

Marcin M. Chojnacki

Interfejs

Wprowadzenie

Zagadnienie interfejsu wydaje się kluczowe w perspektywie próby uchwycenia specyfiki medium, jakim są gry wideo. Zastosowane przez projektantów rozwiązania determinują bowiem sposób kontaktu z danym dziełem, a także określają możliwość interakcji oraz obszar dostępnych działań w ramach wirtualnego środowiska. Często już sama obserwacja wykorzystanego interfejsu pozwala określić gatunek, do jakiego przynależy gra, lub rozpoznać reguły kierujące rozgrywką¹. Narzędzia umożliwiające kontakt z cyfrowym otoczeniem, sterowanie stanowiącym reprezentację gracza awatarem, wprowadzanie modyfikacji w świat przedstawiony lub „współreżyserowanie” doświadczenia to elementy charakterystyczne właśnie dla elektronicznej rozrywki. Przyjmują one różnorodne formy, jednak ich podstawowym zadaniem jest dostarczanie informacji o przebiegu gry, poszerzanie wiedzy interaktora, a tym samym sprawczości w ramach symulacji i poczucia kontroli nad procesami zachodzącymi na ekranie monitora. Dlatego też funkcjonalność czy wygląd interfejsu mają kluczowe znaczenie dla kształtowania relacji pomiędzy graczem a grą, w której uczestniczy.

¹ V. Mauger, *Interface*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014, s. 36–37.

Niniejszy rozdział poświęcony jest próbie klasyfikacji wykorzystywanych w grach wideo interfejsów, zaprezentowaniu ich specyfiki oraz pełnionych funkcji, a także przybliżeniu różnorodności stosowanych przez twórców rozwiązań wpływających na naszą skuteczność lub też jej brak podczas interakcji. Oczywiście z powodu ich bogactwa oraz niezwykle dynamicznego rozwoju nie jest to charakterystyka kompletna i rozstrzygająca. Próbuję natomiast za jej pomocą uchwycić najważniejsze tendencje oraz kategorie, a także wyjaśnić ich znaczenie dla reprezentacji procesów zachodzących podczas rozgrywki.

Silnik gry - główny element kodu określający podstawowe funkcjonalności lub zestaw narzędzi pozwalających na tworzenie gier wideo. To rodzaj rusztowania lub szkieletu, na którym producenci konstruują finalną wersję gry, dokładając do niego kolejne elementy odpowiedzialne za kontrolowanie wszystkich części składowych interaktywnego dzieła. Główny silnik stanowi strukturalną podstawę funkcjonowania poszczególnych modułów lub też pomniejszych silników odpowiedzialnych za obsługę sztucznej inteligencji, fizyki obiektów, generowania grafiki i oprawy dźwiękowej, mechaniki sterowania, interfejsu użytkownika czy wykorzystania zasobów platformy sprzętowej. Tym samym może on, lecz nie musi, determinować najważniejsze cechy rozgrywki, takie jak gatunek ludyczny, perspektywa wirtualnej kamery, własności cyfrowej przestrzeni oraz estetyka. Część deweloperów decyduje się zatem na wykorzystanie gotowych narzędzi dla zaoszczędzenia czasu i funduszy w ramach procesu tworzenia gry. Do najpopularniejszych silników należą między innymi: Unreal Engine, CryEngine, Source Engine, Unity 3D, Frostbite czy Havok.

Kontrolery

Zanim przejdę do omawiania interfejsów graficznych oraz dźwiękowych, chciałbym zwrócić uwagę na istotę samych kontrolerów umożliwiających kontakt z interaktywnymi środowiskami gier wideo. Niestety ze względu na wielość urządzeń sterujących oraz różnorodność kryteriów, według których są one klasyfikowane, podanie jednej spójnej typologii wydaje się bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe. Zagadnienie to sprawia wrażenie także niewystarczająco opracowanego, zupełnie jakby nie stanowiło istotnego aspektu obcowania z medium. Już w 2009 roku Graeme Kirkpatrick zwrócił uwagę na nikłe, w porównaniu do pozostałych elementów interfejsu, zainteresowanie graczy, publicystów i badaczy problematyką kontrolerów². Jest to o tyle zastanawiające, że joysticki i joypady nierzadko funkcjonują w kulturze fanowskiej jako rozpoznawalne symbole uczestnictwa w rozgrywce, podczas gdy prasowe recenzje czy artykuły naukowe zazwyczaj pomijają ich niebagatelne znaczenie dla doświadczenia interaktywności. Być może wynika to z przeświadczenia o ich paramedialnym charakterze oraz z naszego bezrefleksyjnego wykorzystywania uchodzących za niezmiennie i powtarzalne własności tych przedmiotów³.

Jednakże to właśnie peryferia służące do sterowania awatarem przekładają nasze działania na konkretne procesy zachodzące podczas symulacji w cyfrowej przestrzeni. Nierzadko projekt i typ urządzenia determinują sposób, w jaki obcujemy z grą, definiują możliwe akcje, jednoznacznie wpływają na funkcjonalności samego oprogramowania, a nawet wymuszają pewne rozwiązania stylistyczne oraz mechaniczne. Obsługa kontrolera jest zazwyczaj

2 Badacz co prawda zwraca uwagę na duże zainteresowanie kontrolerami ruchowymi oraz interfejsem mimetycznym przeznaczonym dla gier imprezowych w okresie ich szczytowej popularności, jednak podkreśla ignorowanie jego pozostałych form. Zob. G. Kirkpatrick, *Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game*, „Games and Culture” 2009, vol. 2 (4), s. 130.

3 *Ibidem*, s. 130–131.

pierwszą umiejętnością, jaką musimy opanować i doskonalić, aby móc efektywnie uczestniczyć w zabawie⁴. Stopień skomplikowania tego podstawowego elementu interfejsu pozwala w dużej mierze określić pasujące do niego gatunki ludyczne i właściwe mechaniki rozgrywki. Dlatego też na potrzeby niniejszego rozdziału proponuję rozróżnienie kontrolerów na cztery główne kategorie, które mogą się wymiennie ze sobą łączyć: **mimetyczne/niemimetyczne** oraz **haptyczne/niehaptyczne**.

