

Alicja Górska

Narracja środowiskowa jako konsensus dla oczekiwań graczy na przykładzie *Dying Light*

Możliwość specyficznego prowadzenia opowieści w grach wideo jest niewątpliwą wartością tego medium. Wielość bodźców, którymi gra „atakuje” użytkownika, a także wpływ tegoż użytkownika na narrację oraz ostateczne wnioski dotyczące akcji są nieporównywalne z innymi formami medialnymi. Nic dziwnego, że już dekadę temu badacze pisali o tym, iż „wszystkie gry komputerowe cechuje stały wzrost znaczenia fabuły”¹; że gry dają „więcej cegieł do budowania opowieści, niż oferowało nam jakiekolwiek pojedyncze medium wcześniej”²; czy (to już niemal 20 lat temu) że gry „pozwalają przede wszystkim na czerpanie przyjemności z poznawania, zwłaszcza poznawania światów oraz ich kosmologii”³. Możliwości jednak nie zawsze wyznaczają kierunek rozwoju, na który wpływ ma nie tylko potencjalna szansa na swoistą ewolucję, ale też

¹ J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004, s. 155.

² J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 63–64.

³ B. Flynn, *Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, 2000, <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php> (dostęp: 20.08.2019).

oczekiwania grupy odbiorczej. W przypadku gier komputerowych notuje się aktualnie – zwłaszcza wśród produkcji AAA – boom gier nie tyle nastawionych na rozległe opowieści, co skupionych wokół multiplayerowej rozgrywki. Gracze wciąż jednak, mimo stawiania wysoko rywalizacji z innymi osobami, wymagają od twórców kreowania ciekawych historii. Jak opowiedzieć taką historię, gdy główną cechą rozgrywki nie jest dociekliwa eksploracja, a konfrontacja z przeciwnikiem? Na przykładzie gry *Dying Light* chciałabym pokazać, jak gracze – często mimowolnie – poznają i doświadczają świat gry, którego bezwiedne przyswajanie jego twórcy skrupulatnie wcześniej zaplanowali, stosując założenia narracji środowiskowej. W tym kontekście można by bowiem uznać narrację środowiskową za konsensus między oczekiwaniami gracza z trybu *single-player* oraz *multiplayer*.

O przyzwyczajeniach i zachowaniach graczy w kontekście podejścia do historii/fabuły oraz ich przemianach mówi i mówiło się dużo. Przedmiot analizy stanowiły i stanowią czynniki technologiczne, kulturowe czy ekonomiczne. Źródła kierunku rozwoju sceny growej pozostają jednak poza obszarem rozważań tego tekstu. W jego centrum jest zaś efekt w postaci możliwości wyróżnienia pewnych typów graczy, a co za tym idzie – wytworzenia pewnych schematów związanych z konstruowaniem gier.

W 2009 roku na GDC (Game Developer Conference) Ken Levine (twórca m.in. serii *BioShock*) podzielił odbiorców gier na trzy typy:

- tych, którzy podążają za głównym, podanym na tacy nurtem historii/fabuły;
- tych, którzy chcą w tę historię/fabułę wejść możliwie najgłębiej;
- tych, których historia/fabuła w ogóle nie interesuje⁴.

Według Levine’a to właśnie ostatnia grupa odbiorców stanowi grupę najliczniejszą⁵. Nie oznacza to jednak, że należy zrezygnować

⁴ Dla wygody w dalszej części tekstu nazywam ten typ gracza „antyfabularnym”.

⁵ S. Rogers, *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010, s. 46.

z opowiadania w grach historii. W końcu, tak jak istnieje wiele różnych gatunków gier, z których każdy cieszy się innym poziomem popularności, tak i podobna różnorodność może funkcjonować w świecie graczy będących zwolennikami historii oraz graczy ignorujących fabuły. Zwłaszcza że, jak wspomniałam na początku, specyfika medium gier aż prosi się o konstruowanie opowieści. Nikt, niezależnie od branży, nie zamierza rezygnować z potencjalnie największego rynku zbytu dla swojego produktu. Idealnym rozwiązaniem wydaje się tutaj skonstruowanie takiej gry, która mogłaby potencjalnie zadowolić i odbiorcę nastawionego na rozgrywkę samą w sobie, i pragnącego poznać ciekawą historię. Tylko jak dokonać czegoś podobnego, tworząc jedną grę, a nie w zasadzie dwie oddzielne, jak to bywa w przypadku mnożenia trybów?

