

Wieczne teraz?

Analiza temporalności gier komputerowych

MAGDALENA CIELECKA

Wprowadzenie

Kwestie dotyczące czasu i jego powiązania z przestrzenią stanowią trudny temat rozważań, gdyż nie bez podstaw są pytania o to, czy czas nie jest aby abstrakcyjnym konstruktem, który wytwarzamy w procesie poznawania świata. Odejście od rozumienia człowieka jako bytu posiadającego określone właściwości na rzecz bytu rozwijającego się w skończonym czasie istotnie rzutuje na rozważania nad tym fenomenem¹. Tego typu postrzeganie przez jednostkę otaczających ją wydarzeń i tworzenie struktury narracyjnej ze zbioru następujących po sobie doświadczeń pokazuje, że budowanie opowieści jest prymarną kompetencją ludzkiego umysłu, porządkującą sposób, w jaki człowiek postrzega świat, a więc i media ochrzczone mianem narracyjnych². I choć temat czasu w literaturze i filmie raz po raz pojawia się w opracowaniach naukowych, nie ma aż tak wielu analiz tej kwestii w odniesieniu do jednego z ważniejszych zjawisk przełomu XX i XXI w. – gier komputerowych.

Przed rozpoczęciem analizy przykładów tej formy cyfrowej rozrywki warto jednak odnieść się do rozważań nad charakterystyką czasu w grach i zabawach znamienitych badaczy, takich chociażby jak Johan Huizinga: *zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości i świadomość „odmienności” od „zwyčajnego życia”*³. Najbardziej interesujący w kontekście problematyki tej pracy jest oczywiście fragment mówiący o tym, że gra dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu, pojawiający się również w definicji francuskiego socjologa i filozofa – Rogera Caillois⁴. Niemożność wydzielenia czasu i przestrzeni w wielu grach komputerowych jest jednym z powodów, dla których definicja ta się zdezaktualizowała. Ze względu na specyfikę gier sieciowych, rozpowszechnienie się urządzeń mobilnych oraz ogólnie rozumianą wielozadaniowość obecnego trybu życia można mówić o zacieraniu się granic między życiem i grą jako przestrzenią, do której można obecnie wejść w każdej chwili chociażby przez uruchomienie gry przeglądarkowej. Jednak to nie odrębność gier komputerowych jest tak istotna dla rozważań tutaj prezentowanych, lecz swoiste zawłaszczenie struktur czasu przez zabawę.

W swojej pracy planuję przyjąć definicję zaproponowaną przez Jespera Juula, wedle którego *gra jest opartym na regułach systemem formalnym o zróżnicowanym i policzalnym wyniku, gdzie różnym wynikom przypisuje się różne wartości, gracz podejmuje wysiłek mający na celu wywarcie wpływu na wynik i czuje przywiązanie do wyniku, a konsekwencje działania są opcjonalne i podlegają negocjacji*⁵.

Warto zauważyć, że ze względu na różnorodność podejść gier do kwestii czasu i wydzielenia się tegoż, Juul nie umieścił „magicznego kręgu” jako aspektu definiującego. Porusza natomiast kwestię czasu oraz narracji w grach komputerowych w kilku swoich artykułach. W *Games Telling stories? A brief note on games and narratives* rozpoczyna rozważania od słów Christiana Metzsa, cytowanego przez Gérarda Genette’a w *Narrative Discourse* z 1980 roku: *Narracja to podwójna sekwencja temporalna: jest czas wydarzeń opowiadanych oraz czas narracji (czas elementu znaczonego /signifié/ oraz czas elementu znaczącego /signifiant/). Ta dualność nie tylko czyni możliwym wszystkie temporalne dystorsje, tak powszechne w narracjach (trzy lata życia bohatera podsumowane w dwóch zdaniach powieści albo w kilku ujęciach „powtarzalnego” montażu filmowego). Co istotniejsze, zachęca nas to do rozważania faktu, że jedną z funkcji narracji jest tworzenie schematu czasowego w innym schemacie czasowym* ⁶.

Juul wyróżnia zatem dwa rodzaje czasu – czas opowieści (*story time*), czyli fabułę, oraz czas dyskursu (*discourse time*), czyli sjużet. Zwraca również uwagę na czas odbioru dzieła, słusznie zauważając, że chociaż jedynie literatura i narracja oralna mają dostęp do form gramatycznych zarysowujących relację między fabułą i sjużetem, również teatr i kino utrzymują wrażenie doświadczania wydarzeń minionych. Juul nie dostrzega jednak tego zjawiska w większości gier, twierdząc, że trudno w nich odnaleźć dystans między fabułą, sjużetem oraz czasem rozgrywki. Uważa, że wydarzenia, które obserwujemy, nie mogą być przeszłe wobec doświadczenia grania, ponieważ gracz ma możliwość wpływania na ich bieg. Jego zdaniem fabuła tworzy się na oczach gracza nie jako wrażenie odbiorcy, ale faktyczne zjawisko. Biorąc za przykład interaktywne filmy, Juul sugeruje, że w sekwencjach pasywnego odbioru, czasy fabuły, sjużetu i rozgrywki rozdzielają się, jednak w momencie podejmowania decyzji przez gracza znów stają się jednym. Na tej podstawie wysnuwa wniosek, jakoby interaktywność i narracja nie mogły być graczowi dostępne w tym samym momencie, co sprawia, że w grach nie stosuje się retrospekcji oraz *prolepsis* ⁷. Nawiązuje do tego ponownie w tekście *A Clash between Game and Narrative*, stwierdzając, że gry silnie narracyjne przeważnie przełączają się między sekwencjami nieinteraktywnych filmów oraz momentami podejmowania decyzji; między trybem narracji i trybem gry, które są różne od siebie. Za charakterystyczną cechę gier uważa fakt, że nie są z góry ustaloną sekwencją (*fixed sequence*). *Gra komputerowa jest inna, ponieważ musi być nieustaloną sekwencją; nie może sugerować, że odtwarza zdarzenia minione. (Inaczej nie byłaby to gra!)* ⁸.

