Adam Flamma

Góry w grach wideo. Zarys problematyki

Szeroko rozumiana przestrzeń od dawna stanowi jeden z ważniejszych elementów sztuk audiowizualnych. Nierzadko trudna do zdefiniowania oraz przedstawienia, jest czymś, bez czego trudno wyobrazić sobie malarstwo czy też film. Przestrzeń przedstawić można na wiele sposobów, a jednym z nich jest z całą pewnością prezentacja krajobrazu. I to właśnie krajobraz jest tym elementem, który wydaje się niekiedy problematycznym, ale przede wszystkim tożsamym zagadnieniem podejmowanym przez twórców obrazów, filmów oraz nowych mediów, w tym gier wideo. Dzieje się tak, ponieważ jednym z najważniejszych aspektów gier wideo[1] jest, bez wątpienia, grafika, stanowiąca o estetycznej formie każdego tytułu i niejednokrotnie mająca za zadanie odróżniać daną produkcję od innych. Informatycy, inżynierowie, twórcy gier oraz studia deweloperskie prześcigają się pod tym względem w wykorzystywaniu najnowszych technologii. Wszystko po to, by móc w taki sposób odwzorować detale, miejsca, przedmioty, postacie oraz wszelkie elementy gry, by były one nie tylko jak najdokładniejsze, ale przede wszystkim, by imitowały rzeczywistość. I choć zakres tego mimetyzmu nie obejmuje fabuły, to jest istotny dla ukazywania bohaterów (zwłaszcza w nowszych grach, gdzie ważną rolę odgrywają relacje interpersonalne) i świata, w którym ma miejsce rozgrywka. Jednym z elementów takiego uniwersum jest właśnie wspominany już krajobraz widoczny w grze. Tym terminem, na potrzeby przedstawionych

[1] W niniejszym artykule miano to odnosi się zarówno do gier wideo (posiadających przerywniki filmowe w postaci tzw. *cutscenes* ilustrujących dialogi lub istotne momenty w fabule gry), jak i do pozostałych gier, określanych najczęściej mianem komputerowych. Zabieg ten ma na celu ujednolicenie obszaru badań, a także uniknięcie wszelkich niejasności poznawczych.

© for this edition by CNS

poniżej badań, określa się faunę, florę, a także ukształtowanie terenu oraz zbiorniki wodne: rzeki, jeziora, stawy i morza. Wymienione składniki stanowią ważny element graficzny wielu tytułów pokazujących świat jako otwartą przestrzeń, a nie tylko zbiór budynków. Należy jednak zaznaczyć, iż rzeczywistość przedstawiona w grach wideo w taki sposób występuje najczęściej w grach cRPG (*computer Role-Playing Games*) lub grach akcji czy przygodowych, w których gracz może sterować pojedynczą postacią, grupą postaci, drużyną lub armią. To właśnie tego rodzaju gry powszechnie traktowane są jako najbardziej rozbudowane fabularnie, a co za tym idzie, wiążą się z motywem podróży oraz eksplorowaniem dużej liczby miejsc i lokacji[2], które wielokrotnie czynią z krajobrazu (czyli elementu świata gry) wielopoziomową strukturę, będącą najważniejszym elementem gry, czyli *de facto* miejscem rozgrywki. Dlatego też wspomniany rodzaj gier będzie przedmiotem niniejszej analizy.

Doliny, puszcze, lasy, wyspy, wioski, miasta, krainy, a nawet planety — to właśnie te miejsca gracz odwiedza najczęściej w najpopularniejszych grach. Niektóre z nich są przestrzeniami otwartymi. Jednym z najważniejszych elementów tego rodzaju miejsc, także w grach, jest rzeźba terenu. Stanowi to bardzo istotny składnik wirtualnego krajobrazu, ponieważ sterowana przez gracza postać wchodzi z nią w bezpośredni kontakt. Przemierzając niziny, wyżyny czy góry, bohater wdaje się w interakcje z tym elementem krajobrazu, natomiast gracz ma bezpośrednią okazję zobaczyć, jak rozbudowane jest znaczenie rzeźby terenu w wirtualnym świecie. W niezwykle interesujący sposób ilustruje to przykład gór stanowiących skomplikowany przypadek interakcji postaci z rzeźbą terenu w świecie gry. Ponadto góry mają znaczenie w kontekście fabularnym gier (prawdopodobnie jako jedyny element rzeźby terenu) oraz posiadają swoją symbolikę i kulturę. W związku z tym należy zadać sobie pytanie, czy góry (albo jakikolwiek inny element krajobrazu) w grach wideo w ogóle można badać. Pewną wskazówką w poszukiwaniu odpowiedzi są tutaj słowa pochodzące z książki *An Introduction to Game studies. Games in Culture*[3] autorstwa badacza gier wideo Fransa Mäyry:

> For the purposes of this book, culture is here understood rather generally as *a system of meaning*. [...] In the context of game studies, it is just an important to think about meaning that is related to actions, or images, as it is to find meaning in words[4].

[2] Lokacja jest to mniejsza jednostka obszaru (najczęściej zamknięta), którą gracz może eksplorować. Każde miejsce w grze składa się z lokacji. Przykład: góry X są miejscem, natomiast jaskinie, pieczary i doliny poszczególnymi lokacjami miejsca X.

[3] F. Mäyrä, *An Introduction to Game studies. Games in Culture*, SAGE Publications London 2008.

[4] „Na potrzeby niniejszej książki kultura jest tutaj raczej generalnie rozumiana jako system znaczeń. [...] W kontekście badania nauki o grach ważne jest po prostu, by myśleć o znaczeniu jako o połączonym z akcją lub obrazem w taki sposób, jak znajduje się znaczenie w słowach". Cyt. za: F. Mäyrä, *An Introduction to Game studies. Games in Culture*, SAGE Publications, London 2008, s. 13 (tłum. A.F.).

© for this edition by CNS

Fiński badacz wskazuje na traktowanie kultury jako sensu znaczeń, sugerując tym samym, żeby w badaniach dotyczących gier wideo doszukiwać się znaczeń w powiązaniu z dwoma najważniejszymi ich elementami: akcją i obrazem. Ponieważ góry w grach wiążą się zarówno z obrazem (jako wizualny element świata gry), jak i akcją (jako przedmiot interakcji z postaciami), można poddać analizie ich znaczenie. Co więcej, góry potraktowane w ten sposób stają się automatycznie częścią kultury (oraz jej wirtualnej części), co tym bardziej konstytuuje sens prac badawczych nad tym tematem.

