



Adam Flamma

Uniwersytet Wrocławski

adamflamma@op.pl

Wspinaczka w wersji cyfrowej: droga od prostej symulacji do atrakcji w grach wideo

Słowa-klucze: wspinaczka, góra, przestrzeń, gry wideo

Wspinaczka to jedna z tych aktywności fizycznych, które od dawna rozbudzają ludzką fantazję. Mierzenie się z potęgą natury, jej żywiołami, potężnymi wysokościami, niskimi temperaturami czy wysokim ciśnieniem, ale przede wszystkim z własną, ludzką słabością. To tylko nieliczne z aspektów, które stanowią o tym, iż wspinaczka stała się tak interesująca dla człowieka. Jednocześnie czynność ta była przecież jedną z częściej wykonywanych w życiu ludzi, niejako niezbędna w pokonywaniu kolejnych etapów podróży czy przemieszczaniu się. Nie zawsze jednak dotyczyła ona wysokich szczytów bądź górskich masywów. Początkowo również nie wiązała się z odpowiednim sprzętem, bez którego dziś trudno wyobrazić sobie wspinaczkę, zwłaszcza wysokogórską, czy szeroko rozumiany alpinizm. Niniejszy artykuł ma na celu przedstawienie wspinaczki właśnie w tych dwóch aspektach. Mianowicie jako czynność fizyczną, polegającą na pokonywaniu przeszkód; wspinaniu się na — co ważne — niekoniecznie wysokie obiekty, nie zawsze będące górami. Celem publikacji jest też zilustrowanie wspinaczki — sposobu jej przedstawienia, celu oraz towarzyszących kontekstów. Wszystko to zobaczymy jednak w środowisku gier wideo, w którym człowiek jedynie steruje wybraną przez siebie postacią lub własnoręcznie stworzonym

awatarem. Tym samym wspinaczka, zarówno klasyczna, rozumiana jako pokonywanie przeszkód i wysokości, jak i górską, przynajmniej częściowo nie wiąże się z obcowaniem jednostki jako uczestnika czynności z naturą ani aktywnością fizyczną. I choć to samo powiedzieć moglibyśmy o oglądaniu filmu, to w wypadku gier mamy do czynienia ze zdecydowanie większą immersją i wpływem uczestników (nie obserwatorów jak w kinie czy teatrze) na daną czynność. Tematem artykułu będzie zatem także ewolucja wirtualnej wspinaczki, znaczące fakty oraz towarzyszące im konteksty.

Rys historyczny i jego konteksty

Historię gier wideo można podzielić, dosyć pobieżnie, na dwa wyraźne okresy: początki samych gier oraz ich komercjalizacji (lata 1950–1970) oraz dalszą ewolucję i rozwój przemysłu oraz platform do grania (od 1971 do dziś)¹. Ten drugi okres można podzielić na następujące etapy: narodziny konsoli domowych (1972–1977), złotą erę automatów (1978–1986), erę komputerów PC (lata 80. XX w.) oraz czasy współczesne (od lat 90. XX w. do dzisiaj), które stoją pod znakiem rywalizacji komputerów PC z konsolami coraz to nowszych generacji².

Początki wspinaczki wpisują się w czas złotej ery automatów do gier i sięgają 1980 i 1981 r. Na podstawie przeszukanych kompendiów, encyklopedii oraz baz gier wideo, a także opracowań historycznych³ można wywnioskować, że pierwsze pojawienie się wspinaczki nie jest wcale związane z pokonywaniem górskich wysokości ani zdobywaniem szczytów. Wręcz przeciwnie. Prawdopodobnie pierwszy tytuł⁴, w którym pojawia się wspinaczka, to gra na automaty *Crazy Climber*⁵. Jej celem jest wspięcie się na dachy czterech wieżowców w taki sposób, by unikać możliwych niebezpieczeństw, na przykład otwierających się i zamykających okien, które mogą strącić sterowaną postać z budynku; lokatorów budynku rzucających w kierunku gracza różnymi przedmiotami; gigantycznego kondora, który rzuca w gracza jajkami. Jest to pierwsza gra, w której pojawia się wspinaczka jako cel sam w sobie. Kolejną pozycją stanowiącą początek wspinacz-

¹ Propozycja podziału za: S.L. Kent, *Ultimate History of Video Games*, New York 2001, s. XI–XVI; oraz P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010, s. 11–23.