W pierwszym odruchu przychodzi do głowy opcjonalne przewijanie elementów kojarzonych z wprowadzaniem historii – pomijanie cutscenek, filmowych przerywników czy koniecznych dla „popchnięcia” fabuły dalej dialogów. Wiąże się to niestety z zagrożeniem znalezienia się nagle w obcej przestrzeni bez żadnego kontekstu. Wiele gier wykorzystuje bowiem podobne fragmenty do uzasadnienia zmiany lokacji, wyposażenia postaci czy np. pojawienia się dodatkowego kompana. Zamiast o umożliwieniu „przeklikania” podobnych elementów należałoby więc raczej pomyśleć o ich zminimalizowaniu, skróceniu (by grupa niezainteresowana ich oglądaniem nie miała szansy znudzić się historią lub sfrustrować zbyt długą przerwą w rozgrywce) albo nawet całkowitym usunięciu. Tylko jak wtedy gra miałaby przybliżyć graczowi historię? Tak jak do tej pory – przy pomocy narracji środowiskowej.

W skondensowanym ujęciu narrację środowiskową należałoby rozumieć jako świat gry, jej architekturę wraz z afordancjami, czyli wszystkimi obiektami, które dzięki swojej formie w sposób naturalny zachęcają do konkretnych aktywności. Dla lepszego zrozumienia zjawiska afordancji można tutaj przywołać np. wiewiórkę. Wiewiórka wie, bez wcześniejszej „edukacji”, że drzewo to coś, na co można wejść. Tak samo gracz – zwykle wie (o ile środowisko gry zostało dobrze zaprojektowane i wykonane), które obiekty są interaktywne,

a które stanowią jedynie (czy faktycznie „jedynie” – wyniknie z dalszej części tekstu) tło.

Narrację środowiskową można by wręcz uznać za jeden z elementarnych aspektów poetyki gier wideo, gdyż jest ona specyficzną dla tego medium formą przybliżania fabuły oraz informacji na temat świata, w którym rozgrywa się akcja. To za jej sprawą gracz może mówić o atmosferze rozgrywki, analizować i interpretować gromadzone informacje. Narracja środowiskowa, w przeciwieństwie do klasycznie pojmowanego procesu narracyjnego, wymaga od gracza przemieszczania się. Eksploracja, odkrywanie kolejnych lokacji, poznawanie przestrzeni – w ten sposób gracz odbiera potrzebne komunikaty. Nie jest bombardowany statycznie podawanymi informacjami, które starają się być encyklopedią nowej rzeczywistości w pigułce, lecz stopniowo oswaja się ze światem, do którego trafił. Warto tutaj zaakcentować rolę level designera, który odpowiada za projektowanie poziomów w grach. W zależności od typu rozgrywki inne rozwiązania wydają się uprawomocnione jako elementy poszerzające interpretację rzeczywistości. Plakat zawieszony na ścianie w przestrzeni rozgrywki 3D wydaje się naturalnym źródłem informacji zarówno dla wirtualnej postaci, jak i sterującego nią gracza. Ten sam plakat umieszczony w przestrzeni 2D, gdzieś w głębi poziomu, w teorii jest niedostrzegalny dla bohatera, choć gracz przecież go widzi i może budować sobie na jego podstawie pewną narrację. W tym przypadku trudno jednak mówić o narracji środowiskowej, ponieważ nie dochodzi do współdzielenia doświadczeń przez awatara i osobę, która nim steruje.

W 2010 roku na GDC swoje wystąpienie o środowisku gry i narracji środowiskowej mieli Matthias Worch (dzisiaj kojarzony przede wszystkim z takimi tytułami jak *Dead Space* czy *Mafia*) oraz Harvey Smith (pracujący m.in. przy seriach *Deus Ex* oraz *Dishonored*). Z ich prezentacji wynika, iż dobrze zaprojektowane środowisko gry powinno realizować przede wszystkim cztery cele:

- 1) pozwalać graczowi na eksplorację, ale w ramach wyraźnie określonych przestrzennie (poprzez ukształtowanie terenu, architekturę itp.) granic,

- 2) wykorzystywać zdolność gracza do rozpoznawania nawiązań, by komunikować o granicach symulacji oraz o afordancjach,
- 3) wzmacniać i kształtować tożsamość gracza przyjmowaną na potrzeby gry,
- 4) dostarczać kontekst narracyjny (czyli dodatkowe informacje o świecie przedstawionym niewynikające bezpośrednio z podejmowanych akcji i wątków fabularnych, np. o historii miejsca, jego mieszkańcach, warunkach życia, obawach dotyczących przyszłości lokacji, celu jej istnienia czy nastroju)⁶.

