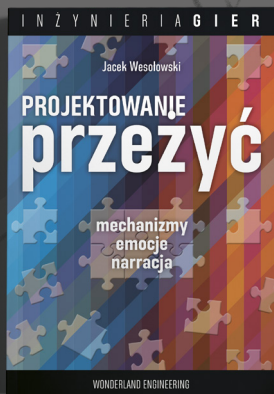


Wersja przedpremierowa

pierwszego rozdziału książki z cyklu INŻYNIERIA GIER

„Projektowanie przeżyć. Mechanizmy, emocje, narracja”:



Spis treści:

wonderland-engineering.eu/2018/08/22/projektowanie-przezyc

**CZYM JEST GRA
KOMPUTEROWA?**

Czym jest gra komputerowa?

Ten rozdział pomoże Ci w zrozumieniu całej książki.

Ustalimy w nim kluczowe pojęcia, które później wielokrotnie wykorzystamy.

Zanim zaczniemy rozważać interaktywne przeżycia w całej ich niezwyklej różnorodności, ustalmy, o czym rozmawiamy. Gra to przecież wieloznaczne słowo: aktor uprawia grę sceniczną, muzyk grę na instrumencie, a makler grę giełdową. Czasami gramy, żeby wygrać, a czasem ktoś z nami pogrywa. Bywa, że angażujemy się w igraszki. Które z tych znaczeń przyda nam się w książce?

Wszystkie.

Granice zjawiska o nazwie „gra komputerowa” nakreślimy w taki sposób, by nie wylać dziecka z kąpielą. Poszukamy rozumienia na tyle ścisłego, by móc z niego korzystać w praktyce, i na tyle ogólnego, by objąć wszystkie przeżycia, które da się wygodnie opisać wspólnym zestawem pojęć. Na przykład skoro „symulator spaceru”, taki jak „Dear Esther”, prezentuje otoczenie i kieruje uwagę odbiorcy w podobny sposób, co „strzelanka”, taka jak „Wolfenstein”, to warto przynajmniej w tych zakresach omawiać je łącznie. Gdy zobaczymy, że nawet tak odmienne utwory mają cechy wspólne, łatwiej przyjdzie nam uchwycenie powodów, dlaczego grona ich odbiorców są w znacznym stopniu rozłączne. Nie zależy nam na tym, by poczuł się „wyrzucony” z niniejszej książki ktoś, komu ona może się przydać!

Dlatego w tym rozdziale zastanowimy się:

- czym jest gra i dlaczego jest więcej niż jedna dobra odpowiedź na to pytanie,
- jakie są główne części składowe gry komputerowej,
- w czym gra jest podobna, a czym się różni od innych mediów,
- co to znaczy, że gra ma warstwy.



przypomnienie



pułapka



lektura



spostrzeżenie



ciekawość

Definicja gry komputerowej

Definicje dzielą się na takie, które przychodzą do głowy od ręki, oraz takie, które wytrzymują konfrontację z wyjątkami, kruczkami i złośliwymi kontrprzykładami. Intuicyjnie rozumiemy, czym jest powieść, piosenka, komiks lub sztuka teatralna, do momentu, gdy postanawiamy na własną rękę stworzyć nowy utwór w danym medium. Wtedy przychodzą nam do głów nowe pytania. Czy mogę skomponować sześciominutową piosenkę bez refrenu? Czy mogę w mojej powieści nie mieć żadnych postaci? Czy mogę wystawić sztukę bez aktorów? Takie pytania rzucają kłody pod nogi twórców definicji. Na przykład w monografii Kamili Tuszyńskiej *Narracja w powieści graficznej*, dotyczącej pewnej szczególnej odmiany komiksów, wywód służący zdefiniowaniu jej zajmuje 45 stron i w dużym stopniu składa się z polemik z innymi badaczami.

Odbiorcom gier przysługuje prawo, by uważać definicje za stratę czasu. Gra to gra. Liczą się przeżycia. My, jako osoby zainteresowane ich konstrukcją, nie mamy tego komfortu, ponieważ postawiliśmy sobie za cel zrozumienie, jak działa medium, z którego będziemy przeżycia wydobywać. Definicja nam w tym pomoże, bo pozwoli upewnić się, że rozmawiając o „grach”, mamy na myśli dokładnie to samo.

Na początek spróbujmy usunąć z niej elementy, które wydają się charakterystyczne dla gier, ale wcale nie są niezbędne.