² R. Dillon, *The Golden Age of Video Games. The Birth of Multi-Billion Dollar Industry*, New York 2011, s. XVI–XXVI; N. Montfort, I. Bogost, *Racing the Beam. The Atari Video Computer System*, Cambridge, Mass. 2009, s. XI–XII.

³ Na potrzeby niniejszego artykułu przeszukano bazy WorldCat, MobyGames, RetroCollect, TheGameDB, AllGame (do chwili jej zamknięcia) oraz katalogi dekadowe bazy Wikipedii jako materiał pomocniczy. Oprócz tego skorzystano z grografii zamieszczonych w opracowaniach znajdujących się w bibliografii oraz w: T. Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Hove 2010.

⁴ Pojawia się tutaj określenie „prawdopodobnie”, ponieważ trudno to zweryfikować, gdyż nie zachowały się informacje o wszystkich stworzonych grach w latach 70. i 80. XX w.

⁵ *Crazy Climber*, proj. Shigeki Fujiwara, prod. i wyd. Nichibutsu 1980. Gra pierwotnie ukazała się na automatach, z czasem trafiała także na inne platformy, m.in. Atari 2600 w 1982 r.

ki w grach jest *Donkey Kong*⁶ z 1981 r. Tytuł stworzony przez Shigeru Miyamoto, a wydany przez Nintendo, to nie tylko protoplasta kultowej opowieści o przygodach stolarza Jumpmana (późniejszy hydraulik Mario, bohater serii „SuperMario Bros”), lecz także gra, która po raz pierwszy wskazuje potrzebę wspinania się jako narzędzia do osiągnięcia celu. Tym razem jednak nie chodzi o wspinanie się jak w *Crazy Climber*, lecz o wchodzenie po drabinie. Gracz, sterując sympatycznym hydraulikiem, przemieszcza się z jednej platformy na drugą, by ominąć czyhające na niego przeszkody i uratować swoją dziewczynę, uwięzioną przez tytułową małpę. W ten sposób okazuje się, że rozgrywka może toczyć się nie tylko w poziomie, lecz bohaterowie mogą poruszać się także w pionie. O ile dziś nie jest to zaskakujące, o tyle w roku 1981 było to prawdziwe *novum*. Z tego powodu należy uznać *Donkey Kong* oraz *Crazy Climber* za początek szeroko rozumianej wspinaczki w grach wideo. W wypadku pierwszej z tych gier należy podkreślić, że tytuł ten uchodzi za jedną z najważniejszych gier w historii, która wywarła ogromny wpływ na rozwój branży z powodu istniejącej fabuły oraz warstwy narracyjnej⁷. Dlatego też pojawienie się wspinaczki właśnie w tym tytule należy odnotować i traktować jako istotny element, później wielokrotnie powielany. Była to także istotna przesłanka, że miejsce rozgrywki nie musi wcale ograniczać się do jednego poziomu, co znacząco wpłynęło na projektowanie gier, w tym gier platformowych⁸.

Zmiany

Od roku 1980 wspinaczka pojawiała się w grach wideo niejednokrotnie. Dotyczy to zarówno wspinania się po górach, jak i wspinania się po drabinach, budynkach itp. W ciągu analizowanych na potrzeby tego artykułu trzydziestu pięciu lat przemysłu gier nasuwa się jeszcze jeden wniosek. Mianowicie od samego początku wspinaczka traktowana była w grach analogicznie jak w *Donkey Kong* — jako pokonywanie wysokości bądź przeszkód, dopiero później zaczęła oznaczać wspinanie się na szczyty gór. W tej materii warto zwrócić uwagę, że przez długi czas wspinano się za pomocą rąk i nóg, jak choćby w serii „Tomb Raider”. Nierzadko też wspinaczka polegała na wędrowaniu ścieżką pośród masywu górskiego, co zastępowało górską wspinaczkę w takich grach jak *Diablo*, *Wrota Baldura*. W dużej mierze wynikało to z ograniczeń, jakie nakładał na producentów gier wymiar 2d. Dopiero upowszechnienie wymiaru 3d w projektowaniu gier zmieniło sposób traktowania ruchu w grach i, co się z tym wiąże, samej wspinaczki. W efekcie możliwe było pokazanie wspinania się po górach

⁶ *Donkey Kong*, proj. Shigeru Miyamoto, wyd. i prod. Nintendo 1981.

