

Dominika Staszenko-Chojnacka

Zimowa groza. Analiza gry *Silent Hill: Shattered Memories*

Fabula jako element kreujący atmosferę grozy

Na przełomie XX i XXI wieku kształtujący się dopiero gatunek gier komputerowych określany mianem survival horroru, reprezentowany był przez dwie, wiodące na rynku serie tytułów, których twórcy rywalizują ze sobą od samego początku. Mowa oczywiście o cyklach *Resident Evil* firmy Capcom oraz *Silent Hill* stworzonym przez japońskie studio Konami¹. Spośród wielu interesujących i zasługujących na uwagę tytułów wchodzących w skład „kanonu” gier grozy chciałabym wyróżnić *SH: Shattered Memories* ze względu na oryginalnie budowane napięcie oraz wywoływanie u odbiorcy poczucia zagrożenia poprzez dezorientację w kwestii rekonstrukcji poszczególnych elementów narracji, nacisk na psychologię bohaterów, a także całkowitą rezygnację z sekwencji, w których gracz walczy z przeciwnikami.

¹ Zob. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Trio, Warszawa 2010, s. 265.

Fabula gry niemal natychmiast przywodzi na myśl skojarzenia z pierwszą częścią serii, ponieważ w obu przypadkach głównym bohaterem jest mężczyzna o nazwisku Harry Mason, poszukujący swojej siedmioletniej córki Cheryl w obcym, wyludnionym i spowitym dziwną mgłą tytułowym miasteczku. Jednakże producent *SH: Shattered Memories* Tomm Hulett przekonuje, że analizowana produkcja jest zupełnie inną, samodzielną grą, pomimo faktu umieszczenia w niej znanych bohaterów oraz wykorzystania motywów obecnych także we wcześniejszych odsłonach, dlatego nie należy traktować jej jak remake'u pierwszej części, ale raczej jako swoiste odświeżenie (*re-imagining*), zawierające zupełnie nową treść². W poprzedzającej rozgrywkę sekwencji otwierającej pojawiają się dwie linie fabularne, które łączą się ze sobą dopiero w finałowej scenie, umożliwiając graczowi zrekonstruowanie historii w spójną całość i uzyskanie wyjaśnienia wielu niezrozumiałych wcześniej kwestii.

Interaktor naprzemiennie obserwuje doktora Kaufmanna – terapeutę przygotowującego się do spotkania z nowym pacjentem – oraz oblodzoną drogę, na której Harry Mason traci panowanie nad kierownicą swojego samochodu, doprowadzając do wypadku. Bardzo szybko gracz orientuje się, że pacjent rozpoczynający psychoterapię u doktora Kaufmanna opowiada o tym, co przydarzyło się Harry'emu Masonowi. Istotną kwestię stanowi fakt, że odbiorca musi wcielić się zarówno w rolę osoby przechodzącej kilka testów psychologicznych w gabinecie specjalisty, jak i zdezorientowanego ojca, przekonanego o tym, że jego córka po wypadku oddaliła się od samochodu i zapewne zgubiła w zupełnie obcym miejscu. Warto także zwrócić uwagę na zmianę perspektywy wirtualnej kamery w poszczególnych momentach rozgrywki. W dłuższych i bardziej rozbudowanych fragmentach opowiadających historię Harry'ego Masona, przestrzeń obserwujemy zza pleców bohatera, natomiast

² Zob. L. Kietzmann, *Interview: Silent Hill: Shattered Memories producer Tomm Hulett*, <http://www.joystiq.com/2009/06/24/interview-silent-hill-shattered-memories-producer-tomm-hulett/> (dostęp: 10.04.2017).

w znacznie krótszych scenach rozmowy z terapeutą, sterowalna postać nie jest widoczna, co sprawia wrażenie, że doktor Kaufmann zwraca się bezpośrednio do gracza.

Według Bernarda Perrona określenie „horror psychologiczny” najlepiej oddaje cechy gier należących do serii *Silent Hill*³. Aspekt budowania napięcia i wywoływania u odbiorcy przerażenia za pomocą komplikacji fabularnych oraz konieczności ciągłego zastanawiania się nad ontologicznym statusem wydarzeń, w których główny bohater uczestniczy, jest niezwykle widoczny w części *SH: Shattered Memories*. Wspomniane wcześniej intro stanowi zaledwie wprowadzenie przygotowujące gracza do wyzwania, jakim jest logiczne uporządkowanie historii Harry’ego Masona, ponieważ w momencie rozpoczęcia rozgrywki i przejścia kontroli nad postacią, fabuła staje się jeszcze mniej zrozumiała i bardziej tajemnicza. W większości survival horrorów opowiadaną historię głównego bohatera można w pewien sposób zignorować, skupiając się jedynie na walce z przeciwnikami lub na bezrefleksyjnym brnięciu do przodu, motywowanym chęcią poznania przeróżnych sztuczek, dostarczających graczowi pożądaných emocji.

Oczywiście, również analizowany tytuł można również potraktować w ten sposób, jednak takie działanie oznaczałoby zignorowanie możliwości doświadczenia uczuć niepokoju, dezorientacji i zagubienia, wynikających z powolnego odkrywania kolejnych warstw narracji i zależności występujących między poszczególnymi wydarzeniami oraz postaciami. W pierwszych minutach gry zadanie stojące przed protagonistą, a więc także przed sterującym nim użytkownikiem, wydaje się proste – trzeba odnaleźć kilkuletnią dziewczynkę, eksplorując nieprzyjazną okolicę, w której zapewne lada moment pojawią się charakterystyczne dla całej serii potwory. Co prawda, sceny z gabinetu terapeuty nieco burzą ten jasny obraz sytuacji, ale można wysnuć wniosek, że osobą, z którą rozmawia doktor Kaufmann, jest właśnie Harry Mason relacjonujący specja-

³ Zob. B. Perron, *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Michigan 2011, s. 28.

liście niesamowite zdarzenia w miasteczku Silent Hill. Nic bardziej mylnego, ponieważ, jak okazuje się w finałowej scenie gry, pacjentką psychiatry jest dorosła już Cheryl, niepotrafiąca uporać się z przeszłością i traumą, jaką stała się dla niej śmierć ojca przed osiemnastu laty. Dopiero w tym momencie, a więc na samym końcu gry, odbiorca zaczyna rozumieć, do czego prowadziły wszystkie wcześniejsze zdarzenia.