Trudno jednak zgodzić się z takim stwierdzeniem, kiedy tak wiele gier korzysta z narracyjnej ramy retrospekcji. Czynią tak chociażby *The Longest Journey* ⁹, czy *Dragon Age II* ¹⁰. W *Wiedźminie* ¹¹ retrospekcja jest stosowana, by uświadomić graczowi konsekwencje jego decyzji, zaś w grze *Fahrenheit* ¹² nie tylko można rozebrać retrospektywne sceny z życia protagonisty, ale też – sterując jego dziecięcą wersją – doświadczyć przeblysków proroczych wizji z nieodległej przyszłości.

W tekście *Introduction to Game Time / Time to play – An examination of game temporality* Juul wyróżnia dwa kluczowe pojęcia dotyczące kwestii czasu w grach komputerowych. Czas rozgrywki (*play time*) odnosi się to do aktu grania liczonego wedle „czasu świata realnego” i określany jest przez niego jako linearny i obiektywny. Drugim konstruktem jest czas wydarzeń (*event time*), który odnosi się do czasu płynącego wewnątrz świata gry. Jak wskazuje sama definicja wywiedziona

przez Juula, by zaistniał czas wydarzeń, konieczny jest świat gry. Ta kategoria, jakkolwiek może wydawać się mętna i niejasna, u Juula odwołuje się głównie do naracyjności gier, odbierając prawo do wewnętrznego czasu grom abstrakcyjnym¹³. Nietrudno jednak wyobrazić sobie gry abstrakcyjne, które wprowadzają elementy cofania czasu, lub zmiany prędkości jego płynięcia, co pozwalałoby sugerować, że konstrukcje czasowe niekoniecznie są tak silnie powiązane z istnieniem świata gry, jak sądzi duński badacz.

Wspomniany zresztą przez niego obiektywny i liniowy czas tak czy inaczej zostaje zburzony, gdy tylko zostanie uwzględniona kwestia zapisu stanu gry. Trudno liczyć czas rozgrywki, kiedy gracz po dziesięciokroć przechodzi tę samą misję. Równie trudno jest interpretować sytuację, w której gracz decyduje się wczytać zapis gry sprzed kilkunastu godzin, by podążyć inną ścieżką fabularną. Istnieją zatem zaburzenia jasnej i klarownej przekładalności czasu, które sugerują, że oto być może konieczna byłaby trzecia kategoria, łącząca dwie pozostałe zaproponowane przez Juula.

Własne propozycje prezentuje Craig Lindley w tekście *The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design*, uważając, że czas można podzielić na kilka poziomów znaczenia, analogicznych do tych przedstawionych w strukturalistycznej teorii narracji¹⁴. Temat podejmują również José P. Zagal oraz Michael Mateas w artykule *Time in Video Games: A Survey and Analysis*¹⁵ i choć obie propozycje niosą ze sobą ciekawe wnioski, pragnę skupić się na sposobach wykorzystania konstrukcji temporalnych, nie zaś poziomach programu komputerowego, na których można je budować.

Ważne dla zrozumienia konstrukcji temporalnych w grach jest uświadomienie sobie, że utwory te można bez przeszkód przyrównać do maszyn stanów skończonych¹⁶. Od najprostszych, po najbardziej skomplikowane operują one na stanach, które na skutek danych wejściowych przechodzą w kolejne. Nie zawsze dane wejściowe to tylko to, co gracz wprowadza do systemu z pomocą interfejsu, część z tego stanowią instrukcje, a część zdarzenia losowe. Widać to wyraźnie w przypadku różnicy między grą RTS – strategią czasu rzeczywistego (*real-time strategy*) i strategią turową¹⁷ (*turn-based strategy*). Jak łatwo spostrzec, główna linia podziału dotyczy tego, w jaki sposób następuje zmiana stanu gry. W przypadku gier RTS bohaterowie ze świata przedstawionego wykonują akcje przeciwko graczowi w tym samym czasie, w którym on sam zarządza swoimi jednostkami. W grach turowych akcje są wykonywane naprzemiennie. Oznacza to, że gry czasu rzeczywistego obok umiejętności strategicznych cenią też szybkość podejmowania decyzji, dobrą znajomość interfejsu i błyskawiczne zarządzanie zasobami. W grach turowych jest więcej miejsca na wyliczenia i kalkulacje, ponieważ zręczność nie jest uwzględniana w *game state*).