Awatar - najczęściej graficzna reprezentacja użytkownika w świecie przedstawionym gry, pozwalająca na wchodzenie w interakcję z elementami wirtualnego środowiska. Stanowi ona jeden z najważniejszych elementów interfejsu i może przyjmować różnorodne formy - od abstrakcyjnych obiektów do postaci przypominających kształtem ludzi bądź zwierzęta. Posiada także pewne jasno sprecyzowane przez twórców właściwości, wachlarz działań oraz reakcji na zachodzące w ramach symulacji procesy. Część tytułów umożliwia określenie przez gracza nie tylko podstawowego wyglądu awatara, ale również jego płci, rasy, cech fizycznych czy charakteru, co ma odczuwalny wpływ na sposób prowadzenia rozgrywki i doświadczenia z niej płynące. Pewne produkcje umożliwiają również kontrolę nad więcej niż jednym awatarem, różnicując tym

⁴ Torben Grodal zauważa, że proces nauki rozgrywki dąży do automatyzacji czy też desensytyzacji przez przyzwyczajenie. Według badacza gry wideo opierają się na „estetyce powtarzania” skutkującej osiągnięciem w pewnym momencie samoczynnych, bezrefleksyjnych działań gracza niereagującego już świadomie na bodźce docierające ze świata przedstawionego. T. Grodal, *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video games, media, and embodied experiences*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, London–New York 2003, s. 148.

samym sposobie korzystania z cyfrowej przestrzeni, a także urozmaicając mechanikę. Niektórzy badacze proponują także oddzielenie pojęcia awatara i bohatera, rozumiejąc to pierwsze jedynie jako część interfejsu graficznego, odzwierciedlenie postaw i działań interaktora w ramach kontaktu z grą, podczas gdy drugie dotyczy postaci „zakorzenionej” w fabule oraz świecie przedstawionym, z narzuconą przez twórców charakterystyką.

Interfejs niemimetyczny i mimetyczny

Pod pojęciem **interfejsu niemimetycznego** rozumiem wszelkie urządzenia wskazujące, nieposiadające swoich odpowiedników w innych dziedzinach życia lub szeroko rozumianym przemyśle symulacyjnym. Do tej kategorii zaliczam więc kontrolery dedykowane grom wideo i służące właściwie wyłącznie prowadzeniu rozgrywki, a są nimi między innymi: pady, joysticki, *arcade* sticki, gałki (potencjometry) oraz przyciski obecne w konsolach przenośnych. Zbiór ten można powiększyć o szereg akcesoriów komputerowych posiadających szersze zastosowanie, lecz funkcjonujących również jako przyrządy sterujące, przykładowo mysz, klawiatura i keypad. Uniwersalność wymienionych peryferiów polega na braku powiązania wizualnego lub funkcjonalnego z przedmiotami, których działanie symulują, ale również oznaczeń przycisków niewywołujących konkretnych konotacji poza kontekstem danej gry⁵. Widoczne na kła-

5 Według Stephena N. Griffina przycisk na kontrolerze ogranicza nasz gest do działania symbolicznego, zezwalającego na wykonywanie znacznie bardziej skomplikowanych i złożonych czynności w świecie wirtualnym za pomocą prostego ruchu palcem. Zob. S.N. Griffin, *Push. Play: An Examination of the Gameplay Button*, „Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play”, s. 2, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.09504.pdf> (dostęp: 18.03.2017).

wiszech symbole, kształty geometryczne, litery lub cyfry nabierają znaczenia dopiero po rozpoczęciu rozgrywki, a to z kolei pozwala uznać je za wszechstronne narzędzia pasujące do dowolnego typu mechaniki czy gatunku. Sprawdzają się one zarówno w rozbudowanej grze RPG, jak i w nieskomplikowanej platformówce, co w dużej mierze ułatwia producentom projektowanie interakcji utrzymanej w pewnym standardzie. Jeden guzik może służyć jednocześnie kilku czynnościom: prowadzeniu walki, przewijaniu sekwencji dialogowych, wydawaniu komend lub inicjowaniu interakcji z otoczeniem. Tym samym ich swoista abstrakcyjność stanowi formę realizacji przezroczystości interfejsu – po jego opanowaniu przestajemy zwracać uwagę na kształt i budowę, a zaczynamy traktować jako „przedłużenie” naszych działań skutkujących zmianami w wirtualnym świecie⁶.

W odróżnieniu od wspomnianych wyżej peryferiów, wymagających od nas opanowania „klawiszologii”, a także zapamiętania określonych sekwencji, **interfejs mimetyczny** upodabnia kontroler do urządzeń sterowniczych lub rekwizytów znanych nam z tekstów kultury bądź życia codziennego. Co prawda rozwiązania te narodziły się już we wczesnym okresie popularności salonów *arcade* i początkowo były powiązane z typowo zręcznościowymi tytułami⁷, jednakże stopniowo zaczęły przyjmować coraz bardziej rozbudowane i skomplikowane formy przeznaczone dla entuzjastów „silniejszych” wrażeń, oczekujących od gier większego realizmu, wyższego poziomu trudności czy też szczegółowego odwzorowania zachowań realnych przedmiotów lub pojazdów. Wygląd i funkcje akcesoriów mają możliwie najwierniej odwzorowywać rzeczywiste przyrządy, jak chociażby kierownice samochodowe z pedałami i dźwignią zmiany biegów, lotnicze wolanty, różnorodne panele kontrolne, a nawet kołowrotki przeznaczone do wirtualnego wędkowania. Taką skrajną formę imitacji możemy określić

⁶ Zob. *Ibidem*, s. 2.

⁷ Zob. P. Skalski et al., *Mapping the Road to Fun: Natural video games controllers, presence, and game enjoyment*, „New Media & Society” 2011, vol. 13 (2), s. 226.

mianem **interfejsu symulacyjnego**, stanowiącego zazwyczaj kontroler przeznaczony dla konkretnego rodzaju gier, serii lub pojedynczych tytułów. Cechuje go większy stopień wyspecjalizowania, co stanowi dobre rozwiązanie dla graczy zaangażowanych, dążących do zintensyfikowania doświadczenia płynącego z rozgrywki. Do tej kategorii włączyłbym także wszelkie akcesoria do tzw. rzeczywistości wirtualnej, a więc specjalistyczne hełmy i gogle 3D.

Mimetyczność nie polega jednak wyłącznie na wyglądzie oraz funkcjonalności peryferiów, ale zakłada także specyficzne działania graczy⁸. Tym samym w ramach rozgrywki należy naśladować czynności widoczne na ekranie⁹ lub imitować pewne zachowania. Przykładowo: zamiast odbić i podkręcić piłkę cyfrowym tenisistą poprzez kombinacje przycisków czy wychylanie gałek analogowych użytkownik porusza ręką ze specjalnym rejestrującym i rozpoznającym wymach urządzeniem w dłoni, tak jakby zrobił to z prawdziwą rakietą¹⁰. Jesper Juul zauważa, że rozgrywka właściwie przeniosła się z ekranu do przestrzeni osób korzystających z kontrolerów ruchowych¹¹ wraz z wprowadzeniem ich do powszechnego użytku. To z kolei pozwoliło na spopularyzowanie medium gier wideo wśród odbiorców określanych mianem graczy niezaangażowanych, w tym dzieci oraz osób starszych¹².

⁸ Mimetyczność interfejsu można rozpatrywać na poziomie projektu kontrolera, ale również na poziomie sposobu korzystania z niego przez grających, który odpowiada (lub nie) pierwotnym założeniom twórców. Zob. A.G. Thin, L. Hansen, D. McEachen, *Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (5), s. 424.

⁹ Zob. J. Jenson, S. de Castell, *From Simulation to Imitation: New Controllers, New Forms of Play*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, London 2009, s. 2.

¹⁰ J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge–London 2010, s. 34.

¹¹ *Ibidem*, s. 22.