Fabula została poprowadzona tak, by jak najbardziej zdezorientować użytkownika i wprowadzić go w zdumienie ostatnim przerywkiem fabularnym, zawierającym rozwiązanie intrygi. To właśnie opowieść jest najważniejszym i najbardziej przerażającym elementem. Gracz jest świadkiem szeregu niezrozumiałych i niewytłumaczalnych zdarzeń, rozpoczynających się od sceny wypadku samochodowego. *SH: Shattered Memories* zmusza użytkownika do wyłączonej uwagi, spostrzegawczości, kojarzenia faktów i zapamiętywania, kogo i w jakich okolicznościach spotyka główny bohater. Wrażenie obcości oraz lęku pojawia się już w chwili, w której Harry Mason odzyskuje przytomność i uświadamia sobie, że w samochodzie nie ma jego córki. Mężczyzna rozpoczyna gorączkowe poszukiwania, ale im bardziej się stara, tym mniej zadowalające rezultaty osiąga. Kluczowymi momentami dla rozwoju fabuły są spotkania z innymi bohaterami. Mason kolejno rozmawia z wieloma postaciami, mając nadzieję, że ktoś udzieli mu informacji o miejscu pobytu siedmioletniej dziewczynki. Jednakże każdy taki dialog wprowadzony w przerwy fabularnym uświadamia bohaterowi, że położenie, w jakim się znalazł, jest co najmniej osobliwe.

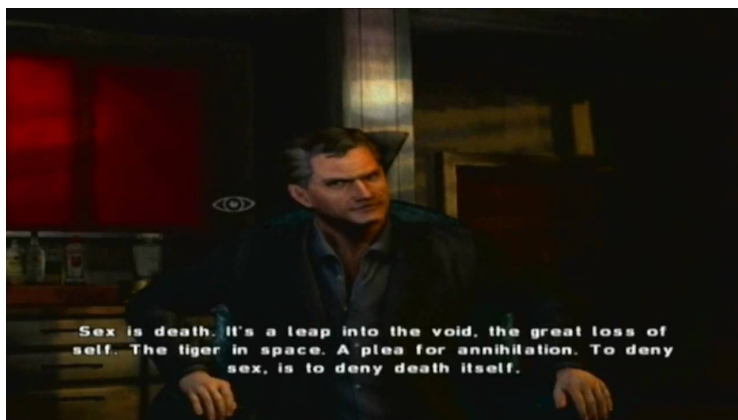
Twórcy postanowili wywołać atmosferę grozy poprzez uwikłanie sterowalnej postaci w szereg niewytłumaczalnych logicznie zdarzeń. Zrozpaczony ojciec dowiaduje się, że przed laty do miejscowej szkoły uczęszczała dziewczyna nazywająca się Cheryl Mason, ale była ona znacznie starsza od niż jego córka. Ponadto spotyka kobietę o imieniu Dahlia, która najwyraźniej dużo wie o Cheryl, tylko z jakiegoś powodu nie chce udzielić informacji na jej temat. Bardzo dziwny jest również fakt, że Harry zdaje się tkwić w swoistej pętli czasowej, ponieważ czasami rozmawia z nastoletnią Dahlią,

a innym razem widzi ją jako dojrzałą kobietę utrzymującą, że jest jego żoną. Komplikacje wprowadzają też telefony od córki głównego bohatera – dziecko kontaktuje się z ojcem, ostrzegając go przed zbliżającymi się potworami i prosząc o zaprzestanie poszukiwań. Groza jest zatem wprowadzana poprzez ukazanie wydarzeń pełnych sprzeczności. Główny bohater czuje się zupełnie zagubiony w świecie, w którym nie ma jasnego podziału na fikcję i rzeczywistość, jawę oraz sen. Mężczyzna nie wie, kto mówi prawdę, komu powinien zaufać, a przede wszystkim – jak odnaleźć swoje dziecko. Gracz znajduje się niemal w takim samym położeniu jak Harry Mason, ponieważ angażując się w rozgrywkę, również odczuwa osobliwość wszystkich zdarzeń, których jest świadkiem.

Trudności w interpretacji poszczególnych fragmentów gry prowokują do wątplenia w poczytalność bohatera. Jednak ewentualne szaleństwo objawia się zupełnie inaczej niż w wielu survival horrorach, w których postać traci zmysły w wyniku bezpośredniej konfrontacji z potworem lub ujrzenia makabrycznych skutków jego działań. *SH: Shattered Memories* kwestionuje zdrowie psychiczne bohatera w zupełnie inny sposób – Harry Mason przez większą część rozgrywki nie spotyka potworów, nigdy z nimi nie walczy i w zasadzie w ogóle nie zastanawia się, czym one są. Jego prawdopodobne szaleństwo objawia się poprzez niewiedzę dotyczącą miejsca zamieszkania, własnej tożsamości i przeszłości. Protagonście wydaje się, że trafił do miasta po raz pierwszy, ale z jego dokumentów jasno wynika, że mieszka przy Levin Street w Silent Hill. Później jednak okazuje się, że kilkanaście lat temu przeprowadził się do innego domu, znajdującego się przy Simmons Street, co również jest dla niego zaskoczeniem. Harry Mason nie cierpi na amnezję czy powypadkowy szok, ponieważ wie, kim jest, pamięta, że ma siedmioletnią córkę, ale z jakiegoś powodu nie rozpoznaje miejsc, które powinny być mu znane. Odbiorca ma prawo kwestionować poczytalność bohatera również dlatego, że sam moment wypadku został niejasno przedstawiony. Na ekranie widać wypadający z drogi samochód wraz z kierowcą próbującym zapanować nad maszyną, ale wirtualna kamera nie zostaje skierowana na siedzenia pasażer-

rów, więc odbiorca nie wie, czy Cheryl rzeczywiście znajdowała się w pojeździe przed zderzeniem, czy jej zaginięcie jest wytworem wyobraźni bohatera.

Dezorientację użytkownika wzmagają również fragmenty rozmów z doktorem Kaufmannem i konieczność wykonywania testów psychologicznych. Rozgrywka zostaje kilkakrotnie przerwana po to, żeby gracz wysłuchał komentarza psychiatry, odpowiedział na zadane pytania lub wykonał inne ćwiczenia, umożliwiające postawienie diagnozy. Teoretycznie terapię przechodzi Cheryl, ale w praktyce to właśnie gracz jest nieustannie badany, ponieważ odpowiedzi, jakich udziela w rozmowie z Kaufmannem, mają wpływ na następne wydarzenia, w których uczestniczy Harry Mason, a także na zakończenie historii. Bernard Perron przypomina zapis umieszczony na oficjalnej stronie firmy Konami, mówiący o tym, że *SH: Shattered Memories* obserwuje poczynania użytkownika, zapamiętuje podjęte przez niego decyzje i dopasowuje się do nich tak, by stworzyć unikalne dla każdego doświadczenie⁴.



