



# NA SKRAJU JUTRA.

## KINO A PRZYSZŁOŚĆ GIER KOMPUTEROWYCH

MIKOŁAJ MARCELA



Live, die, repeat...

W maju 2014 roku na ekrany kin wszedł film Douga Limana *Na skraju jutra*. Obraz, promowany chwytliwym sloganem „Żyj. Zgiń. Powtórz”<sup>1</sup>, szybko zainteresował krytyków, którzy zwrócili uwagę na fakt, że film pod wieloma względami przypomina grę komputerową.

<sup>1</sup> W oryginalnej wersji: **Live. Die. Repeat.**

Zresztą sam Liman nie ukrywał, że to jak najbardziej zamierzone podobieństwo – właśnie gry wideo stały się inspiracją do stworzenia *Na skraju jutra*: „W moich filmach próbowałem wykorzystać najlepsze aspekty gier komputerowych, to znaczy takie, które pozwalają najlepiej uzyskać złudzenie zanurzenia się w rzeczywistości wykreowanej przez gry. To doświadczanie wszystkiego z perspektywy pierwszoosobowej [...]. Nie obserwujesz osób, które coś robią, ale to ty jesteś na tej plaży z Tomem Cruisem w *Na skraju jutra*, ty chronisz się razem z nim w okopach, ty walczysz u jego boku z kosmitami. I tym razem nie obserwujesz, jak inni ludzie dobrze się bawią – to ty dobrze się bawisz. Czujesz dreszcze, bo to ty tam naprawdę jesteś. Jednak nie jest to adaptacja gry komputerowej”<sup>2</sup>.

*Na skraju jutra*, w przeciwieństwie do wielu filmów z przeszłości, które inspirowały się grami komputerowymi, nie jest adaptacją jednej z nich. W tym przypadku Liman nie przenosi fabuły gry na kinowy ekran, bo jego film oparty został na powieści Hiroshiego Sakurazaki *All You Need Is Kill*. Na czym zatem polega fenomen jego projektu? Píše o tym Angela Watercutter w „Wired”:

„Przez lata twórcy filmów z Hollywood próbowali tworzyć dzieła oparte na narracjach zaczerpniętych z gier komputerowych, ale obraz Douga Limana udowadnia, że powinni raczej opierać je na strukturach narracyjnych gier komputerowych – możliwości kontynuowania historii po *Końcu Gry* i odkrywania czegoś nowego. W końcu przyjemność z gry płynie z możliwości pójścia o krok dalej z każdym kolejnym życiem i dzięki temu zdobywania wiedzy o słabościach wrogów, co z kolei prowadzi do ostatecznego zwycięstwa”<sup>3</sup>.

Rewolucyjność filmu Limana wynika zatem z wykorzystania struktury narracyjnej gier komputerowych, których kluczowym elementem jest moż-

liwość poznania dalszej części historii po śmierci bohatera. O ile w klasycznych schematach fabuły<sup>4</sup> bohater w kulminacyjnym momencie doświadcza jedynie symbolicznej śmierci, która jest sygnałem jego przemiany, „wejścia na wyższy poziom”, o tyle w *Na skraju jutra* to dosłowna śmierć bohatera staje się motorem napędowym fabuły. To ciekawe, film Limana bowiem wykorzystuje do opowiedzenia ciekawej historii to, co dla wielu teoretyków jest jednym z problemów w większości narracji gier komputerowych<sup>5</sup>.

W wielu grach, a najczęściej w popularnych strzelankach czy platformówkach, częste śmierci i możliwość kontynuowania gry w nowym życiu są dla graczy czymś oczywistym. Często są one słabo umotywowane i wkomponowane w narrację, a to problem zwłaszcza w tych gatunkach czy tytułach, które oprócz dostarczenia rozrywki odbiorcom stawiają sobie za cel opowiedzenie wciągającej fabuły – część użytkowników gra w swoje ulubione gry tyleż dla rozrywki, co dla bycia uczestnikiem opowiadanej historii. I chociaż gry wideo mogą twórczo wykorzystać moment śmierci bohatera i przez to zmusić graczy do refleksji, częściej wydarzenie to staje się po prostu źródłem frustracji:

„Gry komputerowe być może są jedynym medium narracyjnym, w którym śmierć bohatera nie tylko jest pozbawiona jakiegokolwiek dramaturgii, ale wręcz staje się czymś rutynowym. Jeśli towarzyszą jej jakiegokolwiek emocje ze strony graczy, na ogół jest to bardziej frustracja niż refleksja”<sup>6</sup>.