Często utożsamiamy gry komputerowe z widowiskową akcją, pięknymi widokami i dźwiękiem jak z sali kinowej. Funkcjonuje nawet potoczna opinia, że gry są pokrewne filmom. A jednak można zbudować grę, która z punktu widzenia odbiorcy w całości składa się z tekstu. Z kolei w „Journey” nie ma opisów ani dialogów, a postać oddziałuje na otoczenie, wydając proste dźwięki. Gra obywa się bez intrygi, mimo że nie ma wątpliwości, że coś się w niej dzieje.

Bardzo często opisując grę, zaczynamy od omówienia zaszytych w niej wyzwień. Milcząco zakładamy, że nie ma gry, dopóki nie ma trudności do przezwyciężenia. Jednym z ciekawszych przykładów podważających to podejście jest „Façade”, w której gracz przychodzi w gości do pary znajomych i zastaje ich na kłótni. Może, ale nie musi brać w niej udziału, a gra nie zmusza nas do zgadywania, co powinniśmy zrobić lub powiedzieć. Przeciwnie, przebieg rozmowy dopasowuje się do naszego zachowania. Ponieważ gra wiernie naśladuje bardzo prozaiczne zdarzenie, które znamy z codziennego doświadczenia, odruchowo zakładamy, że nie „przegramy”, jeśli znajomi pokłócą się na dobre, ani nie „wygramy”, jeśli się pogodzą.

Wiemy, że prawdziwe kłótnie się tak nie kończą, a gdybyśmy nawet nie wiedzieli, to gra by nam to bez trudu podpowiedziała, tak samo jak wiele innych gier podpowiada nam, jak nimi sterować.

Inne często stosowane podejście, do którego odwołujemy się również w tej książce, mówi, że gra musi zawierać cel. O celach jeszcze nieraz wspomnimy, więc dla zaostrenia apetytu poczynimy ważne spostrzeżenie: **cel nie znajduje się w grze, tylko w głowie gracza**. Na przykład klasyczna zabawa w budowanie makiety kolejki, „Transport Tycoon”, miała wszystkie cechy typowej gry ekonomicznej, takie jak konieczność pokrycia kosztów utrzymania pojazdów. Nie padało w niej jednak ani jedno słowo o tym, po co gracz buduje swoje przedsiębiorstwo. Nie było ani warunków zwycięstwa, ani wytycznych, takich jak połączenie określonych dwóch punktów czy przewiezienie określonego rodzaju towarów. Gracz miał tylko takie cele, jakie sformułował na własną rękę. Podobnie we wspomnianej w poprzednim akapicie „Façade”. Grając w nią, możemy postawić sobie za punkt honoru pogodzenie znajomych lub przeciwnie: włączyć sekundnik i sprawdzić, jak szybko uda nam się zwać do domu.

Łatwo zauważymy, że do każdej czynności dnia codziennego da się „przypiąć” cel, który wcale z niej nie wynika. Zwykłe poranne pójście do szkoły lub do pracy może zmienić się w ćwiczenie polegające na omijaniu pęknięć w płytach chodnikowych. Pisanie może przyjąć postać kaligrafii. Rozmowa może przekształcić się w kłótnię lub we flirt. Nie zawsze jednak dopisując cel, zmieniamy daną sytuację w grę. Na przykład nie pokłócimy się z kimś tylko po to, żeby „zagrać w kłótnię”, ponieważ przykrość, którą sprawimy tej osobie, będzie prawdziwa i nie wynagrodzą jej nam żadne „osiągnięte cele”.

Szukajmy więc dalej. Co z interakcją? Często wskazuje się, że przemiana filmu lub opowiadania w grę następuje w chwili, gdy wpleciemy w nie elementy, w których utwór pyta odbiorcę o zdanie. Skoczymy w lewo – stanie się jedna rzecz. Pójdziemy w prawo – stanie się inna. Jeśli wybierzemy jedną opcję, to opowieść skończy się dobrze, a jeśli drugą – to źle. Jeśli nie przeskoczmy tej przepaści lub nie pokonamy potwora, to główna bohaterka nie uratuje księcia. Gra to taki środek wyrazu, w którym uczestnik otrzymuje rolę do wypełnienia i możliwość samodzielnego działania.