Ilustracja 1. Rozmowy z doktorem Kaufmannem mają duży wpływ na rozgrywkę

⁴ Zob. *Ibidem*, s. 93.

W tym momencie pojawia się zupełnie inny rodzaj strachu niż lęki wywoływane przez większość gier grozy. Przerazenie nie jest już tylko krótkotrwałym, choć oczekiwanym zresztą, odczuciem generowanym przez dźwięki niezidentyfikowanego pochodzenia czy też konieczność ucieczki przed potworem, ponieważ cała skomplikowana i wielowątkowa historia angażuje odbiorcę na dłużej, prowokując przy tym do zastanowienia się nad rezultatem psychoterapii, w której uczestniczył. Użytkownik musi odpowiedzieć na pytania dotyczące istotnych kwestii, takich jak stosunek do rodziny, wierność w związku, sytuacje wzmagające chęć sięgnięcia po alkohol czy nawet nawiązywanie relacji erotycznych.

Oczywiście, można wypełniać kolejne kwestionariusze subwersywnie i nie odsłaniać swoich prawdziwych przekonań, ale nie zmienia to faktu, że gra wymaga od użytkownika dodatkowej aktywności, wykraczającej poza zwyczajową konieczność opanowania mechaniki i kierowania postacią. Odbiorca stopniowo zostaje uwikłany w kolejne warstwy złożonej fabuły, a świat fikcyjny zaczyna w pewien sposób przenikać się z rzeczywistym, ponieważ żeby zagrać w grę, trzeba wziąć udział w psychoterapii. Wielowymiarowa narracja oraz dość rozbudowany jak na survival horror tryb decydowania o ostatecznym kształcie opowiadanej historii, sprawiają także, że *Silent Hill: Shattered Memories* cechuje się regrywalnością. Gra zachęca bowiem do ponownego zagłębienia się w pełną dwuznaczności rzeczywistość po to, by odkryć wszystkie tajemnice, dokonać bardziej świadomych wyborów, a także raz jeszcze wziąć udział w sesji z doktorem Kaufmannem, który pod koniec rozgrywki diagnozuje gracza-pacjenta, wyrażając pewność, że terapia nie może skończyć się na jednym spotkaniu⁵.

5 W zakończeniu gry pojawia się wniosek z odbytej sesji z doktorem Kaufmannem: „Podsumowując – jestem pewien, że pacjent wróci, ponieważ zostało jeszcze wiele do odkrycia. Nie wierzę, że widzieliśmy już wszystko. Ze względu na posiadaną teraz wiedzę może warto powrócić do początku i wykonać badanie ponownie? Myślisz, że pacjent się zgodzi?”.

Alternatywny świat - miejsce materializacji lęków i traumatycznych doświadczeń

Integralną częścią każdego tytułu z serii *Silent Hill* jest tak zwany Otherworld, czyli alternatywna, przypominająca koszmar wypaczona wersja rzeczywistości przypominająca koszmar, której pochodzenie zostaje różnie wytłumaczone w zależności od linii fabularnej danej części. W *SH: Shattered Memories* koncepcja Otherworld znacznie różni się od wcześniejszych przedstawień, ponieważ nie przypomina industrialnych, zaniedbanych wnętrz, tylko zamrażającą krainę, w której rdzę i brud zastąpiły bryły lodu. Uważam, że w tej odsłonie serii Otherworld jest wytworem umysłu Cheryl, broniącej się przed skutkami terapii, czyli zaakceptowaniem faktu, że jej ukochany ojciec nie był tym, za kogo go uważała. Typowe dla alternatywnej rzeczywistości jest natomiast to, że pojawia się ona niespodziewanie i gracz w żaden sposób nie może zapobiec przemianie świata w lodową krainę. Nagle pozornie zwyczajne miejsca, czyli szkoła, centrum handlowe, mieszkanie, a także przebywający w nich bohaterowie zamarzają, co sygnalizuje, że lada moment pojawią się przeciwnicy.

Otherworld został tak zaprojektowany tak, by skumulować u odbiorcy wszystkie odczucia związane z graniem w survival horror. Przestrzeń przypomina niezwykle skomplikowany i niemający końca labirynt, po którym można poruszać się jedynie intuicyjnie, ponieważ gra nie pozwala użytkownikowi na zatrzymanie i poszukiwanie wskazówek pomagających wybrać właściwą drogę. Wszechobecną ciemność rozjaśniają niebieskie punkty, oznaczające dostępne przejścia, ale nie stanowią one odpowiedzi co do kierunku, który należy obrać, żeby wydostać się z tego świata. Wspomniana już wymagana szybkość w podejmowaniu decyzji, połączona z zapętłającą się przestrzenią, sprawia, że stosunkowo krótki odcinek staje się nagle skomplikowaną trasą, której pokonanie zajmuje zadziwiająco dużo czasu. Dodatkowe utrudnienie stanowi beuży-

teczność posiadanej mapy. Otherworld jest rzeczywistością wypraczoną i nieprzewidywalną, więc zaznaczone na planie przejścia zazwyczaj nie mają odzwierciedlenia w lodowych lokacjach.

Poczucie zagubienia gracza znacznie wzrasta, gdy uświadamia on sobie, że włączenie mapy w tym momencie rozgrywki nie tylko nie rozwiązuje problemu wydostania się z zupełnie nowego miejsca, ale wręcz go nasila, ponieważ odbiorca nie widzi dróg prowadzących do wyjścia, a jedynie linie oznaczające jego chaotyczną ucieczkę przed potworami. Każdy krok bohatera zostawia na planie ślad, więc już po chwili wiadomo, że gracz najczęściej kieruje postać przed siebie, nie zastanawiając się nad tym, dokąd ona właściwie zmierza. Na mapie pojawiają się niewielkie ruchome punkty, oznaczające zbliżających się przeciwników oraz linie pokazujące, że bohater wciąż trafia do tych samych wnętrz, więc ma niewielkie szanse na szybkie opuszczenie Otherworld. Sceną najsilniej uwidaczniającą nietypowy układ pomieszczeń w alternatywnym świecie jest moment, w którym Harry Mason musi pokonać strome schody prowadzące do swego rodzaju mrocznego podziemia, a następnie wydostać się z labiryntu złożonego z szeregu identycznych pokoi.