Badacz dużo uwagi poświęca sytuacji powiązanej z grami abstrakcyjnymi oraz z grami czasu rzeczywistego ze światami (*real-time games with worlds*), w których – jego zdaniem – przełożenie czasu rozgrywki na czas wydarzeń, który określa mianem mapowania czasu (*mapping*), ma stosunek 1:1. Zdaniem Juula, ponieważ wciśnięcie klawisza natychmiast powoduje zmianę stanu gry, istnieje paralelny świat, w którym mamy do czynienia ze wspomnianym czasem wydarzeń dziejącym się w „czasie rzeczywistym”¹⁸. Dość istotny jest fakt, że nie każdy element gry jest mapowany na takich samych zasadach. Najbardziej typowe dla tego zjawiska są „cutsceeny”, czyli przerywniki filmowe. Stanowią moment, w którym graczowi

jest odbierana władza nad grą – wygaszana jest interaktywność medium. Juul uważa, że „cutsceeny” nie zmieniają stanu gry, chociaż trudno jest się z tym zgodzić – często służą one zmianie lokacji lub mocnemu jej zmodyfikowaniu, bez konieczności pokazywania graczowi przebiegu takiego zjawiska. Równie często „cut-sceny” są wstawiane tam, gdzie trudno byłoby o bezszwową (na poziomie wizualnym) zmianę stanu gry. Nie bez znaczenia wydaje się też to, że przerwani-
kom filmowym bardzo często towarzyszą specyficzne konwencje nawiązujące do kina – na przykład kaszety¹⁹ (*matte*). Choć początkowo mogła to być jedynie intuicja mająca zasugerować graczowi, by przestał się na bardziej pasywny i bierny tryb odbioru tekstu, obecnie wiele gatunków gier stosuje to oznaczenie braku interaktywności bardzo świadomie.

Wykorzystanie struktur temporalnych w grach

Chociaż większość gier komputerowych korzysta z prostych struktur temporalnych, które sprawdzały się w początkowych fazach rozwoju tej wirtualnej rozrywki, nie można zaprzeczyć, że wielu twórców decyduje się eksperymentować ze swoimi dziełami. Nie tylko na poziomie fabuły, estetyki czy mechaniki, ale również właśnie na poziomie realizacji schematów czasowych. Warto zauważyć, że dużo więcej tego typu gier należy albo do gatunku gier przygodowych, albo do gatunku gier fabularnych cRPG, które są jednymi z bardziej narracyjnych. Zdawałoby się, że właśnie z tego powodu modyfikowanie sprawdzonych struktur budowania relacji czasu w świecie gry nie powinno mieć miejsca, być może jednak tego typu modyfikacje i wykraczanie poza zamrożoną w czasie, statyczną narrację, którą rozwija jedynie działanie gracza, mają na celu wypracowanie nowych mechanizmów w procesie opowiadania interaktywnych historii.

Zwykle przeniesienie struktur znanych z badań mediów nieinteraktywnych, takich jak literatura czy film, nie pozwala na wykorzystanie wszystkich wariantów temporalności w grach wideo. Chociażby fakt, że niektóre tytuły bardzo silnie wiążą mechanikę gry z symulacją upływu czasu, bądź jego kontroli, bardzo utrudniają analizy.

Ludologiczne próby zmierzenia się z tematem – chociaż z pewnością pełne trafnych obserwacji – również nie oferują rozwiązań, które byłyby równocześnie wyczerpujące i przystępne. Pragnę zaproponować własne spojrzenie na rodzaje reprezentacji czasu w grach, przyglądając się nie tyle budowie strukturalnej, ile ich użyciu, kontekstowi oraz temu, jak wpływają na odbiór gry.

Czas jako element dekoracji

Proste, a zarazem łatwo dostrzegalne wykorzystanie zjawiska czasu w grach komputerowych wiąże się z wykorzystaniem wizualnych wyznaczników upływu czasu, które stanowią element tła, nie wpływając na mechanizmy rozgrywki, chociaż wpływają na odbiór gry przez użytkownika.

W przypadku gier przygodowych może jedynie chodzić o czytelne oznaczenie pory dnia na lokacjach. Za pomocą koloru, światła czy nawet wskazówek nieruchomych zegarów można nie tylko w czytelny sposób zbudować nastrój każdej sceny, ale również przekazać graczowi informacje na temat przebiegu samej narracji.



Assassin's Creed: Brotherhood, Ubisoft Montreal (2011)



The Last Express, Smoking Car Productions (1997)



Wiedźmin 2: Zabójcy królów, CD Projekt RED (2011)

