

# Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik

**ABSTRACT.** Czyżak Krzysztof, *Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik* [The theme of time travel in digital games – basic types of mechanics]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 139–149. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.9>.

This article is an attempt to describe the ways in which the theme of time travel functions in video games. The text presents the two most common types of incorporating time travel into game mechanics. In the first type, an avatar has the ability to manipulate gameworld time. In the second case, time travel is simulated by a transfer of the avatar into a different game area. The article constitutes a step towards more advanced research on time travel in video games.

**KEYWORDS:** time travel, time travel stories, video game mechanics, video game narratives, video games, time in video games

Motyw podróży w czasie<sup>[1]</sup> rozwijał się w obrębie prozy od końca XIX w. i przeżywał swój okres świetności w opowiadaniach SF w latach 30. i 40. XX w.<sup>[2]</sup> W filmie i serialu zdobywał natomiast coraz większą popularność od przełomu lat 50. i 60.<sup>[3]</sup>, by zaznaczyć swoją obecność dwie dekady później, w epoce Kina Nowej Przygody<sup>[4]</sup>. Jeśli

[1] Gdy piszę o motywie podróży w czasie, mam na myśli fizyczne przeniesienie postaci w czasoprzestrzeni za pomocą fantastycznego wynalazku lub siły ponadnaturalnej. Większość badaczy za jego symboliczny początek uznaje *Wehikuł czasu* Herberta George'a Wellsa – za: D. Wittenberg, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, New York 2013 [wersja MOBI]. Nie interesują mnie przypadki gier, które oferują np. „mentalne podróże w czasie”, ponieważ opowieści te uruchamiają inny zestaw problemów (np. symulują funkcjonowanie pamięci i ludzkiej psychiki), choć jak najbardziej zasługują one na osobne badania. Przykładem może tu być nawet każda gra, która wprowadza „mentalne podróże w czasie” w formie retrospekcji głównego bohatera np. *Guardians of the Galaxy* (2021), w ramach której często przenosimy się do wspomnień protagonisty i dane jest nam sterować jego nastoletnią wariacją. Na marginesie warto również wspomnieć, że w przeciwieństwie do innych mediów retrospekcje w grach cyfrowych mogą oferować graczowi doświadczenie rodem z opowieści o podróżach w czasie, jeśli wybory

podjęte w retrospekcjach mają wpływ na rozwój postaci lub wydarzeń z „czasu teraźniejszego” (sama postać nie podróżuje w czasie, ale gracz przejmuje kontrolę nad jej przeszłą inkarnacją, mając wiedzę na temat jej dalszych losów).

[2] Zdaniem Davida Wittenberga „gatunek” opowieści o podróżach w czasie swój najważniejszy etap rozkwitu w literaturze – pod względem formalnym – miał w latach 30. i 40. XX w., natomiast w późniejszych dekadach wszedł w fazę „filmową/multiwersalną”. Wittenberg, op. cit.

[3] Należy wymienić tu takie tytuły, jak eksperymentalny film Chrisa Markera *La Jetée* (1962), kultowy brytyjski serial o podróżniku w czasie *Doctor Who* (1963–), niektóre odcinki amerykańskich seriali fantastycznych: *Star Trek: The Original Series* (1966–1969) i *The Twilight Zone* (1959–1964), film ze słynnym zakończeniem wykorzystującym motyw podróży w czasie: *Planet of the Apes* (1968), a także hollywoodzką adaptację powieści Wellsa *The Time Machine* (1960).

[4] Przywołać trzeba przede wszystkim *The Time Bandits* (1981) Terry'ego Gilliana, *The Terminator*

obok tego zwróci się uwagę na jego coraz intensywniejsze występowanie w komiksach superbohaterskich pod koniec XX w., nietrudno będzie zauważyć, że gry cyfrowe wkraczały w pejzaż popkulturowy, w którym podróż w czasie była dobrze rozwiniętym i popularnym tematem szeroko rozumianej fantastyki. Nic więc dziwnego, że twórcy gier cyfrowych niemal od samego początku chętnie z niego korzystali.

Nie dość, że pojawił się wcześniej – w tytułach takich jak *Adventure in Time* (1981) czy *Time-Gate* (1983), które powstały dekadę po *Pongu* (1972) – to stanowił on element świata przedstawionego wielu serii kluczowych dla rozwoju gier cyfrowych. Warto przywołać tu choćby *Final Fantasy* (1987–) – w pierwszej części graczowi przychodzi mierzyć się z antagonistą podróżującym w czasie, *Sonic The Hedgehog* (1991–), w którym został on wpleciony w mechaniki *Sonic The Hedgehog CD* (1993), albo *The Legend of Zelda* (1986–), w obrębie której powstało kilka istotnych gier związanych z motywem podróży w czasie (w szczególności należy wspomnieć o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* z 1998 r. oraz *The Legend of Zelda: Majora's Mask* z 1999 r.[5]). Relatywnie wcześniej zaczęły również powstawać gry poddające ów motyw parodii (*Day of the Tentacle*, 1993), a także grove adaptacje filmów, które towarzyszyły kinowym premierom w ramach hollywoodzkiej strategii *merchandisingu*[6] (np. *Back to the Future II & III* z 1990 r. czy *Bill & Ted Excellent Adventure* z 1989 r.).

