Acta Universitatis Wratislaviensis • No 3212
Literatura i Kultura Popularna XVI, Wrocław 2010

Zbigniew Wałaszewski
Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie

Fallout 2: postmodernistyczna gra komputerowa

Jak kończy się Historia? W czasach zimnej wojny finał opowieści o ludzkich dziejach przybierał postać atomowego rozbłysku – światło stu słońc na niebie miało zwiastować ustanie wszelkiego życia na ziemi, a przynajmniej kres *homo sapiens*. W latach 50.–70. XX w. pisarze i filmowcy pozwalali niewielkiej grupce ludzi przetrwać nuklearną katastrofę, aby po wyjściu z atomowych schronów miał kto ujrzeć, jak w radioaktywnej agonii umiera świat. Typowy motyw *science fiction* tego okresu to „mroczna wizja" przyszłości: bohater samotnie przemierzający ląd w niewykonalnym zadaniu odnalezienia nie ruin dawnych miast, ale mitycznej enklawy utraconej na zawsze cywilizacji.

W przerażającym cieniu atomowego grzyba kultura popularna USA (i reszty świata wplątanego w wyścig zbrojeń) artykułowała eschatologiczny lęk przed końcem czasu. Oto najpotężniejsza ze stworzonych przez ludzi broni w mgnieniu oka wymaże z kart planety opowieść o cywilizacji swych konstruktorów, w jednym błysku unicestwiając spisane dzieje i archiwizującą je kulturę, w ostatecznym rachunku zatraty będące jednym i tym samym we wrażliwej zależności przetrwania od industrialnej technosfery.

W latach 80. XX w. pojawił się w kinie nowy, zmodyfikowany przekaz, wyrażający wiarę w niezniszczalność życia i związanych z nim elementarnych wartości oraz ufność w moc odrodzenia. Nawet na wyjałowionej przez radiację ziemi życie toczy się nadal, a prawo nie jest papierowym zapisem, lecz determinacją, z jaką człowiek kreuje swoją społeczną i materialną rzeczywistość. Nadzieja triumfuje wbrew racjom, lecz groza zagłady pozostaje. Toteż tylko z pozoru paradoksalnie, główny bohater takich filmów nikomu nie ufa i w nic nie wierzy, nie zamierza też niczego budować – ale jest wierny sobie i darzy sympatią uczciwych budowniczych nowego świata, bowiem siła ich uporu jest tożsama z jego wolą przetrwania, a tworzony przez nich ład zgodny z jego poczuciem moralnym.

© for this edition by CNS

Tajemniczy Mad Max z drugiej części trylogii *Mad Max II – Wojownik szos* (*Mad Max 2: The Road Warrior*, Australia 1981, reż. G. Miller) nie do końca interesownie wspomaga grupę marzycieli w utopijnym (co nie jest jednoznaczne z niemożliwym) przedsięwzięciu odrodzenia ludzkości z barbarzyństwa dzikich pustkowi – by u zarania nowych czasów odejść samotnie na pustynię, zdecydowanie odcinając się od miasta nowo powstającej cywilizacji. Wystylizowany na romantyczną modłę gest bohatera to sygnał kryzysu zaufania wobec filarów nowoczesnego państwa: polityki (normującej życie społeczne), nauki (odpowiedzialnej za wiedzę i technologiczny wymiar cywilizacji) i struktur siły (wojska i policji); to klasyczna dla katastroficznego nurtu *science fiction* przestroga przed powtórzeniem starych błędów cywilizacji. Równocześnie, w innym porządku lektury, jest to mityczny początek całkiem odmiennej narracji, bliskiej magicznym opowieściom ludów pierwotnych o protoplastach własnego rodu, utożsamianego z ludzkością.