⁷ Ch. Kohler, *Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis 2005, s. 40–42.

⁸ Zob. m.in. T. Fahs, *The Secret History of Donkey Kong*, Gamasutra. The Art & Business of Making Games 2011, http://www.gamasutra.com/view/feature/134790/the_secret_history_of_donkey_kong.php?print=1 [dostęp: 20.12.2014].

oraz po budynkach z dokładniejszym ukazaniem samego procesu wspinaczki. Rozwój technologiczny branży gier, wpływając na grafikę, wprowadził też do wirtualnego wspinania się tendencję do wykorzystywania bogatego instrumentarium, które może w tej czynności pomagać. Trudno jednoznacznie stwierdzić, od którego momentu stosuje się we wspinaniu narzędzia, ponieważ nie ma tutaj momentu kluczowego, jednakże można wskazać, jakie narzędzia wykorzystuje się w wirtualnej wspinaczce. Należą do nich haki⁹ czy też swego rodzaju szpony, które ułatwiają wspinanie się po budynkach¹⁰. Podane przykłady są także egzemplifikacją tego, jak zmienia się znaczenie wspinaczki we współczesnych grach. Mianowicie nie wiąże się już tylko z górami, lecz coraz częściej, nawet jeśli z użyciem osprzętowania, wykorzystujemy ją w mieście. Dzięki niej gracz może podróżować do celu „na skróty” po dachach budynków, czyli *de facto* w dowolny dla siebie sposób po miastach. Wiąże się to ze zwiększeniem wolności wyboru gracza, otwartą przestrzenią, ale również większą liczbą aktywności, które w związku z tym gracz może wykonać. Należą do nich eksploracja świata z góry, widok miejsca akcji z lotu ptaka, skakanie z wysoka na wybrane obiekty lub postaci czy inne czynności, charakterystyczne dla danej gry, na przykład skok z jednego obiektu na drugi czy z dachu czy z wieży na ofiarę i zabicie jej jak w serii „Assassin’s Creed”. Innymi słowy, wspinanie się stanowi interesujący i niekiedy ważny element samej rozgrywki, co pokazują zarówno wcześniejsze, jak i bardziej aktualne przykłady. Niekoniecznie zaś jest ono elementem świata przedstawionego — gry z reguły „nie dzieją się” w środowisku alpinistów, himalaistów itp.

Konteksty

Mówiąc o ewolucji wspinaczki w grach wideo, warto wspomnieć o pewnym interesującym tytule. Mianowicie o pierwszej części serii „Tomb Raider”¹¹, która stała się nie tylko krokiem milowym w historii gier wideo, lecz także była jednym z flagowych produktów konsoli Playstation. Wydana w 1996 r. gra stosunkowo szybko ukazała się w wersji do komputerów osobistych. Protagonistka, archeolog i poszukiwaczka artefaktów, Lara Croft podróżowała po grobowcach. W trakcie swoich przygód wielokrotnie się wspinała, zarówno w celu eksplorowania poszczególnych miejsc i ich sekretów, jak i by ze skalnych półek czy też umieszczonych wysoko platform skakać na kolejne półki. Wszystko to miało na celu znalezienie artefaktów (główne zadanie gracza) oraz elementów ekwi-

⁹ Wykorzystywane chociażby w *Assassin’s Creed: Revelations* (prod. Ubisoft Studios, wyd. Ubisoft 2011), tu bohater wspina się po budynkach Konstantynopola; analogicznie do haków działa technika wspinaczki, polegająca na skoku po ścianie i łapaniu najbliższej krawędzi, przedstawiona w *Assassin’s Creed II*, której bohater wspina się po budynkach Florencji, Froli, San Gimignano czy Wenecji (prod. Ubisoft Studios, wyd. Ubisoft 2010).

¹⁰ Taki gadżet pojawia się w grze *Thief* (prod. Eidos Studios, wyd. Square Enix/Eidos 2014), której bohater wędruje po Londynie.