*Na skraju jutra* wychodzi od tego problematycznego momentu wielu gier i paradoksalnie czyni z niego mechanizm do opowiedzenia pełnej dramaturgii, ale i humoru historii za pomocą powtarzających się niemal w nieskończoność rutynowych obrazów śmierci głównego bohatera. Tak mówi o tym sam Liman:

<sup>2</sup> C. Tilly, **How Games Have Influenced Edge of Tomorrow**, IGN, 30.05.2014, <http://uk.ign.com/articles/2014/05/30/how-games-have-influenced-edge-of-tomorrow> (18.02.2015).

<sup>3</sup> A. Watercutter, **Edge of Tomorrow Is the Best Videogame You Can't Play**, Wired, 6.06.2014, <http://www.wired.com/2014/06/edge-of-tomorrow-review/> (18.02.2015).

<sup>4</sup> Poczawszy od piramidy Gustava Freytaga, a na monomicie Josepha Campbella skończywszy.

<sup>5</sup> Wiele miejsca temu zagadnieniu poświęca Jason Tocci w „**You Are Dead. Continue??: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction**”, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture”, 2(2)/2008, s. 187–201, <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/43/81> (18.02.2015).

<sup>6</sup> Ibidem.

„Jest w nim przedstawiona frustracja, która narasta, gdy udaje nam się dojść całkiem daleko, ale wtedy ginimy i zostajemy odesłani do początku. *Na skraju jutra* bardzo wiele humoru czerpie właśnie z tych powrotów do punktu wyjścia. To jedna z tych rzeczy, które frustrują w grach wideo i jest to też frustrujące dla postaci Cage'a granej przez Toma Cruise'a”<sup>7</sup>.

Filmowy Cage przypomina bohatera gier komputerowych, który zostaje obdarzony świadomością gracza. Dzięki sprawnemu zabiegowi fabularnemu Cage, w przeciwieństwie do postaci bohaterów gier wideo, wie, że każda jego kolejna śmierć nie jest ostateczna – że nastąpi odrodzenie<sup>8</sup> i będzie mógł spróbować czegoś nowego oraz wybrać inną ścieżkę historii. *Na skraju jutra* czerpie więc nie tylko ze struktury narracyjnej gier komputerowych, ale także z chwytów charakterystycznych dla nich typów narracji, takich jak narracja rozgałęziająca się (*branching narrative*).

Warto przy tym zauważyć, że zdecydowana większość gier (oprócz gier typu *sandbox*, gier strategicznych i kilku innych gatunków) oparta jest na jednej, niezmienniej fabule, na którą nie mają wpływu nasze decyzje podejmowane w czasie gry – każde przejście gry „opowiada” nam dokładnie taką samą historię<sup>9</sup>. Niemniej coraz częściej w grach pojawia się na przykład narracja rozgałęziająca się, w której poszczególne decyzje zmieniają kurs historii i oferują inne rozwiązania fabularne. Przykładem tego typu gier jest chociażby kultowa seria *Fallout*, a ostatnio gry sygnowane tytułem *Mass Effect*. Pod tym względem film *Limana* wydaje się dokonywać niemożliwego:

wykorzystuje narrację rozgałęziającą do opowiedzenia linearnej fabuły, w której wszystkie alternatywne gałęzie historii kumulują się i składają na finalną, linearną opowieść. Niczym w grach w *Na skraju jutra* najistotniejszy jest proces akumulacji przez Cage'a umiejętności, wiedzy i doświadczenia. Jednak to, co w grach jest istotą grywalności (*gameplay*), na którą składa się między innymi fabuła gry, w obrazie *Limana* staje się kolejnym mechanizmem napędzającym fabułę. Co ciekawe, to mało skomplikowana historia, w której niewiele się dzieje, a my wraz z głównym bohaterem raczej brniemy przez nią z mozołem, lecz mimo to film okazuje się wciągający i angażujący.