W oparciu o tę definicję Worch i Smith określili narrację środowiskową jako inscenizację przestrzeni gry ze wszystkimi elementami środowiska gry, które pozwalają się interpretować jako znacząca całość, wspierając narrację gry. Nie chodzi jednak o samo oglądanie tego świata, bierne przypatrywanie się mu (wtedy zbyt- nio upodobniłoby to problem do narracji filmowej), lecz aktywne działanie, a mianowicie swobodne eksplorowanie, poznawanie faktów w dowolnej konfiguracji i przez to odkrywanie prawdy w różnej – w zależności od gracza – kolejności oraz w różnym tempie. Co więcej, na ostateczne zróżnicowanie sensów odczytywanych przez poszczególnych graczy wpływ mają również ich odmienne obserwacje/poglądy i doświadczenia, pewien pakiet wiedzy, umiejętności i doświadczeń, z którymi gracz rozpoczyna rozgrywkę. Narracja środowiskowa zasadniczo łączy w sobie percepcję gracza i aktywne rozwiązywanie przez niego problemów.

Idealnym gatunkiem do analizy z perspektywy narracji środowiskowej (zwłaszcza tak przedstawionej) na pierwszy rzut oka wydaje się RPG (Role Playing Game), w tym szczególnie popularne dziś serie tego typu, takie jak np. *Wiedźmin*, *Fallout* czy *The Elder Scrolls*. W końcu produkcje RPG koncentrują się właśnie na opowiadaniu historii (samo wejście w rolę wymaga przecież poznania jej – czyli pewnej historii), a ich twórcy udostępniają do opowiada-

⁶ H. Smith, M. Worch, *What Happened Here? Environmental Storytelling*, http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf (dostęp: 12.07.2018).

nia tychże historii ogromne – zwłaszcza ostatnimi czasy – światy z licznymi questami, zadaniami głównymi i pobocznymi, z ogromem przydatnych (i mniej przydatnych) przedmiotów oraz partnerów dialogowych. Właśnie z tych powodów w kontekście narracji środowiskowej RPG wydają się jednak nieciekawe. Gracze RPG są bowiem przygotowani na poznawanie historii, na cutscenki i długie, wymagające dokonywania wyborów dialogi, których przebieg może determinować dalszą rozgrywkę.

Dużo ciekawszym przykładem do analizy środowiskowej będą więc te gry, które nie stawiają na pierwszym miejscu fabuły i wchodzenia w rolę. One bowiem wszystkie informacje o świecie muszą przekazać (albo przynajmniej spróbować przekazać) niezależnie od woli samego gracza. Muszą mu tę wiedzę narzucić tak, aby nie zorientował się, że w ogóle zaangażowano go w jakąś historię.

Dying Light to gra akcji utrzymana w konwencji survival horroru z pierwszoosobowym punktem widzenia (FPP). Nie jest to jednak ani typowy FPS (First Person Shooter), ani typowy RPG, choć posiada cechy obu tych gatunków: z FPS-em łączy go przede wszystkim perspektywa i występowanie broni palnej, zaś z RPG-iem – system rozwoju postaci (punkty doświadczenia i drzewka umiejętności). Zadaniem gracza w tej grze jest tak naprawdę nieustające dozbieranie się lub ćwiczenie w zwinności, by ostatecznie uśmiercać lub zgrabnie omijać kolejne hordy nieumarłych. Ważnym elementem rozgrywki jest *crafting* umożliwiający tworzenie nowych przedmiotów – jeszcze skuteczniejszych i bardziej efektownych (gwarantujących odcinanie kończyn czy finezyjne rozbryzgi krwi) w starciu z zombie. Dodatkowo gracz ma do dyspozycji rozległy, sandboksowy świat, który może dowolnie eksplorować.

Dying Light realizuje wszystkie z czterech podstawowych składowych charakterystycznych dla budowania narracji środowiskowej, wskazanych przez Worchę i Smitha. Wydaje się też być odpowiedzią na spostrzeżenia Levine’a dotyczące zróżnicowanego podejścia graczy do opowiadania przez gry historii. Ze względu na symbiotyczną gatunkowość nie posiada jasno (czy też raczej wąsko) określonego

odbiorcy i nie stara się z tego powodu realizować jakiegś konkretnej, typowej dla pojedynczego genre'u puli oczekiwań. Właśnie dlatego wydaje się idealnym tytułem do analizy w kontekście narracji środowiskowej.