¹¹ „Tomb Raider”, prod. Core Design, wyd. Eidos Interactive 1996.

punktu, na przykład broni, amunicji bądź apteczek. W wypadku „Tomb Raider” wspinanie się to istotna część rozgrywki, a zarazem jedna z najbardziej innowacyjnych w porównaniu z innymi grami w tamtym czasie. Warto przypomnieć, że w wypadku tej gry nie tylko postać Lary Croft, lecz także sama rozgrywka robiły niesamowite wrażenie¹². Jednym z innowacyjnych elementów były także ruchy, które wykonywać mogła główna bohaterka, w tym właśnie wspinaczka. To właśnie z serią „Tomb Raider” należy głównie kojarzyć wspinaczkę w latach 1996–2007, która polegała przeważnie na wspinaniu się po górach i skałach, zwykle bez odpowiedniego sprzętu. W wypadku Lary Croft jest to o tyle istotne, że jeszcze bardziej wpływa na heroizację głównej bohaterki.

Cezurą początkową wspomnianego przedziału czasowego jest oczywiście data premiery pierwszej części serii, natomiast kończąca jest pojawienie się serii „Assassin’s Creed”. Opowieść o rywalizujących z sobą zakonie templariuszy i bractwie asasynów w kontekście wspinaczki w grach ma bardzo duże znaczenie. Przede wszystkim dlatego, że rozgrywka w każdej części gry w dużej mierze opiera się na wspinaniu po budynkach. Bohater może wspiąć się na nie, by nie tylko obserwować i poznawać okolice (choćaby w formie zdobywania szczytów najwyższych budynków w poszczególnych miastach i ich okolicach — tak zwane punkty widokowe), lecz także by chodząc i skacząc po dachach, przemieszczać się niezauważenie przez mieszkańców miast i wrogich mu strażników. Ponadto wspinaczka jest niezbędna do wykonywania czynności charakterystycznych dla asasyna. Mianowicie zdobywszy kolejny punkt widokowy (wspinaczka jawi się tu więc jako środek do osiągnięcia jednego z celów gry), możliwy jest tak zwany skok wiary, czyli skok z wysokiego obiektu na specjalnie umiejscowioną kupę siana, by bohaterowi nie stała się krzywda. Seria studia Ubisoft też opiera się na wspinaniu bez wykorzystania specjalnego sprzętu. Niezależnie od tego wspinaczka staje się w niej także atrakcją wizualną, ponieważ gracz może wspiąć się na poszczególne obiekty, w tym na znane zabytki, jak Koloseum czy Hagia Sophia. To także jedna z podstawowych umiejętności członka asasyńskiego bractwa, przydatna do właściwego wykonywania powierzonych zadań i ukrywania się. Po roku 2007 można w grach znaleźć przykłady nie tylko wspinaczki miejskiej, lecz także górskiej. Dobrym przykładem jest chociażby seria „Uncharted” (począwszy od *Uncharted: Drake’s Fortune*¹³), w której istotnym i stałym elementem rozgrywki jest wspinanie się, niejako analogicznie do „Tomb Raider”, po górach i skalnych półkach przez głównego bohatera, poszukiwacza skarbów, Nathana Drake’a. Jednakże seria gier produkcji studia Naughty Dog nie przyniosła tego, co seria „Assassin’s Creed”, czyli możliwości poznawania znanych miast z ich zabytkami w trakcie trwania różnych epok historycznych¹⁴. Seria wydaje się

¹² W dużej mierze za sprawą innowacyjnej grafiki w wymiarze 3d. Zob. M. Cohen, *Lara Croft: The Art of Artificial Seduction*, New York 2009.

¹³ *Uncharted: Drake’s Fortune*, prod. Naughty Dog, wyd. Sony Computer Entertainment 2007.

¹⁴ Chodzi o epoki: wypraw krzyżowych, włoskiego renesansu, rewolucji francuskiej czy wojny secesyjnej.

rozpoczynać pewien trend, a mianowicie zastosowanie wspinaczki w mieście, które, choć można określić cywilizacyjną zdobyczą, tak naprawdę niejednokrotnie przemierzane, poznawane jest przez bohaterów gier w tradycyjny sposób, bez użycia samochodów ani innych „zdobyczy techniki”. Miasto tętniące życiem, ale stanowiące bastion cywilizacji najbezpieczniej eksplorować w sposób dosłownie fizyczny, między innymi interesującą nas wspinaczką. Motyw ten powtarza chociażby gra *Remember me*¹⁵, w której bohaterka imieniem Nillin wspina się po budynkach futurystycznego Paryża z końca XXI w.