Początki

Obecność gór w świecie gier ściśle wiąże się z technologią, jaka wykorzystywana jest przy tworzeniu danego tytułu. Prezentacja masywów, skał i wysokich szczytów możliwa jest przede wszystkim dzięki ulepszonym parametrom technicznym, a konkretniej tzw. silnikowi graficznemu, który określa możliwości wizualne przy pracy nad daną grą. To dzięki niemu możliwe jest pokazanie nawet najdrobniejszych szczegółów (np. prążków na szacie bohatera) czy ustalenie zakresu poruszania się danej postaci. I choć współcześnie gry wideo coraz bardziej przypominają rzeczywistość, to nie zawsze możliwości graficzne producentów gier były tak wielkie jak obecnie. Początkowo, a więc na początku lat siedemdziesiątych XX wieku, kiedy gry wideo zaczęły zdobywać coraz większą popularność, wirtualny świat, włącznie z postaciami, ograniczał się do płaskich obiektów, które nie miały formy brył. W praktyce ograniczało to możliwość interakcji bohatera z otoczeniem, ponieważ góry, jezioro lub inne formy rzeźby terenu bądź zbiorników wodnych nie mogły być przez postać ominięte. Ówczesna technologia wymuszała poruszanie się w prawo (co odpowiadało chodzeniu do przodu), w lewo (analogicznie odpowiadało to cofaniu się), w górę i w dół, a także czasami istniała możliwość podróżowania po ukosie. W związku z tym napotkanych przeszkód nie można było obejść, a jedynie przejść po nich (lub w wypadku gór — wejść na nie). Najczęściej jednak były to tylko kształty symulujące ukształtowanie terenu, wizualnie nieprzypominające prawdziwych gór, co wielokrotnie skutkowało tym, że postać nie mogła wejść na wzniesienie. Z czasem jednak silniki graficzne stały się dużo lepsze i już na początku lat dziewięćdziesiątych umożliwiły prezentację istotnych elementów krajobrazu, takich jak: skały, drzewa, rzeki, góry itp. Nie były one już płaskie i stanowiły wyraziste punkty świata gry. Co ważne, te elementy bardzo często były przedmiotem interakcji z graczem lub bohaterami, którymi sterował. Mianowicie w wielu strategiach czasu rzeczywistego (z j. ang. *Real Time Strategy*) postaci korzystały z drzew i skał jako surowców potrzebnych do tworzenia budowli. W klasycznych tytułach przedstawiających ten gatunek, jak *The Settlers* (Blue Byte Software, Blue Byte 1993) czy *Age of Empires* (Ensemble Studios, Microsoft Game Studios 1997) oraz ich kontynuacjach, postać podchodziła do

© for this edition by CNS

danego obiektu i np. ścinała drzewo lub rozłupywała kamień odpowiednimi narzędziami, co stanowi efekt większych możliwości interakcji ze światem gry oraz poszczególnymi obiektami. Było to także możliwe dzięki znacznemu ulepszeniu silników graficznych, których używano do tworzenia gier. Dzięki temu góry zaczęły przypominać rzeczywiste masywy.

Nowe możliwości graficzne, a co się z tym wiąże: kolorystyka, zarysowane kształty oraz przede wszystkim stosunkowo duża frekwencyjność, sprawiły, że góry można dziś uznawać za najpopularniejszy element krajobrazu wykorzystywanego w grach wideo w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. Najczęściej pojawiały się one w grach przygodowych, akcji oraz cRPG. Dobrymi przykładami są *Wrota Baldura* (BioWare, Black Isle Studios/Interplay 1998), *Icewind Dale* (Black Isle Studios, Interplay Entertainment 2000) czy *Diablo* (Blizzard North, Blizzard Entertainment 1996) oraz ich kontynuacje i rozszerzenia. Co ważne, obecność gór nie wpływa w tych grach na motorykę postaci. Mimo że grafika była zdecydowanie lepsza niż we wcześniejszych tytułach, jednak kwestia ruchu postaci nie uległa zasadniczej zmianie. W praktyce nadal funkcjonowało poruszanie się w prawo, lewo, górę, dół i po linii ukośnej. Niemożliwe były jednak skoki czy pokonywanie przeszkód w sposób inny niż przejście po nich lub ominięcie za pośrednictwem ruchu w górę lub w dół. To dość przejrzyste, ponieważ rozgrywka jest przez gracza obserwowana z lotu ptaka i przypomina widok kartki lub mapy. Właśnie dlatego nowa grafika nie zmieniła niczego pod względem motoryki postaci oraz jej relacji z rzeźbą terenu. Po prostu przy takim widoku nie było to możliwe. A ponieważ nadal istniały takie same ograniczenia dotyczące ruchu postaci jak we wcześniejszych tytułach, niemożliwe było np. utonięcie lub spadnięcie ze szczytu góry czy w przepaść. Tym samym góry stały się jedynie ładnie zarysowanym elementem krajobrazu, który oznaczał dla postaci ograniczenia ruchowe nie całkiem związane z rzeczywistością. Góry, podobnie jak morza i rzeki (co warte podkreślenia), stanowiły dla gracza przeszkody związane z poruszaniem się postaci po świecie gry (lub jej elementach), które przedstawiane były najczęściej w formie map, odkrywanych stopniowo wraz z poruszaniem się w danym kierunku. Wspomniane ograniczenia można podzielić w następujący sposób:

a) fizyczne

b) wpływające na przebieg wędrówki

c) wpływające na przebieg walki.