¹² Gry wideo wykorzystujące kontrolery ruchowe stanowią niekiedy część rehabilitacji osób starszych, a także czynnik zachęcający je do aktywności fizycznej. Zob. C. Neufeldt, *Wii Play with Elderly People*, „International Reports on Socio-Informatics” 2009, vol. 3 (6), s. 50–59.

Dzięki interfejsowi mimetycznemu zabawa przy konsoli lub komputerze nabrała także bardziej performatywnego charakteru, pozwalając interaktorom przyjmować role gwiazd muzyki rockowej, sportowców lub czarodziejów za pomocą specjalnych akcesoriów. Śpiewanie, granie na instrumentach czy wykonywanie ćwiczeń stało się integralną częścią rozgrywki, elementem mechaniki, który należy opanować, aby ukończyć kolejne poziomy i osiągnąć satysfakcjonujący wynik. Interesującym kontekstem popularności takich gier jest sygnalizowane przez Alison Harvey udostępnienie elektronicznej rozrywki osobom z różnych powodów dotychczas od niej stroniących, ze szczególnym uwzględnieniem dziewcząt¹³. Oczywiście można poddać dyskusji wpływ wymaganych przez te tytuły działań lub utrwalanych przez nie stereotypów czy też promowanie określonych wzorców kobiecości¹⁴, jednakże nie można zupełnie zignorować ich znaczenia dla ułatwienia i upowszechnienia dostępu do medium odbiorcom oczekującym innych form zabawy niż ta oferowana przez większość wysokobudżetowych gier głównego nurtu.

Wii – konsola stacjonarna wyprodukowana przez japoński koncern Nintendo i wprowadzona do sprzedaży w 2006 roku jako następczyni urządzenia GameCube. Platforma ta wykorzystywała innowacyjny kontroler – Wii Remote – przypominający kształtem pilot do telewizora, który dzięki specjalnym sensorom umożliwia sterowanie awatarem za pomocą ruchów ręką. Pozwoliło to na wydanie szeregu gier zręczno-

13 A. Harvey, *Balance Boards and Dance Pads: The Impact of Innovation on Gendered Access to Gaming*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09291.52116.pdf> (dostęp: 18.03.2017).

14 Gry z interfejsem mimetycznym i ruchowym kierowane do kobiet zachęcają do wcielenia się w piosenkarkę lub tancerkę, a także nakładają do zadbania o sylwetkę poprzez specjalnie przygotowany zestaw ćwiczeń.

ściowych (sportowych, wyścigowych, imprezowych, muzycznych itp.) przystosowanych do takiej uproszczonej formy interakcji. Wii, stając się jedną z najchętniej kupowanych konsol w historii branży, osiągnęła ogromny sukces komercyjny* zawdzięczany wyraźnemu skierowaniu oferty do szerokiego segmentu graczy okazjonalnych. Nintendo zapoczątkowało w ten sposób trend stosowania kontrolerów ruchowych podczas rozgrywki, naśladowany z różnym skutkiem przez pozostałych producentów, a także na kilka lat zdominowało rynek gier nieangażujących.

* Nintendo Wii sprzedała się w ponad stu milionach egzemplarzy na całym świecie (dane z kwietnia 2017, online: https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical_data/xls/consolidated_sales_e1703.xlsx, dostęp: 18.03.2017).

Interfejs haptyczny i niehaptyczny

Ostatnim omawianym w tej sekcji zagadnieniem jest **interfejs haptyczny**, czyli wykorzystujący do komunikacji zmysł dotyku zarówno podczas wydawania przez użytkownika poleceń, jak i dostarczania mu sprzężenia zwrotnego w postaci bodźców taktylnych. Obecnie spotykamy się z tym rozwiązaniem dość powszechnie – ekrany dotykowe towarzyszą nam nie tylko w telefonach komórkowych i tabletach, ale również w szeregu urządzeń dostępnych publicznie, jak parkomaty, samoobsługowe kasy sklepowe, elektroniczne gabloty informacyjne czy też automaty sprzedające. Zetknięcie palca z powierzchnią monitora w wielu przypadkach zastąpiło wodzenie kursorem i klikanie myszką, czyniąc korzystanie ze wszechobecnych komputerów wygodniejszym oraz bardziej ergonomicznym. Jednakże zastosowanie tej technologii w przypadku gier wideo może rodzić pewne ograniczenia i komplikować kontrolę

nad awatarem. To z kolei właściwie uniemożliwiło przenoszenie niektórych gatunków gier na platformy wykorzystujące ekrany lub panele dotykowe i pozbawione fizycznych przycisków, bez daleko idących modyfikacji projektu doświadczenia. Z drugiej strony pozwoliło natomiast wytworzyć i spopularyzować nowe konwencje kojarzone niemal wyłącznie z dzisiejszymi telefonami komórkowymi lub tabletami.

Interfejs haptyczny to jednak nie tylko wprowadzenie wirtualnych (graficznych) przycisków widocznych na specjalnym wyświetlaczu czy wykorzystanie reagujących na dotyk paneli w padach czy obudowach przenośnych konsol. Za pomocą kinestetycznych bodźców, jak wibracja bądź ucisk, gracz otrzymuje dodatkowe informacje o statusie sterowalnej postaci albo zmianach zachodzących w cyfrowym środowisku. Lekkie wstrząsy wywoływane przez kontroler mogą ostrzegać przed zagrożeniem¹⁵, podkreślać sygnał o otrzymanych obrażeniach, a nawet intensyfikować symulację prowadzenia pojazdu po wyboistej drodze. Dzięki temu kontakt z wirtualnym światem wydaje się bardziej „namacalny”, mniej zmediatyzowany, bo odczuwalny przez nasze ciało. Akcesoria sterujące pozbawione tego typu rozwiązań możemy natomiast określić mianem **interfejsu niehaptycznego**.

Graficzny interfejs użytkownika¹⁶

GIU to bardzo szerokie i skomplikowane zagadnienie, zwłaszcza jeżeli uświadomimy sobie wielość oraz różnorodność rozwiązań stosowanych przez twórców gier, a także ich historyczny rozwój i przemiany zachodzące w ramach konkretnych gatunków. Jednakże z powodu zmediatyzowanego charakteru tych środków zastosowanie funkcjonalnych kryteriów podziału wydaje się znacznie

¹⁵ Takie rozwiązanie stosowane jest w grach grozy, np.: *Project Zero* (Tecmo, Wanadoo 2001) czy *Silent Hill* (Team Silent, Konami 1999).

¹⁶ W dalszej części rozdziału wykorzystywany jest skrót nazwy – GIU.

prostsze. Stąd w ramach niniejszego rozdziału proponuję uwzględnienie dwóch sposobów rozróżniania graficznych elementów interfejsu użytkownika. Pierwszym z nich jest określenie sposobu sprawowania kontroli nad graficzną reprezentacją gracza w wirtualnym środowisku (**pośrednia** lub **bezpośrednia**), drugi zaś dotyczy przynależności GIU do świata przedstawionego (**diegetyczny** lub **niediegetyczny**). Kryterium diegetyczności, z racji jego większego skomplikowania, bardziej szczegółowo omówię później w osobnej sekcji, warto jednak już teraz podkreślić, iż jest ono nieostre i pewne opisane przeze mnie zabiegi mogą przyjmować odmienny status zależnie od intencji twórców danej gry.