Wszystko to sprawia, że choć *Na skraju jutra* jest filmem fabularnym, wydaje się także w nietypowy sposób zadawać istotne pytania odnoszące się do problematycznych kwestii dotyczących gier komputerowych. Przede wszystkim każe z nieco innej perspektywy spojrzeć na spór między „ludologami” a „narratologami” i na problem gry jako medium opowiadającego fabułę. To z jednej strony ciekawy materiał do przemyśleń, jeśli chodzi o narracyjne możliwości gier komputerowych, ale z drugiej – równie interesujące spojrzenie na kwestię symulacyjności gier.

## Gra (nie)warta dobrej historii?

*Na skraju jutra* opowiada niezwykle ciekawą historię, wykorzystując do tego charakterystyczny dla gier mechanizm prób i błędów – to chwyt, na którym oparta zostaje cała fabuła. Tom Bissell w książce *Extra Lives* stwierdza, że gramy w gry komputerowe, właśnie by mierzyć się z wyzwaniami – liczy się w nich przede wszystkim grywalność. Wprawdzie na początku, niczym w filmach akcji, na ogół zostajemy wezwani do uratowania kobiety, rodziny, świata czy po prostu nas samych, to jednak nie dlatego w nie gramy. Według Bissella w starciu historii z grywalnością w grach komputerowych niemal zawsze wygrywa ta druga:

„To właśnie jedna z najbardziej podejrzanych spraw, jeśli chodzi o gry: gra z wciągającą fabułą i słabą grywalnością nie może zostać uznana za udaną, ale już gra ze świetną grywalnością i absurdalną fabułą

<sup>7</sup> C. Tilly, *How Games...*, op. cit.

<sup>8</sup> Do czego twórcy filmu nawiązują z rozkoszą, kiedy jedna z postaci przed kluczową bitwą, przypominającą desant aliantów w Normandii, stwierdza, że będzie ona chrztem bojowym dla Cage'a i okazją do symbolicznych, ponownych narodzin, czy gdy inna z postaci mówi o tej bitwie jako o Sądzie Ostatecznym, co również implikuje perspektywę zmartwychwstania Cage'a.

<sup>9</sup> Dobrym tego przykładem jest gra *BioShock*, w której, mimo świetnie napisanej fabuły, nasze decyzje nie mają wpływu na końcowy wynik – chociaż mamy wybór i możemy albo pomagać małym dziewczynkom, które okazują się kluczowe dla całej rozgrywki, albo je zabijać, ostatecznie i niezależnie od tego, jak się zachowamy, pozostałe dziewczynki i tak nam pomogą, bo tego właśnie wymaga fabuła.

z pewnością zostanie doceniona i zdobędzie poklask wśród graczy – co więcej, ci, którzy będą wychwalać tę drugą, nie będą w błędzie”<sup>10</sup>.

Z czego to wynika? Jak zauważa Greg Costikyan w *Games, Storytelling, and Breaking the String*<sup>11</sup>, opowieść jest linearna, a wydarzenia, które się w niej pojawiają, zdarzają się w takiej samej kolejności za każdym razem, kiedy ją czytamy, oglądamy i słuchamy. Zachowanie z góry określonego następstwa wydarzeń pozwala z jednej strony zachować napięcie, z drugiej – prowadzi odbiorcę do punktu kulminacyjnego, w którym następuje rozwiązanie akcji i domknięcie fabuły. Opowieść zostaje odgórnie zaprojektowana przez autora, który sprawuje pełną kontrolę nad wszystkim tym, co wydarza się w historii. W przeciwieństwie do tego gry wydają się nielinearne, dostarczając przy tym chociaż iluzji wolnej woli, jednak owa wolność zostaje ograniczona regułami i systemem gry. Owo złudzenie wolności daje poczucie, że gracz nie jest jedynie pasywnym odbiorcą gotowej historii i swoimi działaniami może wywierać na nią wpływ.

„Innymi słowy, istnieje bezpośredni konflikt między tym, czego wymaga historia, a tym, czego wymaga gra. Odejście od reguł rządzących historią najpewniej sprawi, że historia będzie mniej satysfakcjonująca, z kolei ograniczenie wolności działań gracza z pewnością doprowadzi do stworzenia mniej satysfakcjonującej gry”<sup>12</sup>.