Jednakże niezależnie od roku wydania gry, miejsca oraz czasu akcji ani tym bardziej świata przedstawionego wspinaczka najczęściej pojawia się w grach typu cRPG, akcji¹⁶, zręcznościowych i przygodowych, w których stanowi narzędzie do osiągnięcia innego celu, niezbędnego do ukończenia gry (lub jakiegoś jej elementu).

Wspinaczka jako atrakcja w grach wideo

Wspinaczka, rozumiana jako aktywność fizyczna uprawiana przez postać sterowaną przez gracza, poza byciem mniej lub bardziej istotnym elementem rozgrywki, może być także formą swoistej atrakcji w grze i jej świecie przedstawionym. Niejednokrotnie czynność ta oraz towarzyszące jej widoki dają sposobność przedstawienia możliwości graficznych silnika, na którym oparta jest dana gra. Wspinanie się w grach wideo obejmuje wdrapywanie się na góry lub budynki jako zadanie nierzadko wymagające zręczności od gracza (wciskanie w odpowiedni sposób klawiszy na klawiaturze lub padzie, klikanie przycisków komputerowej myszki itp.). Nierzadko jednak wspomniana atrakcyjność polega na wizualnym pięknie niekiedy wprost oszałamiających widoków. Dobrym przykładem jest wspomniana wcześniej seria „Assassin’s Creed”, w której w trakcie wspinaczki na wysokie obiekty można podziwiać panoramę całych miast, a także oglądać znane i piękne zabytki. Z kolei w wypadku wspinaczki górskiej mamy do czynienia z cudownymi widokami masywów górskich lub perspektywy dolin widzianych z górskich szczytów lub skalnych półek. Przykładem tego jest chociażby przywoływana już seria „Uncharted”, jak „Tomb Raider”, głównie w części *Tomb Raider: Legenda*¹⁷. To właśnie w niej Lara Croft podróżuje po Nepalu i masywach Himalajów, wśród których szuka wraku samolotu, w którym rozbiła się jej matka. Oczywiście piękna górska sceneria tworzy interesującą panoramę Nepalu, jednak najważniejszym elementem, ściśle związanym z rozgrywką, jest właśnie wspinaczka, która pozwala na eksplorowanie Himalajów. Nieco inaczej sytuacja

¹⁵ *Remember me*, prod. DONTNOD, wyd. Capcom 2013.

¹⁶ Trzeba pamiętać, że mówiąc o wspinaczce w grach akcji, należy wyłączyć *Mirror’s Edge* (prod. EA Digital Illusions/EA DICE, wyd. Electronic Arts Inc. 2008). W samej grze gracz się wspina, jednak wspinaczka odbywa się tam zdecydowanie jako element parkuru po miejskich przeszczeniach, nie zaś czynności całkowicie rozumianej jako wspinaczka.

¹⁷ *Tomb Raider: Legenda*, prod. Cystal Dynamics, wyd. Eidos Interactive 2006.