Rysunek 1. Kontrola pośrednia sprawowana nad jednostkami w grze strategicznej za pomocą interfejsu *point'n'click*

Źródło: Dawn of War III (SEGA, 2017)¹⁷.

Kontrola pośrednia zakłada wykorzystanie ikon lub wskaźników do sterowania awatarem lub zarządzania procesami zachodzącymi w cyfrowej przestrzeni. Tym samym czynności wykonywane za pomocą akcesoriów sterujących nie posiadają zauważalnego przeło-

¹⁷ Wszystkie ilustracje zawarte w rozdziale to materiały własne autora w postaci zrzutów ekranu.

żenia na zachowanie obiektów podczas symulacji, a jedynie pozwalają na wydawanie im poleceń. Doskonały przykład takiej metody stanowi interfejs „**wskaż i kliknij**” (*point 'n' click*) wykorzystywany najczęściej w grach przygodowych, strategicznych, RPG i *hack'n'slash*. Zgodnie z nazwą wymaga on zaznaczenia kursorem odpowiedniego fragmentu oprawy graficznej i potwierdzenia komendy poprzez wciśnięcie właściwego klawisza. Podobnie funkcjonują sekwencje **Quick Time Event**, znacznie ograniczające lub wręcz uniemożliwiające charakterystyczną dla gier nawigację po udostępnionym otoczeniu. Z kolei **kontrola bezpośrednia** przekłada nasze działania na ruch sterowalnej postaci lub pojazdu – przykładowo wychylenie gałki pada w lewo sprawi, że awatar również skieruje się w lewo, natomiast użycie przycisku odpowiedzialnego za skok spowoduje, że awatar podskoczy itd. Dotyczy to również obsługi pozostałych elementów interfejsu, jak **wirtualna kamera**, uruchomienie ekranów menu czy wprowadzanie zmian w reagującym środowisku. To z kolei zwiększa dynamizm rozgrywki i uatrakcyjnia gry akcji, symulacje sportowe lub produkcje oferujące otwarty świat.

Wirtualna kamera – element silnika graficznego i jednocześnie konwencja prezentowania przestrzeni w grach wideo, wykorzystująca najczęściej filmowe środki wypowiedzi do zaprezentowania graczom fikcyjnego świata. W wielu przypadkach funkcjonuje ona również jako narzędzie jego eksploracji, odwzorowując „spojrzenie” gracza i umożliwiając sterowanie nim niezależnie od wykorzystanej perspektywy (dwuwymiarowej, trójwymiarowej pierwszoosobowej, trzecioosobowej, rzutu izometrycznego itd.). Wirtualna kamera jest w stanie wygenerować dowolną cyfrową animację, przy czym nie posiada fizycznych i optycznych ograniczeń swojego filmowego odpowiednika, co z kolei pozwala twórcom naśladować jakiegokolwiek formy rejestracji i odtwarzania obrazu.

Oprócz pełnienia oczywistych funkcji narracyjnych (m.in. nieinteraktywne fragmenty fabularne, reprezentacja przestrzeni, interaktywny montaż) stanowi także bardzo istotną część interfejsu użytkownika, zaś dzięki różnorodnym zabiegom stylistycznym przekazuje graczowi sygnały dotyczące reguł rozgrywki.

Niediegetyczny GIU

INTERFEJS STAŁY

Graficzne elementy interfejsu użytkownika stanowią istotną część estetyki gier wideo i charakterystyczną, wyróżniającą cechę tego medium. Mogą one przyjmować postać ikon, ramek, napisów, filtrów lub obiektów wyświetlanych niejako w przestrzeni świata przedstawionego¹⁸. Poziom ich nagromadzenia i skomplikowania najczęściej zależy od gatunku lub wykorzystywanej platformy sprzętowej, ponieważ twórcy starają się oddać w ręce graczy najefektywniejsze i możliwie najprostsze narzędzia komunikacji z interaktywnym programem. Stąd też GIU strategii czasu rzeczywistego będzie różnić się pod względem wizualnym i funkcjonalnym od tego zastosowanego w platformówce lub survival horrorze. Na przestrzeni lat rozwoju elektronicznej rozrywki wypracowano pewnego rodzaju „gramatykę interfejsu”, która zdaniem Piotra Kubińskiego zawiera i determinuje wzajemne relacje poszczególnych jego fragmentów¹⁹. Tym samym zostaliśmy nauczeni oraz przyzwyczajeni do pewnych konwencjonalnych przedstawień mechaniki rozgrywki za pomocą symboli wyświetlanych na ekranie.

¹⁸ Zagadnienie to bardzo obszernie opisuje i kategoryzuje Piotr Kubiński w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 151–244.

¹⁹ *Ibidem*, s. 169.

Scott Rogers podkreśla, że skuteczny i czytelny **HUD** musi być stosunkowo prosty, zarówno pod względem formy, jak i przekazywanych znaczeń²⁰. Zbyt dużo wskaźników lub ich nieodpowiednie umieszczenie w kadrze może powodować dezorientację interaktora i zmniejszać jego efektywność. Stąd też pewne abstrakcyjne kategorie, wytłumaczalne właściwie wyłącznie na poziomie reguł – wynik, liczba żyć, punkty zdrowia lub poziom postaci – zostają ukazane za pomocą cyfr bądź ikon wywołujących określone skojarzenia. Pozwala to ograniczyć obszar ekranu zajęty przez GIU i znacznie ułatwia odczytywanie komunikatów wysyłanych przez grę do swojego użytkownika. Gracz bez większego trudu odczytuje sens użytych grafik ukazujących serca, fiołki, broń, monety, klucze, zegary, znaki zapytania itd. W podobny sposób traktujemy paski energii, strzałki albo animowane radary ułatwiające nawigację po wirtualnych środowiskach, odbieramy je jako istotne części wizualnego „ekosystemu”, które umożliwiają odpowiednie reagowanie na wszelkie zmienne warunki panujące w otoczeniu awatara.

HUD (ang. *Head-Up Display*) – termin zaczerpnięty z militarystyki, oznaczający ekran przezierny montowany w szybach myśliwców, służący do wyświetlania danych na tle przestrzeni widocznej poza samolotem. Obecnie podobne rozwiązania mają również zastosowanie cywilne. W medium gier wideo HUD-em nazywamy zbiór najczęściej niediegetycznych elementów graficznego interfejsu użytkownika wyświetlany podczas rozgrywki w głównym widoku wirtualnej kamery, niejako nakładany na obraz reprezentujący świat przedstawiony. Za jego pomocą gracz zazwyczaj otrzymuje podstawowe informacje związane z mechaniką oraz regułami, zależnie od gatunku mogą to

²⁰ S. Rogers, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010, s. 196.

być wskaźniki liczby żyć i stanu zdrowia postaci, prędkości prowadzonego pojazdu, a także uproszczony schemat ekwipunku, minimapa, celownik itp. Przyjęło się, że dobrze zaprojektowany interfejs tego typu powinien być „przezroczysty”, czyli nie odwracać uwagi użytkownika od procesów zachodzących w cyfrowej przestrzeni (np. walki, wyścigu, budowy, dialogu, eksploracji), ale „dyskretnie” je wspierać. Można także wskazać szereg przykładów prób udiegetyzowania HUD-a, zwłaszcza w przypadku gier z pierwszoosobową perspektywą, chociażby poprzez futurystyczne hełmy lub gogle noszone przez bohatera czy też umieszczenie go w maszynie ze specjalnym ekranem przeziernym.