Ponieważ motyw podróży w czasie wciąż cieszy się popularnością w obrębie fantastyki, zyskuje coraz więcej odmian i stanowi jeden z bardziej charakterystycznych tropów współczesnej popkultury, postanowiłem przyjrzeć się bliżej temu, jak gry cyfrowe przetwarzają go na własnych warunkach – w szczególności interesuje mnie, jak funkcjonuje on w warstwie mechanik[7], jako że stanowią one sferę wyróżniającą utwory interaktywne na tle filmów i powieści. Z racji powziętych założeń i dobranych przykładów będzie to raczej przyczynek do dalszych rozważań na temat temponautyki[8] w obrębie gier wideo – w tym tekście postanowiłem wyodrębnić bowiem jej najbardziej powszechne typy[9].

(1984) Jamesa Camerona, *Back to the Future* (1985) Roberta Zemeckisa czy *Bill & Ted's Excellent Adventure* (1989) Stephena Hereka.

[5] Sama seria słynie dziś zresztą ze skomplikowanej chronologii i obecności kilku linii czasowych.

[6] Stanowiły więc formę gadżetu związanego z funkcjonowaniem systemu hollywoodzkiego. M. Adamczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010, s. 65–68.

[7] Za mechaniki uznaję tutaj metody interakcji agentów z rzeczywistością cyfrową, służące zmianie stanu gry („methods invoked by agents, designed for interaction with the game state”). Czyli – innymi słowy

(i w uproszczeniu) – sposoby interakcji ze światem przedstawionym, służące jego przekształcaniu. W obrębie analizowanych przeze mnie gier jedynymi agentami, którzy mogą „podróżować w czasie”, są awatary. Za: M. Sicart, *Defining Game Mechanics*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research” 2008, nr 8(2) [online], <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (dostęp: 17.05.2023).

[8] Korzystam z określenia używanego przez Mariusza M. Lesia, by uniknąć powtórzeń, za: M.M. Leś, *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Białystok 2018.

[9] Co pozwoli wskazać pewne utrwalone/stereotypowe przykłady funkcjonowania motywu w obrębie gier

Interesuje mnie ponadto grupa tytułów, w których narzędzie do podróżowania w czasie występuje (bądź jest wyjaśnione) w ich diegezie – utworów podejmujących temat w sferze tekstualnej (korzystających z literackiego/filmowego motywu) – mimo że istnieją produkcje, które oferują niediegetyczne mechaniki manipulacji warstwą temporalną (np. *Forza Horizon 5*, gra wyścigowa umożliwiająca „przewinięcie” czasu do tyłu w celu skorygowania kierunku jazdy samochodu).

Zidentyfikowanie najważniejszych strategii adaptacji motywu przez gry cyfrowe pozwoli stwierdzić, które jego aspekty wychodzą na pierwszy plan w przypadku interaktywnych utworów. Zakładam, że w ich obrębie podróż w czasie (jako mechanika) staje się atrakcją<sup>[10]</sup> i kolejnym sposobem interakcji gracza/awatara ze światoopowieścią – narzędziem pozwalającym na jej kształtowanie.

Na początku warto zaznaczyć, że w obrębie gier cyfrowych podróż w czasie najczęściej odbywa się tylko i wyłącznie w sferze fikcji, a nie reguł – czyli stanowi element czysto fabularny<sup>[11]</sup>. Temponautyka może być tematem tych gier, ale właściwa podróż odbywa się poza sferą kontroli gracza – np. w tzw. cutsceńkach lub pomiędzy poszczególnymi etapami – i w ramach tych tytułów nie ma on możliwości aktywnego w nich udziału. Przykładem mogą być tu wspomniana już pierwsza odsłona *Final Fantasy*, przygodowe *A New Beginning* (2010), albo strategię *Empire Earth* (2001) i *Original War* (2001). W tych tytułach podróż w czasie staje się udziałem postaci, a nie gracza/awatara – więc analiza i interpretacja użycia tego motywu wśród nich nie będzie opierać się przede wszystkim na badaniu warstwy fikcji (oczywiście z uwzględnieniem środków narracyjnych, które twórcy mają do dyspozycji przy przedstawianiu rozwoju fabuły i postaci).