Kolejny krok stanowi wprowadzenie dynamicznie zmieniających się pór dnia. Wschodzące i zachodzące słońce czy zmieniające się warunki atmosferyczne, choć na poziomie kodu programu uznać można za sterowane wpływem realnego czasu symulacje, na poziomie rozgrywki funkcjonują jedynie jako część dekoracji sprzyjająca utrzymaniu realizmu fikcyjnego świata. Cykl dnia i nocy w grze *Assassin's Creed: Brotherhood*²⁰ jest praktycznie nieznaczący dla gry i fabuły. Doba trwa około dwudziestu minut czasu rzeczywistego, w którym możemy obserwować przesuwające się chmury, wędrówkę słońca po nieboskłonie, zapalające się o zmierzchu latarnie, wreszcie – rozgwieżdżoną noc. Mieszkańcy miasta niezależnie od tego wykonują przypisane im skrypty – stoją w miejscu, bądź patrolują. W większości sytuacji nie ma dla gracza znaczenia, czy postanowi przechadzać się ulicami za dnia, czy w nocy. Istotne jest jednak wspomniane już fabularne uzasadnienie zastosowania takiego, a nie innego mechanizmu w grze. W serii *Assassin's Creed* większość czasu bohater gracza przebywa w komputerowej symulacji – nic więc dziwnego, że wypełniający ją ludzie to proste programy, zmiany pory dnia to jedynie funkcje, a całości rozgrywki towarzyszy pewna nienaturalność. Jestem przekonana, że do dużej popularności serii przyczynił się fakt, iż twórcom udało się stworzyć kontekst fabularny, który skutecznie tłumaczy i usprawiedliwia pewne ograniczenia programu komputerowego.

Innym elementem powiązanim z temporalnością, który może służyć za aspekt estetyki, jest fabularne wykorzystanie czasu jako nieco odmiennego rodzaju przestrzeni. W grach, które decydują się podjąć motyw podróży w czasie, bardzo często temat ten jest traktowany jako okazja, by zaznajomić gracza z dowolną liczbą epok historycznych i miejsc geograficznych. Podróż w czasie służy przeważnie jako wyznacznik pewnej fabularnej konwencji i bardzo rzadko jest realizowana w formie symulacji pozwalającej na nieliniowe rozgrywanie historii.

Z upływem czasu wykraczającym poza prosty cykl dobowy wiąże się diegetyczny i pozadiegetyczny kalendarz, który również, bez większego kłopotu, służy za element budujący tło świata przedstawionego. Może on być powiązany z datami wpisanymi na odnajdowanych listach, może informować o sobie w dzienniku postaci gracza, może też być elementem interfejsu informującym o dacie rozgrywanych wydarzeń, niekoniecznie nadając im kontekst.

Budowanie tła narracyjnego odbywa się zarówno przez konstrukty wytworzone na poziomie mechaniki gry, jak i świata przedstawionego – pełnią one podobną funkcję. Mają za zadanie urealniać wirtualny świat, budować nastrój i zwiększać immersję gracza.

Czas jako element wpływający na rozgrywkę

Wspomniany już mechanizm symulujący upływ dnia i nocy niesie głębsze znaczenie, jeżeli twórcy zdecydują się od godziny uzależnić dostępność pewnych zadań czy obecność postaci. Ma to miejsce we wspomnianym już *Wiedźminie*. Choć w większości przypadków czas dobowy ma za zadanie stworzyć iluzję „żyjącego” świata, bywają bohaterowie niezależni, wydarzenia oraz potwory do zabicia, które gracz ma szansę spotkać tylko o określonej porze. Bardzo podobnie element ten prezentuje się w nastawionych mocniej na symulację czasu grach cRPG, takich jak *Fallout*²¹ oraz *Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game*²².

Pora doby ma wpływ nie tylko na wykonywane zadania, ale również na statystyki bohatera, czy mechanikę rozgrywki. Upływ kolejnych dni ma również znaczenie ze względu na diegetyczny kalendarz, z którym są powiązane niektóre wydarzenia. Gry te ukazują Ziemię po wojnie atomowej. Bohater pierwszej części jest mieszkańcem Krypty 13 (*Vault 13*), rządowego schronu, takiego jak setki innych rozsznanych po Stanach Zjednoczonych, oficjalnie mających na celu zapewnienie przetrwania ludzkości, nieoficjalnie stanowiących przestrzeń różnorodnych eksperymentów. Kiedy w krypcie dochodzi do uszkodzenia istotnego modułu podtrzymywania życia, bohater zostaje wysłany na zewnątrz, do świata, który jest niebezpiecznym, postapokaliptycznym pustkowiem. Znalazienie modułu jest obciążone limitem czasowym wynoszącym kilkaset dni wewnątrz świata gry, można go jednak wydłużać, kierując odpowiednio swym bohaterem – istnieje na przykład możliwość wykupienia dostaw wody dla Krypty, co zwiększa szanse mieszkańców na przetrwanie.

Ponieważ wewnętrzny kalendarz świata gry cały czas jest aktywny, rozgrywka odbywa się pod presją czasu – gracz jest zmuszony optymalizować swoje podróże po rozległym terenie, gdyż każdy dzień może być na wagę złota. Taki mechanizm staje się znaczącym utrudnieniem dla gracza, ale w sytuacji gdy licznik nie jest kwestią kilku dni, ale kilkuset, trudność nie jest tak wysoka, by uniemożliwić przejście gry mniej zaawansowanym graczom.