Ograniczenia fizyczne, poza wzmiankowanym spadaniem, oznaczają przede wszystkim brak możliwości wejścia na samą górę w inny sposób niż wyznaczoną drogą. W latach dziewięćdziesiątych technologia graficzna nie pozwalała na nieograniczone podróżowanie i wspinanie się po górach[5]. Po-

[5] Wynikało to z technologicznych ograniczeń w prezentacji (lub symulacji, za jaką można uznać grę wideo) postaci bohatera. Celem twórców gier było oczywiście zbliżenie wirtualnej reprezentacji do rzeczywistości, jednak warto zauważyć, iż niezależnie od możliwości ruchowych, jakie daje twórcom gier technologia, kwestia ruchu (w dowolnie rozumiany sposób) stanowi jeden z elementów zasad da-

© for this edition by CNS

nadto góry nie były obiektem wysokim[6] w świecie gier, a w grach typu *Wrota Baldura*, *Icewind Dale* czy *Diablo* przypominają po prostu obiekt narysowany na kartce. Pojęcie wysokości pojawiło się dopiero niedawno, zaledwie kilka lat temu. W grach, w których występuje motyw walki, ma to bardzo duże znaczenie, ponieważ góra mogłaby stanowić formę osłony przed zauważeniem przez wroga lub przed jego bronią, np. grotami strzał czy rzucanymi zaklęciami. We wspomnianych grach tak nie jest. Ograniczenia fizyczne wiążą się w tym aspekcie w dużej mierze z pojęciem odległości, które jest stosunkowo mało rozbudowane, sprowadzając się do skrajnej opozycji blisko–daleko. Góry, choć wyraziste i odznaczające się od innych form ukształtowania terenu (także w perspektywie z lotu ptaka), tracą takie cechy, jak stromość, wysokość czy nawet wypukłość. Bezpośrednio wiąże się to z wpływem na przebieg wędrówki, bo chociaż góry przypominają w podanych grach raczej płaski obiekt, to mają przepaści, krawędzie, skarpy, półki skalne i inne elementy właściwe górskiemu krajobrazowi. To właśnie one dają możliwość podróżowania po górach. W praktyce, gdy nie ma ścieżki imitującej szlak, nie można wejść na górę (choć przypomina to bardziej wchodzenie „w" góry). Jest to możliwe tylko za sprawą wytyczonej ścieżki. Podobnie rzecz ma się z przepaściami czy skarpami — ograniczenia technologiczne wykluczają możliwość upadku postaci z wysokości, jednak gracz nie może skierować postaci na miejsce, gdzie zaznaczona jest przepaść. To samo dotyczy półek skalnych, po których można się poruszać tylko do momentu pojawienia się krawędzi. Ponieważ w górach napotkanych w grach często droga jest wytyczona, warto zaznaczyć, że czasami masywy górskie wpływają w inny sposób na przebieg wędrówki gracza. Mianowicie stanowią one przeszkodę, której postać/drużyna — sterowana przez gracza — nie może pokonać (chyba że idąc wyznaczonym szlakiem przez góry). Dlatego też musi je ominąć i obrać inną trasę. Analogiczna sytuacja dotyczy rzek i jezior. Przez nie jednak często prowadzono mosty, w wypadku gór taka sytuacja z reguły nie występuje. Bardzo często gracz musi obejść cały masyw, by znaleźć prowadzącą przez niego ścieżkę albo by po prostu ominąć góry, żeby móc dojść do celu. Gdy przebywa on w górach, często jest to jakaś skalna półka, na której znajduje się wejście do lokacji (np. pieczary czy jaskini). Niekiedy jednak ukryty jest tam ważny artefakt. Kiedy natomiast w górach są inne ważne dla rozgrywki miejsca, takie jak polany, doliny itd., skały pełnią wtedy funkcję ograniczenia terenu. To samo dotyczy wody okalającej dane terytorium. Podobieństwo między wodą a górami jest znaczące

nej gry. Dotyczy to wszelkiego rodzaju gier. Dlatego też, rozważając kwestie poruszania się bohaterów, należy pamiętać, iż tak naprawdę zwiększenie możliwości w tym zakresie to nie tylko technologiczne ulepszenie, ale też zmiana (lub ewolucja) zasad gry. Szerzej pisze o tym Jesper Juul w swojej pracy *Half--real. Video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press Cambridge 2005, s. 55–59.

[6] W wymienionych grach góry prezentowane były najczęściej jako niezbyt wysokie wzniesienia. Nie istniało pojęcie realnych (lub w miarę je przypominających) proporcji w relacji postaci do obiektów świata gry — drzew, budynków itd.

© for this edition by CNS

i nie jedyne, ponieważ w grach cRPG z lat dziewięćdziesiątych XX wieku obie rzeczy wiązały się z pewnymi problemami w poruszaniu się w dół i w górę — z nurkowaniem i zanurzaniem się, a w wypadku gór — z wchodzeniem lub wspinaniem się po nich. Są to czynności, które we wspomnianych grach były prawie niewykonalne. Z kolei znaczenie gór w kontekście wpływu na przebieg walki jest dość specyficzne. Mianowicie masyw górski mimo swojej wysokości (mało widocznej w starszych grach) nie staje się zasłoną przed atakami wrogów ani nie stanowi ochrony przed potencjalnym zagrożeniem. Nie pełni również funkcji punktu obserwacyjnego czy widokowego. Przywołane wcześniej elementy masywów górskich, jak polany, półki skalne czy nawet szczyty, mogą być miejscem potyczek. Jednak bardzo często pojawiają się wtedy problemy z poruszaniem się postaci. W wypadku gier typu RTS, gdzie steruje się dużymi oddziałami, górskie ścieżki często są zbyt wąskie i nie pozwalają na poruszanie się w innym szyku niż rozproszony lub „gęsiego". To dość istotne, ponieważ wąskie górskie ścieżki lub mosty między jedną a drugą krawędzią przepaści bardzo często stanowią scenerię bitew. Ich wąskość nierzadko powoduje, że postaci nie mogą się wymijać, wskutek czego z wrogiem walczy wręcz ta postać (ewentualnie dwie), które są na przedzie oddziału bądź drużyny. Reszta może próbować walki jedynie bronią dystansową: łukiem, kuszą lub procą.

