowadza to do absurdalnych sytuacji, w których gracz w podobnej sytuacji musi wybrać zupełnie inne od wcześniejszych decyzje<sup>4</sup>. Problem związany z mechaniką gry polega na wyborze przedmiotów dla postaci. Niektóre przedmioty, których może używać postać gracza, są ograniczone do konkretnej strony mocy, co w praktyce oznacza, że aby postać mogła używać konkretnego artefaktu, musi ona wpiery osiągnąć odpowiedni poziom jasnej bądź ciemnej strony mocy. W grze istnieją również przedmioty wymagające neutralności, jednak ich statystyki są w niewielkim stopniu niższe niż ich odpowiedników dla ciemnej i jasnej strony mocy i z tego względu wielu graczy decyduje się dokonywać wyborów tylko dla jednej ze stron w celu uzyskania dostępu do przedmiotów z lepszymi statystykami.

W kontekście prowadzenia spójnej narracji awatara (i tego rozdziału) najistotniejszymi opcjami jest wybór przez graczy jasnej bądź ciemnej strony mocy. Dualizm ten pokrywa się w dużej mierze z dychotomią dobra i zła, jednak nie jest z nią jednoznaczny, ponieważ koncepcja mocy ma zdecydowanie bardziej filozoficzny niż moralny charakter (STWOR.WIKIA.COM 2018B). Jednak ze względu na jasność i ułatwienie prowadzenia narracji w grze, większość wyborów prezentowanych graczom w trakcie dialogów odnosi się do dylematów etycznych o charakterze moralnym, a nie do światopoglądowych rozterek o charakterze filozoficznym. Z tego względu – upraszczając – można stwierdzić, że im wyższy poziom jasnej strony mocy ma dana postać, tym jest bardziej „dobra”, a im wyższy poziom ciemnej strony mocy, tym jest bardziej „zła”. Ważny jest również fakt, że gracze zachowują całkowitą swobodę w dokonywaniu wyborów, zachowując tym samym możliwość tworzenia postaci, których charakter jest przeciwstawny wobec tego, co sugerowałyby ich frakcja (w uproszczeniu Republika jest postrzegana jako frakcja broniąca jasnej strony mocy, Imperium zaś – ciemnej strony). Mimo to gracze mają możliwość stworzyć na przykład postać klasy *Sith Warrior*, która będzie miała wysoki poziom jasnej strony mocy, czyli będzie postrzegana jako „dobra”, oraz, przeciwnie, postać klasy

<sup>4</sup> Można tutaj dodać wyjątkowość misji dyplomatycznych (*diplomacy*), na które gracze mogą wysyłać swoich towarzyszy. Te konkretne misje mogą nagradzać postaci graczy punktami jednej ze stron mocy, więc gracze chcący stworzyć postać neutralną mogą wykorzystywać misje dyplomatyczne do wyrównania nadmiaru punktów danej strony mocy, aby utrzymać pożądaną równowagę. W tej sytuacji gracze mogą dokonywać takich wyborów dialogowych, które będą nagradzały punktami różnych stron mocy, ale sama narracja awatara będzie pozbawiona skrajnych nieścisłości, a potrzebne punkty strony mocy do zachowania neutralności zdobyte zostaną poprzez system misji dyplomatycznych.