Właściwie do samego wygaśnięcia zimnej wojny lęk przed atomową zagładą był częstym motywem fikcjonalnych wizji niebezpiecznej przyszłości. Można uznać, że dopiero w latach 90. XX w. temat postnuklearnej ziemi jałowej i jej mieszkańców utracił wymiar apokaliptycznej groźby. W filmie *Wodny świat* (*Waterworld*, USA 1995, reż. K. Costner, K. Reynolds) miejsce pełnej tragizmu walki o przetrwanie zajmują akwatyczne rozrywki w duchu modnej ówcześnie zabawy na skuterach wodnych, zaprawione nikłą domieszką biblijnego potopu. Pretekstem dla hollywoodzkiego widowiska staje się wizja spełnionej groźby „efektu cieplarnianego", czyli obraz Ziemi zalanej wodami gigantycznego oceanu ze stopionych lodowców. Inwersja klasycznego tematu *science fiction* – nie brak, lecz nadmiar wody – jest komercyjną próbą stworzenia nowego typu dekoracji dla znanej w kinie historyjki o dobrym i złym facecie oraz pięknej dziewczynie. Naturalnie opowieść kończy się *happy endem*, w którym bohaterowie osiadają na legendarnym suchym lądzie i rozpoczynają budowanie nowej cywilizacji.

Groźba atomowej zagłady, mimo iż wciąż realna, nie przeraża w końcu lat 90. XX w. w stopniu porównywalnym choćby do niepokoju o to, czy zabłąkana kometa nie uderzy przypadkiem w Ziemię, powodując unicestwienie naszego gatunku – czym straszy się widza w filmie *Armageddon* (*Armageddon*, USA 1998, reż. M. Bay). Jeśli już istnienie arsenałów jądrowych budzi lęk, to nie za sprawą obawy o możliwość nuklearnego konfliktu supermocarstw, ale z powodu strachu przed dostaniem się broni atomowej w niepowołane ręce: terrorystów, sfrustrowanych wojskowych z dawnego ZSRR, sekt religijnych, a nawet zwykłych kryminalistów.

Toteż czas powstania gry komputerowej *Fallout* (1997) nasuwa przypuszczenie, że nie można tego tekstu kultury mechanicznie włączać w obręb klasycznego i historycznego zarazem nurtu *science fiction*, którego głównym przesłaniem było wyrażanie lęku przed ostatecznymi konsekwencjami militarnego starcia dwu potęg nuklearnych.

© for this edition by CNS

W grze *Fallout* atomowa zagłada świata nie stanowi ani punktu kulminacyjnego opowieści (klimaksu), ani punktu jej rozpoczęcia (zawiązania akcji). Interesujący dla twórców gry jest sam „opad" (*fallout*), efekt niszczycielskiego działania bomby, czyli to, co poprzez wyobraźniową grę w destrukcję cywilizacji można ujawnić w funkcjonowaniu współczesnego społeczeństwa. Z dużą dokładnością można nawet określić, iż chodzi tu o ujawnienie budzących niepokój mechanizmów w amerykańskim społeczeństwie końca lat 90.

Świat przedstawiony w graficznym interfejsie gry *Fallout* jest niczym telewizyjne okno w przeszłość „alternatywnej historii" Stanów Zjednoczonych. Akcja gry została osadzona na gruzach amerykańskich miast, wiele lat po umownym punkcie „zero" atomowej zagłady. Obraz wyjściowego świata, który uległ zniszczeniu w trakcie wojny, tworzy specyficzna mieszanka nostalgicznego wspomnienia Ameryki lat 40. i 50. oraz wizualnie utrzymanego w tej konwencji, sentymentalnie naiwnego wyobrażenia o przyszłym rozwoju techniki (oczywiście konstruowanego z poziomu wiedzy lat 90.). Ocalałe z zagłady przedmioty i ruiny, wespół z przeżytkami przedwojennych struktur społecznych, mieszają się z prymitywnymi narzędziami tworzonymi przez rozbitków cywilizacji, zderzają z rodzącą się na pustkowiach (*wastelands*) organizacją plemienną – tworząc nieuporządkowaną, lecz jednolitą wielość kultur przenikających się w tle wędrówki bohatera przez świat po katastrofie.

Może to nic więcej, jak dekoracja wyznaczającego zadania gracza i determinującego rozwój gry konfliktu pomiędzy ukrytą w Krypcie (*Vault*) mikrospołecznością, która okazuje się zanurzoną w pozorną przeszłość teraźniejszością amerykańskiego społeczeństwa (w stanie technicznego rozkwitu oraz politycznego i militarnego prymatu na świecie) a ponurą wizją związanej z Panem (*Master*) przyszłości pod znakiem rozwoju najnowocześniejszej techniki, komputeryzacji, genetyki i przede wszystkim absolutnej bezwzględności w dążeniu do panowania nad światem w poczuciu wyższości nad innymi nacjami.

