

Michał Wolski

Uniwersytet Wrocławski

Więcej niż gra wyobraźni. Kilka uwag o komputerowych adaptacjach gier RPG

Wprowadzenie

Gry komputerowe — od początku swojego istnienia kojarzone z niezobowiązującą i infantylną rozrywką — w XXI wieku urosły do rangi przemysłu rozrywkowego wartego miliony dolarów. Przestały być traktowane jak zjawisko niszowe, skierowane do młodego, niewyrobionego odbiorcy, coraz rzadziej też mówi się o nich w kontekście alternatywy dla innych gier i zabaw niewymagających komputerowego medium. Dzieje się tak ze względu na rosnące znaczenie komputerów i Internetu. Ten zaś „dał wielu ludziom niezwykle możliwość uczestniczenia w tworzeniu kultury, która wykracza daleko poza granice tego, co lokalne”¹, zapewnił więc możliwość funkcjonowania czy wręcz partycypacji w globalnej sieci komunikacyjnej. Powszechność Internetu zwiększyła liczbę ludzi stale korzystających z komputerów, przez co zaczęły one być postrzegane przede wszystkim w kategoriach mediów umożliwiających komunikację ze światem.

Zwiększająca się liczba użytkowników komputerów prowadzi do jeszcze jednej konsekwencji. Wpływa ona na popularność rozrywek zapewnianych przez to medium, których znakomitą większość — o ile nie całość — stanowią gry komputerowe. Zwiększające się zainteresowanie grami jako takimi doprowadziło do rozwoju przemysłu rozrywkowego porównywalnego z filmowym; w samym 2008 roku łączny dochód ze sprzedaży gier wyniósł 32 miliardy dolarów i był większy niż sprzedaż filmów na nośnikach DVD i Blu-ray². Pewne wyobraże-

¹ L. Lessing, *Wolna kultura. W jaki sposób wielkie media wykorzystują technologię i prawo, aby blokować kulturę i kontrolować kreatywność*, przekł. zbiorowy, Warszawa 2005, <http://www.futrega.org/wk/04.html>, dostęp: 5.05.2011.

² Zob. D. Poręba, *Gry o gigantycznym budżecie — hity i porażki*, http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gry_o_gigantycznym_budziecie_-_hity_i_poraзки-2292.html, dostęp: 5.05.2011.

nie o skali tego zjawiska można zbudować, zestawiając budżety poszczególnych tytułów; na produkcję gry *Final Fantasy XII* wydano 40 mln dolarów, z kolei na *Halo 3* — 60 mln. Rekordowy budżet miała czwarta edycja gry *Grand Theft Auto*, która kosztowała 100 mln dolarów³. A każda ze wspomnianych gier spotkała się z gorącym przyjęciem, musiała więc również wygenerować zyski.

Popularność gier komputerowych wynika też z tego, że w ich produkcję angażują się osobistości znane z innych mediów, przede wszystkim z ekranów kinowych czy telewizyjnych. Bohaterom polskich wersji gier z cyklu *Baldur's Gate*⁴ głosów użyczali znani aktorzy, m.in. Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Wiktor Zborowski, Henryk Talar czy Gabriela Kownacka⁵, z kolei do udziału w tworzeniu gry *Mass Effect 2* firma Bioware zaprosiła aktorów telewizyjnych i kinowych: Setha Greena, Tricię Helfer, Michaela Hogana, Carrie Anne Moss czy Martina Sheena (w polskiej wersji językowej pojawili się m.in. Sonia Bohosiewicz, Maciej Maleńczuk i Mirosław Zbrojewicz). Oprawą muzyczną gry *Mass Effect 3* zajął się Clint Mansell, znany przede wszystkim jako autor ścieżek dźwiękowych do filmów Darrena Aronofsky'ego: *Requiem dla snu* (USA 2000), *Źródła* (USA 2006) czy *Czarnego łabędzia* (2010). W promocji polskiej gry *Wiedźmin* brało udział wiele popularnych zespołów muzycznych, takich jak Vader, Believe, Beltaine czy Village Kollektiv, z kolei grę wyścigową *Need for Speed: Shift* firmowała w naszym kraju twarz Igi Wyrwał. To wszystko świadczy o swoistym włączeniu gier komputerowych w obieg kultury popularnej i przyznaniu im — a przynajmniej wielu z nich — statusu pełnoprawnych tekstów kultury, nie gorszych od filmu czy literatury.

Źródeł tej rehabilitacji gier komputerowych można doszukiwać się we wzroście zainteresowania tekstami kultury oferującymi odbiorcom doznania oparte na szeroko pojętej interaktywności. I w tym kontekście ogromną rolę odegrał Internet rozumiany jako nowe medium, zgodnie z koncepcją Web 2.0, rozpropagowaną przez Tima O'Reilly'ego⁶. Idea ta — prymarnie odnosząca się do ewolucji wzorców komunikacyjnych wykorzystywanych w Internecie — szybko zaczęła być przykładana do innych sfer życia, w tym do kultury (czego znakomitym przykładem jest prowadzony przez publicystów „Polityki” projekt

³ Zob. *ibidem*.

⁴ *Baldur's Gate*, Black Isle 1998; *Baldur's Gate II: Cienie Amn*, Black Isle 2000; *Baldur's Gate II: Tron Bhaala*, Black Isle 2001.

⁵ Zatrudnienie znanych aktorów do dubbingu gry komputerowej było ze strony CD Projektu — firmy zajmującej się lokalizacją i dystrybucją gier z cyklu *Baldur's Gate* w Polsce — posunięciem jak na owe czasy odważnym i nowatorskim. Warto bowiem zauważyć, że w oryginalnej wersji językowej głosów użyczali postaciom sesyjni aktorzy dubbingowi, których nazwiska nie były rozpoznawalne dla szerokiego kręgu odbiorców (wyjątkiem może być Dwight Schulz, znany z roli Murdocka w serialu *Drużyna A*, który jednak na co dzień zajmuje się właśnie dubbingiem).

⁶ Zob. T. O'Reilly, *What is Web 2.0*, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>, dostęp: 10.05.2011.

„Kultura 2.0”⁷). Nastąpiła swoista rewaloryzacja Internetu, który „stał się dla przemysłów tworzących i dystrybuujących treści w XX wieku tym, czym radio FM dla radia AM lub samochód ciężarowy dla XIX-wiecznej kolei żelaznej: początkiem końca, a przynajmniej początkiem istotnej zmiany. Technologie cyfrowe ucielesniane w Internecie mogą być podstawą bardziej konkurencyjnego i dynamicznego rynku tworzenia i pielęgnowania kultury”⁸. Tym samym wiele cech charakterystycznych dla Web 2.0 można z powodzeniem odnieść do tekstów kultury XXI wieku, w szczególności tych wykorzystujących pośrednictwo mediów cyfrowych.

Z dwudziestu sześciu wymienianych przez O'Reilly'ego elementów Web 2.0⁹ aż osiem może służyć do opisu gier komputerowych. Takie pojęcia, jak audio czy wideo, są w kontekście — multimedialnych w swej istocie — gier czymś oczywistym i nie wymagają dłuższego komentarza. Trzecią cechą gier byłaby więc partycypacja, a więc szeroko rozumiane uczestnictwo odbiorcy w kształtowaniu tekstu gry — pod kątem narracji, fabuły czy bohaterów — a także ustalenie jej finalnej recepcji (zarówno w skali makro, czyli przez wybór spośród ustalonych na poziomie rozgrywki rozwiązań fabularnych, jak i w skali mikro, przez za każdym razem odmienne kierowanie losami bohatera, co ma wpływ na narrację i percepcję świata przedstawionego). Kolejną cechą może być konwergencja; gry komputerowe operują środkami wpływającymi na różne poziomy percepcji, a ich fabuła wielokrotnie bywa uzupełniana przez inne teksty kultury (co ma miejsce przede wszystkim w grach RPG, lecz bynajmniej się do nich nie ogranicza). Z tego wynika też łatwość mieszania elementów gier komputerowych; każda rozgrywka pozwala na wykorzystanie innych zaprojektowanych przez twórców rozwiązań, a także ustalanie ich różnych konfiguracji. Tym wszystkim rządzi ekonomia, rozumiana tutaj jako nagromadzenie atrakcyjnych i pożądaných przez graczy elementów, co pozwala na korzystanie z nich niemal równocześnie, bez straty czasu. Kolejną cechą jest afiliacja, wynikająca zresztą z potrzeby partycypacji; gracze, których łączą indywidualne, ale jednak wspólne przeżycia związane z graniem w określoną grę, czują swoistą przynależność do grupy odbiorców danego tytułu i w pewnym stopniu się z nią utożsamiają. Wreszcie łączy ich radość użytkowania, będąca nadrzędnym celem każdej gry komputerowej.