Jesteśmy już blisko praktycznej definicji, ale musimy poprzedzić ją aż czterema spostrzeżeniami. Do pierwszego zmuszą nas wielkobudżetowe gry akcji, których produkcja jest bardzo kosztowna. Ich autorzy wcale nie chcą, żeby gracz miał duży

wyбір, bo gra nadmiernie by się od tego skomplikowała, a jej budżet by tego nie wytrzymał. Na przykład jedną z bardziej widowiskowych scen w „Tomb Raiderze” z 2013 roku jest wspinaczka na szczyt masztu radiowego, stanowiąca kulminację przemiany bohaterki z niedoszłej ofiary morderców w obrończynię ofiar. Aby Lara Croft rozpoczęła wspinaczkę po maszcie, trzeba wcisnąć odpowiedni przycisk i przytrzymać go. Jeżeli przycisk puścimy, bohaterka się zatrzyma. Jeżeli jednak go przytrzymamy, to nie mamy dalszego wpływu na jej działania. Gdy z masztu odezwie się fragment konstrukcji, bohaterka uchyli się przed nim bez naszej pomocy. Nie kierujemy więc jej poczynaniami, a jedynie przewijamy „nagranie” wspinaczki. Gra w tym wypadku nie daje nam możliwości działania, a jedynie wrażenie, że działamy. Przeżywamy pełną napięcia scenę tak, jakby bohaterce bądź nam samym groziło faktyczne niebezpieczeństwo, nie zdając sobie sprawy, że nasz wpływ na rezultat nie jest większy niż w filmie.

Drugie spostrzeżenie przynoszą gry, które umownie określamy jako „otwarte”. Pozwalają nam one nie przemieszczać się narzuconą z góry ścieżką, lecz opracować własną. W tej kategorii znajdziemy między innymi gry, w których samodzielnie podróżujemy po rozległym świecie, takie jak „Far Cry” i „Breath of the Wild”. Większość z nich rozmyślnie angażuje nas w działanie polegające na.. bezczynności, na przykład wtedy, gdy stajemy na szczycie pagórka i patrzymy w dal. W takich chwilach, gdy nawet nie dotykamy interfejsu, czujemy się bardzo miło, ponieważ widok ze szczytu zapiera dech lub też na naszych oczach rozgrywa się widowiskowa scena. Nie można powiedzieć, że coś robimy, o czymś decydujemy ani że mamy na coś wpływ. Po prostu wczuwamy się w pewną sytuację i cieszymy się nią.

Trzecie spostrzeżenie narzuca nam gry nieco bardziej tradycyjne, takie jak piłka nożna. Cel, który sobie stawiamy w futbolu, to umieszczenie piłki na określonym obszarze wchodzącym w skład boiska, a zobowiązanie, na które się godzimy, mówi, że wolno nam piłkę wyłącznie kopać. Zastanówmy się chwilę nad tym, jak bardzo uznaniowe jest to, co właśnie napisałem. Dlaczego akurat kopanie, a nie rzucanie? Dlaczego wprawiamy w ruch piłkę, a nie dysk albo balon? Sama piłka to przedmiot, który służy wyłącznie do tego, żeby go kopać. Boisko to obszar, który służy wyłącznie do tego, żeby rozgrywać na nim mecze. Wszystkie elementy piłki nożnej, włącznie z działaniami podejmowanymi w niej przez graczy, istnieją tylko po to, żeby mogła zaistnieć gra. Nasze działanie w jej ramach i wszystkie wybory, które podejmujemy, są fikcją w dokładnie tym samym sensie, w którym fikcyjne są działania aktorów na scenie teatralnej. Umawiamy się między sobą, że w danej

chwili aktor jest postacią ze sztuki, i tak samo umawiamy się, że poruszanie nadętym skórzanym pęcherzem po trawie jest dla nas ważne.

Na koniec zauważmy, że każda gra ma swoje granice. Podczas meczu piłki nożnej wolno nam kopać piłkę, ale nie wolno nam grać na skrzypcach. W „Tomb Raiderze” możemy strzelać do morderców z łuku i z pistoletu, ale nie możemy napić się herbaty z kolegami. W „Transport Tycoon” oprócz pociągów zarządzamy także samochodami, samolotami i statkami, ale nie zbudujemy fabryki rowerów. Przystępując do danej gry, godzimy się, że będzie ona miała pewien motyw przewodni, któremu się podporządkujemy i który wykluczy pewne możliwości. Można go opisać zbiorem reguł, z których wynika, co jest, a co nie jest częścią danej gry.