Tak czytany *Fallout* jest wyraźnym ostrzeżeniem przed monopolizowaniem społecznych sfer życia przez dążące do ich zawłaszczenia instytucje nowoczesnej cywilizacji: państwo ze swą ekspansywną polityką, wojsko z ideologią militaryzmu, koncerny walczące o surowce i rynki zbytu, wreszcie sekty religijne manipulujące umysłami i kieszeniami wyznawców. Gra ostrzega również przed bezwolnością i bezmyślnością społeczeństwa, które biernie poddaje się działaniom prowadzącym do zniszczenia jego stylu życia i państwowości ufundowanej na demokratycznych ideach.

Świat przedstawiony w grze *Fallout* pozostaje w mimetycznych ramach konwencji *science fiction*. Żaden z jego elementów nie burzy spójnej wizji poatomowych pustkowi (*postnuclear wastelands*), poznaczonych wysepkami przypadkiem ocalałej nowoczesności sprzed wojny. Nawet pewne ekstrawagancje, takie jak znalezienie portretu Elvisa Presleya, nie wykraczają poza dopuszczalne granice wiarygodności zdarzeń. Rozwój akcji charakteryzuje wysoki współczynnik trud-

© for this edition by CNS

ności (przez co rozumiem łatwość, z jaką postać bohatera rozstaje się z „życiem" nawet po minimalnym błędzie gracza). Przesłanie o brutalności i okrucieństwie świata zostaje wyraziście wpisane w newralgiczny punkt narracji jako ilustracja przegranej w alternatywie zakończenia gry (po śmierci bohatera w nieudanym starciu z mutantami program odtwarza scenę ich ataku na Kryptę, zakończonego okrutną masakrą ludzi). Oba czynniki pozwalają jednoznacznie umiejscowić *Fallout* w nurcie katastroficznej *science fiction*, która za swój cel przyjęła ostrzeżenie społeczeństwa przed możliwymi w przyszłości tragicznymi skutkami obecnych wyborów.

Niemniej owo przesłanie nie do końca jest jednoznaczne. Mimo utrzymania konwencji katastroficznego nurtu *science fiction*, *Fallout* w przeciwieństwie do kinowych klasyków gatunku – takich jak *W podziemiach planety małp* (*Beneath the Planet of the Apes*, USA 1970, reż. T. Post), *Ucieczka Logana* (*Logan's Run*, USA 1976, reż. M. Anderson) czy *Mad Max II* – nie jest konsekwentnie opowiadanym ostrzeżeniem przed skutkami globalnego konfliktu nuklearnego. Celem gry komputerowej jest umożliwienie grającemu odniesienia zwycięstwa nad maszyną i jej programem, toteż punktem kulminacyjnym narracji gry *Fallout*, do którego powinna zostać doprowadzona opowieść o przygodach w postnuklearnym świecie, jest triumf kierowanego przez gracza bohatera. Tak więc typowa dla gier komputerowych zasada koniecznej opcji zwycięstwa kłóci się z nieuniknionością katastroficznego tragizmu.

Dlatego interpretacja gry wymaga zdystansowania się od bezpośrednich znaczeń fabularnych i przekroczenia zasad przyjętej konwencji gatunkowej. Wówczas *Fallout* nabiera znaczenia przestrogi dla mieszkańców USA przed grożącymi im – w ocenie twórców gry – pokusami imperializmu i bezwolnością konsumpcyjnego społeczeństwa wobec presji rozmaitych instytucji, nakłaniających do odrzucenia ideałów demokratycznego państwa.

Omówienia *Fallout 2* rozpocząć należy od określenia relacji względem pierwowzoru, czyli gry *Fallout*. Najprostsza jest zależność następcza: *Fallout* pojawił się w sprzedaży w 1997 roku i od razu stał się wielkim przebojem wśród graczy. Na fali komercyjnego sukcesu w roku następnym wydano *Fallout 2* (1998) jako kontynuację (*sequel*) hitowego tytułu.

Toteż na poziomie rozwiązań mechaniki gry (*engine*) *Fallout 2* jest prostą kontynuacją „jedynki", na zasadzie liniowego postępu wzbogaconą o nowe rozwiązania programistyczne, takie jak usunięcie z programu błędów (*bugs*), usprawnienie interfejsu gry, wzbogacenie świata przedstawionego o nowe elementy (np. samochód do podróży przez pustkowia). Przyjemność grania zwiększa też wprowadzenie do zasad gry poprawek eliminujących przypadkowe nielogiczności i równoważących atrakcyjność opcji wyboru dostępnych przy tworzeniu postaci bohatera. Natomiast na poziomie narracji gry komputerowej i jej znaczeń *Fallout 2* nie jest – wbrew nazwie – dalszym ciągiem opowiedzianej wcześniej historii.