Gry przygodowe, wywodzące się od interaktywnej fikcji i gier tekstowych, cechuje bardzo specyficzna relacja wobec czasu. Gry te, inaczej niż gry czasu rzeczywistego, bądź gry turowe, są maszynami stanów, w których jedyne wejściowe dane pochodzą od gracza. W dominującej większości gier przygodowych czas jest nieustannie zamrożony, a świat przedstawiony nie zmienia się, jeżeli gracz nie zdecyduje się podjąć jakiegoś działania. Jest to zrozumiałe, jako że gatunek ten jest silnie narracyjny i granie w takie gry polega bardziej na odtwarzaniu zaprojektowanego przez twórcę ciągu akcji niż na wynajdywaniu własnych rozwiązań. Z tego właśnie powodu, warto wyróżnić dwie gry przygodowe powstałe pod koniec zeszłego wieku. Są to *The Last Express*²³ oraz *Blade Runner*²⁴.

The Last Express to niezwykła gra stworzona przez Jordana Mechnera, twórcę klasycznych tytułów, takich jak *Prince of Persia*²⁵ oraz *Karateka*²⁶. Jest utrzymana w charakterystycznym, secesyjnym stylu nawiązującym do litografii Henri de Toulouse-Lautreca i wykonana w całości w animacji rotoskopowej. Opowiada o intrydze mającej miejsce w pociągu Orient Express jadącym z Paryża do Stambułu. Choć gra była komercyjną porażką, została bardzo pozytywnie przyjęta tak przez krytyków, jak i graczy. Stara się symulować prawdziwy upływ czasu. Jeżeli gracz nie zdoła podjąć odpowiednich akcji w odpowiednim momencie, przegra. Gra zaczyna się 24 czerwca 1914 r. o godzinie 19.14 i kończy o 19.30 trzy dni później, jeżeli graczowi udało się osiągnąć prawidłowe zakończenie historii. Wyjawszy sceny snu lub stanu nieprzytomności protagonisty, tak samo jak i niektóre przerywki filmowe, wszystkie sekwencje są rozgrywane w czasie rzeczywistym, chociaż gracz ma niekiedy możliwość przewijania czasu gry.

Bohaterowie niezależni są wyposażeni w zaprogramowaną sztuczną inteligencję, na bazie której poruszają się po pociągu, starając się wykonać własne zadania, w tym reagując na akcje podjęte przez gracza. Z tego też powodu gra ma kilkadziesiąt zakończeń i praktycznie żadna rozgrywka nie jest taka sama. Gra ta została okrzyknięta niezwykłym osiągnięciem cyfrowej rozrywki i zdobyła liczne na-



SUPERHOT, Blue Brick (2013)

grody²⁷. Jedną z istotnych składowych jej sukcesu było właśnie wykorzystanie niestandardowej struktury czasu.

W grze *Blade Runner* z 1997 r. gracz wciela się w Raya McCoya, młodego detektywa tropiącego grupę replikantów podejrzanych o zabijanie zwierząt (ich gatunki w wykreowanej przez Dicka wizji przyszłości są zagrożone lub na granicy wymarcia). Kolejność, w jakiej gracz odwiedza poszczególne lokacje w trakcie prowadzenia śledztwa, ma dla fabuły kluczowe znaczenie, ponieważ jego przeciwnicy w tym samym momencie starają się realizować własne cele. Spośród piętnastu podejrzanych jedynie dwóch okazuje się replikantami – pozostali mogą otrzymać tę cechę w trakcie losowania, którego dokonuje aplikacja z każdym nowym rozpoczęciem rozgrywki. Podejrzani mogą być winni, choć wcale nie muszą, więc błędny osąd może pociągać za sobą poważne konsekwencje, czyniąc bohatera wyjętym spod prawa. Współzałożyciel studia, które wyprodukowało grę – Louis Castle – w jednym z wywiadów stwierdził: *Ta gra naprawdę jest symulatorem. To nie jest gra oparta na drzewie*²⁸ – *nie ma drzewa, które mogłoby opisać „Łowcę Androidów”*. *Próbowaliśmy; nie da się tego zrobić*²⁹.

Spowodowane jest to tym, że postaci występujące w grze nie mają określonego skryptem zachowania – prostej listy instrukcji warunkowych, które dałoby się rozpisać grafem. Twórcy ustalili dla bohaterów niezależnych cele i zestawy decyzji zależne od tego, czy postać jest człowiekiem, czy replikantem. Castel przyznaje, że ekipa nie potrafiła z całkowitą pewnością przewidzieć, co dokładnie zrobią zaprogramowane postaci – mogli jedynie szacować i zgadywać. Konsekwencją tego jest fakt, że można doprowadzić rozgrywkę do stanu aporii, w któ-

rzym dalsza skuteczna gra jest niemożliwa – nie istnieje epifania, która rozwiązałaby zagadkę.

Z powodu wprowadzonych mechanizmów *Blade Runner* przewiduje kilkanaście zakończeń. Bohater może zabić replikantów z pełnym przekonaniem, uważając, że jest człowiekiem, może im pomóc, wierząc, że jest jednym z nich, lub uciec, nie będąc pewny, co jest prawdą. Każda z tych decyzji ma kilka możliwych wariantów.

Tytuł ten zasługuje na wzmiankę nie tylko dlatego, że wznosił się ponad utarty schemat rozwiązań stosowanych w grach przygodowych, ale również dlatego, że wykreował konstrukcję symulującą upływ czasu bez odnoszenia się do wewnętrznego licznika. To ze względu na fakt, że przeciwnicy Raya McCoya podejmują samodzielne działania, wyłania się narracja symulacyjna, w której poczucie nieuchronności upływającego czasu jest wyjątkowo silne.