wygląda, gdy wspinaczka sama staje się tematem gry, jak ma to miejsce w grach *Everest*¹⁸. Obie gry stanowią symulację górskiej ekspedycji, jednak pierwsza skupia się nie na wspinaczce samej w sobie, ale bardziej na właściwym przygotowaniu, zebraniu odpowiednich zapasów i sprzętu niezbędnego do wyprawy. Gra jest strategią i wymaga zmysłu taktycznego, przez co staje się rzetelną symulacją przygotowań do prawdziwych górskich wypraw. W wypadku drugiej produkcji wspinaczka jest celem samym w sobie, choć uwzględnione są różne trudności, które mogą wystąpić: zmienna pogoda, wiatr, problemy ze sprzętem itp. Ponadto gracz odpowiedzialny jest za całą ekipę alpinistów, którzy muszą wspiąć się na największe szczyty na świecie (nie tylko na Mount Everest). Zarówno w pierwszym, jak i w drugim wypadku wspinaczka zilustrowana zostaje jako bardzo złożony proces, wymagający odpowiedniego przygotowania, najmniejszy zaś defekt lub niedopatrzenie mogą przesądzić o niepowodzeniu. Należy tu spojrzeć na produkcję *Cursed mountain*¹⁹. Główny bohater gry, Eric Simmons, wyrusza na wyprawę na leżącą w Himalajach górę Chomo Lonzo, gdzie zaginął jego brat Frank. Wspinaczkę utrudniają ciągle pojedynki z duchami mnichów oraz poległych himalaistów. W ten sposób wspinaczka staje się formą niebezpiecznej podróży, która okazuje się bramą do kontaktów z istotami paranormalnymi. Fabularna całość w dużej mierze opiera się na tybetańskich legendach i podaniach, z których mistyczność Chomo Lonzo i jej tajemniczość zostaje zaczerpnięta²⁰. Sama wspinaczka staje się tutaj udręką bohatera. Można ją rozumieć jako szereg czynności i przeszkód, które gracz musi wykonać i pokonać w trakcie wędrówki na szczyt. Nie jest to jednak czynność tylko fizyczna, jak ta przedstawiona w *Uncharted* czy *Tomb Raider*, lecz także metafizyczne przekleństwo. Wszakże Frank zaginął w trakcie wspinaczki, natomiast Eric w trakcie podróży na górę spotyka duchy tych, którzy zginęli właśnie w trakcie jej zdobywania. W ten sposób masyw Chomo Lonzo staje się nośnikiem śmierci. Co więcej, im wyżej Eric się znajduje, tym więcej duchów i przeszkód napotyka, wspinaczka zaś staje się trudniejsza.

Kolejną formą atrakcji, jaką może przybrać wspinaczka, jest forma czysto technologiczna, związana z pojawieniem się kontrolerów ruchów w grach na konsoli, np. Playstation Move, Wii Motion Plus czy Kinect (przeznaczony dla konsoli Xbox 360). Pozwalają one na sterowanie interfejsem za pomocą gestów, a także w niektórych wypadkach na (w Kinect) odzwierciedlenie postaci gracza na ekranie urządzenia, do którego podłączona jest konsola. Dzięki temu możliwe są różnego rodzaju aktywności ruchowe przed ekranem/monitorem, które wyłapywane przez sensor ruchu odzwierciedlane są w postaci ruchów awatara. System ten

¹⁸ *Everest*, prod. i wyd. Atari 1999; oraz *Everest*, prod. Activision, wyd. National Geographic 2004.

¹⁹ *Cursed mountain*, prod. Sproing Interactive Media, Deep Silver Vienna, wyd. Deep Silver 2009.

²⁰ Sh. McInnis, *Cursed Mountain Updated Impressions. We brave the toughest terrain on Earth to look at this new game from Deep Silver*; *Gamespot*, 11.11.2008, <http://www.gamespot.com/articles/cursed-mountain-updated-impressions/1100-6200884/> [dostęp: 29.12.2014].

funkcjonuje w wielu grach, na przykład w *Jillian Michaels Fitness Adventures*²¹ czy *EA Sports Active 2*²². To w nich pojawia się wspinaczka, choć, jak większość czynności w grach ruchowych, jest w pewien sposób improwizowana, ponieważ proste ruchy rąk, skłony, wyskoki itp. na ekranie odzwierciedlane są w postaci wspinaczki, jazdy na rowerze czy innych aktywności fizycznych. Interesująca nas czynność nie stanowi głównego tematu gry ani jej świata przedstawionego, ani nawet samej rozgrywki, lecz tylko fragment większej całości. Jej znaczenie jest zatem mniej istotne w perspektywie fabuły i rozgrywki niż we wspomnianych grach, w których wspinaczka stanowi ważny element z punktu widzenia świata przedstawionego, fabuły oraz samej rozgrywki. Sensem tego rodzaju gier jest aktywność ruchowa gracza, dlatego należy podkreślić, że wspinaczka podejmowana w grach ruchowych to najczęściej jednorazowe ćwiczenie mające na celu odbycie odpowiedniej liczby powtórzeń konkretnych ruchów. Nie chodzi także o wspięcie się na górę czy osiągnięcie konkretnego punktu. Ścisłe wiąże się to z faktem, iż gry ruchowe nierzadko pozbawione są fabuły w ogóle.