© for this edition by CNS

W moim przekonaniu już *Fallout* operował tematem praktycznie wyczerpanego nurtu katastroficznej klasyki *science fiction*, ale dzięki odmienności medium (gra komputerowa) i pomysłowi na nostalgiczną stylizację na lata 50. był w stanie wprowadzić do kanonu nową jakość, odświeżyć zapomniany gatunek. Jednak ponowienie w grze komputerowej – i to na bazie niezmienionej mechaniki gry (*engine*) oraz w identycznych dekoracjach – opowieści przestrzegającej przed niebezpieczną przyszłością byłoby prostym powieleniem istniejącego „tekstu kultury", przez ewentualne dalsze mechaniczne powtórzenia i przetworzenia prowadzącym do serii „powtórek" (*sequels*) całkowicie oddalających kolejne produkty od niepowtarzalnej wyjątkowości tekstu wyjściowego. Unaocznia ten proces np. seria kolejnych, pozbawionych pierwotnego sensu, powieleń filmu *Nieśmiertelny* (*Highlander*, USA-Wlk. Brytania 1986, reż. R. Mulcahy).

Toteż dalsze eksploatowanie w grze *Fallout 2* mimetycznego wyobrażenia Ziemi po zagładzie nuklearnej byłoby powtórzeniem istniejącego „tekstu kultury" (funkcjonującej w obiegu społecznym gry *Fallout*), nieuchronnie prowadzącym do rozmycia sensów w programistycznych i wizualnych poszukiwaniach większej atrakcyjności gry komputerowej. Natomiast z innego powodu – już gra *Fallout* w warstwie znaczeń była powtórzeniem i przetworzeniem katastroficznej odmiany *science fiction* – nie jest zasadne przetworzenie pierwotnego tekstu *Fallout* w nową jakość. Transformacja poprzez zmianę znaczenia niektórych elementów czy wręcz odwrócenie znaczeń (np. bohaterem gry zostaje mutant walczący z bezwzględnymi ludźmi o przetrwanie swej rasy), byłaby tylko wariacją na dany temat, powtórzeniem znanego „tekstu kultury" z kilku odmianami w jego budowie.

W tym widzę powód podjęcia przez twórców *Fallout 2* wielowymiarowej postmodernistycznej gry z pierwotnym tekstem *Fallout*, prowadzonej równocześnie na dwóch poziomach. Po pierwsze, na poziomie intertekstualnej gry z tekstem, gdy poprzez obecność licznych, łatwo rozpoznawalnych cytatów z rozmaitych tekstów kultury, w tym także z programu *Fallout*, nowa gra jest dekonstruowana jako tekst funkcjonujący w obiegu kultury popularnej. Po drugie, na poziomie ironicznej gry z kulturą, nie tyle przez odniesienie do konkretnych tekstów, co ironiczno-krytyczne obnażanie schematycznych wyobrażeń mechanizmów społecznych oraz upraszczających filozoficzne koncepty stereotypów.

Wypada w tym momencie przypomnieć, iż w trakcie prac nad *Fallout 2* z firmy *Black Isle Studios* odeszli główni twórcy gry *Fallout*: Tim Cain, Leonard Boyarsky i Jason Anderson (po czym założyli własną firmę *Troika Games*, skądinąd twórcę gry *Arcanum*). Oto co powiedział w dostępnym w Internecie wywiadzie dla fanów *postnuklearnej gry RPG* Tim Cain, główny pomysłodawca gry *Fallout*, o stopniu wpływu wielkiej trójki nieobecnych na ostateczny kształt, w jakim *Fallout 2* został wydany:

© for this edition by CNS

> Zdążyliśmy dodać poprawiony ekwipunek i kontrolę NPC-ów, zaprojektowaliśmy też całość historii, ale tylko kilka pierwszych obszarów [w grze] pozostało bez zmian. Miejsca takie jak Nora (*Den*) i Kryptopolis (*Vault City*) niewiele odbiegają od stanu, w jakim je pozostawiliśmy. Zmieniony został koniec i dodano dużo więcej odniesień do popkultury[1].