W odniesieniu do gier komputerowych wszystkie te cechy czy określenia można z powodzeniem zastąpić pojęciem interaktywności, która — według

⁷ Zob. <http://kultura20.blog.polityka.pl/about>, dostęp: 10.05.2011.

⁸ L. Lessing, *op. cit.*

⁹ A są to: łatwość obsługi, radość użytkowania, wiki, użyteczność, AJAX, długi ogon, ekonomia, afiliacja, projekt, folksonomia, rekomendacja, społeczne oprogramowanie, partycypacja, blogi, konwergencja, audio, wideo, mobilność, łatwość mieszania, RSS, otwarte API, standaryzacja, poszukiwanie danych, projekty CSS, standardy sieciowe, mikroformaty. Ponieważ jednak charakterystyka Web 2.0 nie jest przedmiotem naszego artykułu, nie będziemy szczegółowo omawiać wszystkich tych pojęć i ograniczymy się tylko do tych, które mają znaczenie w kontekście gier komputerowych.

Ryszarda Kluszczyńskiego — „staje się wewnętrzną zasadą dzieła, a odbiorca — jeśli pragnie dokonać jego konkretyzacji — musi podjąć działania, w wyniku których zostanie ukształtowany przedmiot jego percepcji. [...] Interakcja powołuje do życia jedyne w swoim rodzaju dzieło sztuki — teoretycznie (i coraz częściej także i praktycznie) odmienne w każdym przypadku indywidualnej, twórczej aktywności odbiorcy”¹⁰. Należy tutaj odróżnić od siebie pojęcia interakcyjności i interaktywności, często bowiem są one stosowane zamiennie. Kluszczyński uważa, że interakcja czy interakcyjność stanowi jedną z immanentnych cech współczesnej kultury, rozumiejąc ją jako właściwość przynależną relacjom międzyludzkim czy też między tekstem a jego odbiorcą. Nieco ostrożniej traktuje ten termin Lev Manovich, pisząc, że „dosłowne rozumienie interaktywności jest najnowszym przykładem szerszej tendencji do eksternalizowania życia psychicznego, procesu, w którym technologie medialne [...] odegrały kluczową rolę”¹¹. Mając to na uwadze przyjmijmy więc, że interaktywność w tym ujęciu będzie atrybutem danego tekstu czy medium, aktualizującym się w drodze interakcji.

Każdy tekst kultury jest nastawiony na wejście w interakcję, nie wszystkie jednak czynią z interaktywności swoją nadrzędną cechę. Nie da się ukryć, że najbardziej interaktywnym tekstem literackim jest gra fabularna — zwana dalej RPG — co nie umknęło uwagi twórców i badaczy¹². Jak zauważa Piotr Stasiewicz, „w przypadku gier [...] mamy do czynienia z połączeniem niby-tradycyjnych przekazów narracyjnych z działaniami w czasie rzeczywistym moderowanymi przez gracza”¹³, i jest to cecha wspólna zarówno gier komputerowych, jak i — posługując się terminem Jerzego Szei — narracyjnych gier fabularnych¹⁴.

Twórcy gier komputerowych kilkakrotnie próbowali powtórzyć schemat interaktywności gier RPG, czy to tworząc nowe systemy będące zbiorami reguł rządzących daną grą, czy też — i to stanowiło znacznie częstszą praktykę — przenosząc istniejące gry RPG na cyfrową platformę medialną. Nas będzie interesować przede wszystkim ta druga kategoria, na jej przykładzie widać bowiem najlepiej, które cechy gier RPG przyjęły się w środowisku komputerowym, a także ile zostało w nich cech uważanych za literackie, takich jak kreacja bohatera, narracja

¹⁰ R. Kluszczyński, *Film — wideo — multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 26.

¹¹ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 130–131.

¹² O tym, że problematyka literackości gier (komputerowych i tradycyjnych) jest wciąż żywo podejmowana, świadczą chociażby analizy publikowane na łamach niniejszego rocznika, np. S. Krawczyk, *Analiza konwencji tematycznych gry fabularnej „Changeling: The Lost”*; A. Mazurkiewicz, *Role Playing Games wobec tradycji. Na przykładzie aktualizacji figur gotyckiej wyobraźni w serii komputerowych gier „Diablo”*; T. Smejliś, *Pulp era w grach fabularnych*; Z. Wałaszewski, *Element dramowy w RPG: zarys projektu przemiany gracza* (wszystkie przykłady pochodzą z: „Literatura i Kultura Popularna” 2011, z. XVII).

¹³ P. Stasiewicz, *Formy istnienia narracji w grach komputerowych*, [w:] *Kody kultury: intergracja, transformacja, synergia*, red. H. Kubicka, O. Taranek, Wrocław 2009, s. 484.

¹⁴ Zob. J.Z. Szeja, *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury masowej*, Kraków 2004, s. 23–27.

czy kreowana przez grę czasoprzestrzeń¹⁵, do której odbiorca ma dostęp za pośrednictwem medium komputerowego.

Zanim jednak przejdziemy do analizy poszczególnych gier, warto dookreślić kategorie literackości, którymi będziemy się posługiwać. Jakkolwiek każda z nich ma swoje źródło w literaturoznawstwie, to na gruncie refleksji dotyczącej gier komputerowych niezbędne jest pewne ujednolicenie terminologiczne. Przyjmując więc punkt widzenia reprezentowany przez Jana Stasińkę, można w obrębie gier komputerowych i ich literackich odpowiedników zauważyć wiele tendencji profilujących czy też dookreślających funkcjonowanie pojęć czasoprzestrzeni, narracji i bohatera.

Tak więc bohaterów występujących w tego typu tekstach kultury można „podzielić na postacie o strukturze literackiej — w tej sytuacji ich sylwetka określona jest ściśle i odgórnie przez twórców gry, oraz bohaterów o sylwetce wirtualnej — tzn. poddającej się interakcji w bardzo dużym stopniu”¹⁶. Struktura literacka oznaczałaby w grach komputerowych i RPG wiele chwytów charakterystycznych dla konstrukcji postaci występujących w literaturze, o odgórnie ustalonych cechach charakterologicznych i rysach biograficznych. Ich działania jedynie pośrednio mogą być uzależnione od decyzji gracza i w większości wypadków — oraz w bardzo niewielkim stopniu — wynikają z reakcji na jego wybory. Sylwetka wirtualna oznaczałaby zatem schemat postaci dookreślony w bardzo niewielkim stopniu — czy wręcz, jak w grach RPG, pozbawiony jakiegokolwiek konkretniejszej charakterystyki — i podlegający daleko posuniętej personalizacji. Jej stopień i różnorodność zależą od założeń fabularnych danej gry oraz jej możliwości technicznych, często jednak stanowią swego rodzaju pustą powłokę, którą gracz może wypełnić własnymi, preferowanymi cechami, a także na której losy ma bezpośredni wpływ. W takich przypadkach jedyne elementy charakterystyki takiej postaci wiążą się — zarówno w komputerowych, jak i literackich grach RPG — z obostrzeniami fabularnymi bądź chwytami mającymi na celu zwiększenie dramaturgii opowiadanej historii czy też uwiarygodnienie motywacji bohatera.