Na tle tych faktów nieco inaczej sytuacja wygląda w grze *Kinect Sports Rivals*²³ na platformę Xbox One. Gracze rywalizują w niej między sobą w różnych dyscyplinach sportowych²⁴. Jedną z nich jest wspinaczka górską. Tym razem mamy do czynienia nie tylko z bezpośrednią rywalizacją, lecz także ze wspinaczką na czas. Czynność jest utrudniona, ponieważ w jej trakcie awatar gracza przy wykonywaniu wskazanych ruchów w sposób niedokładny może spaść ze skały i w ten sposób musi zaczynać wszystko od nowa. Co więcej, gracze przez wykonywanie poszczególnych gestów, mogą sobie nawzajem przeszkadzać, na przykład spychać ze skały swoje awatary. W ten sposób wspinaczka jako odrębna dyscyplina zostaje nobilitowana do rangi konkursu, w którym rywalizują z sobą różni gracze, przez co staje się jednostkowym elementem rozgrywki, nie jedną z jej wielu części.

Wirtualna wspinaczka poza grami konsolowymi czy komputerowymi znajduje swoją reprezentację również w grach przeglądarkowych. Ich głównym celem jest wykonanie wskazanej czynności w odpowiedni sposób i w odpowiednim momencie. I chociaż wspinanie się nie jest popularnym motywem tego typu produkcji, to funkcjonuje jeden tytuł, który nie tylko sprawnie wykorzystuje wspinaczkę, lecz także w pewien sposób odwzorowuje zasady rzeczywistej wspinaczki. Chodzi o *Cyberclimber*²⁵, grę towarzyszącą dużemu forum wspinaczkowemu *indooreclimbing.com*. Ma ona na celu stanowienie atrakcji dla kogoś, kto odwiedzi samo forum, choć jest to jedyna dostępna w chwili obecnej (stan na grudzień 2014) gra przeglądarkowa, w której mamy do czynienia ze wspinaczką. Zadaniem gracza jest wspinaczka po ścianie wspinaczkowej. Polega ona na

²¹ *Jillian Michaels Fitness Adventures*, prod. n-space, wyd. 505 Games 2011.

²² *EA Sports Active 2*, prod. EA Sports, wyd. Electronic Arts Inc 2010.

²³ *Kinect Sports Rivals*, prod. Rare, wyd. Microsoft Studios 2014.

²⁴ Rywalizacja ta może się odbywać zarówno w tym samym miejscu, za pośrednictwem podzielonego ekranu, jak i internetowo, w trybie multiplayer.

²⁵ <http://www.cyberclimber.com>.

kierowaniu sterowanej postaci we wskazanym na początku etapu kierunku, by zdobywała ona kolejne punkty oparcia. W taki sposób musi się wspinać aż na sam szczyt. Punkty ułożone są w różny sposób, w zależności od poziomu trudności i wzoru, jaki mają tworzyć. Gracz może pomylić się maksymalnie pięciokrotnie, jeśli uczyni to więcej razy, kończy etap upadkiem na sam dół. Gra nie polega na rywalizacji z innymi graczami, ale na wspięciu się na wszystkie ścianki dostępne w bazie gry (ich liczba stale się zwiększa). *Cyberclimber* jest niejako dodatkiem do wspomnianego forum, na którym znajdziemy sklep ze sprzętem do wspinaczki i porady, jak samemu stworzyć ścianę do wspinaczki na hali. Tym samym jest to element ludyczny tego serwisu, ale niekiedy też odzwierciedlenie rzeczywiście istniejących ścianek do wspinaczki na hali.

Wspinaczka: prawdziwa czy nie?