Niemniej wydaje się, że nie chodzi jedynie o wolność gracza, bo wiele gier komputerowych nie daje przecież znaczącej możliwości wpływania na przebieg zdarzeń – stąd często, jak zaznacza Costikyan, to tylko złudzenie wolności. Problem historii w grach polega także na tym, że rozgrywka opiera się na wspomnianym już mechanizmie prób i błędów – postępowanie w grze często wymaga wielokrotnego

mierzenia się z dobrze już znanymi wyzwaniami. Inaczej niż w powieściowych czy filmowych opowieściach w grach progres historii jest nieustannie wstrzymywany, a punkt ciężkości położony zostaje nie na uczestnictwo w opowieści i refleksję nad nią, ale właśnie na mozolne brnięcie przez kolejne wyzwania:

„Zgodnie ze ściśle ludologiczną perspektywą (albo przynajmniej tą antynarratologiczną) frustracja wywołana przez mechanizm prób i błędów jest dowodem na to, że gry nie mogą w pełni poradzić sobie z narracją kinematograficzną – takie po prostu są gry. Niemniej współcześni badacze gier, które za cel stawiają sobie także opowiedzenie dobrej historii, zauważają, że to pokazuje jedynie, jakie były gry do tej pory, a niekoniecznie, jakie muszą już zawsze być”<sup>13</sup>.

Jednak Jesper Juul w *A Clash between Game and Narrative*<sup>14</sup> twierdzi, że to właśnie podejmowanie prób wykonania kolejnych zadań i wyzwań jest źródłem przyjemności w grach komputerowych – chodzi w nich bowiem o jak najdoskonalsze opanowanie reguł gry. Podobnie widzi to Espen Aarseth, który tak pisze o zasadniczej różnicy dzielącej powieści i inne media narracyjne od gier:

„Powieści świetnie odwołują się do wewnętrznego życia bohaterów (filmy być może są w tym trochę gorsze); z kolei gry są pod tym względem nieudolne i nawet tego nie próbują. Moglibyśmy powiedzieć, że gry, w przeciwieństwie do literatury, nie dotyczą Innego (*Other*), lecz raczej naszego Ja (*Self*). Gry koncentrują się na panowaniu nad sobą (*self-mastery*) i poznawaniu zewnętrznego świata, a nie na relacjach międzyludzkich (poza grami z trybem *multiplayer*)”<sup>15</sup>.

Według Aarsetha gracz projektuje na postać swoje cele, pragnienia, zdolności i zrozumienie gry, dlatego bardziej liczy się w nich funkcjonalność, a mniej

<sup>10</sup> T. Bissell, *Extra Lives: Why Video Games Matter*, New York 2011, s. 81.

<sup>11</sup> G. Costikyan, *Games, Storytelling, and Breaking the String*, [w:] P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (red.), *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, Massachusetts 2007, s. 6.

<sup>12</sup> Ibidem.

<sup>13</sup> J. Tocci, „You Are Dead. Continue?": *Conflict...*, op. cit.

<sup>14</sup> J. Juul, *A Clash between Game and Narrative. Danish literature*, Copenhagen 1999.

<sup>15</sup> E. Aarseth, *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, Massachusetts 2004, s. 50.

istotny staje się wymiar emocjonalny i psychologiczny. Niemniej historie w grach komputerowych również są w stanie angażować emocjonalnie, na co zwraca uwagę ankieta przeprowadzona przez Hugh Bowena<sup>16</sup>, która udowadnia, że gracze określają niektóre gatunki gier jako bardziej angażujące emocjonalnie od innych. Są to, co nie powinno nikogo dziwić, głównie gatunki narracyjne, takie jak *role-playing games*, czy gry akcji, w których fabuła jest równie ważna jak grywalność.