Narrację w grach można za Stasińkę zdefiniować jako „podmiotowy sposób prezentowania świata przedstawionego, dokonujący się poprzez środki wyrazu specyficzne dla danego tworzywa”¹⁷. W przypadku gier RPG środki te będą charakterystyczne dla wyobrażeń językowych, a także dla gier komputerowych — przede wszystkim ikonicznych. Warto bowiem zwrócić uwagę, że chociaż zręby narracji konstruowane są za pomocą obrazów i dźwięków, często pojawiają się w nich elementy literackie w postaci dzienników, pamiętników czy opisów niezwiązanych bezpośrednio z wydarzeniami, w których gracz bierze udział, ale opisujących świat przedstawiony, przebieg wykonywanych zadań czy elementy

¹⁵ Zob. J. Stasińko, *Alien vs Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005, *passim*.

¹⁶ *Ibidem*, s. 161.

¹⁷ *Ibidem*, s. 120.

przedakcji, niezbędne do zrozumienia fabuły. „W grach komputerowych kategorii dynamiki można związać z elementami analogicznymi do tradycyjnie literackich — opowiadaniem i opisem”¹⁸, w znacznej mierze jednak narracja polega na środkach audiowizualnych, co zwiększa intensywność percepcji. Tradycyjne gry RPG — choć też posługują się wspomnianymi środkami literackimi — nieczęsto egzekwują dynamiczność samej narracji; ta konstytuuje się na poziomie wyobraźni, co w dość oczywisty sposób ją subiektywizuje. Jedyne elementy ikoniczne, które mogą wpływać na powstające w trakcie gry RPG wyobrażenia, pochodzą z elementów pomocniczych, takich jak mapy czy rysunki zamieszczone w podręcznikach systemowych bądź sporządzonych na potrzeby poszczególnych rozgrywek. Tak rozumiana narracyjność zbliża nas do kategorii partycypacji, trudno bowiem jednoznacznie stwierdzić, w jakim stopniu satysfakcja gracza wiąże się — jak chce Espen Aarseth — z ergodycznym¹⁹ doświadczaniem przyjemności reprezentacji i uczestnictwa w grze, a w jakim ze spotkaniem ze swego rodzaju opowieścią.

Ostatnią omawianą płaszczyzną porównawczą — będącą zarazem najbardziej wyrazistym i oczywistym punktem odniesienia w przypadku gier RPG i ich komputerowych adaptacji — jest szeroko pojęta czasoprzestrzeń. Tradycyjne gry fabularne z założenia nie dysponują zamkniętymi propozycjami fabularnymi, jedyne wydarzenia, jakie opisują, dotyczą rozwiązań fabularnych wpisanych w przedakcję i nie muszą mieć wpływu na właściwą rozgrywkę. Poza tym w „klasycznych (niekomputerowych) grach RPG świat przedstawiony skonstruowany jest w sposób spójny i rządzi się konkretnymi regułami zawartymi w podręczniku, używanym przez mistrza gry”²⁰. W grach komputerowych sytuacja wygląda niemal identycznie; co więcej, wykorzystywane w nich fantastyczne światy przedstawione są tożsame z tymi występującymi w tradycyjnych grach fabularnych. Jedyne obostrzenie wynika z ogólnie narzuconej fabuły gry, jest to jednak sytuacja analogiczna do przygody budowanej przez mistrza gry na bazie zasad z podręcznika. W obu przypadkach reguły systemowe pozostają — przynajmniej w założeniu — niezmiennie, z nich zaś konstytuowana jest konkretna, jednostkowa fabuła sytuująca wydarzenia w określonej czasoprzestrzeni. Warto przy okazji zauważyć, że gdy gra komputerowa wpisuje się w określony system rozrywkowy, fabuły innych tekstów składających się na ten system (powieści, komiksów, filmów, seriali itp.) konstruowane są w analogiczny sposób²¹.

¹⁸ *Ibidem*, s. 137.

¹⁹ Zob. E.J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives of Ergodic Literature*, Baltimore 1997, *passim*.

²⁰ J. Stasieńko, *op. cit.*, s. 92.

²¹ Chyba że sam system rozrywkowy bazuje na tekstach kultury, które na poziomie odbiorczej nie przewidują wariantów fabularnych bądź nie mają swojego *opus magnum* (używając terminu Thomasa Paveła). Przykładem takiego systemu rozrywkowego jest uniwersum *Mortal Kombat*, które powstało na bazie gry komputerowej określanej mianem „mordobicie”. Teksty kultury sygnowane tą marką są niekoherentne, tzn. każdy z nich w nieco odmienny — niedający się wytłumaczyć inną perspektywą — sposób realizuje opowieść o motywacjach głównych bohaterów i przebiegu

Przedmiotem analizy — w oparciu o wymienione wyżej kategorie — będą cztery gry komputerowe wzorowane na narracyjnych grach fabularnych. Nie jest to oczywiście zbiór zamknięty; komputerowych gier RPG — zwanych też cRPG — jest coraz więcej i większość z nich ma swoje źródło w istniejących systemach rozrywkowych (a te, które nie mają, szybko stają się podstawą do ich stworzenia). Wybór został dokonany w oparciu o takie czynniki, jak opinie graczy, innowacyjność bądź modelowość zastosowanych rozwiązań, wpływ na rozwój gatunku oraz popularność i rozgłos.

Baldur's Gate

Grą komputerową, która stanowiła kamień milowy w rozwoju gatunku cRPG oraz jako pierwsza na szerszą skalę zastosowała rozwiązania znane z tradycyjnych gier fabularnych, była niewątpliwie *Baldur's Gate*, wypuszczona na rynek przez studio Black Isle w 1998 roku. Podstawę stanowiły zasady pierwszego systemu RPG w historii, czyli *Dungeons & Dragons (D&D)*²². Sam pomysł na komputerową adaptację gry fabularnej okazał się dość prosty: przenieść wszelkie możliwe realia systemowe i zasady w środowisko wirtualne, pozwolić graczowi na maksymalnie spersonalizowaną kreację bohatera, fabułę gry osadzić natomiast w jednym z popularniejszych światów fantasy, stanowiących fabularne tło dla systemu *D&D* — w Zapomnianych Krainach (*Forgotten Realms*). Pomysł cieszył się ogromnym powodzeniem i wkrótce potem doczekał się kontynuacji; pojawił się dodatek do gry pt. *Opowieści z Wybrzeża Mieczy*, a w 2000 roku druga część — *Baldur's Gate II: Cienie Amn*. Ostatnią częścią gry był *Baldur's Gate II: Tron Bhaala* wydany w 2001 roku, oficjalnie będący dodatkiem, pod względem konstrukcji fabularnej mogący jednak z powodzeniem funkcjonować jako osobny tekst kultury. W oparciu o schemat prowadzenia narracji, wprowadzony w sadze *Baldur's Gate*, Black Isle wyprodukowało jeszcze trzy gry komputerowe: *Planescape: Torment* (1999), koncentrującą się na niebanalnej i wymagającej fabule, oraz dwie części gry *Icewind Dale* (pierwsza wydana w 2000 roku, druga — w 2002)²³, w których jednak złożoność fabularna ustępowała miejsca walkom z niezliczonymi hordami przeciwników. We wszystkich tych wypadkach rozgrywka miała miejsce w realiach Zapomnianych Krain (lub — jak w *Planescape: Torment* — w ich okolicach), niektóre elementy przewijały się ponadto przez różne tytuły na zasadzie nawiązań intertekstualnych.

Fabula sagi *Baldur's Gate* rozgrywa się we wspomnianych już Zapomnianych Krainach, a ściślej na Wybrzeżu Mieczy, znanym z gier z cyklu *D&D*. Świat

turnieju, w którym biorą udział. Rozdrobnienie to wynika z braku systemowych zasad rządzących światem przedstawionym.

²² Zob. G. Gygax, D. Arneson, *Dungeons & Dragons 3rd Edition*, Washington 2000.