Granice eksploracji

Akcja *Dying Light* rozgrywa się w czasach współczesnych w mieście o nazwie Harran, które – jeżeli wierzyć twórcom – wzorowane było m.in. na Stambule⁷. Niespodziewanie metropolię opanowuje tajemniczy wirus, zmieniający ludzi w zombie. Mimo decyzji władz o kwarantannie, problem szybko eskaluje. Wkrótce w sprawę angażuje się Ministerstwo Obrony Narodowej, które najpierw całkowicie odcina Harran, a później podejmuje decyzję o jego zbombardowaniu (co ostatecznie nie dochodzi do skutku).

W tym przypadku granice eksploracji klarują się dość naturalnie. Miasto okalają postawione przez władze mury, druty kolczaste, płoty pod napięciem. Drogi zablokowane są przez porzucone auta, a niektóre części miasta na skutek działań wojsk zamieniły się w niemożliwe do bezpiecznego przebycia gruzowiska. Władze zadbały także o wysadzenie mostów oraz odcięcie drogi wodnej. W trakcie rozgrywki okazuje się, że istnieją jeszcze – w dużej mierze zapomniane przez władze – drogi podziemne, kanały. Otwierają one dodatkowe przestrzenie do eksploracji, łączą jednak jedynie poszczególne fragmenty zrujnowanego Harranu i skażonych okolic, tym samym nie pozwalając na ucieczkę poza zaplanowaną przez twórców przestrzeń rozgrywki. Testujący ów świat gracz „antyfabularny” jest więc w stanie nawet mimochodem wyciągnąć wnioski wynikające z ukształtowania przestrzeni i zinterpretować ją jako odciętą od reszty globu np. przez zorganizowaną, wyspecjalizowaną agencję.

⁷ M. Karbowski, P. Guzik, *Zombie z Wrocławia podbiły świat. Kuliszy powstania bestsellerowej gry*, http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,18276730,Zombie_z_Wroclawia_podbiły_swiat__Kuliszy_powstania.html (dostęp: 12.07.2018).

Innym elementem wyznaczającym granice eksploracji (często tymczasowe) jest rozlokowanie silniejszych przeciwników, których nie sposób pokonać przed odpowiednim rozwinięciem sterowanej przez gracza postaci – jej umiejętności oraz oręża. Ci wyjątkowo potężni antagoniści strzegą nierzadko drogi do fabularnie istotnych lokacji. Gracz, chcąc zebrać odpowiednią liczbę punktów doświadczenia, by się dozbroić, w zasadzie bezwiednie angażuje się w historię zaimplementowaną przez twórców, wykonując przewidziane dla niej questy, bowiem gwarantują one szybszy wzrost umiejętności.

Rozwój postaci w *Dying Light* jest także ważny z innego powodu. W pewnym momencie gracz uzyskuje dostęp do specjalnej zdolności – używania kotwiczki umożliwiającej docieranie w trudniejsze i wyżej położone miejsca. Ma to realny wpływ na zmianę postrzegania przestrzeni oraz sposób i tempo jej eksploracji⁸. Nawet wielokrotnie przemierzone lokacje zyskują nowy wymiar, niejako drugie życie.

Afordancje

Podczas używania wspomnianej kotwiczki niezwykle ważną rolę odgrywają afordancje. Ukształtowanie np. kamiennych zboczy pozwala graczowi z miejsca ocenić, czy zastosowanie nowego „gadżetu” będzie w danej lokacji możliwe. Dzieje się to jeszcze zanim kursor umieszczony w centralnym punkcie obrazu przyjmie (lub nie) kształt odpowiadający za potwierdzenie możliwości wykonania podobnej akcji.