Sam motyw podróży w czasie w warstwie fikcji nadal może, rzecz jasna, stanowić czynnik wpływający na rozgrywkę. Przykładowo, w grze *Back to the Future: The Video Game* (2010) mamy możliwość eksplorowania miasteczka Hill Valley w trzech różnych wersjach – odwiedzamy je w latach 80. XX w., w latach 30. XX w., a także trafiamy do dystopijnej wariacji (nad którą przejął kontrolę czarny charakter). Podróż w czasie odbywa się pomiędzy rozdziałami gry, ale staje się narzędziem światotwórczym i ustanawia przestrzeń rozgrywki – dzięki niej pogłębiamy naszą wiedzę na temat postaci oraz Hill Valley, czerpiąc przyjemność z eksplorowania nowych wariantów przestrzeni znanych z filmu<sup>[12]</sup>.

cyfrowych, a także – w dalszej perspektywie – wyodrębnić bardziej oryginalne przypadki.

[10] Podobnie jak np. w grach o tematyce superbohaterkiej otrzymujemy dostęp do umiejętności, która nie ma racji bytu w świecie rzeczywistym.

[11] Korzystam z propozycji Jespera Juula, według której dzieli on grę na dwa poziomy: fikcję (fabułę, opowieść) i reguły (elementy mechanik). Za: K. Prajzner, *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*,

red. K. Prajzner, Łódź 2019, s. 22. Choć te warstwy jak najbardziej się przenikają, rozdzielenie ich na tym etapie badań pozwala mi wyodrębnić strategie adaptacji motywu podróży w czasie, które wyróżniają gry cyfrowe na tle utworów literackich i filmowych.

[12] Sama filmowa trylogia Zemeckisa opiera się na formalnych powtórzeniach i powielaniu miasteczka oraz jego mieszkańców w kolejnych wariantach czasoprzestrzennych.

**Poza kontrolą gracza – podróż w czasie jako element warstwy fikcji**

Istnieją odrębne przypadki, w których „podróż w czasie” odbywa się w grze dzięki aktywności gracza, ale nie stanowi ona głównych mechanik gry, a jedynie wyjątek w ramach jednego questu/zadania (gracz nie ma tu możliwości ruchu wahadłowego tam i z powrotem, nie może też używać wehikułu w innych segmentach rozgrywki). W tych przypadkach awatar jest niejako „siłą” wrzucony w inny czas przez rozwój wydarzeń. Przykładowo, w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), w queście *Alduin's Bane* mamy możliwość zajrzenia do przeszłości dzięki skorzystaniu z mocy jednego z tytułowych, starożytnych zwojów. Tej sytuacji nie możemy powtórzyć, a co więcej – sprowadza się ona do obserwacji, a nie uczestnictwa.

Obok gier, w których temponautyka występuje wyłącznie w ramach fikcji, istnieją produkcje włączające ją w obręb mechanik – w następnych segmentach tekstu chciałbym skupić się na dwóch najczęściej pojawiających się formach podróży w czasie.

### Podróż w czasie jako umiejętność awatara i sposób wpływania na czas świata gry

Pierwszym typem funkcjonowania motywu jest włączenie umiejętności manipulacji czasem świata gry (*Gameworld Time*[13]) do zbioru zdolności awatara. W niektórych grach akcji (np. *Quantum Break*, 2016) czy w tytułach zręcznościowych (np. *Blinx the Time Sweeper*, 2004) nasz awatar zyskuje możliwość wpływania na bieg czasu – spowalniania go, zatrzymywania, przyspieszania, czy wreszcie: cofania. W tego typu tytułach kontrola czasu pozwala zdobyć awatarowi przewagę nad przeciwnikami, a jednocześnie władza nad temporalnością, fenomen niedostępny w rzeczywistości pozacyfrowej, staje się jedną z głównych atrakcji danej produkcji, oryginalnym narzędziem decydującym o jej wyjątkowości, wyróżniającym ją na tle konkurencyjnych gier[14].

Najciekawsza – ponieważ najbardziej złożona i spektakularna – wydaje się możliwość cofania czasu. Niektóre z tytułów w ramach swoich mechanik pozwalają „przewinąć” go do tyłu – niczym kasetę VHS – by gracz mógł odwrócić ruch przeciwników, śmierć awatara albo decyzje podjęte w rozmowie z NPC (*non-player character* – postać niegrywalna). W przypadku zręcznościowej gry akcji – *Prince of Persia: Sands of Time* (2003) – możliwość korzystania z tytułowego artefaktu stanowi jej najbardziej charakterystyczną mechanikę. W trakcie rozgrywki nasz awatar ma za zadanie przemierzać pomieszczenia fantastycznego pałacu – nieraz przychodzi nam podczas eksploracji przeskakiwać nad pułapkami lub walczyć z uzbrojonymi przeciwnikami. Gra pozwala nam na popełnianie błędów: po upadku w przepaść czy otrzymaniu śmiertelnej rany możemy w trakcie potyczki odwrócić

[13] Korzystam tutaj z propozycji José P. Zagala i Michaela Mateasa, którzy wyróżniają cztery ramy czasowe stosowne do analizy temporalności gier. *Gameworld Time* określa czas wydarzeń wewnątrz przedstawionej w grze rzeczywistości cyfrowej (wydarzeń, w których „bezpośrednio uczestniczymy” za pośrednictwem awatara). J.P. Zagal, M. Mateas, *Time*

*in Video Games: A Survey and Analysis*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 41(1), s. 8.