²³ *Icewind Dale*, Black Isle 2000; *Icewind Dale II*, Black Isle 2002.

przedstawiony został dość wiernie odwzorowany z opisów zawartych w podręcznikach do RPG, począwszy od jego geografii, a skończywszy na spotykanych potworach, zwierzętach i rasach. Również ekwipunek bohaterów — a przede wszystkim broń, zbroje i zaklęcia — mają swoje bezpośrednie źródło w zasadach kierujących systemem RPG, co ma przełożenie na ich charakterystyki, właściwości czy zadawane obrażenia. Gracz wciela się w postać wychowywaną przez mędrca imieniem Gorion, z którym opuszcza rodzinne Candlekeep, uciekając przed nieznanym zagrożeniem. Po drodze napotykają jednak złowrogą postać w zbroi, która zabija Goriona i zmusza głównego bohatera do ucieczki. Odtąd postać kierowana przez gracza jest pozostawiona samej sobie, musi zdobyć pieniądze, sojuszników i informacje o swoim przeciwniku. Rozwiązuje przy tym kłopoty trapiące mieszkańców Wybrzeża Mieczy, od najbardziej banalnych (jak zabicie pajaków w domu pewnej staruszki) po problemy kluczowe dla rozwoju fabuły (rozwiązanie zagadki zepsutego żelaza, pozbycie się plagi bandytów czy uwolnienie krasnoludzkich niewolników). W tym czasie dowiaduje się też prawdy o swoim pochodzeniu; okazuje się bowiem jednym z dzieci martwego boga mordu²⁴, Bhaala, który chodził po ziemi w okresie zwanym Czasem Niepokoju; wtedy też przewidział własną śmierć i spłodził wielu śmiertelnych potomków, którzy mieli być narzędziami jego powrotu. Zabójca Goriona, Sarevok, również jest jednym z dzieci boga mordu i planuje rozpętać krwawą wojnę, by udowodnić, że jest godnym następcą swojego ojca. Warto tutaj zauważyć, że Czas Niepokoju to okres dobrze znany osobom zaznajomionym z Zapomnianymi Krainami, wtedy rozgrywa się bowiem akcja wielu powieści osadzonych w tych realiach. Tak więc główny bohater — zwany odtąd Dzieckiem Bhaala — musi wypełnić swoje przeznaczenie bądź się mu sprzeciwić, co prowadzi go do ostatecznej konfrontacji z Sarevokiem.

W drugiej części gry Dziecko Bhaala i jego przyrodnia siostra Imoen zostają porwani przez maga, Jona Irenicusa, pragnącego boskiej mocy, by zemścić się na elfach, którzy niegdyś wygnali go ze swojej społeczności. Dziecko Bhaala ucieka, Irenicusa i Imoen łapie jednak tajna organizacja znana jako Zakapturzeni Czarodzieje, której celem jest zamykanie i izolacja nielegalnych magów. Główny bohater ponownie musi zdobyć wpływy i sojuszników, by wyruszyć na wyspę, na której znajduje się więzienie dla magów. Tam jednak Irenicus zastawia na niego pułapkę i kradnie mu duszę, zyskując przez to dostęp do boskiej potęgi. Od tej pory celem głównego bohatera jest pościg za Irenicusem i jego siostrą, wampirzycą Bodhi, zakończony w elfim mieście Suldanesselar, gdzie ma miejsce ich ostateczny pojedynek.

W dodatku pt. *Tron Bhaala* ujawnia się pięcioro innych dzieci Bhaala, które wypowiadają wojnę swojemu rodzeństwu, dążąc do tego samego, co chciał osiągnąć Sarevok. Główny bohater musi więc walczyć o życie z jednymi z naj-

²⁴ Panteon w Zapomnianych Krainach jest dość złożony i targany wewnętrznymi konfliktami, co znajduje odzwierciedlenie w należących do redakcji opisach świata przedstawionego — zarówno w komputerowych, jak i tradycyjnych grach RPG.

potężniejszych istot, jakie było mu dane spotkać, a są to między innymi olbrzym Yaga-Shura, mroczna elfka Sendai czy smok Abazigal. Pomóc mu w tym może wskrzeszony Sarevok. Po pokonaniu ostatniego z nich okazuje się, że Dziecko Bhaala zostało oszukane przez kobietę imieniem Melissana, która była kiedyś kapłanką Bhaala i — jak wielu przed nią — pragnie boskiej mocy dla siebie. Ostateczna walka z Melissaną odbywa się na tytułowym tronie Bhaala, a po pokonaniu swojej antagonistki główny bohater może zdecydować, czy chce zasiąść wśród bogów, czy pozostać śmiertelnikiem.

Poza dość typową dla gier RPG fabułą — polegającą na przedzieraniu się przez hordy przeciwników, pokonywaniu poszczególnych etapów i zdobywaniu doświadczenia — w ręce gracza oddano postać wirtualną, którą można było spersonalizować na skalę dotąd w grach komputerowych niespotykaną. Gracz miał możliwość wyboru nie tylko płci, rasy czy profesji swojego bohatera — co było wiernym przeniesieniem w wirtualny świat procesu tworzenia postaci w tradycyjnych grach RPG — ale także wizerunku czy głosu (można było umieścić w grze własne zdjęcia i pliki dźwiękowe). Używane w tradycyjnych grach fabularnych karty postaci zostały przeniesione do gry niemal jeden do jednego, co pozwoliło na dookreślenie statystyk bohatera w bez mała każdym względzie. Dodatkowo, wraz z rozwojem postaci, same karty również — jak to bywa w RPG — ulegały zmianom; założenie innej zbroi czy wzięcie do ręki innego miecza owocowało modyfikacjami obrażeń, czary rzucone na postać również znajdowały odpowiednie odzwierciedlenie. Najważniejszym bodaj elementem systemowym był sposób awansu bohatera; w miarę postępu w grze postać zyskiwała punkty doświadczenia (z reguły za zabite potwory czy wykonane zadania), które po przekroczeniu pewnego pułapu wynosiły ją na wyższy poziom; miało to przełożenie na statystyki, żywotność, umiejętności itp. System ten — charakterystyczny dla tradycyjnych gier RPG — okazał się równie prosty jak skuteczny i większość późniejszych gier cRPG w mniejszym lub większym stopniu z niego korzystała.

Poza rozwiązaniami systemowymi personalizacja poszła jednak o krok dalej; twórcy gry chcieli bowiem przenieść na komputery nie tylko system, ale i charakter rozgrywki. Stąd też gracz ma niemal pełną kontrolę nad swoim bohaterem i jego towarzyszami, może wchodzić z nimi w interakcje, wybierać spośród zróżnicowanych dialogów oraz podejmować decyzje, które będą rodziły określone konsekwencje. Umożliwiło to nie tylko projekcję cech gracza na bohatera, ale też pełniejszą identyfikację; tak jak w tradycyjnych grach postać kreowana przez gracza jest niemal całkowicie zindywidualizowana. Kolejne części sagi *Baldur's Gate* kontynuowały tę linię, jedynie nieznacznie modyfikując czy uzupełniając możliwości kreacyjne bohatera: dodawano nowe rasy i profesje, umożliwiono romanse z innymi postaciami, indywidualne zadania dla poszczególnych klas, rozbudowano i zróżnicowano towarzyszy Dziecka Bhaala. To pozwoliło na pełniejsze i bardziej zindywidualizowane podejście gracza do samej postaci, pozwoliło bowiem na skonkretyzowanie głównego bohatera nie tylko za pomocą metod

bezpośrednich (przez wybór statystyk), ale i pośrednich, przez relacje z innymi postaciami i wybory życiowe.

Największą różnicą między tradycyjną grą RPG a jej komputerową adaptacją jest sposób prowadzenia narracji. W przypadku gier fabularnych mamy z reguły do czynienia z opowiadaniem i opisem, w którym rolę narratorów pełnią zamiennie wszyscy gracze — z dominującą rolą jednego z nich, zwanego mistrzem gry; odpowiada on nie tylko za opis świata przedstawionego, ale też całą osnowę fabularną. W przypadku gier komputerowych występuje analogiczna sytuacja, dostosowana jednak do potrzeb nowego medium. Zabiegi retoryczne ewokujące wyobrażenia językowe zostały zastąpione elementami ikonicznymi bezpośrednio ukazującymi akcję i fragmenty świata przedstawionego, charakterystycznymi dla tekstów kultury opartych na multimedialności. Tak więc narracja w grach komputerowych zbliżona jest bardziej do narracji filmowej niż literackiej, z tą jednak różnicą, że — dzięki interaktywności — odbiorca ma bezpośredni wpływ na tempo i perspektywę, z której ogląda akcję. W sadze *Baldur's Gate* perspektywa jest względnie stała — oglądamy wydarzenia w niezmiennym rzucie izometrycznym na poszczególne lokacje, po których poruszają się postacie — o dynamice wydarzeń decyduje jednak gracz, który w każdej chwili może zatrzymać akcję, wydać polecenia walczącym postaciom albo wejść na kartę ekwipunku i np. zmienić broń.