Toteż *Fallout 2* w swoim ostatecznym kształcie nie jest dziełem akceptowanym przez głównego pomysłodawcę komputerowej gry RPG w świecie po atomowej zagładzie. Wyrażając opinię o *Fallout 2*, Tim Cain stwierdził: „Sądzę, że część żartów i aluzji w FO2 jest przesadzona. Lubię Monthy Pythona, ale nie spodziewałem się zobaczyć słynnego mostu trzech pytań w FO2”[2].

W tym miejscu chcę zaznaczyć, iż przedmiotem analizy nie jest koncepcja gry RPG Tima Caina, lecz gra komputerowa *Fallout 2* jako tekst autonomicznie funkcjonujący w obiegu kultury popularnej. Co więcej, owa wcale nie nadzwyczajna w świecie producentów gier komputerowych sytuacja pozwala badać grę *Fallout 2* jako ciekawy przykład występowania mechanizmu dekonstrukcji tekstu już w fazie jego tworzenia.

Charakterystykę *Fallout 2* jako intertekstualnej gry z tekstem warto rozpocząć ogólną konstatacją, iż świat przedstawiony *Fallout 2* (mimo nadrzędnej narracji, wyznaczającej graczowi układające się w pewną sensowną opowieść zadania) ma charakter *panoptikum*, w którym niczym eksponaty w muzeum zgromadzono rozmaite stereotypy kulturowe na temat historii USA i globalnego rozwoju cywilizacji. Gracz-bohater przemierza je niczym Baumanowski turysta, bawiąc się po drodze rozwiązywaniem zadań, a przede wszystkim rozpoznawaniem wielorakich cytatów z konkretnych „tekstów kultury” (film, literatura, telewizja, historia) i konwencji gatunkowych (western, *science fiction*, horror).

Zazwyczaj jest to zabawa sama w sobie, raczej nieproduktywna i wiodąca na jeszcze większe manowce niż błąkanie się po radioaktywnym pustkowiu, choć skądinąd stawiająca przed grającym wyzwanie kulturowe wyższego rzędu niż taktyczna sprawność w walce z przeciwnikami ze świata gry. Za typowy, skrajny przykład gry w cytaty niech posłuży odszyfrowanie numeracji widocznej na logo KrypTech (*Vault-Tech*) z Mapy Świata służącej graczowi jako plansza do podróży między miastami. Na logo znajdują się dwie grupy alfanumerycznych oznaczeń, w lewym górnym i prawym górnym rogu plakietki. W lewym górnym rogu widnieje szereg znaków L5-AA23. W *Gwiezdnych wojnach IV* (*Star Wars: Episode IV – A New Hope*, USA 1977, reż. G. Lucas) Księżniczka Leia była przetrzymywana w bazie kosmicznej Gwiazda Śmierci na poziomie piątym (**Level 5**) w celi

[1] Wywiad z T. Cainem: V. Kludský, *Vault of the Future*, 14 Oct. 2002, Duck and Cover, 1 Jan. 2003, http://votf.duckandcover.net/en/articles.php?id=02-10-14-cain, data dostępu 25.04.2005. Link nieaktualny z powodu wygaśnięcia strony. Wszystkie przekłady w artykule Z.W. – za wyjątkiem przypisu nr 7, w którym podany został cytat z polskiej wersji gry *Fallout 2* w tłumaczeniu fanów gry i dodatkowym zespołu redakcyjnego (listę tłumaczy zob. zamieszczona z grą w wersji PDF *Instrukcja*, s. 59).

[2] *Ibidem*.

© for this edition by CNS

(*Detention Block*) **AA23**. Kod TK-421 w prawym górnym rogu również odsyła do *Gwiezdnych wojen* – takie oznaczenie miał mundur szturmowca Imperium, w który przebrał się Luke Skywalker[3].