W wypadku starszych gier góry bardzo często są ważnym miejscem, ponieważ mogą stanowić zbiór wielu lokacji. Doskonale uwidacznia się to we wspomnianej grze *Icewind Dale*, osadzonej w mroźnym, górskim klimacie świata Doliny Lodowego Wichru. Tym samym góry lub ich elementy (jak skały, przełęcze czy wzniesienia) stanowią krajobraz towarzyszący rozgrywce. W samej grze natomiast często pojawiają się górskie szlaki prowadzące do jaskiń i pieczar pełnych potworów. Te zaś swoim wyglądem i cechami, takimi jak futro, umaszczenie itd., często nawiązują do skutego lodem górskiego otoczenia. Jednak góry nie muszą być tylko zbiorem lokacji, same mogą być celem gry lub danego etapu rozgrywki. Często zadaniem gracza jest podróż szlakiem, by dojść do konkretnego miejsca, np. pieczary, w której znajduje się wróg lub skarb. W taki sposób podróż w góry jawi się jako cel sam w sobie i stanowi przeznaczenie wędrówki. Warto w tym miejscu zauważyć, że góra rzadko pełniła funkcję symbolu w grach. Wyjątkiem może być jedynie Moria, znana z powieści Johna Ronalda Reuela Tolkiena *Władca pierścieni*, której poszczególne tomy były adaptowane w formie gier wideo. Moria jest w nich symbolem strachu oraz drogi bez odwrotu. Sama myśl o podróży przez wnętrze potężnego masywu przeraża bohaterów powieści, a jej widok napawa ich niepokojem i strachem, co intensyfikuje panująca ciemność i osłabiona widoczność lasu, który zostawiają za sobą. W chwili kiedy hobbit Frodo i jego towarzysze wchodzą do wnętrza Morii, nie mają możliwości już zawrócić i nie mogą zrezygnować ze swojej misji. W grze *Władca pierścieni: Drużyna pierścienia* (Surreal, Activision Blizzard 2002) wejście do wnętrza Morii stanowi swego rodzaju rytuał inicjacji; to od tego miejsca zaczyna się prawdziwa,

© for this edition by CNS

związana z pierścieniem przygoda. Jednak zarówno w tej grze, jak i w innych, w których pojawia się Moria[7], jest ona jedynie zbiorem lokacji, a nie finalnym celem wędrówki. Gracz prowadzi drużynę przez jej wnętrze, które przypomina kopalnię i pałac (w zależności od lokacji). W wypadku gier sprzed 2004 r. być może jest to kwestia technologii graficznej, ponieważ we współczesnych grach wnętrze gór obfituje w stosowną faunę, florę oraz ślady po wykuciu w skale korytarzy, a także inne detale świadczące o potencjalnej działalności ludzi lub innych ras we wnętrzu gór.

Niezależnie od funkcji gór warto zwrócić uwagę na pewien istotny fakt. Mianowicie górska okolica wiąże się z obecnością specyficznych postaci, głównie potworów. W przywoływanych wcześniej tytułach w pobliżu gór można najczęściej spotkać gobliny, yeti, ghasty, lodowe olbrzymy, lodowe salamandry, trolle, zimne zmory, wilki i niedźwiedzie[8] — to mieszkańcy gór, którym dają one schronienie. Bardzo często są one również siedzibami istot, które przysposobiły sobie góry do własnych potrzeb, budując w nich twierdze, pałace czy strażnice. Tym samym góry stanowią miejsce schronienia z punktu widzenia wybudowanych w nich budynków, natomiast jeśli wziąć pod uwagę grasujące tam potwory, są istnym *locus horridus*.

Gry współczesne

Większe możliwości technologiczne oraz lepsze silniki graficzne pozwoliły twórcom gier wideo na znaczne rozbudowanie świata gry. Jego poszczególne elementy mogły być dużo bardziej szczegółowe, a co się z tym wiąże, gracz mógł wchodzić w większą interakcję ze światem. Dotyczy to nie tylko postaci pobocznych w grze (można z nimi rozmawiać, handlować, a nawet sprowokować do bójki), lecz także przyrody, której można doświadczać poprzez kontakt z nią i pogłębioną eksplorację (dzięki podróży, obserwacji, polowaniu na zwierzęta itp.). W tym wypadku zmianie uległ również status gór. Duża w tym zasługa zmiany mechaniki gier, która stała się bardziej dynamiczna i przestała ograniczać w jakikolwiek sposób ruchy postaci. Motoryka zaczęła coraz częściej przypominać rzeczywiste ludzkie ruchy. W dodatku zmieniła się perspektywa widoku postaci. Perspektywę z lotu ptaka zamieniła możliwość obserwowania bohatera zza pleców lub nawet z perspektywy pierwszej osoby (*first person perspective*), która pozwala na dokładniejsze i bardziej bezpośrednie obcowanie ze światem gry. Co ważne, daje też możliwość dostrzeżenia wszystkich niuansów graficznych świata gry. Wiąże się to oczywiście z motoryką postaci, ponieważ

[7] Mowa m.in. o *The Lord of the Rings Online* (Turbine Inc., Midway Games 2007) oraz dodatku *The Lord of the Rings: Mines of Moria* (Turbine Inc., Midway Games 2008) czy też *LEGO The Lord of the Rings* (Traveller's Tales, Warner Bros Interactive Entertainment 2012).

[8] Więcej informacji na temat bestiariuszy poszczególnych gier oraz objaśnienia poszczególnych potworów można znaleźć na stronie www.crpg.insi.pl.