[14] Już same tytuły gier o podróżach w czasie wskazują na obecność tematyki temponautycznej: *TimeShift*, *Singularity*, *Quantum Break*, *Chronology*, *Blinx: the Time Sweeper*, *Prince of Persia: Sands of Time*, *Chrono Trigger*, *Ocarina of Time*, *Achron* etc.

bieg wydarzeń za pomocą tytułowych piasków czasu. Możemy jednak zdobyć ich określoną ilość, więc ten przywilej ma swoją cenę. W czasie rozgrywki, szczególnie podczas starcia z dużą liczbą przeciwników, musimy nadal być czujni i wiedzieć, kiedy możemy sobie pozwolić na odwrócenie biegu wydarzeń (a nie zawsze będziemy mieli na tyle dużo cennego piasku, by cofnąć sekwencję walki do momentu, w którym moglibyśmy jeszcze zdobyć przewagę). Czas staje się zasobem, a zarządzanie nim przypomina dysponowanie eliksirami zdrowia z gier RPG.

Cofanie czasu pełni inną funkcję w pierwszej odsłonie *Life is Strange* (2015) – to nie akcja i wyzwania platformowe stanowią wyzwanie, ale przede wszystkim rozwój fabuły i relacji z NPC. Gracz kieruje losami nieśmiałej nastolatki o imieniu Max, która ma możliwość odwracania biegu wydarzeń (z reguły jedynie o kilka minut). W ten sposób może zapoznać się z różnymi opcjami dialogowymi i innymi rozwiązaniami danej sytuacji. Co więcej, temponautyka wykorzystywana jest do rozwiązania zagadek związanych z danym etapem (np. by zdobyć klucz, bohaterka może go po prostu wziąć ze stołu, a potem cofnąć czas i „wymazać” w ten sposób scenę kradzieży – jej ekwipunku bowiem nie dotyczą te same reguły, co reszty otaczającego ją świata). Gra wciąż jednak stara się postawić w centrum aspekt etyczny działań protagonistki – moc Max znika w jednej z kluczowych sytuacji, gdy jej koleżanka zamierza popełnić samobójstwo. O rozwiązaniu tej sceny decydują wcześniej podjęte decyzje oraz opcje dialogowe, których nie można cofnąć – wybrane w tej jednej scenie. Mimo że mamy możliwość zabawy i eksperymentowania z różną formą zachowań wobec innych postaci, waga wyborów moralnych gracza i jego wpływu na rzeczywistość cyfrową jak najbardziej zostaje zachowana<sup>[15]</sup>.

Co ważne, w przypadku *Life is Strange* alternatywne dialogi i konsekwencje wyborów, które w innych grach możemy poznać poprzez rozpoczęcie gry od któregoś z uprzednio dokonanych zapisów, stają się fundamentem rozgrywki. To, co stanowi czysto grową właściwość<sup>[16]</sup>, zostaje wplecione w mechaniki – można więc koncepcję cofania czasu uznać za formę metagrowego zabiegu. Nie zawsze ma on związek z temponautyką w obrębie diegezy, o czym szerzej piszą autorzy artykułu poświęconego mechanice „przewijania czasu”, w którym wskazują także inne tytuły korzystające z tej konwencji<sup>[17]</sup>. Nie zmienia to faktu, że gry o podróżach w czasie mają potencjał – podobnie jak

[15] Potencjał *Life is Strange* rzecz jasna nie wyczerpuje się na tym wątku – grze poświęcono już kilka artykułów naukowych. Jest analizowana m.in. jako przykład serii filozoficznych eksperymentów myślowych (L. de Miranda, *Life Is Strange and "Games Are Made": A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre*, „Games and Culture” 2016, nr 13[8]), stanowi również obiekt krytyki jako narracja powielająca stereotypy dotyczące postaci kobiecych (M.-A.R. Butt, D. Dunne,

*Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead*, „Games and Culture” 2017, nr 14(4).

[16] Gracze wielokrotnie odbywają „podróże w czasie” w ramach swoich rozgrywek – czy to poprzez odtwarzanie ciągle tej samej potyczki, której nie umieją ukończyć z sukcesem, czy też poprzez ponowne ogrywanie poszczególnych partii (bądź całej gry) w celu poznania innych ścieżek fabularnych.