Afordancje w *Dying Light* uwiadczniają się jednak przede wszystkim w powtarzalności charakterystycznych typów obiektów, jak skrzynie możliwe do otwarcia, pakunki do zebrania pozostają-

⁸ Wydanie „Enhanced Edition” zawiera także dodatek do gry – *The Following* – który wprowadza nową przestrzeń (przedmieścia Harranu) oraz pojazd, który w sposób znaczący wpływa na rozgrywkę. W tym tekście jednak skupiać się będę jedynie na wersji podstawowej gry, bez dodatków.

ce po zabiciu zombie (wyglądają jak zakrwawione foliowe paczki, niezależnie od tego, co dany przeciwnik miał przy sobie – czy to był cukier, czy gwoździe), figurki kolekcjonerskie czy tarcze do darta (miejsca poboru dodatkowych zadań w bezpiecznych strefach). Ich charakterystyczny design i pewna nadmiarowość (kumulacja wspomnianych paczek, skrzyń czy nawet tarcz do darta wydaje się chwilami wręcz absurdalna) z miejsca wzbudzą zainteresowanie gracza, zachęcając go do wejścia z obiektem w interakcje.

Innym chwytem twórców pozwalającym graczowi wyróżnić obiekty podatne na działanie jest ich estetycznie wyrażony stan zużycia. Gracz nie potrzebuje interfejsowej strzałki wskazującej mu odpowiedni punkt, bowiem ten udaje się wyróżnić dzięki wizualnemu stanowi samego poszukiwanego obiektu (zwłaszcza pośród innych obiektów tego samego typu, nieprzeznaczonych do wchodzenia z nimi w interakcje). Przykładowo, natrafiając w wymagających odblokowania mniej groźnych strefach na obecne tam skrzynki z bezpiecznikami, gracz jest w stanie na podstawie ich wyglądu (są otwarte czy zamknięte; noszą wyraźne znamiona dewastacji czy nie; jeśli występują w nagromadzeniu, to czy któraś z nich nie różni się nieco – np. kształtem lub teksturą – od pozostałych?), mniej więcej oszacować, które z nich mają potencjalnie większą szansę bycia „używalnymi”, a które są tylko elementem wystroju danej lokacji.

Również samo ukształtowanie poszczególnych lokacji pozwala dość intuicyjnie rozpoznawać możliwe ścieżki ich eksploracji. Jako że jednym z podstawowych sposobów poruszania się po Harranie jest parkour (a więc m.in. skakanie, ślizganie się czy wspinanie po budynkach, murach i innych obiektach), twórcy zadbali o to, by gracz mógł względnie bezproblemowo ocenić, których gzymsów, barierek i wszelkich krawędzi sterowana przez niego postać może się chwycić. W niektórych miejscach rozmieszczone są też kładki sugerujące, że można z nich spokojnie wyskoczyć w trakcie biegu, z dużą dozą prawdopodobieństwa mając szansę na bezpieczne lądowanie. Jak widać, afordancje mają więc w *Dying Light* szerokie zastosowanie w kontekście integracji level designu z mechaniką odpowiadającą za specyficzne możliwości eksploracji przestrzeni.

Tożsamość gracza

Worch i Smith zauważają, że środowisko gry nie tylko kontekstualizuje doświadczenie, ale nawet wywiera wpływ na tożsamość gracza podczas gry. Szczególnie znaczące wydaje się to właśnie w takich grach jak *Dying Light*, w których gracz nie definiuje postaci, w którą się wciela, lecz awatar zostaje mu narzucony – wraz z przeszłością i charakterem. Gracz nie ma żadnego wpływu na fundamentalne cechy protagonisty. Tak naprawdę nie może podejmować żadnych decyzji. Nie jest więc w stanie narzucić swojej tożsamości bohaterowi. Nie oznacza to jednak konieczności utrzymywania dystansu i braku immersji w przypadku każdej gry, w której protagonista wyznaje inne zasady niż gracz.

Tak jak ludzie zadają sobie hipotetyczne pytania o to, jak ich rozmówca zachowałby się w konkretnej sytuacji, tak środowisko gry niejako „wymusza” na gracz podobną zmianę podejścia. W przypadku *Dying Light*, jakże odległego od realnej rzeczywistości, gracz jest w stanie zrozumieć, a w końcu przejąć zachowania bohatera. Obserwując świat pełen zagrożeń, w którym wrogiem jest trudne do przebycia otoczenie, gdzie toczy się bój o każdy samolotowy zrzut i gdzie próba dotarcia do mieszkania może skończyć się pożarciem przez zombie, gracz zmienia zasady i priorytety. Bez wahania strzela do ludzi niejakiego Raisa – przywódcy bandy uzbrojonych szubrawców, siłą zagarniających dla siebie większość pomocowych paczek, by później sprzedawać je harrańskim niedobitkom po zawyżonych cenach – i nie odczuwa z tego powodu wyrzutów sumienia. To prawo dżungli: pożeraj albo będziesz pożarty. Gracz przekona się o tym niejednokrotnie, wchodząc w ciemny zaułek lub dając się zranić z zaskoczenia.