Warto przy tym zauważyć, że ostatnio rośnie liczba gier, w których fabuła ma nie tylko znaczenie, ale jest także narzędziem jeszcze mocniejszego zaangażowania graczy. Dotyczy to głównie tych gier, w których zastosowano narrację rozgałęziającą i w których gracz nie ma jedynie iluzji wolnego wyboru – jego decyzje w znaczący sposób wpływają na przebieg historii oraz losy innych postaci. Dobrym przykładem będzie przywołana już seria *Mass Effect*, w której nie chodzi jedynie o skupienie się na głównej postaci i naszym Ja, bo nasze działania i wybory dotyczą także postaci, z jakimi zdążyliśmy w trakcie gry nawiązać różnego rodzaju relacje. Sytuacja więc może przypominać tę z *Na skraju jutra*, kiedy Cage kilkakrotnie woli umrzeć i przejść raz jeszcze bitwę na normandzkiej plaży, niż pozwolić umrzeć Ricie Vrataski, w której zakochuje się podczas kolejnych nieudanych misji.

Nieco zatem wbrew temu, o czym pisze w swojej książce Bissell, okazuje się, że coraz częściej wciągająca fabuła staje się tym, co przykuwa uwagę graczy. Oczywiście grywalność cały czas jest kluczem, ale wielu twórców gier nie uważa, że samo medium uniemożliwia opowiedzenie ciekawej i angażującej historii. Wręcz przeciwnie, w swojej najnowszej książce<sup>17</sup> Evan Skolnick, który pracował przy takich tytułach, jak *Star Wars 1313* *Marvel: Ultimate Alliance 2* czy *The Godfather: Five Families*, przekonuje, że „każdy twórca gier jest zarazem tym, który opowiada historię, nawet jeśli sobie z tego nie zdaje

sprawy”<sup>18</sup>. Według Skolnicka to umiejętna narracja i tworzenie ciekawych opowieści stają się dziś kluczowe dla rynku gier, a wiele współczesnych tytułów przechodzi bez echa właśnie z powodu niepoważnej lub nieumiejtnej opowiedzianej historii. Bo chociaż gry same w sobie nie są po prostu opowieściami, przejście gry układać się może w znaczącą dla gracza opowieść, która będzie na niego wywierać wpływ jeszcze długo po zakończeniu samej gry. Co jednak istotne, jak zauważają Pat Harrigan i Noah Wardrip-Fruin we wstępie do *Second Person*, „[n]owe media nie tylko wymagają nowych podejść do historii, ale mogą nawet zmusić nas do ponownego przeanalizowania naszych założeń dotyczących tego, jak historie są opowiadane w bardziej tradycyjnych formach”<sup>19</sup>. Dlatego według Skolnicka niezbędne jest ze strony scenarzystów gier specyficzne podejście do narracji, które uwzględnia możliwości oraz ograniczenia samego medium.

## Narracja o symulacji

*Na skraju jutra* to film o nie-wydarzeniu, czyli wydarzeniu, które się nie wydarzyło, by historia mogła biec dalej, co pokazane zostaje w jego zakończeniu. To film o symulacji, w której generowana i reprodukowana jest rzeczywistość pozbawiona źródła i realności, jak pisał o tym Jean Baudrillard<sup>20</sup>. Obraz Limana jest wizją XXI-wiecznej powtórki z historii XX wieku – najpierw bitew pod Verdun, a następnie D-day i lądowania w Normandii. Przez swoje podobieństwo do gier komputerowych *Na skraju jutra* przypomina współczesną wersję gry *Medal of Honor: Frontline*, w który gracz wczuwa się w amerykańskiego żołnierza lądującego w Normandii podczas D-day. Warto zauważyć, że ta gra wydaje się symulacją pierwszych scen *Szeregowca Ryana* – kultowego filmu Stevena Spielberga, które z kolei jest jedynie symulacją wydarzeń z 6 czerwca 1944 roku. W jakimś sensie zatem

<sup>16</sup> H. Bowen, **Can video games make you cry?**, „GameInformer Magazine” 2005, <https://www.bowenresearch.com/game-informer-article.php> (18.02.2015).

<sup>17</sup> E. Skolnick, **Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques**, Berkeley 2014.

<sup>18</sup> J.M. Sloan, **Video Game Writer Interview: Evan Skolnick, Creative Writing Career**, <https://creativewritingcareer.wordpress.com/2015/01/29/evan-skolnick/> (18.02.2015).

<sup>19</sup> P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin, **Introduction**, [w:] eidem, **Second Person...**, op. cit., s. XIV.

<sup>20</sup> J. Baudrillard, **Symulakry i symulacja**, przekł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 6.