Powyższe cztery zastrzeżenia pozwoliły nam odkryć, że kluczowe dla gry nie jest działanie, tylko uczestnictwo, które może polegać na działaniu, ale także przeciwnie – na zaniechaniu. Co więcej: może ono być zupełnie umowne, a nawet zmyślane, czyli może nam się tylko wydawać, że coś robimy. Najważniejsze jest więc nie tyle samo uczestnictwo, ile wrażenie, które się z nim wiąże.

Istnieje już słowo, które oznacza „wrażenia płynące z rzeczy zmyślonych i umownych”. Tym słowem jest „fikcja”. Gra jest fikcyjnym uczestnictwem. Ponadto, ponieważ uczestnictwo w grze podlega jawnym bądź ukrytym regułom, które jednoznacznie określają, co należy do gry, a co nie, to wolno nam powiedzieć, że gry są sformalizowane.

Zastanówmy się jeszcze, gdzie w tym wszystkim jest miejsce na przymiotnik „komputerowa”. Z pewnością nie chodzi o tak zwane korzystanie z komputera, ponieważ nie ma takiego urządzenia utożsamianego potocznie z komputerami, które w grze komputerowej byłoby obowiązkowe. Gra może, ale nie musi być obsługiwana myszą, klawiaturą, joystickiem, gamepadem, różdżką, kamerą i tak dalej. Może też, ale nie musi, być wyświetlana na ekranie i odtwarzać dźwięk w głośnikach. Już dziś powstają gry, w których wstajemy od biurka czy z kanapy i gimnastykujemy się na środku pokoju. Zwykle przydaje się, gdy gra wyświetla pomocne informacje na ekranie lub w goglach VR, ale bez trudu wyobrazimy sobie również takie przeżycie, które wymaga od nas współdziałania ze sterowanym przez komputer robotem.

Kluczowy dla gry komputerowej okazuje się więc jedynie element obliczeniowy. Komputer jest nam mianowicie potrzebny do tego, żeby automatycznie przetworzyć dużą ilość informacji. Niektóre gry korzystają z niego po to, by stworzyć przekonującą iluzję zmyślanego świata. Inne zaprzęgają komputer

do rozstrzygnięcia skomplikowanych reguł. Jeszcze inne wykorzystują program komputerowy do zastąpienia żywego przeciwnika. Zasadnicza różnica między grą komputerową a tradycyjną polega na tym, że jej działanie wymaga przetworzenia większej ilości informacji, niż udźwignąłby umysł gracza.

Tak oto udało nam się dotrzeć do zwięzłej i praktycznej definicji gry komputerowej zaproponowanej przez Oscara Bardę:

Gra komputerowa to sformalizowana fikcja uczestnictwa oparta na automatycznych obliczeniach.

Wynikają z niej wprost trzy zadania, które postawimy przed sobą w tej książce:

1. Zastanowimy się, jak angażować gracza w uczestnictwo. Rozpatrzemy różne formy uczestnictwa i w ten sposób opiszemy zestaw elementów, z których zmontujemy nasze gry.
2. Skupimy się na tym, by wrażenia wynikały właśnie z uczestnictwa, a nie z pokazywania odbiorcy różnych rzeczy. Nauczmy się panować nad grą w taki sposób, by granie w nią generowało takie przeżycia, na jakich nam zależy, a nie pierwsze z brzegu.
3. Omówimy elementy formalne gry komputerowej, takie jak interfejsy i reguły. Zastanowimy się, w jaki sposób reguły formalne przekładają się na przeżycia i skłaniają odbiorcę do takiego, a nie innego uczestnictwa.

Mamy więc plan na resztę książki! Ruszajmy.

Alternatywne definicje

Często nie zależy nam wcale na całościowym spojrzeniu na wszystkie gry naraz, bo interesuje nas tylko wybrane zagadnienie. Najczęściej dzieje się tak, gdy rezygnujemy z twórczych eksperymentów na rzecz posłużenia się zadaną z góry konwencją, taką jak „strzelanka” lub „gra strategiczna”. W takim wypadku możemy już na wstępie poczynić wiele założeń o rozgrywce, odrzucić część sposobów tworzenia gier i nie martwić się niektórymi ograniczeniami.