Jak można bez trudu dostrzec, mechanizmy temporalne, które wpływają na rozgrywkę, na poziomie doboru narzędzi i środków nie różnią się znacznie od mechanizmów stosowanych jako element dekoracji. Podstawowa różnica, jak sama nazwa wskazuje, leży w fakcie, że pewne elementy powiązane z odkrywaniem przez gracza światem zmieniają się zależnie od upływu czasu. Może się to odbywać na poziomie mechaniki i wpływać jedynie na strategię, które gracz jest zmuszony obrać, może jednak mieć diametralny wpływ na rozwój linii fabularnej, zwłaszcza w grach, które kładą silny nacisk na nieliniowość i możliwość dokonywania wyborów przez gracza.

Bo i o wybór przede wszystkim chodzi. Wybór będący siłą sprawczą, i to nie tą należącą do gracza, ale należącą do świata. Przypisywanie wydarzeń do kalendarza diegetycznego oznacza, iż bohaterowie niezależni mają moc kształtowania nie tylko wirtualnych krain, ale i losów protagonisty. A to ponownie zwiększa poczucie immersji i realizmu.

Czas jako znaczący mechanizm rozgrywki

Ostatnim przykładem zastosowania struktur temporalnych w grach jest wykorzystanie ich do zbudowania interesującej mechaniki rozgrywki. Tym razem kwestie fabularne i mimetyczne zostają zepchnięte na drugi plan – najistotniejszy jest element innowacyjności, który potrafi skutecznie zachwycić graczy.

Jednym z głośniejszych tytułów niezależnych ostatniej dekady jest niewątpliwie *Braid*³⁰, gra platformowa stworzona przez Jonathana Błowa. Produkcja ta nawiązuje bardzo silnie do kultowego już *Super Mario Bros.*, ze względu na platformową konstrukcję i bazową mechanikę przechodzenia kolejnych poziomów. To jednak, co stanowi istotny wyróżnik *Braida* i wiąże się z jego pozytywnym krytycznym przyjęciem, to mechanika manipulowania czasem. Do wykorzystania tego pomysłu zainspirowała Błowa³¹ gra *Prince of Persia: Sands of Time*³², w której wprowadzono mechanizm pozwalający graczowi przewinąć do tyłu kilkanaście ostatnich sekund jego rozgrywki (w przypadku gdy popełnił jakiś błąd, który mógłby wymagać powtarzania dłuższej sekwencji od nowa). O ile w tej trzecioosobowej grze akcji mechanizm ten – uzasadniony fabularnie – wyczerpywał się wraz z używaniem, o tyle w *Braidzie* możliwość cofania czasu jest praktycznie nieograniczona. Warto tu jednak zaznaczyć, że cofanie czasu przez gracza jest realizowane przez

przewijanie dotychczasowej rozgrywki – tak jak ma to miejsce w przypadku kasety wideo. Chwile, w których czas płynie wstecz, są nieinteraktywne i w gruncie rzeczy cały mechanizm przypomina wymyślny sposób anulowania kolejnych sekund postępów gracza niż podróż po linii czasu jako takiej – niemożliwe jest wszak przewinięcie czasu do przodu, do momentu, którego gracz jeszcze nie rozegrał lub tego, z którego się wycofał.

Nie zmienia to jednak faktu, że sam mechanizm jest nowatorski i pomysłowy, zwłaszcza jeżeli uwzględnimy to, że każdy z prezentowanych w grze światów rozwija bazowy mechanizm na swój własny sposób, dodatkowo urozmaicając rozgrywkę.

Obok wprowadzenia czasu jako funkcjonalnego elementu rozgrywki w *Braidzie* występuje jednak również czas narracyjny, który jest abstrakcyjny i zamroźony, odpowiadając pewnemu metaforycznemu, nostalgicznemu wrażeniu, jakie starał się zbudować autor. Każda z plansz rozgrywa się w wiecznym teraz, krainy są zamrożone w krótkich, zapętlonych chwilach, choć oczywiście ich mieszkańcy (przeciwnicy gracza) poruszają się po nich, sugerując upływ jakiejś formy czasu. Różnicę stanowi tu jeden ze światów przedstawionych w grze, w którym ruch postaci gracza jest sprzężony z upływem czasu, dlatego też jak długo awatar pozostaje w miejscu, świat również w nim trwa; ruch w prawo pozwala czasowi płynąć naprzód, ruch w lewo go cofa.

Podobnym mechanizmem posłużyli się zresztą twórcy *SUPERHOT*³³ z polskiego studia Blue Brick. Gra otrzymała nagrodę Grand Prix na Developer Showcase, konferencji Wytwarzania Gier Komputerowych 2013 w Gdańsku. Szybko zdobywszy olbrzymią popularność (między innymi na serwisie Reddit), została zgłoszona 13 września 2013 r. do Steam Greenlight³⁴, gdzie w kilkudziesiąt godzin znalazła się w setce gier ocenianych najwyżej. W ciągu trzech dni pojawiła się na pierwszym miejscu, a po pięciu otrzymała tak zwane Zielone Światło³⁵ i wszystko wskazuje, że ma przed sobą olbrzymie szanse na sukces komercyjny i artystyczny.