INTERFEJS KONTEKSTOWY (SYTUACYJNY)

Stałym fragmentem oprawy wizualnej znacznej części gier wideo są graficzne podpowiedzi kierowane do gracza w postaci napisów lub ikon dotyczących konkretnych czynności oraz obiektów znajdujących się w otoczeniu awatara. **Interfejs kontekstowy** (*context-sensitive*) zazwyczaj nie dotyczy stanu naszego awatara, wskazuje natomiast postaci i przedmioty, z którymi możemy wejść w interakcję, wyróżniając je kolorowym konturem, podświetleniem bądź też bezpośrednim wskazaniem wybranego elementu HUD-a, jak strzałka czy celownik. Taki zabieg przekazuje również interaktorowi jasny komunikat w sytuacjach²¹ zrozumiałych jedynie podczas wykonywania danych czynności i zakładających obecność w pobliżu postaci niezależnych, na przykład prowadzenia walki, zakradania się do przeciwnika albo polowania na zwierzynę. Wówczas użytkownik

²¹ Stąd też propozycja alternatywnego nazywania tego typu rozwiązań interfejsem sytuacyjnym.

gry dzięki oszczędnym wskazówkom²² jest w stanie oszacować swoje szanse, opracować taktykę, zaplanować eksplorację danej przestrzeni czy przewidzieć zachowanie pozostałych bohaterów.

Pewne rozwiązania przynależące do interfejsu sytuacyjnego mogą funkcjonować jako pogodzenie stabilnego procesu narracyjnego oraz interaktywności medium gier wideo. Takim kompromisem są sekwencje **Quick Time Event**, łączące typowo filmowy sposób prezentacji wydarzeń z możliwością wpływania na nie w kluczowych momentach ustalonych przez twórców. Gracz, obserwując przebieg wydarzeń, co jakiś czas musi wcisnąć odpowiedni klawisz na kontrolerze, aby wykonać określoną akcję, pozwalającą na kontynuowanie rozwoju sytuacji. QTE obsługiwane są przez krótkotrwałe wyświetlane instrukcje dosłownie wskazujące nasze zadanie w postaci graficznej reprezentacji fizycznego przycisku lub kierunku, w jakim należy wykonać ruch kontrolerem. Czasami ich poprawne wykonanie wymaga wprowadzenia skomplikowanych kombinacji, a chwila nieuwagi i chociażby jeden błąd kończą się niepowodzeniem.



Rysunek 2. Sekwencja *Quick Time Event* wymagająca od gracza wciśnięcia wskazanego klawisza w odpowiednim momencie

Źródło: *The Walking Dead: A Telltale Games Series – Season Two* (Telltale Games, 2013).

²² S. Rogers, *Level Up! The Guide...*, s. 178.

INTERFEJS ZREMEDIOWANY

Twórcy gier wideo chętnie sięgają po sprawdzone zabiegi stylistyczne z innych mediów (film, komiks czy literatura) do opowiadania historii lub prezentowania fikcyjnych światów. Podobnie można postąpić z projektem interfejsu użytkownika, aby wpisać go w konkretną konwencję bądź udostępnić graczom rozpoznawalne i czytelne wskaźniki. Ten zabieg Piotr Kubiński nazywa „strategią stylizacji”²³. Gatunkiem bardzo często korzystającym z takiego rozwiązania są gry sportowe, które w większości przypadków naśladują telewizyjne transmisje ukazujące zmagania zawodników specjalizujących się w różnorodnych dyscyplinach. Już stosunkowo wczesne symulacje piłki nożnej, koszykówki czy tenisa próbowały imitować nie tylko samą rozgrywkę, ale również sposób jej prezentowania na małym ekranie. Wraz z postępującym rozwojem technologicznym coraz umiejętniej naśladowano perspektywę i pracę kamery, dynamiczny montaż ujęć, a także charakterystyczne ramki lub napisy uzupełniające wiedzę widzów o konkretne informacje dotyczące przebiegu meczu. W grach wideo przyjmują one podwójną funkcję: potęgują hipermedialny wymiar audiowizualnego przekazu oraz stanowią interfejs graficzny odsyłający gracza do reguł kierujących rozgrywką.

Dzięki temu oswojeni z estetyką telewizyjnych przekazów użytkownicy nie muszą poświęcać czasu na uczenie się znaczenia większości graficznych elementów widocznych na ekranie. Tabela wyników, zegar odmierzający czas, nazwiska zawodników, komunikaty „nadawcy”, a nawet ruchome reklamy stanowią obecnie części składowe poetyki gier sportowych. Co więcej, symulacje wyścigów lub zawodów piłkarskich dzięki udostępnianemu graczowi interfejsowi oddają mu częściową kontrolę nad sposobem prezentowania wirtualnej przestrzeni. Tym samym interaktor może jednocześnie odgrywać trzy role: osoby uczestniczącej w zabawie i kontrolującej awatara, realizatora transmisji zmieniającego w czasie rzeczywistym

23 P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 219.

punkt widzenia oraz decydującego o wyświetlaniu powtórek, a także obserwatora własnych działań – widza czerpiącego przyjemność ze śledzenia emocjonującej rywalizacji.

Dzisiejsze wysokobudżetowe gry sportowe, oferujące fotorealistyczną trójwymiarową grafikę, do złudzenia przypominają swoją audiowizualną oprawą materiał zarejestrowany prawdziwą kamerą. Stąd też nierzadko pierwszym czynnikiem burzącym taką iluzję są niediegetyczne wskaźniki informacyjne ułatwiające sterowanie i orientację w cyfrowej przestrzeni. Przykładowo gra *NBA 2K17* (2K Sports, 2016), stanowiąca zaawansowaną oraz rozbudowaną symulację koszykówki, wykorzystuje szereg ikon czy schematów umożliwiających zarządzanie drużyną bez konieczności zatrzymywania interakcji. Gracz podczas meczu za pośrednictwem GIU otrzymuje szereg istotnych z punktu widzenia mechaniki informacji oraz sprzężenie zwrotne na wykonane akcje.