Baldur's Gate i jej następczynie cieszyły się sporym powodzeniem i doprowadziły do renesansu tradycyjnych gier RPG, na długo wytyczyły też szlaki rozwoju ich komputerowych odpowiedników. Przeniesienie systemu gry fabularnej w wirtualne realia cechowało się tutaj jednak dużą zgodnością (gra symuluje nawet rzuty kośćmi) z oryginałem, co — zwłaszcza w perspektywie późniejszych tytułów — nie wykorzystywało pełnego potencjału wirtualnej rzeczywistości. Wkrótce potem też gry oglądane z perspektywy izometrycznej ustąpiły miejsca tym wykreowanym w technologii 3D, co pozwoliło na zmianę optyki i dynamiki narracji, umożliwiło również sterowanie „okiem kamery” i bardziej zindywidualizowany ogląd akcji.

Knights of the Old Republic

Jedną z takich produkcji była gra roku 2003, czyli *Knights of the Old Republic*²⁵ (znana również jako KotOR), wydana przez firmę Bioware, oraz jej kontynuacja — *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* (2005) wyprodukowana przez studio Obsidian²⁶. Podstawą był system RPG *Star Wars d20*²⁷, pod

²⁵ *Knights of the Old Republic*, Bioware 2003.

²⁶ *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*, Obsidian Games 2005. W praktyce za grę odpowiadali ci sami ludzie, którzy odeszli z firmy Bioware i założyli własne studio.

²⁷ Zob. B. Slavicsek, A. Collins, J.D. Wiker, *Star Wars Roleplaying Game, Core Rulebook*, Washington 2000.

kątem zasad bardzo zbliżony do *Dungeons & Dragons*. Główną różnicę systemową stanowił świat przedstawiony, w tym wypadku — znane z filmowej sagi George’a Lucasa — uniwersum *Gwiezdnych wojen*. Poza tym jednak znakomita większość elementów gry była bardzo podobna czy wręcz identyczna: sposób naliczania doświadczenia i formułowania statystyk, dobór profesji, umiejętności itp. Rodziło to pewne niekonsekwencje w spójności świata przedstawionego; na przykład profesja zwiadowcy okazywała się odbiciem znanego z *D & D* łotrzyka, choć realia *Gwiezdnych wojen* sugerowałyby inne podejście; negocjator Jedi stanowił zaś odpowiednik maga. Również sposób prowadzenia walki w *Star Wars d20* wydaje się nie przystawać do tych realiów, faworyzuje bowiem broń białą i miecze świetlne, podczas gdy obrażenia od broni palnej cechują się stosunkowo małą skutecznością.

W *Knights of the Old Republic* nie poczyniono większych modyfikacji względem papierowego odpowiednika, gra komputerowa odwoływała się do tradycyjnej wersji właściwie w takim samym stopniu, jak to miało miejsce w wypadku sagi *Baldur’s Gate*. Wszelkie innowacje — jak możliwość tworzenia nowych przedmiotów, wewnętrzne minigry itp. — stanowią ciekawe urozmaicenie, nie wpływają jednak w żaden sposób na istotę gry.

Ta natomiast — zarówno w przypadku komputerowych, jak i tradycyjnych gier fabularnych — wynika z fabuły. Akcja pierwszego KotOR-a rozgrywa się 3956 lat przed wydarzeniami znanymi z filmu *Gwiezdne wojny*. Tytułowa Stara Republika znajduje się w stanie wojny domowej: po zakończeniu konfliktu z krwiożerczymi i bezwzględnymi najeźdźcami, Mandalorianami, dwóch rycerzy Jedi — Revan i jego uczeń Malak — przeszło na ciemną stronę Mocy i zaatakowało Republikę, dowodząc armią Imperium Sithów. Ich zwycięstwo wydawało się nieuniknione, dlatego w akcie desperacji grupa Jedi pod wodzą Bastili Shan wtargnęła na okręt Revana, by go pojmać. Malak wykorzystał tę okazję do zamachu na swojego mistrza i przejęcia władzy. Bastila zdołała jednak uciec. Celem gracza — będącego jednym z żołnierzy Republiki — jest pomoc Bastili w walce z Sithami. W tym celu musi on przejść szkolenie Jedi i nauczyć się używać Mocy, a następnie odnaleźć drogę do Gwiezdnej Kuźni — źródła militarnej potęgi Malaka. Szukając drogi, główny bohater odwiedza wiele planet: Dantooine, gdzie mieści się Enklawa Jedi, znane z filmów Tatooine i Kashyyyk, wodny świat Maaan oraz Akademię Sithów na Korriban. Zakochuje się w Bastili i zgłębia tajniki Mocy, by w pewnej chwili nieoczekiwanie zetknąć się z Malakiem. Spotkanie to stanowi punkt zwrotny całej fabuły, oto bowiem gracz dowiaduje się, że kierowana przez niego postać jest nikim innym, jak właśnie Revanem. Po zdradzie swojego ucznia odniósł ciężkie obrażenia i stracił pamięć, co wykorzystali Jedi, by przeciągnąć go z powrotem na jasną stronę Mocy. Wkrótce po tej konfrontacji Revan i jego towarzysze odnajdują i niszczą Gwiezdną Kuźnię, pokonując przy okazji Malaka.

Akcja drugiej części gry ma miejsce pięć lat później. Gracz wciela się w postać Jedi wygnanej²⁸ ze swojego Zakonu po konflikcie z Mandalorianami. Wskutek machinacji Sithów — którymi po śmierci Malaka i odejściu Revana rządzi triumwirat: Darth Sion, Darth Nihilus i Darth Traya — niemal cały Zakon Jedi zostaje wybity, a ocalali mistrzowie ukrywają się przed siłami ciemnej strony. Główna bohaterka, za namową byłej mistrzyni Revana, Krei, wraca do szkolenia Jedi i usiłuje odbudować Zakon. W tym celu musi odnaleźć pozostałych przy życiu mistrzów — ukrywających się na planetach znanych z innych książek i komiksów z cyklu *Gwiezdne wojny* czy też z poprzedniej części gry: Dantooine, Nar Shaddaa oraz Onderon — a także pokonać Sithów. Gdy zbiera wokół siebie Jedi, okazuje się, że Kreia cały czas była Darth Trayą, planującą przy bezwiednej pomocy głównej bohaterki zagładę zarówno Sithów, jak i Jedi. Bohaterka musi więc pokonać pozostałych Sithów, a wreszcie samą Darth Trayę.

O ile od strony rozwiązań fabularnych żaden z KotOR-ów nie odbiega od *Star Wars d20* — wszak obie koncepcje gier przynależą do systemu rozrywkowego *Gwiezdnych wojen*, którego jednym z największych atutów jest spójność świata przedstawionego — o tyle na uwagę zasługuje schemat fabularny, wielokrotnie powielany później w grach cRPG przez produkcje studia Bioware. W skrócie wygląda on następująco: główny bohater (Revan) zostaje rzucony w wir wydarzeń (bitwa na orbicie Taris), w których odgrywa znaczącą rolę. Następnie musi się wykazać (ucieczka z Taris), zbiera drużynę, w tym młodego i zdeterminowanego mężczyznę (Carth Onasi) oraz arogancką, lecz piękną kobietę (Bastila Shan); w zależności od płci bohatera, może on nawiązać romans z jedną z tych postaci. Po udowodnieniu swojej wartości, bohater dołącza do elitarniej grupy (rycerze Jedi) i wyrusza z całą drużyną w podróż, która pozwoli mu ocalić świat (lub galaktykę) i pokonać wroga (Malaka). Musi w tym celu — i w dowolnej kolejności — zebrać elementy układanki (mapy do Gwiezdnej Kuźni) pozwalającej na odkrycie planów lub tajemnicy głównego antagonisty (budowa armii Imperium Sithów przez Gwiezdną Kuźnię). W pewnej chwili następuje dramatyczny zwrot akcji (odkrycie swojej prawdziwej tożsamości przez Revana), który przyspiesza tempo wydarzeń i prowadzi do ostatecznej rozgrywki (pojedynek Malaka z Revanem). Według tego schematu — ewentualnie z niewielkimi odstępstwami — skonstruowane są fabuły niemal wszystkich gier Bioware, m.in. *Dragon Age: Początek* czy *Mass Effect*, a także w pewnym stopniu druga część KotOR-a.