Podstawową cechą każdego tytułu należącego do gatunku survival horror jest obecność nadprzyrodzonych istot, stanowiących zagrożenie dla postaci. Zazwyczaj zadaniem użytkownika jest pokonanie potworów, co stanowi warunek przywrócenia ładu i porządku w świecie przez nie zaburzonym. Nieco inna sytuacja występuje w *SH: Shattered Memories*, mimo że w tej produkcji również pojawiają się przedziwne stwory atakujące bohatera. Przez cały czas trwania rozgrywki główny bohater może jedynie uciekać przed humanoidalnymi istotami, czyhającymi na jego życie. Ucieczka zastępująca walkę to dość częste rozwiązanie w grach grozy, jednakże zazwyczaj chowanie się i unikanie konfrontacji z monstrem stanowi zaledwie etap rozgrywki, po którym starcie okazuje się nieuniknione. W tym przypadku gracz nie będzie miał okazji do zadawania ciosów, ponieważ formą walki z hordami potworów jest właśnie szaleńczy bieg. Postać może ukryć się lub zagrozić korytarz meblami, ale takie rozwiązanie zatrzyma przeciwników jedynie

na moment. W scenach ataku na Harry'ego Masona pojawia się więc ogromne napięcie wynikającego z tego, że użytkownik musi działać naprawdę szybko, jeśli nie chce, żeby główny bohater zginął.

Wymóg natychmiastowego reagowania na zagrożenie przypomina zabiegi wykorzystywane w innych grach grozy, jednak w *SH: Shattered Memories* sekwencje pościgu za postacią są niezwykle długie i wymagające. Nie wystarczy jedynie skierować bohatera do jakiegokolwiek pomieszczenia czy też ufać, że zamknięcie drzwi spowoduje natarcie, ponieważ potwory atakują z każdej strony i może się okazać, że pojawią się w przejściu, do którego właśnie zmierza Harry Mason. Interaktor odczuwa narastającą grozę, wynikającą zarówno ze świadomości, że został postawiony w postaci ofiary i w żaden sposób nie może tego zmienić, jak i z braku czasu na przemyślenie kolejnego kroku, który trzeba wykonać. Bardzo dynamiczna akcja powoduje również dość trywialną, ale znaczącą rzecz – gracz nie ma czasu na przyjrzenie się potworom. Przypominające ludzi stworzenia nie zostają dokładnie pokazane, więc maleje szansa na to, że odbiorca po prostu przyzwyczai się do ich wyglądu, co przeszkodziłoby w odczuwaniu strachu. Emocje dodatkowo wywołują fragmenty rozgrywki, w których potwory nadbiegają z różnych stron, osaczają bohatera i zaczynają wgryzać się w jego ciało.

Oczywiście, opisanym spotkaniom z nadprzyrodzonymi istotami towarzyszą charakterystyczne dla horrorów dźwięki, takie jak szelesty, jęki czy skrzypienia, mające duży udział w kreowaniu atmosfery grozy. Dość nietypowe rozwiązanie jak na tę serię stanowi umieszczenie przeciwników tylko w alternatywnej rzeczywistości. W *SH: Shattered Memories* istnieje wyraźny podział na momenty wymagające ucieczki przed potworami oraz fragmenty rozgrywki, w których z całą pewnością nie pojawi się żaden przeciwnik. Wydaje się, że takie rozwiązanie jest raczej niefunkcjonalne w survival horrorze, ponieważ trudno utrzymać nastrój grozy, kiedy wiadomo, że przez większą część rozgrywki protagonista nie będzie zagrożony. Odbiorca ma bowiem świadomość, że poza Otherworld nie zobaczy ani jednej nadprzyrodzonej istoty. Jednak to rozgraniczenie udowadnia, że z założenia tytuł ten nie generuje strachu za pomocą tak

oczywistych metod jak nagły atak czy upiorny wygląd przeciwników, ale wywołuje niepokój oraz panikę poprzez skomplikowaną, wielowątkową fabułę oraz opuszczone miejsca, w których główny bohater spotyka kolejne postaci.

Umieszczenie potworów jedynie w lodowym świecie sprawia, że w pozostałych fragmentach rozgrywki, w których gracz steruje postacią Harry'ego Masona, uwaga użytkownika zostaje skierowana na eksplorację przestrzeni⁶. Każdy element w zasięgu wzroku głównego bohatera może okazać się ważny i przydatny, ale w nieco inny sposób niż w większości survival horrorów. Zazwyczaj gry należące do tego gatunku wymagają od odbiorcy dokładnego przeszukania dostępnego terenu, na którym ukryte zostały przedmioty niezbędne do pokonania bieżącego etapu. Gracz musi się więc natrudzić, żeby odnaleźć wszystkie klucze, tajemnicze przejścia, przełączniki i tym podobne elementy. W *SH: Shattered Memories* również często trzeba poszukać konkretnej rzeczy czy też złamać szyfr do drzwi lub hasło do komputera, ale nie wymaga to wiele wysiłku, jeśli tylko odbiorca odkryje zasadę łączącą niemal wszystkie pojawiające się zagadki. Podpowiedzi ułatwiające rozwiązanie łamigłówek lub stanowiące wskazówkę co do miejsca położenia konkretnego przedmiotu praktycznie zawsze znajdują się w pobliżu. Należy jednak odpowiednio zbadać dostępne lokacje, żeby nie przeoczyć istotnych informacji. Gra zachęca do zwiedzania kolejnych pomieszczeń i wysnuwania wniosków na podstawie tego, co się w nich znajduje.

Przyglądając się plakatom i fotografiom na ścianach, tytułom książek na półkach, rysunkom niedbale rozrzuconym na podłodze czy rozwieszonym ogłoszeniom oraz komunikatom, użytkownik natrafia albo na istotną podpowiedź, albo od razu na rozwiązanie zagadki. Ważne jest również wchodzenie w interakcję ze wszystkimi elementami, które to umożliwiają. Takie nieco wymuszone poznawanie terenu nie byłoby wyjątkowe, gdyby nie fakt, że *SH: Shattered Memories* nie pozwala graczowi na pobieżne, bez-

⁶ Zob. B. Perron, *Silent Hill...*, s. 106.

refleksyjne zbadanie kolejnych pomieszczeń po to, żeby znaleźć potrzebne rzeczy, umieścić je w ekwipunku i natychmiast ruszyć dalej. Ten tekst bowiem wymaga bowiem skupienia uwagi odbiorcy na poszczególnych elementach i analizy dostępnych materiałów w kontekście losów postaci, które w pewnym momencie przebywały w tych konkretnych miejscach i korzystały z właśnie odnalezionych przedmiotów. Z każdym takim elementem wiąże się jakaś historia, dlatego po raz kolejny aspekt fabuły wysuwa się na pierwszy plan. Istotne jest więc nie tylko odblokowanie przejścia dzięki, na przykład, znalezionej kombinacji cyfr, ale również poznanie przy tym krótkiej narracji, której bohaterami są często bezimienne, drugoplanowe postaci.