[17] Warto również dodać, że zdaniem autorów artykułu gra *Prince of Persia* reprezentuje przewija-

filmy i powieści poświęcone temponautyce<sup>[18]</sup> – do tematyzowania mechanizmów narracyjnych i formalnych medium.

### Podróż w czasie jako forma przemieszczania się w przestrzeni

Obok mechanik wpływających na temporalny wymiar świata gry funkcjonują także takie, które symulują przeniesienie w czasie w obrębie rzeczywistości cyfrowej. Omawiana w tym segmencie strategia adaptacji topiki temponautycznej przez gry cyfrowe ponownie służy jako atrakcja danego tytułu i z reguły stanowi charakterystyczny dla niego chwyt, umożliwiający wpływanie na światopowieść. Mamy do czynienia z symulacją wolności, jaką obiecuje koncept wehikułu czasu (wolności odwiedzania tego samego miejsca w różnych latach lub epokach), choć warto zwrócić uwagę na to, że gry cyfrowe oferują z reguły konkretne ramy, w obrębie których gracz może się przemieszczać.

Jak sugeruje Magdalena Cielecka w artykule poświęconym temporalności gier wideo<sup>[19]</sup>, w ich obrębie temponautyka to najczęściej przemieszczenie awatara w przestrzeni – nie do końca związana jest z temporalnością świata gry, ale sprzężona zostaje z temporalnością warstwy fikcji / historią świata przedstawionego (*Fictive Time*<sup>[20]</sup>). Mechanika „podróży w czasie” opiera się na przeniesieniu postaci lub przedmiotu do innego planu przestrzennego w rzeczywistości cyfrowej najczęściej za pomocą odpowiedniego urządzenia lub portalu (punktu, który Alison Gazzard określa mianem *warp* – zakrzywienia w czasoprzestrzeni<sup>[21]</sup>) albo za pomocą umiejętności awatara (polegającej jednak tylko na przeniesieniu – nie na manipulacji czasem świata gry<sup>[22]</sup>). Gracz może uwierzyć jednak w odmienną tę przestrzeni dzięki znaczącemu udziałowi warstwy fikcji. Najbardziej wyrazistym przykładem takiego podejścia do podróży w czasie są gry przygodowe, jako że czas gry jest w nich zamrożony<sup>[23]</sup> i tylko gracz ma możliwość wprowadzania w nim zmiany.

Niekiedy faktycznie inny punkt w czasie stanowi jedynie estetyczną wariację, np. w dwóch grach z serii LEGO (przygodowo-plat-

nie skoncentrowane na akcji (action-based rewind), natomiast przypadek *Life is Strange* uznają za formę cofania skoncentrowanego na tekście (text-based rewind). E. Kleinman, K. Caro, J. Zhu, *From immersion to metagaming: Understanding rewind mechanics in interactive storytelling*, „Entertainment Computing” 2020, nr 33.

[18] David Wittenberg nazywa opowieści o podróżach w czasie laboratorium narracji i wykazuje na licznych przykładach obecną w nich tendencję do autotematyzmu, D. Wittenberg, op. cit.

[19] M. Cielecka, *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, w „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86(146), s. 176.

[20] *Fictive Time* służy opisywaniu czasu wydarzeń w kontekście przedstawionej w grze warstwy fikcji. J.P. Zagal, M. Mateas, op. cit.

[21] A. Gazzard, *Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices In Videogames*, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009 [online], <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1499996/1/906040.pdf> (dostęp: 17.05.2023).

[22] Do pierwszego typu gier – w których do przeniesienia musimy wykorzystać odpowiednie portale – należą m.in. *Chrono Trigger*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *LEGO Harry Potter: Years 1–4* czy *Tick Tock Isle*. Do drugiego typu – polegającym na natychmiastowym przeniesieniu awatara do innej epoki – należą m.in. *Chronology*, *The Great Perhaps* oraz *Yesterday*.

[23] „Gry przygodowe, wywodzące się od interaktywnej fikcji i gier tekstowych, cechuje bardzo specyficzna relacja wobec czasu. [...] W dominującej

formowych adaptacjach popularnych, hollywoodzkich filmów) awatar dysponujący odpowiednim przedmiotem/pojazdem może użyć go w przeznaczonych do tego miejscach, by przemieścić się do ukrytej lokacji (czyli – w założeniu – tego samego pokoju, ale w innym czasie), w której znajdują się cenne dla gracza przedmioty. Ale nawet w takim przypadku bywa, że jest to coś więcej niż „zmiana dekoracji” i zduplikowanie przestrzeni – np. *LEGO: Dimensions* (2015), gra, która polega na eksploracji różnorodnych fikcyjnych światów opartych na popkulturowych franczyzach, wykorzystuje motyw podróży w czasie, by wprowadzać metatekstualny komentarz i przenosić nas z jednego uniwersum do innego, tematycznie/genologicznie z nim związane. W poziomie poświęconym słynnej amerykańskiej kreskówce *The Simpsons* (1989–) mamy możliwość przeniesienia się na ganek domu z serialu *The Flintstones* (1960–1966). Oba tytuły stanowią kluczowe ogniwa w rozwoju animowanego *sitcomu* w amerykańskiej telewizji<sup>[24]</sup>, więc twórcy w ramach żartu uczynili ze świata Flintstonów prehistorię Simpsonów.