Na przykład budując grę strategiczną, zastanawiamy się, czy lepiej, żeby rozgrywka była podzielona na tury, czy też toczyła się na żywo. W przypadku strzelanki nie mamy takiego wyboru, ale za to decydujemy, czy lepiej pokazywać akcję

z oczu bohatera, czy też umieścić kamerę ponad jego plecami. Im ściślej zdefiniujemy konwencje obowiązujące w naszej grze, tym bardziej uprości się nasze myślenie o jej działaniu.



W języku potocznym, gdy pewien zbiór konwencji powtarza się w wielu grach, mówimy, że te gry należą do określonego gatunku. To tylko pewien skrót myślowy. Dopuszczalne jest wymyślanie nowych konwencji i mieszanie ich na dowolne sposoby.

W tej książce będziemy unikać założeń o rozgrywce, ponieważ nie umówiłem się z Tobą z góry na tworzenie konkretnej gry. Niemniej przydadzą nam się w roli pomocniczej pewne specjalistyczne definicje, które w praktyce znajdują zastosowanie w bardzo wielu różnych grach i pozwolą nam przyjrzeć się dokładniej ich wybranym elementom. Omówmy je teraz, po to by wielokrotnie przywołać je w dalszych rozdziałach.

Zacznijmy od pochodzącego od Sida Meiera sformułowania, że **gra to seria ciekawych decyzji**. Rzeczywiście: dopóki gracz się tylko przygląda, nie wiemy, czy uczestniczy w grze w roli obserwatora, czy może tylko się zamyślił. Podjęcie decyzji jest dla nas przejawem zaangażowania. Pewność, że decyzja należy faktycznie do gracza, a nie do autora, zyskamy zaś dopiero, gdy nie będzie ona ani oczywista, ani zupełnie przypadkowa. Inaczej mówiąc, zależy nam, żeby gracz miał własny powód, by wybrać tak, a nie inaczej. Jeżeli ten powód jest dla gracza interesujący, to znaczy, że przykłada on do niego uwagę, czyli decyzja wiąże się z określonymi przeżyciami. Dlatego w kolejnych rozdziałach zastanowimy się, jak wprowadzać do gry okazje do podejmowania decyzji i jak upewnić się, że są one interesujące.

W rozdziale 2. „Jak gracz podejmuje decyzję” przekonamy się, że choć słowo „decyzja” brzmi dumnie, to często kryją się za nim bardzo prozaiczne czynności. W grach zręcznościowych często polegają na przykład na doborze momentu, w którym wykonujemy określoną czynność, taką jak przeskoczenie przepaści. Uczestnik nawet nie zauważa, że o czymś decyduje, ponieważ gdyby zauważył, odwróciłoby to jego uwagę od rozgrywki na tyle, że nie nadążałby z wykonywaniem wymaganych czynności. Niemniej fakt, że musi się postarać, by precyzyjnie skakać i szybko reagować na zmiany w otoczeniu, jest źródłem pewnych przeżyć. Jeżeli gracz podejmie prawidłową decyzję, czyli skoczy w odpowiednim momencie, wrażenie będzie inne, niż jeśli popełni błąd.



Jeżeli bardzo się uprzemy, to w każdej grze wskażemy decyzje podejmowane przez gracza. Jednak nie zawsze wyniesiemy z tego ćwiczenia korzyść. Na przykład w „Guitar Hero”, która proponuje nam fikcję gry na gitarze, rozgrywka polega na ścisłym wykonywaniu instrukcji pojawiających się na ekranie. Osiągamy tym lepszy wynik, im sprawniej podporządkujemy się decyzjom, które ktoś podjął za nas.

Wiemy już, że czasami utożsamia się grę z wyzwaniem, czyli z pewną trudnością. To nadmierne uproszczenie, bo gra nie musi ani być trudna, ani w żaden sposób testować naszych umiejętności. Na przykład w typowym dialogu w grze fabularnej część frajdy polega na tym, że każda postać, włącznie z tą, którą steruje gracz, kieruje się określonymi przekonaniem. Bohaterowie z tego powodu popadają w konflikty między „dobrem” a „złem” czy też między frakcją ludzików w kratkę a frakcją ludzików w paski. Rozstrzygnięcie ich często nie jest skomplikowane ani nawet nie naraża nas na rozterki, więc mówienie o wyzwaniu byłoby z naszej strony nadużyciem. Niewątpliwie jednak jest odpowiedzią na pewną **zachętę**: gra przedstawia nam wybór, z którego korzystamy.