*Trooper*, która będzie miała same punkty ciemnej strony mocy, czyli będzie raczej odbierana jako „zła”. W kontekście systemu stron mocy i decyzji podejmowanych przez graczy istotne jest to, że postaci towarzyszy również mają swoje zdanie oraz światopogląd, czyli także opowiadają się po jednej ze stron mocy. Z tego powodu gracz, wybierając zawsze opcje dialogowe dla ciemnej strony mocy, będzie chwalony przez towarzyszy opowiadających się po ciemnej stronie mocy i zdobędzie punkty relacji, a przez towarzyszy opowiadających się po jasnej stronie mocy gracz będzie krytykowany i utraci punkty relacji. Wyjątkową sytuacją jest relacja z jedną z postaci towarzyszy o imieniu Jaesa Willsaam dla klasy *Sith Warrior*. Wątek fabularny związany z tą konkretną towarzyszką daje graczom możliwość ukształtowania poglądów Jaesy zgodnie z ich wolą. Najczęściej dokonywanym przez graczy wyborem jest kształtowanie jej afiliacji z tą samą stroną mocy, którą posiada postać gracza. Jeśli gracze zdecydowali się prowadzić swoją postać *Sith Warriora* po ciemnej stronie mocy, to dzięki wyborom w dialogach z Jaesą to będą mieli możliwość wpłynięcia na nią w sposób umacniający jej przekonania o wyższości tejże strony mocy – i analogicznie dla strony jasnej<sup>5</sup>.

System stron mocy w jeszcze jeden znaczący sposób wpływa na narrację awatara. Wszystkie etapy zadań klasowych i większość zadań lokalnych mają różne wersje zakończeń. To, jak dokładnie potoczy się dany wątek fabularny, związany czy to z zadaniem klasowym, czy lokalnym, zależy zatem od tego, jakie decyzje wybierze gracz w opcjach dialogowych. Każdy wątek ma diametralnie inne zakończenie i często zdecydowanie różny przebieg w zależności od tego, czy gracz wybiera opcje ciemnej strony mocy czy jasnej. Z tego względu, jeżeli gracz chciałby poznać dokładnie wszystkie możliwe przebiegi fabuły danej klasy postaci, musiałby stworzyć i zagrać każdą klasą postaci co najmniej dwa razy. Niektóre z klas mają jednak więcej niż dwa zakończenia fabuły w zależności od tego, po której stronie mocy opowiadała się postać gracza<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Przedstawiony w rozdziale scenariusz kształtowania charakteru Jaesy jest najpopularniejszy wśród graczy, gdyż umożliwia on jednoczesne przekonanie postaci towarzyszy do jednej ze stron mocy i budowanie z nią relacji. Gracz dokonujący wyborów dialogowych po jasnej stronie mocy, który jednocześnie chce, by przynależność Jaesa była taka sama, nie tylko będzie umacniał swoją i jej afiliację z jasną stroną, ale również zdobywał punkty relacji. Oczywiście istnieje możliwość, by gracze prowadzili postać po innej stronie mocy niż ta, po której będzie Jaesa, jednak jest to mało popularna opcja, gdyż wiąże się z dużymi stratami w punktach jednej ze stron mocy i relacji awatara z towarzyszką, które potem gracze muszą odzyskiwać poprzez misje dyplomatyczne i wymiany prezentów

<sup>6</sup> Dzięki wspomnianym misjom dyplomatycznym istnieje techniczna możliwość stworzenia awatara, dzięki któremu gracze będą odkrywali fabułę gry z perspektywy jasnej strony mocy (za pośrednictwem odpowiednich wyborów w dialogach), ale sam awatar pozostanie po stronie ciemnej (co jest możliwe dzięki wysyłaniu towarzyszy na olbrzymie ilości misji dyplomatycznych nagradzających awatara punktami ciemnej strony mocy).

## Systemy i elementy gry wpływające pośrednio na narrację awatara

W grze *Star Wars: The Old Republic* jest niewiele systemów i opcji gry, poza tymi wspomnianymi powyżej, które same w sobie rzutowałyby na narrację awatara w znacznym stopniu. Większy wpływ ma na nią to, jak dany gracz korzysta z systemów i opcji gry oraz to, które z nich zdecyduje się pominąć lub wykorzystywać w mniejszym stopniu. Dobry przykład takiej sytuacji jest powiązany z wyborem klasy postaci przez gracza. Każda klasa w grze może wyspecjalizować się w jednej z trzech ról, natomiast każda z postaci towarzyszy ma przypisaną konkretną specjalizację. Z tego względu wybór ulubionego bohatera towarzyszącego będzie w dużym stopniu uzależniony od wyspecjalizowania awatara przez graczy. Z punktu widzenia mechaniki gry, granie postacią o danej specjalizacji i korzystanie z towarzysza z tą samą specjalizacją nie jest korzystne. Oczywiście gracz może poświęcić dostateczną ilość czasu i waluty (w celu zakupienia odpowiednich prezentów), by poznać linie fabularne wszystkich swoich towarzyszy. Jednak jeśli gracz z dowolnych względów zdecyduje się na korzystanie i w efekcie poznanie fabuły tylko jednego albo dwóch spośród nich, to wówczas specjalizacja jego postaci będzie dyktowała wybór postaci towarzyszących i ostateczny kształt narracji awatara.