Owe plany czasoprzestrzenne często funkcjonują jednak ze sobą w bardziej złożonej relacji – i bywa, że czynności wykonane przez gracza w przeszłości wpływają na przestrzeń (lub zamieszkujące ją NPC) w przyszłości. Zagadki, które muszą rozwiązać gracze, wiążą się z logiką przyczynowo-skutkową w obrębie jednej przestrzeni. Dodatkowo gracze muszą brać pod uwagę wpływ jednej epoki na drugą. Umiejętność pokonywania bariery czasu staje się kluczem do wykonania zadań. Niekiedy przedmiot z innej epoki okazuje się konieczny do rozwikłania danego problemu – dobrym przykładem tej strategii jest *Day of the Tentacle*, w której sterujemy na zmianę trzema postaciami, a każda z nich znajduje się w innym stuleciu. Kluczową mechaniką gry jest przesyłanie między postaciami małych przedmiotów, które są potrzebne do wykonania danego celu. Gry przygodowe (lub gry RPG wykorzystujące mechaniki gier przygodowych) zwracają także naszą uwagę na temporalność ekwipunku postaci i pozwalają wykorzystać czas upływający (w założeniu) w świecie przedstawionym na naszą korzyść (np. w grze *Tick Tock Isle* bohater musi zostawić puste wiadro pod drzewem i wrócić po nie rok później – w tym czasie będzie spływała do niego żywica, potrzebna do wykonania zadania).

Niekiedy jednak naszym celem staje się wprowadzenie zmiany we wcześniejszej epoce, by odpowiednie rozwiązanie pojawiło się w następującym po niej planie czasowym. Przykładowo, w *Day of the Tentacle* bohaterka znajdująca się w dystopii XXII w. potrzebuje odkurzacza, by wydobyć potrzebny jej przedmiot z dziury, do której nie jest w stanie sięgnąć, więc bohater znajdujący się w wieku XVIII

większości gier przygodowych czas jest nieustannie zamrożony, a świat przedstawiony nie zmienia się, jeśli gracz nie podejmuje jakiegoś działania”. M. Cielecka, op. cit., s. 177.

[24] M.K. Booker, *Drawn to Television: Prime-Time Animation from the Flintstones to Family Guy*, Westport – Connecticut – London 2006.

musi przekonać Jerzego Waszyngtona, by ten wpisał do konstytucji obowiązek trzymania odkurzacza w każdym domu. Gra zmusza nas do zaakceptowania kreskówkowo-komediowej konwencji, ale kieruje także naszą uwagę na mechanizmy przyczynowo-skutkowe w dłuższej perspektywie czasowej – musimy myśleć o tym, co możemy zmienić w przeszłości, by sterowani przez nas bohaterowie w przyszłości mogli wykonywać kolejne zadania.

Omawiane w tym segmencie gry zwracają także naszą uwagę na temporalność otoczenia – elementów krajobrazu i świata przedstawionego. Nieraz przejście przez daną przeszkodę będzie możliwe dopiero w innej epoce, więc musimy szukać rozwiązania nie tylko w jednej płaszczyźnie czasowej, lecz także w innych nam dostępnych (np. w *Yestermorow*, 2020). Niekiedy pokonywanie przeszkód przy wykorzystaniu podróży w czasie ma charakter zręcznościowy – w grach platformowych, w których możemy przenosić się między epokami za przyciśnięciem jednego przycisku, takich jak *Chronology* czy *The Great Perhaps* (2019), musimy wykorzystywać zmiany, jakie zachodzą na przestrzeni lat w ukształtowaniu terenu, by na bieżąco podczas skoku z platformy na platformę „przeskakiwać” także w czasie. W kilku tytułach na przestrzeń możemy także wpływać, najczęściej poprzez sadzenie roślin w przeszłości, by w przyszłości otworzyły nam dostęp do miejsc wcześniej dla nas niedostępnych (*Chronology*, *Legend of Zelda: Ocarina of Time*) i odwrotnie, poprzez ich ścinanie w przeszłości, by w przeszłości nie stanowiły przeszkody (*Day of the Tentacle*).