Na początku można odnieść wrażenie, że dla wątku fabularnego Harry'ego Masona te opowieści, przyjmujące postać swoistych wycinków z życia mieszkańców Silent Hill, nie mają bezpośrednio znaczenia, ponieważ zazwyczaj nie dotyczą ani Cheryl, ani jego samego. Na dodatek czasami trudno zinterpretować informację podaną w formie rozmowy telefonicznej nieznanymi bohaterów, wiadomości tekstowej przysłanej na telefon Harry'ego lub nagrania z automatycznej sekretarki. W wielu wypadkach znalezienie powiązania pomiędzy tymi komunikatami a głównym bohaterem wydaje się wręcz niemożliwe, jednak w miarę rozwoju historii okazuje się, że te pozornie błahie i dziwne wiadomości pozwalają wyjaśnić pewne wątpliwości i luki fabularne. Ponadto dzięki nim wystrój kolejnych pomieszczeń również nabiera znaczenia. Samotny dom w lesie, centrum handlowe czy biuro dyrektora liceum przestają być obojętnymi dla gracza wnętrzami w chwili, gdy dowiaduje się on, że coś ważnego (zazwyczaj niepokojącego i nieprzyjemnego) zdarzyło się w tym miejscu.

Oprócz przedmiotów niezbędnych do przejścia do kolejnego etapu rozgrywki, w dostępnych lokacjach pojawiają się także tak zwane *Mementos*, czyli obiekty ściśle związane z historią Harry'ego i Cheryl. Kolekcjonowanie tych pamiątek jest opcjonalne, jednak poświęcenie im kilku chwil skutkuje otrzymaniem podpowiedzi pomagających w interpretacji historii. Wspomniane wcześniej

regularnie występujące testy psychologicznie mają największy wpływ na dalszy rozwój gry oraz końcowe sceny, jednak warto dodać, że również sposób eksploracji otoczenia ma znaczenie dla wątku fabularnego. Wprawdzie decyzje o tym, na co postać zwraca uwagę i jakim przedmiotom przygląda się najczęściej, nie są kluczowe, ale nie pozostają także obojętne. Każdy krok bohatera jest ważny, każdy wybór determinuje zakończenie.

Niepokojąca rzeczywistość Silent Hill

Pracujący przy tworzeniu kilku gier z serii *Silent Hill* Akihiro Imamura powiedział w jednym z wywiadów, że jako programista i producent stara się wywoływać u odbiorcy grozę poprzez stopniowe przyplify trwogi oraz niepokoju, wystrzegając się zaskakiwania graczy przerażającymi scenami⁷. Wprawdzie jego wypowiedź odnosi się do *Silent Hill 2*, jednak wiele wskazuje na to, że twórcy analizowanej produkcji również obrali podobną metodę w kreowaniu odpowiedniej dla survival horroru atmosfery. Opisany na początku analizy wpływ fabuły na odczuwanie przez graczy trwogi i zagrożenia, nie jest jedyną metodą, za pomocą której *SH: Shattered Memories* wyraźnie zaznacza swoją przynależność gatunkową. Oprócz dezorientacji związanej ze skomplikowaną historią głównego bohatera, gra wykorzystuje również otoczenie do tego, by pokazać użytkownikowi, że obcuje ze światem iluzji, niedopowiedzeń i niewytłumaczalnych zdarzeń. Paweł Schreiber trafnie określił ten tytuł jako *exploration horror*, ponieważ główny bohater nie walczy z potworami, tylko z przestrzenią⁸. Uważam, że to bardzo istotna obserwacja, ponieważ w kilku momentach środowisko gry budzi grozę znacznie skuteczniej niż najbardziej odrażający przeciwnicy.

⁷ <http://uk.ign.com/articles/2001/08/17/silent-hill-2s-producer-akihi-to-imamura-not-so-silent> (dostęp: 01.05.2014).

⁸ Zob. P. Schreiber, *Gra przestrzeni (4): miasto wyrzyte w pamięci*, <http://jawnesny.pl/2011/03/gra-przestrzenia-miasto-wyrzyte-w-pamieci/> (dostęp: 01.05.2014).

Charakterystyczną, wszechobecną w pozostałych grach z cyklu mgłą zastąpiono tym razem zimową scenerią, która również przyczynia się do wywoływania u odbiorcy lęku. Już od samego początku rozgrywki wiadomo bowiem, że warunki atmosferyczne będą miały duże znaczenie zarówno dla mechaniki rozgrywki, jak i warstwy semantycznej. Padający nieustannie śnieg często zmusza głównego bohatera do podjęcia pieszej wędrówki nie tylko słabo oświetlonymi ulicami miasta, ale także przez zupełnie opuszczone tereny wokół lasu oraz przystani. Rozległa, mroczna przestrzeń podkreśla wrażenie osamotnienia i zagubienia. Nie ma już mgły, w której mogą czaić się nadprzyrodzone istoty, ale zamiast tego pojawia się dojmujące uczucie pustki, wynikające z faktu, że lód lub śnieg prędzej czy później uniemożliwią Harry'emu Masonowi kontakt z postaciami starającymi się mu pomóc. Tytułowe miasto w każdej części jest nieznanym środowiskiem tak dla bohatera, jak i dla kierującego nim gracza⁹. Harry Mason nie zna topografii miasta, mimo że dokumenty jednoznacznie wskazują, że w nim mieszka. Silent Hill jest więc obcym, wrogim miejscem, z którego nie można się wydostać. Takie założenie prowadzi do wniosku, że nie tylko Otherworld jest wytworem czyjegoś umysłu, ale właściwie całe miasteczko można uznać za przestrzeń istniejącą jedynie w ludzkiej psychice¹⁰. Za taką teorią przemawia także podział rozgrywki na „rzeczywistość”, czyli wszystkie sceny w gabinecie doktora Kaufmanna, oraz stworzone przez borykającą się z problemami psychicznymi Cheryl nieistniejące, wyimaginowane miasto, w którym wszystkie lęki dziewczyny przybierają materialną postać.