*Na skraju jutra* jest symulacją symulacji symulacji lądowania aliantów w Normandii.

Niemniej w filmie Limana, co wydaje się szczególnie istotne w perspektywie mocnej inspiracji grami wideo, pokazany zostaje także inny wymiar symulacji – ten, który Aarseth uznaje za kluczowy właśnie dla gier komputerowych:

„To symulacja, a nie narracja – czy to śmieszne i nadużywane pojęcie «interaktywności» – jest ukrytą strukturą stojącą za większością gier komputerowych. Symulacja to kluczowy koncept, oddolna hermeneutyczna strategia, która formuje podstawy wielu aktywności kognitywnych: wszelkiego rodzaju treningu, od nauki latania samolotem po zarządzanie wojskiem [...], a w rozrywce – gier komputerowych. Jeśli chcesz zrozumieć ten fenomen, nie wystarczy, że potrafisz opowiadać historie – musisz zrozumieć, w jaki sposób współdziałają ze sobą poszczególne elementy, a w tym celu najlepiej stworzyć symulację. Poprzez hermeneutyczny cykl symulacji/konstrukcji, testowania, modyfikacji, dalszego testowania i tak dalej model coraz bardziej zbliża się do symulowanego fenomenu”<sup>21</sup>.

Gry komputerowe to algorytmiczne symulacje rzeczywistości. Współczesne gry przykładają szczególną wagę do symulacji fizycznych, realizm bowiem pod względem praw fizyki sprzyja zaangażowaniu graczy. To ta struktura, dzięki której możliwe staje się tworzenie modeli zachowań w reakcji na konkretne stymulanty i w ramach konkretnych warunków. Przez to symulacja pozwala na doskonalenie wiedzy i zdobywanie doświadczenia:

„Gry komputerowe to sztuka symulacji. Innymi słowy, to podgatunek symulacji. [...] Symulacja jest hermeneutycznym Innym narracji, alternatywnym trybem dyskursu, oddolnym i wyłaniającym się, podczas gdy historie są odgórnie narzucone i zaplanowane. W symulacji wiedza i doświadczenie są zdobywane w wyniku działania gracza i stosowanych przez niego strategii, a nie odtwarzane przez pisarza czy filmowca”<sup>22</sup>.

W tym kontekście *Na skraju jutra* to narracja o symulacji – historia wykorzystania symulacji do zdobywania wiedzy i doświadczenia przez bohatera. I to właśnie obserwujemy przez większość filmu. Jest to możliwe, gdyż w symulacji panuje zupełnie inny czas. To czas, który płynie inaczej niż czas rzeczywisty – jest nieciągły, odmierzany długością kolejnych, dodatkowych żyć głównego bohatera. To czas zastygły i wstrzymujący bieg wydarzeń oraz historii – złapany w pułapkę, z której, wydaje się, nie ma ucieczki. Jak zauważa Bissell, ponownie wskazując, z czego wynikają narracyjne problemy gier komputerowych: „[h]istorie są o upływie czasu i narracyjnej progresji. Gry są o wyzwaniach, które paraliżują wpływ czasu i blokują narracyjną progresję. «Siła napędzająca historię» popycha ją do przodu, a «fikcyjna siła wyzwania» powstrzymuje rozwój historii”<sup>23</sup>.

Jedną z cech gier komputerowych są formy manipulacji czasem: „umożliwiają one graczom doświadczenie czasu w sposób, w jaki nie byłoby to możliwe w czasie rzeczywistym, zakrzywiając, przyspieszając lub spowalniając czas”<sup>24</sup>. Jednak zapewne najbardziej znaczącym przykładem manipulacji czasem w grach wideo jest możliwość „sejwowania”, a więc zapisu stanu gry, do którego można powrócić w przypadku niepomyślnego dalszego rozwoju historii. Podnoszonych jest wiele argumentów przeciwko tej możliwości – wielu graczy i teoretyków uważa, że obniża ona napięcie dramatyczne, zbyt mocno ułatwia grę oraz grozi popadnięciem w rutynę lądowania gry, która zaburza zanurzenie w świecie gry<sup>25</sup> – gdyby bowiem niektóre tytuły zostały jej pozbawione, byłyby zapewne nie do przejścia. W tym kontekście Juul opisuje, jak sam przechodził przez kolejne poziomy gry *Half-Life*:

„Z perspektywy czasu moja gra w *Half-Life* to kombinacja wielu małych sesji gier, dzięki którym możliwe było przeprowadzenie bohatera od początku gry do jej końca. Gdyby chciałem zrekonstruować czas

<sup>21</sup> E. Aarseth, *Genre Trouble...*, op. cit., s. 52.