© for this edition by CNS

mogą one poruszać się we wszystkich kierunkach, często mogą również skakać, pływać, nurkować, a nawet wspinać się. Ponieważ wszystkie obiekty są przestrzenne, świat gry i jego eksploracja ma zdecydowanie mniejsze ograniczenia aniżeli w wypadku starszych gier. W związku z tym zdecydowanie zmieniło się znaczenie ukształtowania terenu (w tym gór) oraz zbiorników wodnych. Przede wszystkim gracz może chodzić po górach i nie potrzebuje do tego specjalnie wyznaczonego szlaku. Takowe oczywiście istnieją, jednak ich funkcja jest zupełnie inna (zostanie to omówione później na przykładzie gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*). Gracz może również traktować góry jako schronienie, może je eksplorować oraz poznawać wraz z całą towarzyszącą im fauną i florą, która została znacznie wzbogacona o górskie rośliny (niejednokrotnie konkretne góry mają przypisaną tylko sobie roślinność, jaka nie pojawia się w innych miejscach świata gry) i elementy, których nie ma nigdzie indziej. Ważną kwestią jest bez wątpienia fakt, iż w grach z otwartym uniwersum, w których gracz może po całym świecie podróżować bez ograniczeń, można próbować wchodzić na góry w dowolnym miejscu. Dlatego też pojęcie stromości ulega tutaj swego rodzaju redukcji. Mianowicie wchodzenie pod górę bardzo często stanowi problem, jednak nie powoduje tego, że postać jest zmuszona do wykonywania innych ruchów, np. zamiast chodzić, musi się wspinać. Nic takiego nie ma miejsca. To samo dotyczy pojazdów. W grach ze światem zamkniętym, które obecnie są już bardzo rozbudowane, choć nadal narzucają graczowi pewne ograniczenia w poruszaniu się, góry nie dają tak dużej możliwości eksploracji. Widać to doskonale w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* (CD Projekt Red Studio, Namco Bandai Games 2011). Tu główny bohater, spacerując po górach, nie może wejść na wszystkie skarpy i półki, lecz tylko na te wyznaczone. Gdy do nich podejdzie, pojawia się wtedy na ekranie polecenie, żeby gracz wcisnął konkretny klawisz lub przycisk na myszce czy kontrolerze w celu wejścia na górę, zeskoczenia lub zejścia. Jest to swego rodzaju kontynuacja tego, co proponowały starsze gry, choć jedynie w kwestii poruszania się. W wypadku otwartych światów wygląda to zupełnie inaczej, ponieważ gracz cały czas porusza się w jednym z trzech trybów: chodzenia, biegu albo skradania się. W wypadku podróżowania konno jest to trucht lub galop. Interesujące, że w taki sposób również można wjechać na szczyt góry. Nie oznacza to jednak, iż można podróżować w jego kierunku z dowolnego miejsca u podnóża góry. Niektóre fragmenty skał są na tyle strome, że jest to niemożliwe i podobnie jak idąc pieszo, musimy kluczyć i szukać innego miejsca, by się dostać na sam szczyt. Z reguły jednak taka droga zawsze się znajduje. To samo dotyczy podróżowania pojazdem, co doskonale ilustruje gra *Mass Effect* (BioWare Corporation, Electronic Arts Inc. 2008). Tu gracz ma możliwość eksplorowania różnych planet za pomocą pojazdu przypominającego samochód. Mako, bo tak nazywa się ów wehikuł, pozwala na jazdę zarówno po płaskim terenie, jak i po wgłębieniach i górach. Ponieważ posiada system amortyzujący (przypominający samochodowe resory), kiedy spada z dużej wysokości, nie kończy się to zniszczeniem pojazdu. Co ważne, w grze, podróżując wytyczonymi

© for this edition by CNS

ścieżkami, najczęściej unika jeżdżenia po wzniesieniach i górach. Może jednak próbować szukać skrótów i wtedy często jeździ się po górskich szczytach. Kwestia ich stromości jest w tym wypadku bardzo dyskusyjna, ponieważ zwykle nie jest na tyle stromo, by pojazd nie mógł wjechać na szczyt. Porusza się jednak zdecydowanie wolniej niż po płaskim terenie. W dodatku niektóre miejsca są zbyt strome i należy manewrować pojazdem, jeżdżąc zygzakiem, by w końcu na szczyt lub znajdujący się na wysokościach szlak móc się dostać. Istotne, że jadąc pod górę, nie wolno się zatrzymać, bo pojazd zacznie się zsuwać. To samo dotyczy jazdy z góry. W praktyce można zatem wjechać dosłownie wszędzie, choć zajmuje to niekiedy sporo czasu. Stromość, która jest tego przyczyną, nie ma zatem w świecie gry takiego znaczenia jak w rzeczywistości.

Zupełnie inaczej wygląda sytuacja spadania w przepaść lub wypadania z trasy znajdującej się na wysokościach. Kiedy poruszamy się np. z bazy wroga do innej lokacji na danej planecie i jedziemy zbyt szybko, na zakręcie wypadamy z trasy i bardzo często (jeśli nie ma możliwości powrotu na trasę) giniemy. Cała sytuacja przypomina wypadek samochodowy, w którym spadamy w przepaść. Warto podkreślić, iż zwolnione tempo poruszania się pod górę, a przyspieszone z góry, znajduje swoje odzwierciedlenie również w grach ze światem otwartym, gdzie, jak zostało już powiedziane, możliwości eksploracji górskich masywów jest naprawdę dużo. W tytułach z otwartym uniwersum góry stają się otwartą przestrzenią pełną lokacji, które z reguły są dużo bardziej powiązane z górskim środowiskiem (przez liczne detale, np. obecność odpowiedniej fauny i flory oraz korytarze pozwalające eksplorować wnętrza gór) niż w przypadku w starszych gier. Dotyczy to głównie najnowszych gier, w których warstwa graficzna jest bardzo rozwinięta, jednak kwestie związane z motoryką postaci są podobne również w grach z nie aż tak dużą liczbą detali graficznych. Za takie gry można uznać np. *Tomb Raider* (Core Design, Square-Enix/Eidos 1996)[9] czy *Neverwinter Nights 2* (Obsidian Entertainment, Atari/Infogames 2006).

Nowsza technologia wniosła do wizerunku gór w grach wideo jeszcze jedną zmianę — urealniła je w kwestii wyglądu i rozmiaru. Mianowicie w starszych grach (głównie z grafiką 2D) góry i skały przeważnie nie miały na tyle dużych rozmiarów, by w pełni została oddana ich wielkość. W wypadku górskich lokacji masywy były oczywiście duże i znacznie większe od samej postaci. Nie była to jednak aż taka różnica, by w stosunku do wymiarów bohatera góra wydawała się ogromna. Grafika 3D pozwoliła na realistyczne przedstawienie wysokości, co spowodowało, iż góry, wzniesienia i masywy mogły zostać ukazane w sposób bardziej realny, a ich rozmiar może być zdecydowanie większy. Oczywiście nadal nie jest to proporcja rzeczywista (wyjątkiem są jedynie grafiki koncepcyjne), jednak czyni to rozgrywkę bardziej prawdopodobną. To samo dotyczy wyglądu

[9] Chociaż ten tytuł nie należy do najnowszych, to jego obecność tutaj jest uzasadniona użyciem trójwymiarowej grafiki oraz specyficznej mechaniki postaci, która w 1996 r. była przełomowa w branży gier wideo.

© for this edition by CNS

gór. Ulepszona szata graficzna pozwoliła na poważniejsze i dokładniejsze potraktowanie skalnej pokrywy. Początkowo była ona mało realna i przypominała w wielu grach piksele zamknięte w kształcie bryły. W taki sposób przedstawiano góry np. w *Neverwinter Nights* (BioWare Corporation, Atari/Infogames 2002), gdzie masywy górskie stanowiły dzieło programistów komputerowych i nie czerpano z rysowanych grafik. Jednak nowsza technologia i jej ciągła ewolucja pozwalają obecnie na przedstawienie dokładnej struktury geologicznej górskiej pokrywy włącznie ze szczelinami, żłobieniami oraz roślinami. Szczegółowość jest oddana na tyle wiernie, że widać nawet poruszające się pod wpływem ruchu postaci lub wiatru kamyki. Jest to jeden z najwierniej odwzorowanych elementów górskich wędrówek.