Wracając jednak do kwestii strachu wywoływanego przez otoczenie należy zauważyć, że zgodnie z zasadą, jaką kierują się twórcy większości survival horrorów, gracz ma ograniczoną swobodę w eksploracji przestrzeni. Tak jest też w przypadku *SH: Shattered Memories*, mimo iż początkowo można odnieść wrażenie, że odbiorca ma szansę zbadać każdą ulicę i każdy budynek. Oczywiście, nie

⁹ Zob. B. Perron, *Silent Hill...*, s. 40.

¹⁰ Zob. P. Schreiber, *Gra przestrzeni* (4)...

jest to prawda, ponieważ poszczególne lokacje stają się dostępne, dopiero, gdy gracz wykona właściwą czynność w odpowiednim miejscu. Gra zachęca do dokładnego badania otoczenia, ale przez cały czas kontroluje dostępność odbiorcy do konkretnych przestrzeni, wzmagając tym samym poczucie bezradności użytkownika, który nie może samodzielnie decydować o tym, czy w danym momencie chce poznawać właśnie ten teren, czy jednak wolałby udać się w inne miejsce. Takie rozwiązanie pomaga budować atmosferę grozy, ponieważ od niepokojących, dziwnych przestrzeni nie ma ucieczki. Ponadto całe miasteczko sprawia wrażenie wymarłego, opuszczonego przez wszystkich, nierealnego. Na ulicach nie pojawia się ani jeden przechodzień; sklepy czy restauracje również są zupełnie puste, nie licząc scen, w których obecne są postaci ważne dla wątku fabularnego.



Ilustracja 2. Ciemność oraz niesprzyjająca aura stanowią jeden z głównych elementów kreujących atmosferę niepokoju

Jednak nawet one zostają w pewien sposób wchłonięte przez otoczenie, ponieważ znikają w najmniej spodziewanym momencie, co świadczy o tym, że przestrzeń sprawuje nad nimi kontrolę. W trakcie jednej z rozmów głównego bohatera z policjantką Cybil Bennett mężczyzna wyraża zdziwienie zupełnym brakiem ruchu ulicznego

w mieście. Otrzymuje wyjaśnienie, że wszystkiemu winne są nie spodziewane opady śniegu, ale Harry nie wydaje się przekonany, ponieważ stwierdza, że niecodzienne warunki atmosferyczne kojarzą mu się z jakimś rodzajem kary zsyłanej na mieszkańców Silent Hill. Zatem gra wprost zwraca uwagę odbiorcy na to, że teren, po którym ten nawiguje, nie jest zwyczajnym miastem. Istotnym elementem budowania nastroju grozy jest również ciemność otaczająca bohatera niemal we wszystkich budynkach. Wprawdzie mężczyzna posiada niewielką latarkę, ale uzyskiwane dzięki niej światło jedynie potęguje niepokój, ponieważ rozjaśnia tylko niewielki fragment pomieszczenia, pozostawiając większą część w mroku. Wrażenia dopełniają również liczne cienie rzucane przez meble, często rozmieszczone w nieładzie, oraz meble i inne przedmioty charakterystyczne dla konkretnego miejsca. Tak zaprojektowana przestrzeń sklepu czy zaplecza restauracji pozwala przypuszczać, że niedawno wydarzyło się tu coś złego. Na zewnątrz również prawie zawsze panuje ciemność rozjaśniana jedynie przez nieliczne neony lub uliczne latarnie emitujące słabe światło.

Jednakże to nie mrok i nie labiryntowy układ kolejnych lokacji najsilniej reprezentują grozę w środowisku gry, ponieważ w *SH: Shattered Memories* pojawiają się również postaci przypominające duchy. To właśnie one stanowią wyraźną manifestację horroru, mimo iż trudno dokładnie stwierdzić, czym tak naprawdę są. Niemal przezroczyste cienie znajdują się w wielu różnych miejscach i jedynym sposobem, by im się dokładniej przyjrzeć, jest zrobienie zdjęcia za pomocą telefonu. Gdy tylko fotografia zostanie zapisana w pamięci urządzenia, gracz otrzymuje wiadomość związaną z osobą, której cień był przed chwilą widoczny był na ekranie. Uważam również za zasadne podejrzenie, według której Harry Mason nie spotyka kilku różnych duchów, ale wciąż trafia na tę samą, dziecięcą sylwetkę, która może być uznana za częściowo zmaterializowaną postać Cheryl, zachęcającą swojego ojca do kontynuowania poszukiwań. Równie intrygującą i wzbudzającą niepokój kwestię stanowią specjalne miejsca, w których zapisane zostały wspomnienia lub wydarzenia z przeszłości osób nieznanych głównemu bohaterowi osób.

W przeciwieństwie do postaci ducha, obecność scen z przeszłości sygnalizowana jest bardzo wyraźnie za pomocą narastającego dźwięku oraz migającego światła latarki. Charakterystyczny, zwiększający natężenie hałas nakierowuje gracza wna stronę, w którą należy podążać, by odczytać kolejne tajemnicze wiadomości. Gdy już protagonista znajdzie się w odpowiednim miejscu, bezruch otoczenia zostaje przełamany poprzez nagły wstrząs powodujący upadek jakiegoś przedmiotu i dźwięk sygnalizujący nadejście wiadomości głosowej lub tekstowej, zawierającej czasami także fotografię. Znakając zakończenie gry, można również wysnuć tezę, że wszystkie opisane wcześniej wiadomości dotyczą nastoletniej Cheryl i obrazują najbardziej traumatyczne chwile jej życia. *Silent Hill: Shattered Memories* straszy w sposób znacznie bardziej wysublimowany, niż ma to miejsce w wielu innych horrorach. Przez większą część rozgrywki odbiorca nie spotka w tej grze wyskakujących zza rogu potworów, nie natknie się też na plamy krwi lub inne ślady mogące wskazywać na makabryczne zdarzenia. Zamiast tego zostanie powoli wciągnięty w gęstą atmosferę nieдомówień, dezorientacji oraz zagubienia spowodowanego natłokiem informacji związanych z bohaterami, których historia nie zostaje w całości opowiedziana.

Otoczenie uzupełnia warstwę fabularną, przypominając użytkownikowi, że ma do czynienia z horrorem psychologicznym, więc to nie akcja jest najważniejsza, ale fabuła oraz uczucia wywoływane przez taki, a nie inny projekt przestrzeni. Odbiorca musi poczuć się niemal tak samo źle, jak szukający córki główny bohater, dlatego twórcy postanowili nie straszyć pojawiającymi się na ekranie bestiami, ale wzbudzać przerażenie poprzez wizję samotnego, zupełnie zdezorientowanego mężczyzny, który cierpi z powodu braku kontaktu ze swoim dzieckiem, lub odwrotnie – gracz powinien postawić się na miejscu córki niepokodzonej ze śmiercią wyidealizowanego ojca. Przestrzeń pełna jest zaklętych w budynkach śladów i wspomnień związanych z wieloma postaciami. Zadaniem użytkownika jest dotarcie do jak największej liczby tych mikronarracji, co tłumaczy natłok podanych w różnej formie wiadomości odnoszących się do anonimowych bohaterów.