Zatrzymajmy się na chwilę nad tym pojęciem. Gry są sformalizowane, czyli mają pewne reguły, do których przestrzegania zobowiązują odbiorcę. Nie musimy wcale wyłuszczać reguł wprost, niemniej musimy przekazać graczowi wiedzę o tym, co w naszej grze jest możliwe i interesujące, a co nie. Właśnie te możliwości nazwiemy zachętami. Niektóre z nich przyjmują formę rozkazów, a nawet szantażu, na przykład gdy gra zagrozi uczestnikowi, że jeśli nie wymorduje wszystkich przeciwników, to oni zamordują bohatera. Inne przybierają postać okazji polegających na tym, że jeśli gracz na własną rękę podejmie określone działanie, to gra mu na nie odpowie w satysfakcjonujący sposób, na przykład coś mu podaruje. Tak działają między innymi gry, w których zwiedzamy otwarty świat: istnienie świata jest pewną okazją, gracze na własną rękę się po nim rozglądają, a w nagrodę doświadczają pięknych widoków lub poznają pewną historię. Zachęta to jedno z kluczowych pojęć w tej książce, dlatego przyjrzymy się mu dokładnie w rozdziale 3. „Anatomia zachęty”. Zastanowimy się w nim, jak konstruować i jak przedstawiać zachęty odbiorcom w sposób zrozumiały.

Trzecie spośród przydatnych podejść mówi, że gra polega na **wykonywaniu określonych działań w określony sposób**. Wspomniałem wcześniej o grze zręcznościowej, w której postać przeskakuje przepaście. Wyobraźmy sobie, że rozmieszczamy je w równych odstępach, a postać gracza cały czas biegnie przed siebie

w stałym tempie. Gracz podejmuje decyzję „teraz wykonam skok” w pewnym rytmie, a zachęta, którą gra przed nim stawia, polega na tym, żeby znaleźć właściwy rytm, pasujący do odstępów pomiędzy przepaściami.

Teraz wyobraźmy sobie, że biegniemy po zupełnie płaskiej planszy i nie widzimy przepaści, dopóki nie otworzy się ona w sposób nagły, niemalże tuż pod naszymi stopami. W takiej grze również podejmujemy decyzję „teraz wykonam skok”, ale zmienia się sposób, w jaki to robimy: zamiast szukać rytmu, zachowujemy podwyższoną czujność, po to by szybko zareagować na niespodziankę. Okazuje się, że taka zmiana sposobu wykonywania działania wpływa na przeżycie. W pierwszym wariantcie wczuwamy się w rytm i napawamy wrażeniem ruchu. W drugim biegniemy w ciągłym napięciu, bo nawet chwilowe rozproszenie uwagi może sprawić, że gra nas zaskoczy i spadniemy.

W dalszych rozdziałach przyjrzymy się, w jaki sposób dobór bodźców, tempa napływu informacji i tempa podejmowania decyzji wpływa na sposób działania gracza. Przekonamy się, że rozmyślnie narzucając odbiorcom określony sposób działania, wpływamy na wrażenia i emocje, których doznają w danym momencie.

Ostatnie podejście jest najbardziej techniczne i mówi, że gra polega na **uczeniu się**. Dopóki gracz uczy się czegoś, co sam uznaje za interesujące, dopóty angażuje się w rozgrywkę. W tym względzie gra przypomina inne media. Na przykład z książką i filmem zapoznajemy się najczęściej dlatego, że chcemy wiedzieć, „co będzie dalej”. Niekoniecznie jest nam miło, gdy ktoś nam przedwcześnie zdradza zakończenie. Gier uczymy się również w bardziej dosłownym sensie, gdy zdobywamy umiejętność grania w nie w sposób kompetentny. Jeżeli w grze o rytmicznym przeskakiwaniu przepaści odstępów co jakiś czas się zmieniają, to nam stopniowo coraz lepiej wychodzi orientowanie się w tych zmianach i szybkie dopasowywanie rytmu skoków.