Co ciekawe, kwestie wiatru, klimatu i temperatury dalej pozostały bez zmian. Być może dlatego, że z reguły są one pomijane w grach. Aktualnie tworzone gry nie stanowią w tej materii wyjątku. Zmieniła się za to znacząco kwestia ewentualności śmierci związanej z górskim krajobrazem. W grach z grafiką 2D postać nie mogła zsunąć się w górską przepaść, spaść z wierzchołka góry. Nic takiego nie mogło się wydarzyć, ponieważ nie istniała możliwość rzeczywistego ruchu w dół lub w górę. Nie można było ani skakać, ani spadać. Wspinanie po górach, jak już zostało to przedstawione, było zatem czynnością *de facto* pozorowaną. Aktualnie rzecz wygląda inaczej. Mianowicie w każdym przypadku wysokość wiąże się z ryzykiem upadku. Pierwszą grą powszechnie ilustrującą to zjawisko jest *Gothic* (Piranha Bytes, Egmont Interactive 2001). Gracz podróżuje w niej po królestwie Myrtany, krainie pełnej skał, wzniesień, gór i kopalni. Ich obecność łączy się z kwestią wysokości. Postać sterowana przez gracza może wchodzić pod górę lub się z niej zsunąć albo spaść np. z półki skalnej. Skutkuje to utratą życia lub zmniejszeniem poziomu życia[10]. Można to jednak ominąć w grach z serii *Gothic* mających tzw. BUG (z j. ang. robak, pluskwa), czyli błąd, który polega na tym, że spadając z wysokości, można, po wciśnięciu odpowiednich klawiszy, zaimprowizować zsuwanie się z wysokości w momencie, gdy postać styka się przy upadku z ziemią. Przypomina to ślizganie się, jednak pozwala zachować wskaźnik życia w nienaruszonym stanie. W taki sposób góry stały się przedmiotem jednego z najpopularniejszych błędów w grach cRPG, co zainteresowało wielu graczy, którzy mieli do czynienia z danymi tytułami[11]. Ciekawe, że choć gra *Gothic* pod względem grafiki nie oddawała do końca wyglądu gór, to sposób ich prezentacji, wykorzystywania oraz roli w świecie gry okazał się bardzo realny. W tej materii autorzy gry ze studia Piranha Bytes zainspirowali wiele późniejszych tytułów na czele z *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

[10] W grach wideo życie najczęściej przedstawiane jest w formie wskaźnika. Przyjmowane obrażenia lub wspomniany upadek z góry zabierają część poziomu życia. Natomiast gdy wskaźnik zniknie lub stanie się czerwony, postać ginie.

[11] Świadczy o tym częste wykorzystywanie tego błędu przez autorów filmów z serii *Let's play* lub *Walkthrough...*, w których pokazują oni, w jaki sposób przechodzą daną grę. Większość z tych filmów dostępna jest stronie www.youtube.com.

© for this edition by CNS

Warto jednak zauważyć, iż najczęściej wysokość stanowi realne zagrożenie w grach z otwartym światem. W pozostałych grach bohaterowie nadal kierują się po wyznaczonej ścieżce i nie mogą spaść z góry, zsunąć się w przepaść itd. Doskonale jest to pokazane w *Wiedźminie* (CD Projekt Red Studio, Atari/Infogames 2007), gdzie główny bohater, wiedźmin Geralt, biegnąc pod górę szlakiem lub po murach wiedźmińskiej twierdzy Kaer Morhen, musi pokonać wielu przeciwników. Ci, już pokonani, mogą spaść: w przepaść, z murów lub na dziedziniec. Dzieje się tak jednak nie w wypadku, gdy Geralt ich popchnie lub doprowadzi do krawędzi, lecz dopiero w momencie śmierci. Sam wiedźmin nie może spaść, tak samo jak nie ma możliwości podróżowania w dowolne zakamarki świata gry, co stanowi dowód na ograniczoność tego świata.

Pewnym kompromisem godzącym obie sytuacje jest seria gier *Assassin's Creed*, w której gracz sterując postaciami, nie eksploruje co prawda w pełni otwartego świata, ale może podróżować po dowolnych miejscach danego obszaru bądź lokacji. Może zatem chodzić po górach w dowolny sposób. Cała dynamika postaci jest zatem podobna do tej znanej z gier o otwartym świecie. Duże znaczenie ma również krawędź — budowli, dachu czy skalnej półki — służąca do wspinania się bądź do skoku. Co ważne, w tej serii gier góry służą do tzw. skoków wiary. Doskonale widać to w pierwszej części gry *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, Ubisoft 2007), kiedy w trakcie ataku na klasztor, w którym przebywa Altaïr ibn La-Aha, główny bohater gry skacze z szeroko rozłożonymi ramionami z górskiego szczytu na stóg siana. To właśnie jest skok wiary. Tym samym gra wykorzystuje wysokość gór jako element związany ze stałym poruszaniem się postaci.

The Elder Scrolls V: Skyrim — wirtualna apoteoza gór

Swego rodzaju apogeum ukazywania gór w grach wideo stanowi gra *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011)[12], która z górskiej prowincji Skyrim czyni główne miejsce rozgrywki. Ponieważ jest to gra z otwartym światem, gracz może przemieszczać się po niej do woli, nie mając wytyczonych granic. Dzięki temu możliwość eksploracji świata, a także doświadczania górskiego krajobrazu, jest zdecydowanie większa i intensywniejsza. W praktyce gracz może więc podróżować do górskich miejscowości, miast, strażnic, wsi; odkrywać górskie lokacje, takie jak: jaskinie, twierdze, obozy rozbite w górach, świątynie bóstw, oraz penetrować pieczary zamieszkane przez inne rasy. W kwestii podróży należy dodać, iż motoryka postaci i jej fizyczność w pełni przypominają tę opisaną wcześniej. Ponadto tak samo wygląda sytuacja

[12] Informacje o grze oraz jej opracowanie na potrzeby niniejszego artykułu zostało sporządzone nie tylko w oparciu o doświadczenie własne autora (jak miało to miejscy przy innych analizowanych tytułach), ale też z wykorzystaniem publikacji *Elder Scrolls V: Skyrim Prima Official Game Guide* Davida Hodgsona.