Główna różnica między *SUPERHOT* a klasyczną grą FPS polega właśnie na wykorzystaniu czasu. Twórcy z Blue Brick zdecydowali się uczynić z upływu czasu mechanizm gameplayowy. W *SUPERHOT* czas płynie tylko wtedy, kiedy gracz się porusza, kompletnie zmieniając dynamikę rozgrywki znaną w tym gatunku gier. Całość staje się połączeniem strzelanki, gry akcji oraz gry logicznej – co wraz z minimalistyczną, wyrazistą estetyką tworzy prawdziwie unikatowe dzieło.

Innym tytułem opierającym się na innowacyjnym zastosowaniu mechanizmów temporalnych jest gra taktyczna *Frozen Synapse*³⁶ stworzona przez niezależne oksfordzkie studio Mode 7 Games. Choć można ją zaliczyć do strategii turowych, jej tury nie są rozgrywane przemiennie, ale – po zaplanowaniu i „zaprogramowaniu” poczynąń swego oddziały – symultanicznie. Gracz ma zatem do czynienia z przeplatającymi się wzajemnie sekwencjami czasu i jego zatrzymania, silnie mu sugerującymi, że znajduje się poza ontologią świata gry i czas jego rozgrywki jest wobec samego mechanizmu programu bez znaczenia.

Co do gier strategicznych warto również wspomnieć o stosunkowo nowej produkcji studia Hazardous Software – grze *Achron*³⁷, określonej mianem „strategii metaczasowej”, w odróżnieniu od strategii czasu rzeczywistego³⁸. Jest to gra z trybem rozgrywki jedno- i wieloosobowej, wykorzystująca podróż w czasie jako element strategiczny dostępny ścierającym się siłom. Gracz może przenosić się w czasie jako

awatar dowódcy, by podejrzeć przyszłe poczynania wroga, bądź zmienić bieg prze-granej potyczki. Może również przenosić w ten sposób całe oddziały, zmieniając liczebność armii i zyskując dodatkowy element zaskoczenia. Jeśli uwzględni się też fakt, że przeciwnik posiada wachlarz identycznych możliwości, a wszystkie zmiany w czasie nie następują natychmiastowo, ale falami docierają do teraźniejszości, otrzymamy obraz naprawdę niespotykanej produkcji. Zwłaszcza że *Achron* stara się uwzględniać kwestię paradoksów czasowych (na przykład sytuacji, w której przenosimy jednostkę w przeszłość, by zniszczyła strukturę, która ją wytworzyła). Z tak innowacyjnym wykorzystaniem czasu jako mechanizmu rozgrywki gra ta bez wątpienia stanowi ciekawą odmianę w ramach gier typu RTS.

Podsumowanie

Reprezentacje czasu w grach komputerowych wciąż stanowią nowe wyzwanie dla badaczy, niezależnie od tego, czy zdecydują się oni przyjąć perspektywę narratologiczną, czy ludologiczną – inspirowaną filmoznawstwem czy literaturoznawstwem. Temat temporalności w grach wideo jest skomplikowany, ponieważ zajmuje rozmaite płaszczyzny interpretacji i bardzo różne poziomy w strukturze programu komputerowego.

Analiza czasu w grach przeważnie łączy się silnie z badaniami dotyczącymi narracji i nie jest to tendencja zaskakująca, jeżeli uwzględni się fakt, że poczucie upływu czasu budowane na podstawie samodzielnie kreowanych narracji jest bardziej ludzką kompetencją niż cechą wpisaną w dzieło. Mimo tego jednak łatwo wpaść w pułapkę wykluczającą gry z panteonu sztuk narracyjnych, które są w stanie w sposób niestandardowy i odkrywczy posługiwać się strukturami czasowymi. Nie jest to jednak intuicja słuszna. O ile gry wideo na wczesnych etapach swego istnienia bazowały na ludycznym poczuciu aktualności wydarzeń, jakie się w nich rozgrywały, o tyle obecnie – zainspirowane innymi dziedzinami sztuki – realizują rozmaite eksperymenty powiązane z temporalnością.

Warto nadmienić, że konstrukcje czasowe, niezależnie od poziomu gry, na którym są realizowane, służą różnym celom – mogą stanowić zarówno narzędzie estetyczne, używające czasu jako elementu dekoracji, narzędzie wpływające na rozgrywkę oraz narzędzie ową rozgrywkę całkowicie redefiniujące.

Z jednej strony posiadają one bardzo mocny potencjał mimetyczny, wyzwalany właśnie dzięki tworzeniu znaczących dla świata przedstawionego i realizowanej fabuły konstrukcji czasowych, z drugiej zaś, ze względu na plastyczność mechaniki symulacji cyfrowych, pozwalają na przekroczenie dotychczasowego doświadczenia i wyobrażeń na temat czasu. Gry komputerowe stanowią obecnie jedyne medium, które jest w stanie tego dokonać. Oto gracz ma możliwość doświadczyć wirtualnego świata, którego konstrukcja temporalna jest kompletnie inna od tej, której sam doznaje. I choć trudno wyobrazić sobie, by mogło to być doświadczenie pełne, szansa na zmierzenie się z koncepcjami, których człowiek nie jest w stanie normalnie doświadczyć, stanowi z pewnością wartościową i godną pielęgnowania możliwość tego medium.