Oczywiście wirtualna wspinaczka — jak element każdej gry lub samodzielna gra — ma służyć przede wszystkim rozrywce. Jednakże mimo charakteru ludycznego niejednokrotnie zwraca się uwagę na jej realizm, a konkretnie jego brak. Mark Serrels wskazuje na błędne elementy w technice wspinania się znanych postaci z gier: Lary Croft, Nathana Drake’a czy Ezia Auditore²⁶. Wymienia on takie niedokładności, jak zła praca stóp, niepoprawna sylwetka, zbyt agresywny styl wspinania się, praca rąk itp. Jednocześnie wymienia mocne strony sposobów wspinaczki. Z jednej strony można zatem uznać, iż jest to nieco humorystyczna dyskusja o mało istotnym wątku w grach wideo. Jednak z drugiej, skoro wspinaczka jest jedną z głównych atrakcji w niektórych grach, to gracze wymagają chociaż minimalnego mimetyzmu w tej kwestii. Takie wskazówki wynikają z artykułu Serrelsa, który w swojej dziennikarskiej karierze nie raz pisał o tej tematyce. Co więcej, wskazał on idealnie wspinającą się postać lub przynajmniej najlepiej wspinającą się w grach wideo²⁷ — postać Snake’a z gry *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*. Podobnie jak w wypadku krytyki, tym razem Serrels także analizuje pracę stop, nóg, ramion itp. Powołuje się on na istniejące style wspinaczkowe i liczne autorytety w tej dziedzinie. Przypadek analizy Serrelsa, choć może niekoniecznie naukowy, wskazuje jednak na pewną istotną kwestię — potrzebę wiernego odwzorowania. W historii ukazywania motywu wspinaczki w grach nabiera ona szczególnego znaczenia, ponieważ funkcjonuje ona od samego początku. Mianowicie najpierw pojawia się jako sama potrzeba poruszania się także w pionie, niezwykle istotna w grach na automaty czy później w grach platformowych. Początkowo jednak wspinaczka to wspinanie się po wieżowcach, po drabinach, z czasem dopiero pojawiają się góry, skały itp. W aspekcie przekrojowym nie znajdziemy we wspinaczce w grach walki z naturą ani

²⁶ <http://www.kotaku.com.au/2013/04/why-lara-croft-nathan-drake-and-ezio-completely-suck-at-climbing>.

²⁷ <http://kotaku.com/why-snake-is-the-best-climber-in-video-game-history-1636633722>.

z jej siłami. W takich grach jak *Tomb Raider* czy *Uncharted* mamy do czynienia raczej ze wspinaczką jako narzędziem do eksplorowania świata przedstawionego, znajdowania jego sekretów, co przekłada się na lepsze wyniki na zakończenie gry lub jakiegoś jej etapu. Wspinaczka to także interesujący element gier ruchowych, w których co prawda zachowane jest pojęcie ryzyka (awatar gracza przecież może spaść i musi zaczynać wspinaczkę od nowa), to jednak oddalamy się od natury, z reguły wspinając się na sztuczną ścianę lub zwizualizowaną górę z zaznaczonymi punktami podparcia. Tym samym wspinaczka jest atrakcją, która ma na celu ukazanie zdolności protagonisty — jego zwinności, siły itp. I choć zwykle nie ma to wiele wspólnego z rzeczywistą wspinaczką, obecnie jest niezwykle istotnym elementem gier akcji czy przygodowych. Niezależnie jednak od gatunku gier kontynuowana jest ucieczka od natury, gdyż z reguły wspinanie się dotyczy miast: budynków, zabytków, wysokich miejsc, które stają się punktami obserwacyjnymi. W ten sposób nierzadkim miejscem wspinaczki staje się miasto — cywilizacyjna przestrzeń (często futurystyczna!), która nierzadko łączy wspinaczkę z parkurem, zacierając w ten sposób ideę wspinaczki jako kontaktu z naturą, z górami i ich potęgą.

A digital version of mountain climbing: From simple simulation to attractions in video games

Summary

The aim of the article is to present the essence of virtual mountain climbing in high-budget video games and simple simulation programmes. The author analyses two aspects of the topic: climbing as a physical activity, and the way and context in which it is presented. That is why the article features a broad historical background of mountain climbing in video games beginning already in the early 1980s, illustrating the changes occurring in video games. Next, the author presents the way in which mountain climbing itself can function on its own in marketing. The *Tomb Raider* or *Assassin's Creed* game series discussed in the article are an excellent example of this, also showing how important climbing can be to a game. In addition, the author of the article reflects on whether and how climbing can make video games attractive. The titles in question are to illustrate various aspects of the topic.

Keywords: climbing, mountain, space, computer games