Niemal na każdym kroku środowisko *Dying Light* podpowiada graczowi, że w tym świecie wszystkie chwytaki są dozwolone. W końcu akcja rozgrywa się w azjatyckim, wypalonym mieście, kolorystyką przywołującym na myśl pustynię. Porzucone auta, wybite szyby, rozrzucone w przypadkowych miejscach torby – to wszystko przypomina o tym, że żywych zostało już niewiele, a słabość karze Harran najsrożej, bo śmiercią.

Kontekst narracyjny

Eksplorowanie przestrzeni Harranu przynosi wiele informacji o jego mieszkańcach i historii miasta. Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy, jest jego wyraźny podział na dzielnice dla biedoty i bogaczy. Widać ogromną dysproporcję w statusie majątkowym mieszkańców Harranu. Odwiedzane mieszkania dzielą się na bardzo biedne i bogate, brakuje środkowej kasty. W kontekście tego, co wiadomo o krajach, na których wzorowali się twórcy gry, nie można uznać tego wyboru za przypadkowy. Umieszczenie dzielnic pozwala wysnuć wniosek, że miasto udało się na czas opuścić przede wszystkim bardziej majątnym członkom społeczeństwa.

Wiele elementów przestrzeni wskazuje na nagłość wydarzeń, do których doszło w mieście. Porzucone mieszkania z uruchomionymi sprzętami czy kasy pełne pieniędzy potwierdzają wyjątkowy pośpiech mieszkańców Harranu, którzy w panice próbowali wydostać się poza granice miasta. Z drugiej strony są też kosztowności, wepchnięte w porzucone torby lub wprost przeciwnie – zabezpieczone zamkami, ukryte za szeregiem drzwi. To wszystko buduje obraz ostatnich chwil przed oficjalnym zamknięciem granic miasta.

Odizolowany Harran rządzi się swoimi prawami eksploracji. Szalejące na ulicach miasta zombie wymuszają zmianę sposobu docierania do kolejnych jego punktów. Jako że w tej grze parkour, będący sposobem poruszania się po mieście, jest zarazem uzasadniony fabularnie, to można zaryzykować stwierdzenie, iż samo ukształtowanie Harranu, zaadaptowanego do nowych warunków wobec epidemii zombie, stanowi przykład narracji środowiskowej. Ewokuje ono bowiem w wyobraźni dociekliwego gracza czasy sprzed sytuacji wyłaniającej się podczas samej rozgrywki; czasy, kiedy to miasto przechodziło dopiero metamorfozę dzięki wcześniejszym „biegaczom”, wyznaczającym nowe ścieżki przemierzania się po dachach, rurach, rusztowaniach i innych wysoko położonych punktach metropolii, niedostępnych dla większości

zarażonych. Innymi słowy, praktycznie wszystkie prowizoryczne modyfikacje w architekturze i urbanistycznym zagospodarowaniu terenu Harranu uznać można za jedno wielkie źródło informacji o przeszłości, zachętę do snucia domysłów. A co za tym idzie – stanowią one dodatkowy rezerwuar sensów składających się na kontekst narracyjny.

Najciekawsze wydają się jednak te lokacje, które starają się pokazać graczowi coś więcej niż ogólny zamęt. Poznając Harran i jego zakątki, natrafić można na wiele różnych punktów, które nie są opatrzone żadnym zewnętrznym opisem czy audialną narracją, ale które swoją specyfiką skłaniają do przemyśleń. Zwłoki licznie zgromadzone na parterze zamkniętej z zewnątrz wieży, ewidentnie zrzucane tam z wysokości, rodzą pytania o powód wyboru miejsca i kreślą makabryczny obraz liczby ofiar – być może zamknięta wieża miała być swoistym silosem na ciała zmarłych właśnie ze względu na swoje gabaryty? Poćwiartowane ludzkie ciała lub zwierzęce truchła w jednej z piwnic nie wyglądają naturalnie nawet w świecie *Dying Light*. Kto i dlaczego je tam umieścił? Czyżby któryś z mieszkańców bloku nie potrafił pogodzić się ze śmiercią bliskiej osoby i dokarmiał ją w tajemnicy, mając nadzieję, że kiedyś zarazę uda się zwalczyć, a ludzi przywrócić do normalności? Każda z takich drobnych historii powiększa wiedzę gracza o świecie, czyniąc ten świat bardziej rzeczywistym.