© for this edition by CNS

w wypadku podróży konno. Wędrowanie po górach zarówno dla człowieka, jak i dla konia może skończyć się śmiercią, zwłaszcza przy upadku z dużej wysokości. Jednak w wypadku postaci śmierć wiąże się głównie z wysokimi miejscami, np. wierzchołkami gór czy punktami widokowymi w twierdzach zbudowanych w najwyższej części gór. Co istotne, eksploracja wyższych rejonów gór wiąże się w świecie Skyrim z niewystępującym w większości gier silnym wiatrem, który jest słyszalny, a także skutkuje pojawieniem się wirtualnych zamieci śnieżnych — częstych i utrudniających widoczność. Zamieć, podobnie jak opady śniegu czy mgła, okazuje się również wyznacznikiem wysokości gór. Chociaż Skyrim jest prowincją (tak jest określone w grze) osadzoną w górskich realiach, to najniższe rejony nie są zaśnieżone, rzadko wieje tam silny wiatr czy pada śnieg. Wszędzie za to można się natknąć na skały, szkielety mamutów oraz zwierząt (jeleni, saren, niedźwiedzi, wilków, reniferów, łosi). Wszędzie widoczne są też liczne górskie masywy, do których z niziny wiodą szlaki, jak również urwiska i boczne przejścia, które gracz odkrywa, wędrując w poszukiwaniu kolejnych miejsc i lokacji. Dopiero najwyższą strefę gór oraz szczyty pokrywa śnieg. I dopiero tam rozmieszczone są najważniejsze lokacje, jak np. świątynie (Wysoki Hrothgar czy Sanktuarium Staroblasku). W kontekście gry *The Elder Scrolls V: Skyrim* góry mają wiele znaczeń. Wśród nich można wyróżnić z pewnością znaczenie estetyczne. Jakość grafiki gry powoduje, że górskie widoki stanowią prawdziwe arcydzieło. To samo dotyczy zdjęć promujących grę, spośród których wiele przywoływało widok gór (zob. il. 6).

6. Grafika promująca grę *The Elder Scrolls V: Skyrim*, pokazująca górski krajobraz[13]

[13] Źródło: http://www.elderscrolls.com/skyrim/media/ [dostęp: 14.08.2013].

© for this edition by CNS

7. Zrzut ekranu z gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Fakt ten warto odnotować, ponieważ nigdy przedtem krajobraz w grze komputerowej nie był tak szeroko komentowany ani nie był przedmiotem bądź głównym elementem promocji. Ponadto nigdy też nie uwzględniano gór jako głównej przestrzeni rozgrywki. Jednak kwestie estetyczne to nie wszystko w wypadku opisywanej gry. Inspirowana mitologiami celtycką i nordycką gra — autorstwa studia Bethesda Softworks — przedstawia góry (wraz z różnorodnymi ich warstwami) jako miejsce życia różnych ludzi, ras i kultur. Ich rzemiosło, zwyczaje, pasje (myślistwo i walka) oraz liczne wierzenia przywołują na myśl wikingów i ludy nordyckie. Te automatycznie przywodzą na myśl kraje północy, powszechnie kojarzone z zimnem i górami. Góry w tym tytule stanowią zatem dopełnienie powszechnej asocjacji i doskonale uzupełniają obraz swoich mieszkańców. Ponadto mają dychotomiczny charakter. Z jednej strony pełnią funkcję *locus horridus*, ponieważ to właśnie w górach przeważnie czają się bandyci, grasują groźne zwierzęta lub w jaskiniach ukrywają się dziwne stworzenia, gromadzące skarby[14]. To właśnie w górach najczęściej przychodzi człowiekowi walczyć. Poza tym góry traktowane są w grze jako miejsce schronienia smoków (zgodnie z legendami i wierzeniami), które stanowią ważny element gry[15]. Dlatego też

[14] Warto przywołać w tym miejscu grę *Cursed Mountain* (Sproing Interactive Media, Deep Silver/Koch Media 2010), w której góry ukazane są jako miejsce przeklęte i przyczyna śmierci himalaisty, brata głównego bohatera. Gdy protagonista wybiera się, by wyjaśnić tajemnicę śmierci, górski łańcuch staje się dla niego miejscem walki z demonami, potworami i własnym strachem. Z jednej strony można uznać, iż w tym tytule góry pełnią rolę bohatera (analogicznie do miast sprawujących tę funkcję w literaturze), jednak bardziej właściwe wydaje się stwierdzenie, że góry w *Cursed Mountain* są scenerią dramatu. Różnica ta wynika przede wszystkim z obecności wielu potworów i widziadeł niekoniecznie związanych z górskim klimatem (inaczej niż w wypadku przedstawianego „górskiego" bestiariusza). Konstytuuje to góry jako *locus horridus*, jednak nie czyni z nich bohatera gry.

[15] Smoki w grze odgrywają zasadniczą rolę, ponieważ główny bohater okazuje się Smoczym Dziecięciem, czyli osobą zdolną do zabijania smoków i porozumiewania się ich językiem (tzw. krzyk).

© for this edition by CNS

w góry zwykle nikt w świecie Skyrim nie udaje się w pojedynkę (poza myśliwymi), a najczęściej napotykane tam osoby to bandyci atakujący postać sterowaną przez gracza. Z drugiej strony w górach są zbudowane twierdze, klasztory, zamki. W świecie gry okazują się one najbezpieczniejszymi lokacjami, a góry czynią je niedostępnymi dla potencjalnych najeźdźców — zatem osłaniają od niebezpieczeństwa, ale z drugiej strony są jego pełne. Jedynymi istotami, dla których góry w świecie gry nie stanowią żadnego problemu, są smoki (czyli stwory utożsamiane w grze z górami, mogące pojawić się zewsząd i niemające kłopotów z poruszaniem się po górskich szczytach) oraz sterowany przez gracza bohater. Ta analogia potwierdza tylko założenie fabularne, że gracz jest w jakiś sposób powiązany ze smokami. Warto podkreślić w tym miejscu, że smoki w grze tylko latają, a gracz przeważnie chodzi lub przemieszcza się konno. Poruszają się więc w innych przestrzeniach, jednak mogą pokonywać górskie szczyty i masywy niezależnie od obecności szlaku czy wysokości.