- ¹ Zob. K. Rosner, *Narracja, tożsamość i czas*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2006.
- ² B. Hardy, *Towards a Poetics of Fiction*, „Novel” 1968, nr 2, s. 5, cyt. za: K. Rosner, *Narracja, tożsamość i czas*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2006, s. 8.
- ³ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirp-sza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1985, ss. 48-49.
- ⁴ Zob.: R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatar-kiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.
- ⁵ J. Juul, *Gra gracz świat: w poszukiwaniu „gro-wości”*, tłum. M. Cielecka, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo SWPS Aca-de-mica, Warszawa, 2010, s. 45.
- ⁶ G. Genette, *Narrative Discourse*, Cornell Uni-versity Press, Ithaca, 1980, s. 33, cyt. za: J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives* w: *Game Studies*, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (dostęp: 20.09.2013).
- ⁷ J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives* w: *Game Studies*, dz. cyt.
- ⁸ J. Juul, *A theory of the computer game w: A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*, <http://www.jesperjuul.net/thesis/> (dostęp: 20.09.2013).
- ⁹ *The Longest Journey* (Funcom, 1999). W nie-interaktywnej sekwencji otwierającej grę obser-wujemy starszą kobietę opowiadającą „prawdziwą opowieść” dwojce dzieci. Ową opowieść stanowi właśnie rozgrywka podej-mowana przez gracza.
- ¹⁰ *Dragon Age II* (BioWare, 2011). Cała rozgry-wana historia znajduje się w ramie fabularnej opowieści jednego z przyjaciół protagonisty, który na inkwizycyjnym przesłuchaniu zdaje relację z wydarzeń, jakie miały miejsce.
- ¹¹ *Wiedźmin* (CD Projekt Red, 2007).
- ¹² *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005).
- ¹³ J. Juul, *Introduction to Game Time* w: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press, Cambridge 2004.
- ¹⁴ Zob.: C. Lindley, *The Semiotics of Time Struc-ture in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design* w: *Game Studies*, <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/> (dostęp: 20.09.2013).
- ¹⁵ Zob.: J. P. Zagal, M. Mateas, *Time in Video Games: A Survey and Analysis*, <http://sag.sa-gepub.com/content/early/2010/07/27/1046878110375594/> (dostęp: 20.09.2013).
- ¹⁶ Maszyny stanów skończonych to abstrakcyjne maszyny o określonej liczbie stanów, które po przeczytaniu kolejnych słów (symboli słów) zmieniają swój stan na stan będący wartością funkcji jednego przeczytanego symbolu oraz stanu aktualnego.
- ¹⁷ Gra rozgrywana w turach.
- ¹⁸ J. Juul, *Introduction to Game Time* w: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press, Cambridge 2004, s. 134.
- ¹⁹ Ramki stosowane w kamerze filmowej przy-słaniające część obrazu.
- ²⁰ *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft Mon-treal, 2011).
- ²¹ *Fallout* (Black Isle Studios, 1997).
- ²² *Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game* (Black Isle Studios, 1998).
- ²³ *The Last Express* (Smoking Car Productions, 1997).
- ²⁴ *Blade Runner* (Virgin Interactive, 1997).
- ²⁵ *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989).
- ²⁶ *Karateka* (Jordan Mechner, 1984).
- ²⁷ C. Remo, *The Last Express: Revisiting An Un-sung Classic*, http://www.gamasutra.com/view/feature/3862/the_last_express_revisiting_an_.php?page=1 (dostęp: 20.09.2013).
- ²⁸ Drzewo gry – struktura gry przypominająca drzewo z rozbudowanymi gałęziami (węz-łami).
- ²⁹ J. Bates, *Westwood's Blade Runner*, „PC-GA-MER”, 1997, t. 4 nr 9.
- ³⁰ *Braid* (Number None, Inc., 2009).
- ³¹ *Indie Game: The Movie* (2012).
- ³² *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft Mon-treal, 2003).
- ³³ *SUPERHOT* (Blue Brick, 2013).
- ³⁴ Steam Greenlight pozwala niezależnym twór-com oddać swoje gry (na różnym etapie pro-dukcji) pod głosowanie społeczności platformy Steam. Produkcje, które spotkają się z pozytywnym przyjęciem, mają szansę na wsparcie fi-nansowe i pomoc w wydaniu gry.
- ³⁵ Fanpage SUPERHOT, [https://www.facebo-k.com/photo.php?fbid=597540793642869](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=597540793642869) (dostęp: 20.09.2013). Zielone Światło oznacza, że Steam planuje grę wydać.
- ³⁶ *Frozen Synapse* (Mode 7 Games, 2011).
- ³⁷ *Achron* (Hazardous Software, 2011).
- ³⁸ J. Rossignol, *Epochal: Achron, Meta-Time Strategy*, <http://www.rockpapershotgun.com> (2009/03/27/epochal2013).