Na kolejnym kadrze (rys. 3) w dolnym prawym rogu można zauważyć stały element interfejsu w postaci ramki²⁴ informującej o wyniku spotkania, czasie, jaki pozostał do zakończenia obecnej kwarty, oraz liczbie sekund na próbę trafienia do kosza. Powyżej natomiast znajdują się dodatkowe, uruchamiane na żądanie użytkownika, fragmenty menu odpowiedzialnego za wyświetlanie statystyk obecnie kontrolowanego zawodnika lub komend wydawanych zespołowi, jak chociażby wprowadzenie zmian w składzie, obranie innej taktyki bądź wymuszanie określonej postawy. Również samym wirtualnym koszykarzom towarzyszą animowane mierniki w postaci dwuwymiarowych okręgów z paskiem energii oraz ładowania rzutu podpowiadającymi, jak najefektywniej poruszać się po boisku. Wraz z postępem nauki prowadzenia rozgrywki stopień skomplikowania interfejsu rośnie: pojawiają się dodatkowe ikony ułatwiające podawanie piłki, tworzenie „zasłon”, informujące o kontuzji lub zmęczeniu, a nawet widoczne

²⁴ Obecna w grze ramka swoim wyglądem znacznie przypomina tę wykorzystywaną w transmisjach amerykańskiej stacji telewizyjnej CSN.

na parkiecie reprezentacje poleceń trenera. Tym samym GIU gry balansuje pomiędzy próbą imitowania telewizyjnej transmisji a koniecznością egzekwowania zasad i symulowania procesów zachodzących podczas meczu.



Rysunek 3. Przykładowe elementy GIU wykorzystane w grze sportowej

Źródło: NBA 2K17 (2K Sports, 2016).

Diegetyczny GIU

METAPERCEPCJA

W pewnym momencie twórcy gier postanowili ograniczać funkcję HUD dla zmniejszenia wrażenia zmediatyzowania i proceduralności rozgrywki, a tym samym wzmocnienia u gracza poczucia immersji. Ma to uzasadnienie zwłaszcza w przypadku gatunków, w których skrócenie dystansu pomiędzy wirtualnym środowiskiem a jego użytkownikiem jest pożądane. Przykładowo strzelaniny z pierwszoosobową perspektywą, survival horrory czy symulacje wyścigów samochodowych zaczęły stopniowo usuwać kolejne elementy GIU. Tradycyjne wskaźniki informujące o stanie

awatara – chociażby o poziomie zdrowia, zapasie energii, wytrzymałości pancerza – powoli ustępowały miejsca pewnym zabiegom stylistycznym odwzorowującym reakcje organizmu na określone bodźce zewnętrzne lub wewnętrzne. Odnoszący obrażenia bohater zaczynał tracić ostrość i pole widzenia, wytłumione odgłosy otoczenia zagłuszały głośnie bicie serca lub dyszenie, a obraz przesłaniały specjalne filtry imitujące krwawienie bądź nierozpoznanie kolorów.

Metapercepcja, jako medialna forma reprezentacji funkcjonowania naszych zmysłów w różnych sytuacjach, stanowi przykład udiegetyzowanego interfejsu pełniącego funkcję informacyjną, najczęściej ostrzegając przed zagrożeniami, oraz impresywną, wymuszając na graczu konkretne działania dla uniknięcia przegranej lub utraty określonych zasobów istotnych z punktu widzenia mechaniki rozgrywki. Chwyt ten może również „symulować” zatrucie, omdlenie lub halucynacje, wpływając na warstwę audiowizualną gry, i tym samym utrudniać sterowanie oraz prowadzenie interakcji ze światem przedstawionym. Z drugiej strony metapercepcja wydaje się być idealnie przezroczystym rozwiązaniem, niewymagającym od gracza opanowania gramatyki GIU, ale znajomości konwencjonalnych przedstawień niedyspozycji bohatera, zaczerpniętych chociażby z kinematografii, a także przypisywanych różnym kolorom znaczeń symbolicznych²⁵.

Gracz może także pozyskać dzięki metapercepcji ponadprzeciętne, wręcz nadnaturalne zdolności postrzegania rzeczywistości, umożliwiające efektywne prowadzenie rozgrywki, które zazwyczaj wiąże się z wykorzystaniem dodatkowego interfejsu. Niektórzy twórcy decydują się jednak na zastosowanie przeniesienia sensorycznego doświadczenia bohatera do narzędzi udostępnianych graczowi z poziomu sterowania awatarem. Wówczas osoba kontrolująca swoją postać, niezależnie od wybranej przez autorów perspektywy wirtualnej kamery, zdobywa jej „recepce” i sposób postrzegania

²⁵ Przykładowo czerwień może oznaczać krwawienie i utratę zdrowia, zieleń zatrucie, błękit zapas energii lub zasobów magii itd.

otoczenia. W tym przypadku fokalizacja²⁶ nie ma zastosowania narracyjnego czy estetycznego, ale bezpośrednio dotyczy reguł kierujących interakcją oraz przekłada się na nasze działania. Wyostnione zmysły Geralta (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD-Projekt Red, 2015), tryb detektywa Człowieka-Nietoperza (*Batman: Arkham Asylum*, Square-Enix/Eidos, 2009) oraz rozszerzający rzeczywistość Focus należący do tropiącej i zwalczającej maszyny Aloy (*Horizon: Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment, 2017) pozwalają w pewnym stopniu ograniczyć wykorzystanie ekstradiegetycznych elementów HUD-a bez konieczności zubożania sposobu eksplorowania wirtualnego środowiska. Tak zrealizowany efekt metapercepcji uzupełnia kontakt z cyfrową przestrzenią o dodatkowe informacje, odsłania niewidoczne dotychczas obiekty, daje pewną przewagę nad przeciwnikami czy środowiskiem.

INTERFEJSY INTERDIEGETYCZNE

Interesującym sposobem wprowadzenia środków kontroli nad awatarem lub procesami zachodzącymi w symulacji jest wykorzystanie interdiegetycznych interfejsów stanowiących narzędzia funkcjonujące w ramach świata przedstawionego gry. Do tej kategorii zaliczyć można zarówno remediacje własności urządzeń znanych nam z codziennego użytku (telefonów komórkowych, aparatów fotograficznych, kamer wideo, komputerów itd.), jak i przygotowane przez twórców osobne zestawy GIU służące obsłudze elementów przynależących do rzeczywistości ukazywanej w grze. Wachlarz tego typu rozwiązań stosowanych przez projektantów jest niezwykle szeroki, przez co trudno wskazać dominujące tendencje, jednakże ich

²⁶ Fokalizacja jest w tym kontekście rozumiana jako przeniesienie doświadczeń i perspektywy postaci na reprezentację wydarzeń przez wirtualną kamerę, swoista subiektywizacja przekazu umożliwiająca postrzeganie fikcyjnego świata „oczami” bohatera, nawet jeżeli nie zastosowano widoku FPP. Zob. M. Nitsche, *Focalization in 3D Video Games*, http://dm.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf (dostęp: 19.03.2017).

podstawową cechą wspólną jest przyjmowanie funkcji HUD-a lub zastępowanie menu²⁷. Doskonale sprawdza się przy tym wszelka przenośna elektronika – smartfony, tablety, rejestratory dźwięku i obrazu, gadżety rozszerzające rzeczywistość za pomocą hologramów, czyli dowolne przedmioty posiadające własne interfejsy użytkownika, niezależne od głównego, obecnego w grze. Podobny efekt można także uzyskać przez udostępnienie postaci/graczowi bardziej tradycyjnych artefaktów (jak kompas czy mapa), pozwalających na odnalezienie właściwej drogi.