Sposób narracji wprowadzony w sadze *Baldur's Gate* pozostał w znacznym stopniu niezmienny; najistotniejszą różnicą było zastosowanie wspomnianej już perspektywy 3D. Dołożono też starań, by całość narracji była bardziej realistyczna; większość rozmów bohaterów pojawia się nie tylko w formie tekstu, ale

²⁸ Wprawdzie obie gry pozwalają na wybór płci głównego bohatera, w systemie rozrywkowym *Gwiezdnych wojen* przyjęło się jednak sądzić, że bohater pierwszej części gry był mężczyzną, drugiej zaś — kobietą. Taką wersję podaje m.in. D. Wallace, *The New Essential Chronology*, New York 2005.

jest również wypowiadana na głos. Elementy interfejsu utrzymane są w stylistyce podręczników RPG, co pozwala na lepsze wczucie się w atmosferę uniwersum *Gwiezdnych wojen*. Istotniejsze różnice wiązały się jednak z konstrukcją bohaterów — zarówno niezależnych, jak i postaci Revana.

Dowolność, z jaką kreowano postać w *Baldur's Gate*, uległa w KotOR-ach pewnemu ograniczeniu, zarówno systemowemu, jak i fabularnemu. Wprawdzie gracz wciąż może wybrać swojej postaci płeć, imię, profesję i wizerunek, wybór ten został jednak ograniczony do kilku wariantów. Ponadto odkrycie przez bohatera swojej prawdziwej tożsamości wiąże się ze zmianą nastawienia wszystkich wokół; bohaterowie niezależni i inne postacie zaczynają odnosić się do bohatera *per* Revan, ignorując imię wymyślone przez gracza. W drugiej części gry bohaterka — niezależnie od imienia — wciąż określana jest jako Wygnana. Stanowi to zapowiedź większego trendu w grach Bioware; gros kolejnych produkcji tej firmy będzie opierać się na losach bohatera o domyślnym wyglądzie, profesji i imieniu, które jednak — jeżeli gracz będzie tego chciał — można dowolnie zmienić. Również sposób działania drużyny uległ modyfikacji; gracz — poza głównym bohaterem — zawsze rusza do akcji z dwójką towarzyszy, pozostali natomiast czekają na niego na statku kosmicznym (w obu wypadkach jest to „Mroczny Jastrząb”). Ponieważ obie gry można ukończyć, będąc albo po ciemnej, albo po jasnej stronie Mocy²⁹ (podczas gry zdobywa się punkty którejs z stron i one determinują zakończenie), wybór ścieżki, jaką mają podążać Revan i Wygnana, wpływa na dalsze losy ich towarzyszy. W drugiej części KotOR-a wpływ na bohaterów niezależnych jest znacznie bardziej rozwinięty, podążają oni bowiem tą samą drogą, co Wygnana, mogą być również szkoleni przez nią na Jedi. Wpływ wyborów gracza na towarzyszy czy otoczenie stał się odtąd jedną z kluczowych kwestii determinujących kierunek rozwoju gier cRPG; oznaczał bowiem nielinowość i wariantywność zakończeń, które imitowały cechy rozgrywki w tradycyjnych grach fabularnych.

Vampire: the Masquerade — Bloodlines

W oryginalny sposób do zagadnienia nielinowości podeszli twórcy gry *Vampire: the Masquerade — Bloodlines*³⁰. Gra bazuje na popularnym systemie RPG — *Wampirze: Maskaradzie*, określanym przez twórców jako „narracyjna gra grozy”³¹ i dającym możliwość — jak to zresztą sugeruje tytuł — wcielenia się w postać wampira. Akcja jest osadzona w realiach nazywanych Światem Mroku, gotycko-punkową, mroczniejszą wersją znanej nam rzeczywistości. Wampiry za-

²⁹ Kanoniczne w uniwersum *Gwiezdnych wojen* jest zakończenie obu gier po jasnej stronie.

³⁰ *Vampire: the Masquerade — Bloodlines*, Troika Games 2004.

³¹ M. Rein-Hagen, *Wampir: Maskarada. Narracyjna gra grozy*, przeł. M. Jaskólski, Warszawa 2001, IV strona okładki (nienumerowana).

mieszkują współczesne miasta, gdzie manipulują nieświadomą ich istnienia ludzkością, knując intrygi i spiskując przeciwko sobie. Nad wszystkim ciąży widmo zbliżającej się gehenny — końca świata, w którym pradawne wampiry — przedpotopowcy — mają obudzić się z letargu i wybić zarówno ludzkość, jak i krwio pijców. Tak wyglądają podręcznikowe realia gry RPG i gra komputerowa idealnie się w nie wpisuje.

Fabula — jak na cRPG — jest dość oryginalna, w swoich założeniach zbliżona jednak do scenariuszy przygód w fabularnej czy też narracyjnej wersji *Wampir: Maskarady*. Akcja dzieje się w mrocznej wersji współczesnego Los Angeles. Bohater nieświadomie spędza noc pełną miłosnych uniesień w objęciach wampirzycy (lub wampira, jeśli gracz wybierze postać kobiecą), która spontanicznie przemienia go w krwio pijcę. Akt przemienienia jest dozwolony jedynie za zgodą Księcia rządzącego wampirzą społecznością, toteż kochankowie szybko zostają złapani, a krnąbrna wampirzyca — stracona. Postać gracza ma spotkać podobny los, jednak sprzeciwia się temu lider opozycyjnych wobec Księcia anarchistów. Żeby nie zaognić sporu, Książę decyduje się darować bohaterowi życie i wcielić go w poczet swoich podwładnych. W ten sposób bohater przy pomocy wampira Jacka dociera do Santa Monica, gdzie poznaje szczegóły i niuanse funkcjonowania wampirzego społeczeństwa i rozwiązuje problemy lokalnych wampirów. W miarę rozwoju akcji poznaje wszystkie siły walczące o władzę w mieście: Księcia rządzącego Camarillą (jak określa się społeczeństwo wampirów), krwiożercze monstra z sekty znanej jako Sabbat, anarchistów z charyzmatycznym Ninesem Rodriguezem na czele oraz przybyłych z Dalekiego Wschodu Kuei-Jin, którymi z lokalnego Chinatown włada mistyczka Ming Xiao. Zostaje też wplątany w istic pałacową intrygę, która prowadzi do eskalacji konfliktu; w mieście pojawia się sarkofag z Ankary, w którym może spoczywać pradawny wampir. Podczas prób przejęcia kontroli nad sarkofagiem ścierają się rozmaite siły, między którymi znajduje się główny bohater, i w pewnej chwili znajduje się on w pozycji, z której może znacząco wpłynąć na losy zarówno wampirzego społeczeństwa, jak i całego Los Angeles.