W grze można natknąć się na cytaty głębiej zakorzenione w kulturze, np. ironiczne odniesienie do motywu odrodzenia (*renew*) z filmu *Ucieczka Logana* w rozmowie Mózga z bohaterem gry[4]. Obdarzony na skutek mutacji popromiennej zdolnością myślenia szczur snuje przed bohaterem gry wizję społeczeństwa, w którym połączone siły ultranowoczesnego Kryptopolis (*Vault City*) i Gecko (*Gecko*) doprowadzą do odkryć medycznych, dzięki którym Ghoule „zostaną odrodzeni... znów będą ludźmi" (*will be renewed, reborn, as humans once again*). Użytkownik gry, który rozpozna ten cytat (w wersji anglojęzycznej programu) i określi jego kontekst, utwierdzi się w przekonaniu o nierealności szlachetnej wizji Mózga. W *Ucieczce Logana* ceremonia odnowienia (*renew*) była formą masowej egzekucji nadmiarowej liczby mieszkańców zamkniętego habitatu miasta przyszłości, którzy do końca wierzyli – tak jak i przyglądająca się ceremonii widownia – że właśnie wkraczają na ścieżkę rzeczywistego odrodzenia i powrotu do życia w nowym ciele...

Powyższe rozważania prowadzą do analizy *Fallout 2* jako ironicznej gry z kulturą, bowiem w tym wypadku cytat jest sposobem formułowania ironicznej opinii o rozważaniach nad społeczeństwem (odwołanie do utopii i antyutopii w dyskursie o modelu państwa), tak więc niejednokrotnie oba wymienione poziomy postmodernistycznej gry – intertekstualna gra z tekstem i ironiczna gra z kulturą – zbiegają się wzajemnie.

Jako najbardziej wyraziste i reprezentatywne przykłady ironicznych gier z kulturą wybrałem odniesienie do współczesnych sekt religijnych i kwestię rozważań nad koncepcjami utopijnego rozwoju społeczeństwa. Jeśli chodzi o stosunek do sekt, to ironicznej krytyce w *Fallout 2* został poddany Kościół scjentologiczny – tu zacytuję wykrytą przez graczy aluzję do współczesnego życia amerykańskich idoli kultury popularnej: „Gdy próbujesz przyłączyć się do Centrologów (*Hubologists*) w San Francisco, zostajesz wysyłany na spotkanie z Vikki Goldman (*Vikky Goldman*) i Juanem Kruzem (*Juan Cruise*). Odniesienie polega na tym, że Centrolodzy to w rzeczywistości Scjentolodzy, a Vikki Goldman i Juan Kruz to naprawdę Nicole Kidman i Tom Cruise, obecnie dwoje z najbardziej oddanych stronników scjentologii w Hollywood"[5]. Jednak znacznie ważniejsze od rozszy-

[3] J. Buroker, *This is a Vault-Tech logo...*, *No Mutants Allowed/Fallout 2/Easter Eggs*, Miroslav, http://www.nma-fallout.com/fallout2/eggs/, data dostępu: 25.04.2005.

[4] „Also, according to designer Matt Norton, »renew« was also a reference to the movie (and book) *Logan's Run*", Ch. Avellone, „Fallout Bible Update Mar. 11th 2002", PDF file, 11 Mar. 2002. Pobrane ze strony *Interplay/Fallout 2*, wejście „It's time for Fallout Bible 5!", s. 7 (PDF), data dostępu: 25.04.2005.

[5] N. Ehlers, *Reference to* Nicole Kidman and Tom Cruise, *No Mutants Allowed/Fallout 2/Easter Eggs*, Miroslav, http://www.nma-fallout.com/fallout2/eggs/, data dostępu: 25.04.2005.

© for this edition by CNS

frowywania językowych kalamburów jest dostrzeżenie przez gracza obłudy towarzyszącej płomiennym oświadczeniom przywódców religijnych oraz rozpoznanie mechanizmów manipulacji, jakimi posługują się w *Fallout 2* w dążeniu po władzę i pieniądze Centrolodzy, będący stereotypowym (z pejoratywnymi konotacjami) wyobrażeniem współczesnych sekt. Jeśli zaś chodzi o problem utopii społecznej, to gracz wędrujący swym bohaterem po ulicach wyidealizowanego miasta Kryptopolis (*Vault City*) i obserwujący rzeczywiste życie mieszkańców, zaczyna nabierać bardzo głębokiej nieufności wobec szczytnych deklaracji rządców miasta. W nagrodę za nieufność może stanąć oko w oko z... Thomasem Moorem, autorem traktatu *Utopia*!