Gry, w których gracz ma możliwość przeniesienia się awatarem do innej płaszczyzny czasoprzestrzennej, często korzystają ze schematów literackich i filmowych należących do „gatunku” opowieści o podróżach w czasie – i oczekują przy tym ich znajomości ze strony graczy. By rozwiązać jedną z zagadek w *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, powinniśmy znać klasyczny dla temponautyki paradoks samoprzyczynowości – *bootstrap paradox*[25]. Celem zadania jest przedstawienie melodii młynarzowi żyjącemu w pokojowym świecie przeszłości – aby je wykonać, musimy wpiery wysłuchać melodii w dystopijnym świecie przyszłości, a później przekazać ją jego „młodszej odsłonie” – młynarz poznaje melodię dzięki nam, my zaś poznajemy ją dzięki niemu (i nigdy nie dowiadujemy się, skąd pierwotnie się wzięła).

Z racji tego, że omawiane w tym segmencie gry umożliwiają podróżowanie między różnymi planami czasowymi, często towarzyszy im motyw dystopijnej/apokaliptycznej przyszłości, której nastanie bohaterowie usiłują powstrzymać – w grach takich jak *Chrono Trigger* (1996), *Day of the Tentacle*, *Chronology* czy *The Great Perhaps* eksplorujemy zarówno świat przed upadkiem ludzkości, jak i rzeczywistość postapokaliptyczną. Pod względem fabularnym jest to narzędzie do budowania zaangażowania gracza – na własne oczy widzimy zniszczenia, których dokona główny czarny charakter opowieści, jeśli go nie powstrzyma-

[25] M.M. Leś, op. cit., s. 131.



my. Mrocznym światom towarzyszy podobny sztafaż – zazwyczaj jest w nich mniej humanoidalnych NPC (lub nie ma ich wcale), natomiast szczątki po cywilizacji przejmuje dzika natura, potwory lub zmutowane stworzenia. W przestrzeniach tych panuje atmosfera grozy (pomijając komediowe *Day of the Tentacle*), a niekiedy także od strony mechanik i reguł plan przyszłości różni się od świata przed zagładą – w *The Great Perhaps* oraz w *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* eksploracja zniszczonej rzeczywistości staje się większym wyzwaniem, ze względu na liczne monstra, które w jej obrębie czekają na gracza (inny plan czasowy wiąże się więc ze zwiększeniem poziomu trudności).

Przywołane w tekście tytuły pokazują, że podróż w czasie w ramach gier wideo – jeśli zostaje włączona w obręb mechanik – staje się kolejnym narzędziem wpływania na elementy rzeczywistości cyfrowej. W jednym wypadku oddziałujemy na jej temporalną warstwę (zatrzymanie lub odwrócenie biegu czasu), więc manipulujemy czasem świata gry, w drugim wpływamy przede wszystkim na czas fikcji. Pierwszy omówiony przeze mnie typ growej temponautyki skoncentrowany jest na umiejętności postaci (i jej prowadzeniu – czy to w sferze zręcznościowej, czy fabularnej), drugi zaś – przede wszystkim na interakcji z przestrzenią i jej przekształcaniu. Nie powinna dziwić wyraźna obecność gier przygodowych (lub innych gier korzystających z podobnych założeń) w drugim wymienionym przeze mnie typie opowieści o podróżach w czasie – jako że gry przygodowe skupiają się na interakcji z otoczeniem i rozwiązywaniu zagadek (*puzzle solving*[26]), temponautyka stanowi atrakcyjny pretekst do tego, by tę przestrzeń zwielokrotnić, a zagadki skomplikować. W przeciwieństwie do literatury i filmu[27] gry oferujące mechaniki podróży w czasie nie problematyzują również zbyt często możliwości powstania paradoksów (ani nie stawiają za cel ich unikania), a zamiast tego zachęcają do eksperymentowania i wprowadzania zmian w rzeczywistości – obcowania ze światoopowieścią (choć trzeba również zaznaczyć, że większość z nich oferuje bardzo liniową rozgrywkę i brakuje w nich możliwości popełnienia rażącego błędu podczas ingerowania w rzeczywistość).

Obok wspomnianych w tekście sytuacji funkcjonują przypadki osobne – które oferują bardziej złożone struktury podróżowania w czasie – w omówionych typowych wariantach temponautyki nie ma możliwości współpracy ze swoim awatarem z przeszłości (np. *Braid*, 2008), swobodnego przemieszczania się w dowolnym roku świata przedstawionego (np. *No Time*, obecnie produkcja dostępna jest do kupienia w ramach wczesnego dostępu) czy innych eksperymentów

## Zakończenie

[26] „Adventure games are associated with stories, since it allows players to progress through a narrative event structure. Challenges in adventure games appear in the form of puzzles, i.e. challenges where there is no active agent against which the player is competing”. C. Fernández-Vara, *Shaping Player experience*

*in adventure Games: history of the adventure Game Interface*, [w:] *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, red. O.T. Leino, H.E. Wirman, F. Amyris, Rovaniemi 2008, s. 211.