Użytkownik na wiele sposobów zapoznaje się z przeróżnymi scenami z przeszłości – czasem niejako przypadkowo trafia na takie miejsce pamięci, innym razem musi włączyć telewizor lub automatyczną sekretarkę, żeby móc ruszyć dalej, a w jeszcze innym wypadku dostrzeże niewyraźny zarys ludzkiej sylwetki. W *SH: Shattered Memories* kryje się mnóstwo sekretów, najczęściej tych mrocznych i przerażających, ale ich odkrycie uzależnione jest od cierpliwości i metodycznej eksploracji otoczenia. Według Bernarda Perrona seria *Silent Hill* nie jest zwyczajną, dostarczającą rozrywki grą, ponieważ przyjmuje charakter unikalnego dla każdego odbiorcy doświadczenia¹¹, co doskonale widać w części *SH: Shattered Memories*.

Jednymi z podstawowych elementów wpływających na odczuwanie przez odbiorcę strachu w trakcie rozgrywki, są odpowiednio dobrana muzyka oraz właściwe efekty dźwiękowe. W analizowanym tytule niepokojące, czasami nawet przerażające dźwięki są ściśle związane z telefonem komórkowym Harry'ego Masona. Dzięki urządzeniu gracz otrzymuje wszystkie wspomniane wcześniej wiadomości, zdjęcia i nagrania. Ale oczywiście na tym funkcja telefonu się nie kończy, ponieważ *SH: Shattered Memories* pozwala użytkownikowi nie tylko na odbieranie połączeń oraz wiadomości tekstowych i głosowych, ale zachęca wręcz do dzwonienia pod wszelkie numery zapisane w książce adresowej lub umieszczone na plakatach, ogłoszeniach czy tablicach informacyjnych. Wykonywanie określonych połączeń ma pewien wpływ na zakończenie, a jednak równocześnie służy do budowania atmosfery grozy. Telefony do domu głównego protagonisty wzbudzają ogromny niepokój, ponieważ połączeniu towarzyszą dziwne trzaski oraz zakłócenia. Właściwie wszystkie rozmowy Masona prowadzone z poznanymi na różnych etapach gry postaciami mają osobliwy, nierealny charakter. Jednak bardzo często w słuchawce słychać jedynie pisk lub inne niezidentyfikowane odgłosy przypominające, że sytuacja, w jakiej znalazł się protagonista, jest co najmniej dziwna i trudna do wyjaśnienia.

¹¹ Zob. B. Perron, *Silent Hill...*, s. 2.

Zakłócenia pojawiające się w trakcie rozmowy z innymi bohaterami powodują także zdenerwowanie i strach, wynikające ze świadomości, że jakaś niezidentyfikowana, nadprzyrodzona siła nieustannie przeszkadza Masonowi w zdobyciu kluczowych informacji i opuszczeniu miasta. Również niepowtarzalny, wyróżniający się dźwięk obecny jest w momentach przejścia do Otherworld. Brzmienie to przypomina szum zepsutego radia lub telewizora pomieszany z przejmującymi piskami natychmiast przywodzącymi na myśl nadnaturalne istoty. Wibrujący, narastający krzyk wydawany przez ścigające bohatera potwory jest znacznie bardziej nieprzyjemny niż ich wygląd. W alternatywnej rzeczywistości zmienia się również muzyka. Dotąd spokojna, dość monotonna melodia, służąca jedynie do zasygnalizowania lekkiego niepokoju odczuwanego przez protagonistę, zostaje zastąpiona przez energiczną i głośną muzykę, która wprowadza napięcie do scen pościgu. Zmiana podkładu muzycznego wyraźnie sugeruje, że metamorfozie ulegnie również cała przestrzeń. Trzaski wydawane przez zamarzające otoczenie, odgłosy nadciągających przeciwników oraz dynamiczna muzyka sprawiają, że odbiorca zaczyna zdawać sobie sprawę z tego, iż czas na spokojną eksplorację terenu został przerwany i najważniejszym celem w tym momencie jest przetrwanie ataku potwornych istot.

Poza Otherworld tło muzyczne jest znacznie bardziej stonowane. Spokojne, czasem nawet monotonne melodie idealnie współgrają z działaniami postaci. Etapom, w których Harry Mason przemierza ulice miasta towarzyszy przejmująca muzyka podkreślająca zagubienie bohatera. Na dodatek czasami słychać też szum wiatru, który w połączeniu z atonalnymi dźwiękami przypomina, że otoczenie jest nieprzyjazne i niemal zupełnie wyludnione. Natomiast, gdy rozgrywka toczy się we wnętrzach, muzyka często nie pojawia się występuje w ogóle, co sprawia, że w ciszy każdy szelest zwraca uwagę odbiorcy. Opustoszenie budynków takich jak szkoła, centrum handlowe czy restauracja staje się znacznie bardziej wymowne, gdy w momencie eksploracji panuje niemal całkowita cisza, przełamana jedynie dźwiękiem kroków czy też hałasem wywołanym przez trzeszczące drzwi. W takich fragmentach to właśnie cisza

buduje atmosferę grozy, ponieważ początkowo gracz znajduje się w ciągłym napięciu, spodziewając się, że lada chwila wydarzy się coś przerażającego. Lecz kiedy nic takiego nie ma miejsca, gracz zapomina o nienaturalnym braku muzyki i wówczas każdy niezidentyfikowany szmer, ledwie słyszalny śmiech dziecka lub sygnał telefonu wywołuje u niego odbiorcy obawę związaną z tym, co za chwilę być może ukaże się na ekranie.