Ponieważ podobne sytuacje powtarzają się praktycznie w każdej z odwiedzanych lokacji, nadrzędnym celem twórców gry wydaje się doprowadzenie grających w *Fallout 2* do odruchowej ostrożności w ocenianiu tego, co dobre i złe, bez względu na to, jak i dlaczego przedstawiają to inni – napotkane w grze postacie. Chciałoby się wierzyć, że taka postawa grających w jakiejś mierze przełoży się także na ich zachowania w rzeczywistym świecie.

Podsumowując przeprowadzone do tej pory rozważania, można stwierdzić, iż *Fallout* z całą powagą prezentował ideologię ostrzeżenia przed „władzą totalną", w kreacji świata przedstawionego, nawiązując do przepełnionego lękiem przed atomową zagładą klimatu kultury amerykańskiej lat 50.–60. Nadrzędną ideą wyrażaną przez *Fallout 2* jest natomiast dystans podmiotu poznającego wobec kultury i poczucie wielości: każde z rozwiązań – tak w grze, jak i w kulturze – jest jednym z wielu możliwych, a jego wybór zawsze niesie ze sobą pozytywne i negatywne konsekwencje.

Wszelkie wybory gracza wpływają na świat gry, a najistotniejsze z nich w ostatecznym rozrachunku prowadzą do dalekosiężnych zmian w jego obrębie. Sumarycznie, w formie podsumowania historii bohatera, ich efekty zostają przedstawione na zakończenie gry w postaci komunikatu opisującego długoterminowy wpływ zachowań postaci gracza na świat przedstawiony w *Fallout 2*. (Należy zaznaczyć, iż nie chodzi tu o wszelkie efekty interakcji sterowanej przez grającego postaci bohatera ze światem gry jako przestrzenią działań, lecz o wykreowaną przez narrację gry fikcjonalną przestrzeń świata przedstawionego *Fallout 2*; narrację, która była nieustannie modyfikowana przez dokonywane w węzłowych dla niej momentach wybory gracza, determinujące opcje dalszego rozwoju opowieści o świecie sterowanej przezeń postaci z gry).

Prowadzone z dużą wnikliwością przez graczy analizy czynników wpływających na ów finalny komunikat o sukcesach i porażkach dowodzą, że uzyskanie zakończenia gry w 100% pozytywnego dla wszystkich możliwych lokacji i spotkanych postaci jest właściwie niewykonalne[6]. Bohater wypełniając nadrzędną

[6] „Finally, note that it is possible to get an inconsistent ending. I don't think there's much you can do about that. Except, of course, for solving the individual problems that cause the apparently bad parts of the ending. I believe that what the designers consider the »optimal« ending would

© for this edition by CNS

misję gry, musi co jakiś czas opowiadać się po którejś ze stron konfliktu: każdy wybór determinuje przyszłość odkrywaną w zakończeniu gry, a w niej nieodmiennie, pomimo najszczerszych chęci i największych wysiłków, coś zawsze ulega zniszczeniu, stracie, odejściu w niebyt...

I tak, nawet jeśli bohaterowi uda się wyzwolić mieszkańców Nory (*Den*) spod władzy handlarza niewolników (*slaver*) Metzgera, to w żaden sposób nie można powstrzymać upadku górniczej osady mutantów w Broken Hills, gdyż wyczerpanie zasobów wydobywanej tam rudy uranu powoduje budzącą smutek, ale nieuniknioną „śmierć" miasteczka. Podobnie nie można powstrzymać narastania niepokojących tendencji, takich jak militarystyczne i mocarstwowe aspiracje mieszkańców San Francisco. Sytuacja wyborów, przed jakimi staje gracz, tym bardziej jest skomplikowana, iż zwykle ich natura nie jest biało-czarna i często to, co się wydaje dobre w danej chwili, w dłuższej perspektywie czasowej przynosi niepożądane, zgoła opłakane efekty (i *vice versa*).

Przykładowo, w typowych dla gry zadaniach, wymagających podróżowania między sąsiadującymi miastami, konieczne jest naprawienie przez gracza wadliwie funkcjonującego reaktora atomowego w Gecko, co zapobiega militarnej interwencji zagrożonych przez skażenie radioaktywne mieszkańców Kryptopolis. Ale niepoprzestanie na usunięciu usterki, lecz optymalizacja pracy reaktora w imię pomysłu zdobycia przez Ghouli technologii medycznej w zamian za energię dla Kryptopolis powoduje w niedostępnej dla działań gracza przyszłości przejęcie Gecko siłą przez żądnych energii sąsiadów, co sprawia, że pokojowo nastawione Ghoule stają się niewolnikami Obywateli z miasta utopii. Z kolei wsparcie przy walce o władzę w Redding Dana McGrew prowadzi do oddania miasta pod protekcję New Reno (gniazda hazardu, zorganizowanej przestępczości i źródła narkotyków) – co cynicznie z perspektywy dyskursu o polityce, a ironicznie w perspektywie dyskusji o kulturze okazuje się wcale korzystniejsze niż opieka ze strony Kryptopolis albo RNK.