Rysunek 4. Przykład interfejsu interdiegetycznego – zapośredniczenie spojrzenia bohatera poprzez podgląd cyfrowej kamery wideo wyposażonej w noktowizor

Źródło: *Outlast 2* (Red Barrels, 2017).

Interfejsy interdiegetyczne nie tylko z powodzeniem zastępują elementy GIU, najczęściej nieprzynależące do świata przedstawionego, ale posiadają także praktyczne zalety z punktu widzenia projektowania doświadczenia. Zabieg ten pozwala zaoszczędzić

²⁷ W tym przypadku mam na myśli osobne ekrany zawierające notatki, mapę, wykaz zadań do wykonania, informacje o stanie bohatera czy też miejscu, w którym obecnie przebywa.

miejsce w kadrze, a tym samym zmniejsza ryzyko rozproszenia odbiorcy i odwrócenia jego uwagi od samej rozgrywki, która staje się także bardziej płynna i swobodna, bowiem nie jest przerywana przy każdym otwarciu menu ekwipunku czy konieczności odszukania potrzebnej informacji. Natomiast zastosowane przez projektantów chwyt stylistyczne mogą niekiedy osiągnąć wykluczające się rezultaty. Mianowicie z jednej strony, dzięki ograniczeniu lub pełnym usunięciu niediegetycznych elementów z pola widzenia interaktora, znacznie pogłębiają wrażenie immersji, z drugiej zaś je niwelują poprzez nagromadzenie filtrów imitujących pracę szeregu urządzeń audiowizualnych podkreślających hipermedialność przekazu. Kluczową kwestią jest więc znalezienie równowagi pomiędzy niezbędnymi wskaźnikami a zupełnie pozbawioną odwołań do reguł symulacji reprezentacją przestrzeni. Ciekawym przykładem takiego kompromisu jest *ZombiU* (Ubisoft), tytuł wydany w 2012 roku na konsolę *WiiU* wykorzystującą kontroler z wbudowanym ekranem dotykowym, który w świecie gry posiada swój odpowiednik – PDA ze specjalnym skanerem. Po włączeniu odpowiedniego trybu użytkownik, poruszając przed sobą charakterystycznym padem, może przeanalizować otoczenie swojego awatara i odnaleźć ukryte tam przedmioty bez konieczności zatrzymywania akcji. Co więcej, obraz widoczny na telewizorze nie posiada niemal żadnych elementów GIU²⁸, a wszelkie jego funkcje przejmują cy funkcjonowanie przenośnego komputera wyświetlacz trzymany w dłoniach osoby grającej.

Interfejs dźwiękowy (soniczny)

Podejmując refleksję nad wykorzystaniem interfejsu dla kształtowania kontaktu z medium gier wideo, nie wolno zapominać również o jego nieikonicznych formach, a przede wszystkim sygnałach dźwiękowych, dopełniających w bardzo wielu przypadkach

²⁸ Wyjątkami są pasek zdrowia postaci oraz elementy interfejsu kontekstowego.

kierowane do nas sprzężenie zwrotne. Aby naświetlić ten problem spróbujmy odpowiedzieć na następujące pytanie: czy rozpoznawalny odgłos, dobiegający z głośników w chwili, gdy kontrolowany przez nas Mario zdobywa złotą monetę, stanowi element reprezentacji świata przedstawionego czy też jest wyłącznie niediegetycznym potwierdzeniem zebrania przedmiotu? Postawienie jednoznacznej odpowiedzi wydaje się niemożliwe, lecz przykład ten udowadnia, że często nie zastanawiamy się nad funkcjonowaniem oprawy dźwiękowej jako systemu sygnałów przynależących do interfejsu użytkownika. Nierzadko odgłosy stają się równie ważne co przekaz wizualny, dopełniając otrzymywane sprzężenie zwrotne na nasze działania. W serii gier *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986–2017) zdobycie nowego, kluczowego dla rozwoju fabuły przedmiotu akcentowane jest krótką melodią, dodatkowo zwracającą uwagę gracza na znaleziony przed chwilą obiekt.

Można także wskazać przypadki, w których to audialny wymiar gier wideo staje się ważniejszy od graficznej reprezentacji i przekazuje interaktorowi istotne informacje o przebiegu rozgrywki. Trudno wyobrazić sobie gry muzyczne lub rytmiczne bez odpowiedniej oprawy dźwiękowej motywującej gracza do wykonywania określonych czynności²⁹, niekiedy wykraczających poza śpiew, taniec czy obsługę kontrolerów – instrumentów. W serii *Patapon* (Sony Computer Entertainment, 2007, 2008, 2011) przeznaczonej na przenośną platformę PlayStation Portable zadaniem interaktora jest zagrzewanie do boju oddziałów tytułowych stworzeń poprzez odpowiednie komendy „wybijane” przyciskami odpowiadającymi plemiennym bębnom. Zachowanie właściwego rytmu jest kluczowe dla egzekwowania rozkazów przez podopiecznych użytkownika, a choćby jedna pomyłka skutkuje zatrzymaniem akcji oraz koniecznością powtarzania sekwencji od początku. W rezultacie utrzymanie walecznych istot w odpowiednim nastroju nierozzerwalnie wiąże

29 K. Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge, MA 2008, s. 128–129.

się z koniecznością wsłuchania się w podkład muzyczny i nietracenia właściwego tempa przez dłuższy czas.

Interfejs soniczny może również wpływać na sposób, w jaki nawigujemy swoim awatarem po trójwymiarowym środowisku lub poruszamy wirtualną kamerą. Przykładowo w grach grozy odgłosy dobiegające z przestrzeni pozakadrowej budzą niepokój, zachęcają do baczniejszego rozglądania się i szukania ich źródła, stanowią także ostrzeżenie przed nadciągającym zagrożeniem³⁰. O ile takie działanie wymusza szybkie reakcje, zwiększa dynamizm eksploracji bądź walki z przeciwnikami, to audialność interaktywnego programu może zachęcić nas do zwolnienia i przeprowadzenia uważnej obserwacji. Ciekawą realizacją wspomnianego rozwiązania jest wykorzystanie muzyki w grze *L.A. Noire* (Team Bondi, Rockstar Games, 2011). Jeżeli kontrolowana przez gracza postać detektywa znajduje się w obszarze, który należy przeszkącać, jesteśmy o tym dodatkowo informowani poprzez charakterystyczną, nieco niepokojącą melodię, która milknie w chwili, gdy bohater zakończy oględziny miejsca zbrodni lub je opuści. Zapętłony utwór funkcjonuje jako swoista odpowiedź, a raczej przestroga przed pominięciem istotnych dowodów bądź przedwczesnym wyruszeniem w dalszą drogę.