Nietuzinkowość fabularna w *Bloodlines* — przynajmniej w kontekście innych komputerowych gier RPG — wypływa z trzech źródeł. Po pierwsze, główny bohater nie jest jednostką w szczególny sposób wyjątkową: nie posiada cech herosa ani półboga, nie jest bohaterem wojennym i nie ma wyjątkowych talentów, nie wstępuje też do elitarnej organizacji, która czyni go jednym z nielicznych. Przeciwnie, w *Bloodlines*, bardziej niż w innych grach cRPG, ma się wrażenie, że główny bohater znalazł się tylko w (nie)odpowiednim miejscu o (nie)właściwym czasie i jako taki musi sobie z nową sytuacją poradzić. Po drugie, całość fabuły i główne wydarzenia ją determinujące dzieją się w znacznym stopniu poza kontrolą bohatera. Jedynym momentem, kiedy jego decyzja naprawdę ma znaczenie, jest wybór frakcji, do której ostatecznie powinien się przyłączyć; wtedy też akcja przyspiesza, kierując gracza do wielkiego finału. W zależności od strony, po któ-

rej się opowie — a może przyłączyć się do niemal każdej z działających w mieście grup, jak również stanąć po stronie Camarilli przeciwko Księciu lub wybrać drogę pariasa. Po trzecie, *Bloodlines* manipuluje konwencją gry cRPG; częste w tego typu produkcjach dążenie do wykonania jak największej liczby zadań pobocznych jest tutaj wyśmiewane jako „bieganie na posyłki”, życzliwe postacie i osoby oferujące bezinteresowną pomoc — równie często występujące w tego typu grach — okazują się zręcznymi manipulatorami wykorzystującymi gracza do własnych celów. Z reguły też cele te pozostają nieznane i nie wszystkie zakończenia gry (których jest pięć) pozwalają na ich odkrycie. Tak wielopoziomowa struktura fabularna wymyka się funkcjonującym w tym gatunku gier schematom i zbliża *Bloodlines* do intryg snutych w tradycyjnych grach RPG.

Od strony kreacji bohatera doszło jednak w tej grze do znacznych uproszczeń. Kreacja nadal jest w pewnym stopniu spersonalizowana, w wielu miejscach została jednak ograniczona. Najdobitniej widać to na przykładzie wyglądu bohatera. Gracz ma do wyboru jeden z siedmiu wampirzych klanów, z których każdy określa dostęp do preferowanych statystyk, unikalnych wampirzych zdolności zwanych dyscyplinami, determinuje też ogólnie narzucony wygląd, którego nie można modyfikować (oczywiście będzie on różny w przypadku mężczyzn i kobiet, cały czas jednak gracz ma do czynienia z narzuconymi przez twórców gry modelami postaci, które zresztą pojawiają się potem w samej grze jako tło wampirzego społeczeństwa³²). Istnieje możliwość wpisania postaci własnego imienia, nie pojawia się ono jednak ani razu w dialogach i nie ma wpływu na przebieg rozgrywki. Również rozwój karty postaci został względem *Wampira: Maskarady* uproszczony, choć samą mechanikę i sposób funkcjonowania systemu odtworzono w miarę wiernie. Personalizacja postaci została więc w znacznym stopniu ograniczona.

Gra cieszyła się natomiast dużą innowacyjnością w warstwie narracyjnej. *Bloodlines* wykorzystywała — podobnie jak KotOR — perspektywę 3D, która pozwalała na większą personifikację poczynąń gracza (na świat można było patrzeć zarówno oczami bohatera, jak i zza jego pleców) oraz personalizację oglądu świata przedstawionego, w przeciwieństwie jednak do innych gier cRPG, w których można było w dowolnej chwili zastopować rozgrywkę, postawiła na dynamikę i tempo akcji. Wiązało się to z rozszerzeniem możliwości samego bohatera; mógł on skakać i strzelać z broni palnej (to pierwsze nie pojawiało się wcześniej w grach RPG, to drugie było często dyskryminowane na rzecz walki wręcz) na wzór postaci z gier FPS (*First Person Shooter*). Z jednej z nich — a ściślej z *Half-Life 2* — pochodził zresztą silnik graficzny, z którego korzystała *Bloodlines*.

Mimo dużej innowacyjności i przełomowych pod wieloma względami zastosowań narracyjnych i fabularnych, *Vampire: the Masquerade — Bloodlines*

³² Co jednocześnie dowodzi tego, że bohater gracza jest rzeczywiście kolejnym szeregowym wampirem.

nie spotkała się z ciepłym przyjęciem odbiorców. Nie pomogło nawet względnie wierne odwzorowanie realiów Świata Mroku i panującego w nim klimatu. Gra pojawiła się na rynku zbyt szybko i była niedopracowana, co nie podobało się graczom i nie przysporzyło jej zwolenników. Chociaż twórcy gry bardzo szybko wypuścili w Internecie darmowe aktualizacje, nie poprawiło to słabych wyników sprzedaży i przyczyniło się do bankructwa firmy Troika Games. Ostatecznie gra przeszła bez większego echa, zaznaczyły się w niej jednak pewne tendencje rozwojowe rynku komputerowych gier RPG.

Wiedźmin

W porównaniu z amerykańskim rynkiem gier komputerowych tradycja gatunku cRPG w Polsce wygląda — co wydaje się oczywiste — nader ubogo. Tym bardziej więc pojawienie się gry, która odniosła światowy sukces, staje się doniosłym wydarzeniem. A taką grą był *Wiedźmin* oraz jego kontynuacja, *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*; obie wyprodukowane przez studio CD Projekt Red³³.

Na wstępie należy jednak zaznaczyć, że ta gra nie była *sensu stricto* adaptacją tradycyjnej gry fabularnej, w większym stopniu odnosiła się bowiem do prozy Andrzeja Sapkowskiego; niektóre fragmenty czy dialogi były wręcz słowo w słowo przepisane z tzw. sagi o Wiedźminie³⁴. Wprawdzie zanim powstała gra komputerowa, na rynku istniała już tradycyjna gra RPG *Wiedźmin: gra wyobraźni*³⁵, jednak korelacje z nią były zdecydowanie rzadsze niż w przypadku innych gier komputerowych tego typu, a bazą dla obu tekstów kultury wydaje się literacka realizacja uniwersum wykreowanego przez Sapkowskiego. Niemniej w opisach świata i zasad nim rządzących gry komputerowe często opierają się na podręczniku do gry fabularnej, są więc w pewnym stopniu przedłużeniem opisanych w nim reguł i mogą służyć jako komputerowa wariacja na temat rozgrywek RPG prowadzonych na podstawie *Wiedźmina: gry wyobraźni*.

Fabula gier komputerowych stanowi natomiast przedłużenie wątków opisanych w cyklu Sapkowskiego. Gracz wciela się w znaną z sagi postać wiedźmina Geralta z Rivii, który powraca po pięciu latach od wydarzeń opisanych w *Pani jeziora* i swojej domniemanej śmierci. Stracił jednak pamięć, musi więc od nowa uczyć się wiedźmińskiego rzemiosła. Podczas swoich przygód ściera się z organizacją przestępczą znaną jako Salamandra — która wykrada wiedźmińskie tajemnice — opiekuje się Alvinem, małym chłopcem o niespotykanym potencjale magicznym, zostaje też wplątany w konflikt między elfimi rebeliantami walczącymi

³³ *Wiedźmin*, CD Projekt Red 2008; *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt Red 2011.

³⁴ A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1993; *idem*, *Krew elfów*, Warszawa 1994; *idem*, *Czas pogardy*, Warszawa 1995; *idem*, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996; *idem*, *Wieża jaskółki*, Warszawa 1997; *idem*, *Pani jeziora*, Warszawa 1999.

³⁵ Zob. M. Marszałik *et al.*, *Wiedźmin: gra wyobraźni*, Warszawa 2001.

o swoje prawa a ksenofobicznym Zakonem Płonącej Róży. Po drodze odwiedza znane z książek miejsca i spotyka wcześniej opisane postacie, choć nie brakuje również nowych bohaterów. Co charakterystyczne dla uniwersum wykreowanego przez Sapkowskiego, żadna decyzja nie jest jednoznacznie dobra ani zła, a każda pociąga za sobą określone konsekwencje fabularne. Ostatecznie można ukończyć grę na trzy sposoby — pomagając Zakonowi, elfim komandom albo zachowując neutralność, co wprowadza do fabuły elementy nieliniowości.