W większości wcześniej wyprodukowanych gier góry nie mają znaczenia symbolicznego (poza wspomnianym przypadkiem Morii), jednak należy pamiętać, że wyjątkowość produkcji Bethesda Softworks polega właśnie na uczynieniu z górskiej krainy świata gry, a także miejsca egzystowania wirtualnych kultur. Ludzie zajmują się tam m.in. myślistwem, rybołówstwem, obróbką drewna, garbarstwem, zielarstwem i walką. Górski klimat weryfikuje ich zajęcia, ogranicza możliwość upraw, wielu z nich zmusza do wybrania losu wojownika, który bogaci się, zdobywając i grabiąc kolejnych wrogów. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy postaci wybiorą los rzemieślnika lub rolnika, te jednak nie są dla gracza dostępne jako zawody. To znaczy, że może wykonywać czynności z nimi związane, często dostaje za nie pieniądze, ale nie może tego robić przez cały czas ani nie może stać się to jego jedyną profesją. Góry poprzez swój klimat wymuszają również specyficzne ubrania — buty, rękawice, najlżejsze zbroje, czapki, płaszcze, spośród których wiele podbitych jest futrem. Są to najtańsze elementy uzbrojenia, ale już ich obecność pozwala stwierdzić, iż górski klimat zmienia lokalny koloryt w kwestii uzbrojenia i strojów. W innych grach action RPG najlżejszy typ uzbrojenia to skórzany, nie futrzany, czyli teoretycznie cieplejszy. Góry jednak nie stanowią w nich tak istotnego elementu świata gry ani rozgrywki.

Ponieważ żadna gra nie eksponowała w taki sposób motywu gór, można uznać, że *The Elder Scrolls V: Skyrim* jest wirtualną apoteozą gór — ich ogromu, piękna, tajemnic i czyhającego w nich niebezpieczeństwa. I choć najważniejsza w grze nadal jest rozgrywka polegająca na odkrywaniu kolejnych lokacji i pokonywaniu wrogów, nie sposób odmówić górskiemu klimatowi kulturotwórczej roli w świecie Skyrim. Dzięki temu góry stanowią nie tylko ważny element wirtualnego krajobrazu, lecz także sztafaż i przepiękne tło fabularnych wydarzeń i wirtualnej rozgrywki. W innych grach natomiast są one graficznym elementem wyznaczającym granice podróżowania postaci oraz miejscem wielu lokacji. W ten sposób góry w grach wideo stają się przestrzenią o znaczeniu symbolicznym, kojarząc się ze strachem i czyhającymi w nich potworami. Nie powinno jednak być

© for this edition by CNS

wątpliwości, że wizerunek gór w grach wideo to również ważny element kreujący mikrospołeczności przedstawione w świecie rozgrywki, który w znaczący sposób może wpływać na ich kulturę czy wykonywane zawody. Góry to w końcu też środek definiowania mechaniki postaci na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat. Wraz ze zmieniającą się technologią możliwość eksploracji świata gry stała się zdecydowanie większa, a co za tym idzie, zakres ruchów wykonywanych przez postać również się zwiększył. W związku z tym można stwierdzić, że góry w grach wideo stanowią zarówno element kulturotwórczy w obrębie świata gry, jak i odgrywają ważną rolę w prezentacji aspektu technologicznego (silnik gier).

Bibliografia

Hodgson D., *Elder Scrolls V: Skyrim Prima Official Game Guide*, Prima Games, Roseville 2011.
Jesper Juul, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, Massachusetts 2005.
Mäyrä F., *An Introduction to Game studies. Games in Culture*, SAGE Publications, London 2008.

Gry

Age of Empires, Ensemble Studios, Microsoft Game Studios 1997.
Assassin's Creed, Ubisoft Montreal, Ubisoft 2007.
Diablo, Blizzard North, Blizzard Entertainment 1996.
Gothic, Piranha Bytes, Egmont Interactive 2001.
Icewind Dale, Black Isle Studios, Interplay Entertainment 2000.
Mass Effect, BioWare Corporation, Electronic Arts Inc. 2008.
The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Softworks 2011.
The Settlers, Blue Byte Software, Blue Byte 1993.
Wiedźmin, CD Projekt Red Studio, Atari/Infogames 2007.
Wiedźmin 2: Zabójcy królów, CD Projekt Red Studio, Namco Bandai Games 2011.
Władca pierścieni: Drużyna pierścienia, Surreal, Activision Blizzard 2002.
Wrota Baldura, BioWare, Black Isle Studios/Interplay 1998.

Mountains in video games. An outline

Summary

Mountains have long been generating interest among artists. The same applies to mountain motifs associated with folklore or beliefs, which find their reflections in painting, sculpture or literature. Yet the mountains are also an important part of the virtual landscape, which is an important element of the aesthetics and plots of video games. The aim of the article is to highlight the significance of the mountains in the development of character mechanics, action and technological change, i.e. the transition from 2D to 3D. In addition, the author presents a historical overview of the functioning of the mountains in games, particularly with regard to the titles that belong to broadly defined cRPG classics. Another aspect tackled in the article is the symbolism of the mountains in vir-

© for this edition by CNS

tual entertainment and extensive descriptions of the mountain ecosystem based on the peoples, races and monsters functioning within it. The author also analyses the cultural function of the mountains as evidenced by selected peoples inhabiting the mountains in the various games. This is reflected in the costumes, weaponry, conduct and beliefs of the various social groups living in the highlands. The author carries out an extensive analysis of the way mountain landscapes have been presented in the most popular games of recent years, from the *Tomb Raider* series to the *Mass Effect* series. The research conducted by the author illustrates the functional significance and use of mountain motifs in games that are seemingly not associated directly with them, e.g. *Assassin's Creed.* Another extremely important point examined in the article is a unique phenomenon in the form of the representation of the mountains in the highly popular game *The Elder Scrolls V: Skyrim.* The author has taken into account a number of factors associated with the functioning of the mountains in the game, including technical factors, those associated with character mechanics or culture (representation of people living in the mountains and their everyday life) as well as the commercial potential brought by the mountains to the promotional strategy of that popular game. The research presented in the article is a starting point for further exploration of the mountains and mountain-related themes in video games.

© for this edition by CNS