Na całokształt narracji awatara wpływa również strategia rozwoju postaci przyjęta przez danego gracza. Aby osiągnąć maksymalny poziom i odblokować wszystkie możliwe opcje gry, gracze muszą jedynie wykonać zadania klasowe. Poznanie głównej fabuły z perspektywy danej klasy jest jedynym warunkiem obowiązkowym do „przejścia” gry, podczas gdy wszystkie inne czynności gracza i sposoby zdobywania punktów doświadczenia są dobrowolne. Z tego względu narracja awatara gracza, który zdecydował się na zdobywanie poziomów głównie przez wykonywanie zadań klasowych i lokalnych będzie wyglądać zupełnie inaczej niż gracza, który wykonuje tylko zadania klasowe, a całe pozostałe doświadczenie będzie zdobywane poprzez walkę przeciw innym graczom (*PvP*) w specjalnych lokacjach (*Warzones*).

Kolejnym sposobem kształtowania narracji awatara związanym ze stylem gry preferowanym przez konkretnych graczy jest ich nastawienie do idei gry w grupie. Jak w każdej grze typu MMORPG, również w *Star Wars: The Old Republic* znajdują się specjalne lokacje przeznaczone do rozgrywek grupowych<sup>7</sup>. W kontekście narracji awatara istotniejsze są *Flashpoints*, ponieważ to one przedstawiają jakąś linię fabularną luźno powiązaną

<sup>7</sup> Lokacje przeznaczone dla grupy czterech graczy nazywane są *Flashpoints*, a te dla grup ośmio- lub szesnastoposobowych – *Operations*.

z główną fabułą gry. Również w tych lokacjach gracze mają dostęp do opcji dialogowych i mogą podejmować decyzje, które będą determinowały dalszy przebieg fabuły w danej rozgrywce konkretnego *Flashpointa*<sup>8</sup>. Taka mechanika prowadzenia rozgrywki w lokacjach *Flashpoints* powoduje, że każda z nich posiada co najmniej dwa różne możliwe przebiegi linii fabularnej, więc gracz dla poznania wszystkich możliwych linii fabularnych danej lokacji musi w niej zagrać przynajmniej dwa razy i liczyć, że decyzje przypisane grupie będą za każdym razem inne. Oczywiście ci gracze, którzy zdecydują się grać samotnie, będą musieli zrezygnować z rozgrywek w tych lokacjach grupowych i narracje ich awatarów będą tym samym uboższe o przypisaną im zawartość fabularną.