Wszechobecne w kreacji świata przedstawionego humor i ironia, jak też cytaty z *Fallout* oraz aluzje do doświadczeń odbiorców gry z technosferą komputerową (np. zlinczowanie spamera), prowadzą do dekonstrukcji *Fallout 2* i ujawnienia jego statusu jako gry komputerowej. Mimo podważenia rzeczywistości świata przedstawionego gry problemy postawione przed graczem pozostają rzeczywiste. Jego prawdziwym, choć ukrytym zadaniem jest rozpoznanie i przemyślenie obecnych w grze aluzji do zjawisk społecznych (ustroje społeczne od demokracji po utopię, przestępczość zorganizowana, sekty) i problemów moralnych (wybór mniejszego i większego zła, prawda i kłamstwo).

W ten sposób dotarłem do końca artykułu o *Fallout 2*. Ale jak mówić o końcu w grze, w której po zakończeniu spajającej kolejne zadania narracji (zniszczenie

be self-consistent, though". J. Strautman, *Hints/Fallout 2/The Ending*, 13 Nov. 2002, Universal Hint System, 1 Jan. 2003, http://www.uhs-hints.com/uhsweb/hints/fallout2/3927.php, data dostępu: 25.04.2005.

© for this edition by CNS

Enklawy) bohater może pozostać w świecie gry, nadal wędrując po jego pustkowiach (*wasteland*), tyle że… bez żadnego celu bądź sensu wyznaczanego przez opowiedzianą już narrację?

Więc co pozostaje? Może mit, bowiem początek gry jednoznacznie wskazuje na inicjacyjny charakter wędrówki bohatera. Może narcystyczne poszukiwania potęgi wciąż rosnącej w siłę postaci. A może po prostu dalsze dryfowanie po morzu postmodernistycznej kultury? Gdyż gra kończy się słowami: „A co do włóczęgów z Tankowca... Cóż, jak to włóczędzy, nadal dryfują" (*As for the Tanker vagrants... well, as vagrants do, they drifted on*)[7]. A więc tak kończy się o p o w i e ś ć? Taki jest koniec h i s t o r i i?

Fallout 2 as a postmodern computer game

Summary

The computer game *Fallout 2* is a sequel to the well-known hit *Fallout*. As a simple reproduction it copies and enhances the engine of the original game but in terms of conveyed ideas it becomes a postmodern play of meanings with the player. Its presented world recalling the atmosphere of the 1950–1960s in America – the atmosphere saturated with the fear of nuclear annihilation, *Fallout* seriously gave a warning of military totalitarianism. The main idea expressed by *Fallout 2* consists in the cognitive subject's distancing from culture and the sense of multiplicity: each solution, both in the game and in culture, is but one of a number of those available. The choice of a solution invariably brings about both positive and negative consequences. To put aside the player's objective determined by the plot line, the presented world in *Fallout 2* is like a panopticon which houses as exhibits various cultural stereotypes concerning the US history and a global development of civilisation. The player-hero roams the game world like a Baumanian tourist, entertaining themselves on the way with solving puzzles and above all with identifying multifarious quotations from particular "texts of culture" (film, literature, television, history) and genre conventions (western, SF, horror film). Humour and irony, omnipresent in the presented world, as well as quotations from *Fallout* and allusions to the players' experience with computer technosphere lead to the deconstruction of *Fallout 2* and exposure of its conventional nature as a computer game. In spite of challenging the reality of the presented world the problems posed to the player remain real. The player's true though hidden objective boils down to the recognition of and reflection over allusions to social phenomena (political systems from democracy to utopia, organised crime, religious sects) and moral problems (a choice of the lesser and greater evil, truthfulness and deception).

[7] W polskiej wersji językowej przetłumaczono ten fragment następująco: „A jeśli chodzi o rozbitków z tankowca... Cóż, popłynęli".

© for this edition by CNS