Gracz w centrum wydarzeń

Najobszerniejsza część gry poświęcona została wątkowi Harry'ego Masona, który przemierza mroczne miasteczko Silent Hill, szukając swojej córki Cheryl. W tych fragmentach postać mężczyzny przedstawiona została w widoku Third Person Perspective (TPP), co oznacza, że punkt widzenia użytkownika znajduje się za plecami bohatera. Takie rozwiązanie pozwala na dokładną obserwację otoczenia oraz wszelkich poczynań bohatera, jednakże wytwarza pewien dystans, który w survival horrorach może przeszkadzać w odczuwaniu strachu i napięcia. Natomiast rzadziej pojawiający się w *SH: Shattered Memories* widok First Person Perspective (FPP) niejako eliminuje pośrednictwo postaci pomiędzy odbiorcą a środowiskiem gry. Wówczas gracz zostaje postawiony na miejscu bohatera i brak widoku całej sylwetki tworzy ułudę, że to użytkownik jest uczestnikiem konkretnych wydarzeń. Takie poczucie wzmacnia immersję, a w przypadku tego tytułu budzi również strach, ponieważ oznacza głębsze wkroczenie w rzeczywistość *Silent Hill* oraz większe zaangażowanie w opowiadaną historię.

Z tego względu opisane już fragmenty sesji terapeutycznej z doktorem Kaufmannem są pokazane w widoku pierwszoosobowym, co pozwala nie tylko na wprowadzenie niespodziewanego zakończenia, ale również sytuuje gracza w niekomfortowej roli pacjenta zmuszonego odpowiadać na bardzo osobiste pytania. Również sceny, w których Harry Mason korzysta z telefonu, zostały zaprojektowane w ten sposób. Gra prowokuje do tego, by odbiorca nie tylko śledził bohatera robiącego zdjęcia czy też czytającego wiadomości,

ale poczuł się tak, jak by to on był wykonawcą tych czynności, dlatego w przywołanych fragmentach na ekranie nie jest już widoczna postać mężczyzny, ale dłoń trzymająca telefon. Analogicznie należy zinterpretować sytuacje wymagające niestandardowego działania, takiego jak uruchomienie jakiegoś mechanizmu, otwarcie okna, opuszczenie szyby samochodowej czy dopłynięcie do latarni morskiej, ponieważ również wówczas również widok zza pleców bohatera ustępuje pierwszoosobowej perspektywie.

Interfejs także zaprojektowano tak, by zintensyfikować poczucie przebywania w świecie gry. Na ekranie nie pojawiają się żadne oznaczniki zdrowia głównego bohatera czy też informacje o zgromadzonych przez niego przedmiotach. Twórcy *SH: Shattered Memories* znacząco uprościli interfejs poprzez rezygnację z dostępu do ekwipunku. W trakcie rozgrywki użytkownik nie może ani obejrzeć zgromadzonych artefaktów, ani sprawdzić, jak poważne są obrażenia postaci. Brak informacji o stanie zdrowia Harry'ego Masona stanowi jeszcze jeden argument przemawiający za tym, że gra jest horrorem psychologicznym. Jeśli alternatywny świat zostanie zinterpretowany jako nieprawdziwy, fałszywy obraz, będący wytworem czyjegoś umysłu, to wówczas również obrażenia zadawane przez potwory nie mogą posiadać statusu takiego jak w innych grach grozy. Zdrowie fizyczne Harry'ego Masona zostało zepchnięte na dalszy plan. Bohater nie otrzymuje żadnych apteczek ani lekarstw, nie potrzebuje też odpoczynku, dzięki któremu odzyska siły. Musi uciekać przed atakującymi potworami, ale tak naprawdę nie z powodu tego, że w przeciwnym razie zginie, ale dlatego że nie opuści urojonego, przerażającego świata. Za taką tezę przemawiają dwie znaczące sceny w *Otherworld*.

Pierwsza to bieg głównego bohatera przez zamrożone jezioro w kierunku latarni morskiej, który zostaje w pewnym momencie przerwany, ponieważ atakujących przeciwników jest zbyt wielu, by Mason mógł ich, tak jak wcześniej, odepchnąć bądź z siebie zrzucić. Potwory okrążają mężczyznę i wgryzają się w jego ciało, co powoduje, że Harry ginie. Jednakże mimo tego, sekwencja nie zostaje powtórzona, tylko kontynuowana. To właśnie jest druga istotna scena,

ponieważ Harry Mason znów stara się dotrzeć do latarni morskiej, ale tym razem musi do celu dopłynąć. Po pewnym czasie zaczyna brakować mu siły i tonie, jednak śmierć mężczyzny po raz kolejny nie przynosi graczowi negatywnych konsekwencji. Z tego wynika, że to właśnie zdrowie psychiczne postaci jest nieustannie poddawane próbom, natomiast kwestie fizyczne schodzą na dalszy plan.

Groza w *SH: Shattered Memories* najsilniej objawia się poprzez niespójną, trudną do zrekonstruowania historię, w której kwestie psychologiczne odgrywają kluczową rolę. Gra wyodróżnia się na tle innych survival horrorów, ponieważ od odbiorcy oczekuje głębokiego zanurzenia w fabułę oraz dokładnej eksploracji otoczenia. Niestandardowym, jak na ten gatunek, rozwiązaniem jest całkowita rezygnacja z walki z przeciwnikami oraz ograniczenie do minimum zabiegów wywołujących strach poprzez zaskoczenie lub ukazanie scen *gore*. *SH: Shattered Memories* nie wprowadza atmosfery grozy, odwołując się do ludzkich instynktów i odruchów, takich jak odraza w stosunku do nieznanych, anormalnych postaci czy przerażenie spowodowane widokiem makabrycznych skutków działania potwora, ponieważ nieustanne kwestionowanie poczytalności głównego bohatera zapewnia atmosferę zagrożenia, lęku i zagubienia.

Dodatkowe bodźce i zabiegi znane z innych gier grozy nie są już potrzebne. Zmuszenie odbiorcy do odbycia sesji terapeutycznej oraz udzielenia odpowiedzi na osobiste pytania również powoduje, że interaktor ma prawo czuć się wystraszony oraz zaniepokojony emocjami zapewnianymi poprzez uczestnictwo w rozgrywce. Bernard Perron przyrównał serię *Silent Hill* do placu zabaw zaprojektowanego tak, by wzbudzał na wskroś przerażające odczucia¹². Porównanie to jest trafne zwłaszcza w kontekście analizowanej części słynnego cyklu, ponieważ *SH: Shattered Memories* składa się z szeregu atrakcji przygotowanych z myślą o odbiorcy, który chce doświadczyć oryginalnego przeżycia wykraczającego poza standardowe ramy survival horroru.

¹² Zob. *Ibidem*, s. 125.

Bibliografia

Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Trio, Warszawa 2010.

Perron B., *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Michigan 2011.

Schreiber P., *Gra przestrzeni (4): miasto wyryte w pamięci*, <http://jawnesny.pl/2011/03/gra-przestrzenia-miasto-wyryte-w-pamieci/> (dostęp: 01.05.2014).