[27] M.M. Leś, op. cit., s. 47–136.

związanych z czasem (np. *Chronomaster*, 1995). Osobną sferą wartą zbadania jest także motyw pętli czasu, znanej w popkulturze z filmu *Dzień świstaka* – w takiej sytuacji gracz nie ma kontroli nad podróżą i musi funkcjonować w resetującym się świecie, by rozwikłać zagadkę lub powstrzymać nadchodzący kataklizm (przykładem mogą być tutaj: *The Legend of Zelda: Majora's Mask czy Outer Wilds* z 2019 r.).

## BIBLIOGRAFIA

- Adamczak M., *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010
- Booker M.K., *Drawn to Television: Prime-Time Animation from the Flintstones to Family Guy*, Westport – Connecticut – London 2006
- Butt M.-A.R., Dunne D., *Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead*, „Games and Culture” 2017, nr 14(4), s. 430–449. <https://doi.org/10.1177/1555412017744695>
- Cielecka M., *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86(146), s. 171–182
- Fernández-Vara C., *Shaping Player experience in adventure Games: history of the adventure Game Interface*, [w:] *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, red. O.T. Leino, H.E. Wirman, F. Amyris, Rovaniemi 2008, s. 210–227
- Gazzard A., *Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices In Videogames*, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009* [online], <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1499996/1/906040.pdf> (dostęp: 17.05.2023)
- Kleinman E., Caro K., Zhu J., *From immersion to metagaming: Understanding rewind mechanics in interactive storytelling*, „Entertainment Computing” 2020, nr 33. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100322>
- Leś M.M., *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Białyłystok 2018
- de Miranda L., *Life Is Strange and “Games Are Made”: A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre*, „Games and Culture” 2016, nr 13(8), s. 825–842. <https://doi.org/10.1177/1555412016678713>
- Prajzner K., *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groźnawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, s. 15–36
- Sicart M., *Defining Game Mechanics*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research” 2008, nr 8(2) [online], <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (dostęp: 17.05.2023)
- Wittenberg D., *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, New York 2013
- Zagal J.P., Mateas M., *Time in Video Games: A Survey and Analysis*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 41(1), s. 1–25. <https://doi.org/10.1177/1046878110375594>

## LUDOGRAFIA

- Achron* (Hazardous Software Inc., 2011)
- Adventure in Time* (Paul Berker, 1981)
- A New Beginning* (Daedalic Entertainment, 2010)
- Back to the Future: The Video Game* (Telltale Games, 2010)
- Back to the Future II & III* (Beam Software, 1990)
- Bill & Ted Excellent Adventure* (Off The Wall Productions, 1989)
- Blinx the Time Sweeper* (Artoon, 2004)

*Braid* (Number None, Inc., 2008)  
*Chronology* (Bedtime Digital Media, 2014)  
*Chronomaster* (DreamForge Entertainment, 1995)  
*Chrono Trigger* (Square, 1995)  
*Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993)  
*Empire Earth* (Stainless Steel Studios, Mad Doc Software, 2001)  
*Final Fantasy* (Square, 1987)  
*Forza Horizon 5* (Playground Games, 2021)  
*LEGO: Dimensions* (Traveller's Tales, 2015)  
*LEGO Harry Potter: Years 1–4* (Traveller's Tales, 2010)  
*Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)  
*No Time* (Lost in Days Studio, w 2023 r. znajduje się w fazie wczesnego dostępu)  
*Original War* (Altar Games, 2001)  
*Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019)  
*Pong* (Atari, 1972)  
*Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003)  
*Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2016)  
*Singularity* (Raven Software, 2010)  
*Sonic The Hedgehog* (Sonic Team, 1991)  
*Sonic The Hedgehog CD* (Sega, 1993)  
*Tick Tock Isle* (Squiddershins, 2015)  
*Time-Gate* (John Hollis, 1983)  
*The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011)  
*The Great Perhaps* (Caligari Games, 2019)  
*The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo EAD, 1999)  
*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998)  
*TimeShift* (Saber Interactive, 2007)  
*Yestermorow* (Bitmap Galaxy, 2020)

*Back to the Future* (1985), reż. Robert Zemeckis  
*Bill & Ted's Excellent Adventure* (1989), reż. Stephen Herek  
*Doctor Who* (1963–), BBC  
*Dzień świstaka* (1993), reż. Harold Ramis  
*La Jetée* (1962), reż. Chris Marker  
*Planet of the Apes* (1968), reż. Franklin J. Schaffner  
*Star Trek: The Original Series* (1966–1969)  
*The Flintstones* (1960–1966), ABC  
*The Simpsons* (1989–), FOX  
*The Terminator* (1984), reż. James Cameron  
*The Time Bandits* (1981), reż. Terry Gilliam  
*The Time Machine* (1960), reż. George Pal  
*The Twilight Zone* (1959–1964), CBS

#### FILMOGRAFIA