Audialność gier zakłada także wykorzystywanie środków, które Karen Collins nazywa symbolami dźwiękowymi³¹. Funkcjonują one w podobny sposób, co omówiony wcześniej kontekstowy interfejs graficzny – w określonych sytuacjach gracz słyszy pewne odgłosy lub melodie sygnalizujące konkretne procesy istotne dla mechaniki rozgrywki. Ich zastosowanie wydaje się szczególnie uzasadnione w gatunkach opartych na szybkiej akcji, chociażby pierwszoosobowych sieciowych strzelaninach. Bódcze soniczne koncentrują uwagę gracza na aspektach GIU mogących mu umknąć

30 B. Perron, *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, s. 6, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Per-ron_Cosign_2004.pdf (dostęp: 27.04.2017).

31 K. Collins, *Game Sound: An Introduction to the History...*, s. 130.

podczas wykonywania dynamicznych czynności w rodzaju szarży lub odwrotu. W *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007) właściwie wszelkie zmiany statusu awatara – między innymi uzupełnianie ekwipunku, teleportacja, leczenie, ponoszenie obrażeń od upadku albo płomieni, brak amunicji i założenie kamuflażu – posiadają własne symbole soniczne potwierdzające egzekwowanie reguł przez system gry.

Kategoria wskazana przez Collins oraz wcześniejsze przykłady z *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) czy *L.A. Noire* skłaniają także do rozważenia statusu dźwięków w cyfrowych światach. Oczywiście można wskazać tytuły, w których bez trudu identyfikujemy odgłosy z rzeczywistością ekranową, ale w wielu przypadkach określenie ich źródła jest właściwie niemożliwe, przez co utożsamiamy je właśnie z elementami interfejsu użytkownika. Dlatego też Kristine Jørgensen proponuje określać sygnały soniczne jako transdiegetyczne³², a zatem łączące fikcyjny świat z regułami rozgrywki oraz rzeczywistością gracza. Według badaczki czasami trudno jest jednoznacznie określić przynależność takich komunikatów do diegezy, natomiast znacznie łatwiej zauważyć pewne relacje pomiędzy niewchodzącą w jej skład oprawą audialną a procesami definitywnie zachodzącymi w jej ramach. Jørgensen zauważa, że taką funkcję może pełnić dynamicznie zmieniająca się muzyka, informująca gracza o nowym położeniu jego awatara lub o czynności, jaką musi podjąć³³.

Ostatnim wątkiem, jaki chciałbym poruszyć, jest komunikacja głosowa pozwalająca uczestnikom rozgrywki nie tylko porozumiewać się między sobą, na przykład podczas sesji *online*, ale także wykonywać określone czynności w ramach interakcji z grą. Mikrofony zewnętrzne lub wbudowane w urządzenia służące do grania pozwa-

32 K. Jørgensen, *On Transdiegetic Sounds in Computer Games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook” 2007, vol. 1 (5), s. 3, <https://www.bora.uib.no/bitstream/handle/1956/5855/transdiegetic.pdf> (dostęp: 27.04.2017).

33 *Ibidem*, s. 10.

lają nie tylko wcielić się w gwiazdę pop i śpiewać ulubione przeboje, ale także rozszerzają korzystanie z interfejsu o interesujące, niekonwencjonalne rozwiązania. Dmuchanie, gwizdanie, klaskanie, krzyczenie czy nucenie mogą okazać się podczas sterowania naszą postacią równie skuteczne, co użycie klawiatury lub pada. Aplikacje rozpoznające częstotliwość wydawanych przez nas dźwięków, intonację wypowiedzi lub jej głośność powoli przestają być niszowymi eksperymentami i trafiają do głównego nurtu.

Podsumowanie

Interfejs w grach wideo, jak zarysowałem to w niniejszym rozdziale, jest bardzo szerokim i różnorodnym polem, które wymaga ciągłego charakteryzowania z racji dynamicznego rozwoju kontrolerów, rozwiązań audiowizualnych czy nieustających prób integrowania GIU ze światem przedstawionym dla zwiększenia poczucia immersji. Dlatego też dalsze badanie tego obszaru nie może ograniczać się wyłącznie do analizy graficznych wskaźników i wymaga wykorzystania interdyscyplinarnych narzędzi z zakresu narratologii, medioznawstwa, filmoznawstwa, a także teorii designu czy sztuki. Pozwoli to uchwycić specyfikę doświadczenia kształtowanego nie tylko przez mechanikę rozgrywki czy prezentowaną fabułę, ale również przez połączenie obsługi urządzeń sterujących, odczytywania reprezentacji reguł w postaci HUD-u, sygnałów dźwiękowych i haptycznych. Nietrudno zatem zauważyć, że interfejs rzeczywiście determinuje sposób korzystania z gry oraz jej recepcję na kilku poziomach. Kształtuje bowiem relację pomiędzy graczem a jego awatarem czy reprezentacją świata przedstawionego w postaci interaktywnego środowiska, w dużym stopniu określa estetykę oprawy wizualnej, a także uwidacznia napięcie pomiędzy jej diegetycznymi i niediegetycznymi elementami. Stąd też, jak starałem się wykazać, zastosowanie uniwersalnych dla wszystkich rozwiązań kryteriów czy definicji może być problematyczne, a wyznaczone w ten sposób podziały jawią się jako nieostre. Wskazane przeze mnie kategorie w wielu przypadkach

mogą być czysto umowne i płynne. Jednakże pozwalają one przynajmniej w pewnym stopniu zakreślić różnorodność interfejsów wykorzystywanych w elektronicznej rozrywce.

Bibliografia

- Collins K., *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge 2008.
- Griffin S.N., *Push. Play: An Examination of the Gameplay Button*, „Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play”, s. 2, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.09504.pdf> (dostęp: 18.03.2017).
- Grodal T., *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, London–New York 2003.
- Harvey A., *Balance Boards and Dance Pads: The Impact of Innovation on Gendered Access to Gaming*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09291.52116.pdf>. (dostęp: 18.03.2017).
- Jenson J., S. de Castell, *From Simulation to Imitation: New Controllers, New Forms of Play*, [w:] *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, London 2009.
- Jørgensen K., *On Transdiegetic Sounds in Computer Games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook” 2007, vol. 1 (5), s. 105–118.
- Juul J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge 2010.
- Kirkpatrick G., *Controller, Hand, Screen: Aesthetic Form in the Computer Game*, „Games and Culture” 2009, no. 2 (4), s. 127–143.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Mauger V., *Interface*, [w:] *The Routledge Companion To Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014.
- Nitsche M., *Focalization in 3D Video Games*, http://dm.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf (dostęp: 19.03.2017).

- Perron B., *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, s. 6, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf (dostęp: 27.04.2017).
- Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010.
- Skalski P. et al., *Mapping the Road to Fun: Natural Video Game Controllers, Presence, and Game Enjoyment*, „New Media & Society” 2011, vol. 13 (2), s. 224–242.
- Thin A.G., L. Hansen, D. McEachen, *Flow Experience and Mood States While Playing Body Movement-Controlled Video Games*, „Games and Culture” 2011, vol. 6 (5), s. 414–428.
- The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2014.