Kontekstem narracyjnym dla odtwarzania historii rozgrywanej się w świecie gry jest po części także jej interfejs. Pozornie nie wydaje się on w pełni uprawomocniony – zgromadzone w nim informacje dotyczące celów misji czy poziomów rozwoju postaci zdają się wykraczać nieco poza świadomość awatara. Z drugiej jednak strony w przypadku *Dying Light* to właśnie bohater gry opatruje realizowanie kolejnych punktów zadań swoimi komentarzami. Robi to w pierwszej osobie liczby pojedynczej, co nasuwa skojarzenia z pamiętnikiem. Taki osobisty dziennik postać – a także gracz w realnym świecie – mogłaby faktycznie prowadzić (szczególnie przy takim natłoku informacji i zleceń od innych, jak w świecie *Dying Light*).

Zakończenie

Chociaż *Dying Light* w ciekawy sposób wykorzystuje możliwości narracji środowiskowej, trudno byłoby go uznać za „czysty” przykład tego zjawiska. Poznawanie historii Harranu odbywa się bowiem nie tylko dzięki opisanym rozlicznym sugestiom otoczenia, ale jednak również bardzo klasycznie – poprzez krótkie cutscenki, *voice over* czy lekturę fragmentów tekstów. Nie wydaje mi się jednak, by wybierając narrację środowiskową, gracz miał zupełnie rezygnować z innych rozwiązań narracyjnych. Sposoby opowiadania historii nie muszą wzajemnie się wykluczać, choć warto, by nie powtarzały swoich sensów. Informacja podana na tacy rozleniwia i zmniejsza czujność, czyniąc gracza mniej spostrzegawczym oraz mniej zaangażowanym w proces analizy i interpretacji.

Uruchomienie menu *Dying Light* poprzedza krótkie wprowadzenie filmowe. Kamera sunie między zatrzymanymi w stopklatce scenami – uciekającymi w panice ludźmi, uzbrojoną po zęby armią, samolotami zrzucającymi skrzynki z pomocą humanitarną. Sekwencję kończy wymalowany na dachu wielkimi literami napis „HELP”. Cały filmik opatrzony został dźwiękową narracją stylizowaną na reporterskie doniesienia, w których para dziennikarzy informuje o aktualnej sytuacji w Harranie i wydarzeniach, które do niej doprowadziły. Jednak czy z perspektywy samego poznania historii *Dying Light* jest to element w ogóle potrzebny? Wprowadza on oczywiście w nastrój historii, jeszcze zanim gracz zyska kontrolę nad awatarem, ale czy gdyby odrzec grę z tego wstępu, stałaby się niezrozumiała?

Przemyślana strategia ukrycia historii w przestrzeni, w środowisku gry, sprawia, że gracz faktycznie może dojść do tych wszystkich informacji sam. Nawet bez rozmów z postaciami, a jedynie zbierając porozrzucane po Harranie puzzle informacji – porzucone samochody, pozostałości po wojskowym sprzęcie, puste skrzynie po zrzutach z pomocą, gigantyczne mury. A to tylko fasada. Są przecież jeszcze dookreślające tę rzeczywistość historie, skryte w namalowanych strzałkach prowadzących donikąd (albo dokądś),

w zakrwawionych domach, powieszonych pod sufitem ciałach, włączonych telewizorach ustawionych na kanał dla dzieci. To wszystko opowieści, których nikt nie spisał w dzienniku ani nie nagrał na audiologu, ale które jednak dają się wyciągnąć z analizy otoczenia. Tak właśnie działa magia narracji środowiskowej.

Bibliografia

- Flynn B., *Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, 2000, <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php>.
- Karbowiak M., P. Guzik, *Zombie z Wrocławia podbiły świat. Kulisy powstania bestsellerowej gry*, http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,18276730,Zombie_z_Wroclawia_podbily_swiat__Kulisy_powstania.html (dostęp: 12.07.2018).
- Murray J., *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, SWPS Academica, Warszawa 2010.
- Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons, Chichester 2010.
- Smith H., M. Worch, *What Happened Here? Environmental Storytelling*, http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf (dostęp: 12.07.2018).
- Szeja J.Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.