<sup>22</sup> Ibidem.

<sup>23</sup> T. Bissell, *Extra Lives...*, op. cit., s. 93.

<sup>24</sup> J. Juul, *Introduction to Game Time*, [w:] N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), *First Person...*, op. cit., s. 131.

<sup>25</sup> Ibidem, s. 138.

wykorzystany na grę, wynikiem byłoby gigantyczne drzewo z wieloma rozwidleniami (zapisy gry), wieloma ślepyimi zaułkami i tylko jedną właściwą ścieżką”<sup>26</sup>.

A ta właściwa ścieżka to historia, którą opowiada *Half-Life*. Jednak gry manipulują także czasem w perspektywie śmierci bohatera – śmierć w grach najczęściej nie jest ostateczna i nie kończy gry. To raczej ponowny początek, powtórka, w której wykorzystane zostaje jedno z dodatkowych żyć (*extra lives*). W starych grach liczba dodatkowych żyć była ograniczona z powodów finansowych (automaty do gry), ale i prostoty ich struktury<sup>27</sup>. Wraz z ich rozbudową, przede wszystkim historii, niezbędne było wprowadzenie większej liczby żyć i możliwości zapisu stanu gry – właśnie po to, aby można było przejść grę do końca, poznać całą historię, która skrywa się za daną symulacją. Dobrym tego przykładem jest *BioShock* – gra z jedną z najciekawszych fabuł w historii, w której właściwie nie można umrzeć, po każdej śmierci bowiem gracz zmartwychwstaje w Komorze Życiowej (*Vita Chamber*). Widać zatem, że choć gry są, jak pisze Aarseth, sztuką symulacji, to alternatywny wobec nich tryb dyskursu, czyli narracja, z czasem staje się w nich coraz bardziej istotny.

## Na skraju jutra

Filmy i seriale coraz częściej w ostatnim czasie korzystają nie tylko z pomysłów fabularnych zaczerpniętych z gier komputerowych, ale również z innych ich elementów. Dobrym tego przykładem może być scena z serialu *True Detective*, która zostaje pokazana w jednym, sześciominutowym ujęciu, do złudzenia przypominającym gry typu *action-adventure*, o czym szerzej pisze Roman Książek<sup>28</sup>. Z drugiej jednak strony, również twórcy gier chętniej i częściej sięgają po coraz bardziej rozbudowane historie i sposoby narracji rodem z kina i telewizji. Opo-

wieć w grach komputerowych zyskuje na znaczeniu, gdyż w czasach, kiedy w wielu grach stosuje się te same silniki i mechanikę charakterystyczne dla konkretnych gatunków, to właśnie historia jest jednym z tych elementów, który może wyróżnić dany tytuł na tle innych. I wszystko wskazuje na to, że te dwa trendy będą się nasilać w najbliższej przyszłości.

*Na skraju jutra* to na pewno jedna z lepszych i ciekawszych kinowych produkcji sci-fi w ostatnim czasie, która została zainspirowana grami wideo. Jednak to także niezwykle interesujący projekt, na który powinni zwrócić uwagę fani, teoretycy oraz producenci gier komputerowych. Film *Limana* bowiem wykorzystuje to, co w sporze „ludologów” z „narratologami” uznawane jest przez tych pierwszych za elementy, które uniemożliwiają badanie gier komputerowych jako narracji, właśnie do stworzenia niebanalnej i spójnej narracji. I choć to film, jest zarazem gotowym pomysłem na grę komputerową.

<sup>26</sup> Ibidem, s. 137–138.

<sup>27</sup> Zob. J. Tocci, „You Are Dead. Continue?”..., J. Juul, *Introduction to...*, op. cit., s. 139.

<sup>28</sup> R. Książek, *Who goes there*, <http://jawnesny.pl/2014/10/who-goes-there/> (18.02.2015).