## Konkluzja

Głównym celem gier typu MMORPG jest utrzymanie graczy jak najdłużej przy danym tytule. Z tego powodu twórcy tego rodzaju gier starają się na różne sposoby przykuć uwagę graczy i zaoferować im jak najwięcej możliwych czynności i opcji do wykorzystania. W wypadku *Star Wars: The Old Republic* jedną z cech gry, która była często podnoszona w materiałach promocyjnych i reklamach, jest jej bogata zawartość fabularna. Twórcy przywiązywali jednakże wagę do promowania nie tylko samej fabuły, ale również szerokiego wachlarza systemów i opcji, które gracze będą mogli wykorzystać do jej odkrywania i kształtowania historii własnej postaci. Analizowana gra MMORPG została skonstruowana w taki sposób, aby gracze mieli wyjątkowo dużo możliwości tworzenia narracji awatarów, głównie dzięki dużemu naciskowi twórców na narracyjny potencjał gry. Wprowadzenie wspomnianych w tekście systemów i ich możliwe wykorzystanie przez graczy powoduje, że w *Star Wars: The Old Republic* gracze musieliby stworzyć co najmniej dwadzieścia postaci, aby prawie w pełni poznać całą fabułę gry i większość jej wariacji. To oznacza, że elementy fabularne tej gry mogą zostać ułożone w tyle różnych sekwencji, że stworzą przynajmniej dwadzieścia w mniejszym lub większym stopniu odmiennych narracji. Trzeba jednak pamiętać, że głównym narzędziem ich tworzenia, czy wręcz nośnikiem tych narracji, jest awatar gracza, przez kierowanie którym możliwe jest ułożenie komponentów fabularnych gry w specyficzną sekwencję postrzeganą z konkretnej perspektywy

<sup>8</sup> Każdy z graczy w grupie podejmuje decyzję zgodnie z ich chęcią zdobycia punktów dla jasnej bądź ciemnej strony mocy, następnie system losuje liczbę dla każdego gracza i decyzja grupy jest tą, którą wybrał gracz najwyższym wynikiem losowania. Mimo że pojedynczy gracz nie ma kontroli nad przebiegiem fabuły w tej rozgrywce danego *Flashpoint* to po jego zakończeniu otrzyma punkty strony mocy zgodne z jego wyborem, bez względu na to jakie decyzje zostały przypisane grupie (SWTOR.WIKIA.COM 2018c).

narracyjnej. Z tego też względu pojedyncze przejście głównej (klasowej) linii fabularnej gry *Star Wars: The Old Republic* jedną postacią zaproponowano określić tutaj mianem narracji awatara.

## Źródła cytowań

ALTMAN, RICK (2008), *A Theory of Narrative*, New York: Columbia University Press.

BARTHES, ROLAND (1968), 'Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań', *Pamiętnik Literacki*: 4 (59), ss. 327-359.

BIOWARE (2011), *Star Wars: The Old Republic*, LucasArts, Electronic Arts.

CARR, DIANE (2008), 'Games and Narrative', w: Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Schott (red.), *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge: Polity Press, ss. 30-44.

CHATMAN, SEYMOUR B. (1990), *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Nowy York: Cornell University Press.

GENETTE, GÉRARD (1980), *Narrative Discourse*, przekł. Jane E. Lewin, Oxford: Blackwell.

GUDMUNSDOTTIR SIGRUN (1995), 'The Narrative Nature of Pedagogical Content Knowledge', w: Hunter McEwan, Kieran Egan (red.), *Narrative in Teaching, Learning and Research*, New York: Teachers Colledge Press, ss. 24-38.

JUUL, JESPER (2005), *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press.

KOCHANOWICZ, RAFAŁ (2014), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

SWTOR (2018A), *Oficjalna strona gry Star Wars: The Old Republic*, online: <http://www.swtor.com/> [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR (2018B), *Allegiances*, online: <http://www.swtor.com/holonet/allegiances> [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR (2018C), *Classes*, online: <http://www.swtor.com/holonet/classes> [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR (2018D), *Planets*, online: <http://swtor.wikia.com/wiki/Planets> [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR.WIKIA.COM (2018A), *Companions*, online: <http://swtor.wikia.com/wiki/Companions> [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR.WIKIA.COM (2018B), *Force Alignment*, [http://swtor.wikia.com/wiki/Force\\_Alignment](http://swtor.wikia.com/wiki/Force_Alignment) [dostęp: 30.08.2019].

SWTOR.WIKIA.COM (2018C), *Flashpoint*, online: <http://swtor.wikia.com/wiki/Flashpoint> [dostęp: 30.08.2019].

VARA, CLARA (2015), *Introduction to Game Analysis*, Nowy York: Routledge.