W drugiej części gry Geralt ponownie znajduje się w niewłaściwym miejscu i o niewłaściwej porze, jest bowiem jedynym świadkiem zabójstwa króla Foltesta, którego dopuścił się inny wiedźmin, Letho. Usiłując oczyścić się z zarzutów lub (w zależności od intencji gracza) motywowany chęcią zemsty, Geralt udaje się w pościg za mordercą do doliny Pontaru. Po drodze dokonuje kilku dramatycznych wyborów, do których możemy zaliczyć wybór sojuszników (w tym najbardziej kluczową dla charakteru rozgrywki decyzję wyboru między frakcją elfiego rebelianta Iorvetha lub szefa tajnych służb królestwa Temerii, Vernona Roche'a), decyzje o śmierci/ocaleniu poszczególnych postaci czy wreszcie wpływ na obrady pokojowe w ruinach miasta Loc Muinne. Ponadto odzyskuje straconą pamięć i postanawia wyruszyć na południe, by ocalić miłość swojego życia Yennefer. W praktyce jednak każda jego decyzja rodzi określone konsekwencje dla całego świata przedstawionego ze szczególnym uwzględnieniem jego sytuacji geopolitycznej; gracz może doprowadzić do jednego z aż szesnastu wariantów, od których może rozpocząć się potencjalna trzecia część wirtualnych przygód wiedźmina Geralta.

Od razu jednak widać tu ograniczenie związane z kreacją bohatera. Gracz nadal ma do dyspozycji wybór jego atrybutów i umiejętności, wciąż też steruje jego dialogami, wyborami oraz ruchami, nie może jednak w żaden inny sposób spersonalizować swojej postaci. Jego bohater to Geralt z Rivii, postać znana z powieści Sapkowskiego i jako taka jest ona dookreślona czy oswojona; stąd też gra wykorzystuje elementy mechanizmów projekcji czy identyfikacji funkcjonujące w literackich opisach przygód wiedźmina, zastępując nimi — znaną z innych gier cRPG — personalizację postaci. Innymi słowy, do dyspozycji bohatera zostaje oddany gotowy bohater. Co znamienne, wiele współcześnie tworzonych gier cRPG, jak wspomniane już *Mass Effect* czy *Dragon Age: Początek*, stosuje podobny mechanizm, pozwalając jednak graczowi na nieco pełniejszą personalizację, obejmującą modelowanie twarzy bohatera i wybór jego otoczenia, co sprawia pozory pełnej swobody kreacji postaci. Coraz częściej jednak korzysta się w tym gatunku z gotowych typów głównych bohaterów, co pozwala na zdynamizowanie rozgrywki i ułatwia prowadzenie fabuły. W przypadku *Wiedźmina* wygląda to podobnie, z tym że funkcjonujący już w literaturze opis Geralta — a także, o czym warto pamiętać, jego filmowa realizacja — w znacznym stopniu uniemożliwiły wpływ na jego wygląd; gracz może jedynie wybrać noszoną przez niego broń i zbroję (jest to jednak decyzja nieporównywalnie częściej podyktowana statysty-

kami danych przedmiotów niż względami estetycznymi), w drugiej części może mu ponadto zmodyfikować fryzurę. Na tym jednak wizualne aspekty personalizacji bohatera się kończą, ustępując miejsca fabularnym.

Kierowanie znanym bohaterem odbiło się również na sposobie narracji. Podobnie jak w przypadku *Bloodlines*, gracz ma do dyspozycji widok zza pleców Geralta (w pierwszej części gry w trzech różnych ujęciach, w drugiej — w jednym), może też swobodnie poruszać obrazem, zawsze jednak zachowując główną postać w jego centrum. Pozwala to na w miarę swobodną percepcję świata przedstawionego, nie daje jednak możliwości znanego z *Bloodlines* oglądu świata oczami bohatera. Dynamika walki, wynikająca z nowego, niewzorowanego na *Wiedźminie: grze wyobraźni* systemu, pozwala wprowadzić na prowadzenie bohatera w czasie rzeczywistym i dość dużą aktywność gracza (za każdy cios mieczem czy inną bronią odpowiada jedno kliknięcie myszki), twórcy gry umożliwili jednak pauzowanie rozgrywki, co może ograniczać dynamikę narracji. W przypadku drugiej części, gdy nie ma miejsca na przerywanie akcji, w czasie rzeczywistym spożywane są również mikstury i rzucone czary, przez co gra zyskuje — względem pierwszej części — więcej dynamiki i realizmu. Rozwój bohatera wciąż odbywa się przez zdobywanie punktów doświadczenia, ich przełożenie na umiejętności jest jednak odmienne od pozostałych omawianych gier i przebiega w mniej skokowy sposób, co zapewnia płynność rozwoju protagonisty. Stanowi to kolejny obok bogatego wachlarza wyborów i decyzji fabularnych poziom personalizacji postaci, wciąż jednak — względem innych przywoływanych tytułów — dość ograniczony.

Podsumowanie

Okres od 1998 do 2011 roku można potraktować jako renesans komputerowych gier fabularnych i zaobserwować zwiększoną ekspansywność tego gatunku. Co ciekawe, wydaje się on w pewnym stopniu wpływać na popularność tradycyjnych gier RPG, co ewokuje oczekiwania względem koherencyjności obu form podawczych tekstów kultury. Dlatego też światy przedstawione w grach komputerowych są kreowane z coraz większym pietyzmem i szacunkiem wobec literackich czy paraliterackich odpowiedników, a ich spójność traktowana jest jako zaleta. Również działania i wybory fabularne postaci powinny w jakiś sposób wpłynąć na uniwersa, w których rozgrywają się wydarzenia, przy czym dość istotne stają się długofalowe konsekwencje poczynań gracza.

Swoboda fabularna — tak ceniona przez graczy zaznajomionych z tradycyjnymi gramiz RPG — kreowana jest jednak kosztem personalizacji postaci. Znana z *Baldur's Gate* pełna dowolność w tworzeniu bohatera była stopniowo zastępowana ograniczoną personalizacją, nieraz — jak w przypadku *Wiedźmina* — sprowadzającą się właściwie do rozwoju postaci podczas rozgrywki. Na dobrą sprawę

ten trend zaczął się już w grze *Knights of the Old Republic*, w której personalizacja głównego bohatera traciła znaczenie, gdy okazywał się on Revanem; wiele najnowszych gier cRPG kontynuuje tę tradycję.

Wreszcie od strony narracyjnej, mieszającej nieraz literackie opisy dotyczące produkcji z wizualizacją działań bohatera, mamy do czynienia z rozwojem podyktowanym aktualnym poziomem technologicznym i standardami tworzenia gier komputerowych. Coraz częstsze staje się ponadto odchodzenie od zasad systemowych gier RPG i wprowadzanie albo znacznych uproszczeń, albo wręcz nowych koncepcji strukturalnych, pozwalających na poruszanie się po świecie przedstawionym. Wszystko to sprawia, że chociaż punktem wyjścia gatunku komputerowych gier fabularnych było jak najwierniejsze odwzorowanie systemu RPG, to współcześnie — o czym świadczy ograniczenie roli gracza w kreowaniu bohatera oraz nacisk na szeroko pojętą koherencję — stawia się raczej na odwzorowanie samej rozgrywki emocji związanych z uczestnictwem w sesji gry fabularnej. Wszystko wskazuje na to, że taki trend będzie się utrzymywał.

Beyond the game of imagination. Digital adaptations of Role Playing Games

Summary

Computer games industry in the 21st century is vastly expanded and brings bigger game developers large financial profits. Budgets of the most popular computer games can be compared to budgets of many Hollywood blockbusters, and overall incomes of both quite often are almost equal. In the age of digital media and in the wake of Web 2.0 expansion computer games should be considered as possible future of entertainment industry.

Many successful computer games are based on their paper predecessors, Role Playing Games. What is more, large number of means, ideas and themes were almost directly transferred from traditional, storytelling games to their digital adaptations. In this article, we make a comparison of popular RPG's (*Dungeons & Dragons*, *Star Wars d20*, *Vampire: the Masquerade* and *Wiedźmin: Gra wyobraźni* [*The Witcher: Game of Imagination*]) and computer games (*Baldur's Gate*, *Knights of the Old Republic*, *Vampire: the Masquerade — Bloodlines*, *The Witcher*) based on them. We also want to find out, which original aspects were adapted to digital versions and which benefits of virtual reality were used to improve computer RPGs in comparison to their predecessors.