Nie jest przy tym oczywiste, że da się sprowadzić wszystkie wrażenia do nauki, a już na pewno nie byłoby to dla nas wygodne. Na przykład czasami słuchamy w kółko tej samej piosenki, znamy ją już na pamięć, sąsiedzi ślą do nas pisma przedprocesowe, a nam dalej się podoba! Z kolei w grach często przestajemy grać nie dlatego, że już wszystko wiemy i umiemy, lecz dlatego, że ktoś powiedział nam, że możemy przestać. Większość z nas nie będzie w nieskończoność poprawiać wyników punktowych w „Angry Birds”, bo wystarczy nam, że za każdą planszę dostaniemy trzy gwiazdki, czyli maksymalną ocenę. Liczba gwiazdek co prawda zależy od liczby punktów, ale jedynie w przybliżeniu, bo da się uzyskać wyższy

wynik niż „trójgwiazdkowy”. To jednak dla większości z nas nie jest atrakcyjnym celem, bo autorzy dali nam do zrozumienia, że za takie nadprogramowe osiągnięcie nic ekstra już nie dostaniemy.

W rozdziale 3. „Gromadzenie wiedzy o świecie gry” przyjrzymy się bliżej procesowi nauki, ponieważ znajdziemy w nim pewne komplikacje. Odkryjemy między innymi, w jaki sposób na wrażenia z gry wpływa kolejność zdobywania informacji i jak zadbać o to, by gracz nie musiał uczyć się wszystkiego naraz.

W żadnej z naszych definicji gry nie ma mowy o grafice, dźwięku, tekście, a nawet o komputerze. Czy w takim razie można, dajmy na to, przerobić niniejszą książkę na grę, po prostu umieszczając w niej decyzje i zachęty? Jeżeli zgadzasz się z tą hipotezą, czytaj dalej. W przeciwnym razie zajrzyj na stronę 451.

Składniki gry

Gry komputerowe są dosyć skomplikowane, ale niech nas to nie przeraża. Zamiast omawiać je całościowo, czyli robić coś, w czym łatwo byłoby nam się pogubić, wyodrębnimy ich elementy składowe, którym przyjrzymy się po kolei. Sztuka polega na tym, by pociąć gry na części możliwie sprytną i pouczającą metodą, tak aby rzeczywiście było nam wygodniej, ale jednocześnie jak najmniej nam umknęło.

Zanim do tego przystąpimy, weźmy na chwilę do ręki nie grę, lecz książkę – powiedzmy, że *Pana Tadeusza*. Możemy przyrzeć mu się na dwa sposoby. Z jednego punktu widzenia książka jest fizycznym przedmiotem, powstałym w pewnym procesie technicznym: ktoś ściął drzewo, przerobił je na papier, naniósł tusz, gotowe arkusze pociął na kartki, te zaś zszył bądź skleił, a następnie oprawił. Okładki, kartki, tusz i klej są składnikami pewnego produktu.

Jeżeli jednak bardziej niż produkt interesuje nas *Pan Tadeusz* jako utwór, to wskażemy zupełnie inne elementy. Powiemy, że książka składa się z 12 rozdziałów, z których każdy opisuje pewne wydarzenia. Toczą się one w pewnych wyobrażonych miejscach i opierają się na rozmowach, a czasem kłótniach pomiędzy pewną liczbą postaci. Nie skłamiemy, wymienając wśród składników *Pana*

Tadeusza wątki fabularne, zwroty akcji i relacje pomiędzy bohaterami. To pojęcia z zupełnie innego porządku niż tusz i papier.

Nawet największa ambicja autorska podlega oporowi materii. Jeżeli chcemy grę nie tylko wymyślić, ale także zrobić, to musimy o każdym jej elemencie pomyśleć jak o zadaniu, które wymaga czyjegoś czasu i umiejętności. W praktyce na porządku dziennym jest zastępowanie rozwiązań wymarzonych, ale bardzo trudnych do osiągnięcia, możliwie najbliższymi, dużo bardziej praktycznymi odpowiednikami. W utrzymaniu autorskiej fantazji w ryzach pomoże nam następny rozdział, „Jak się buduje gry”, w którym omówimy podstawy produkcji gier.

Jednak w tej książce przede wszystkim chcemy gry zrozumieć. Dlatego najbardziej interesują nas one jako utwory, a przez większość czasu będziemy zastanawiać się, jak dobierać ich elementy w celu wywołania określonych przeżyć. Ponieważ tych elementów jest sporo i często bardzo różnią się od siebie, pogrupujemy je w taki sposób, by rzeczy koncepcyjnie podobne omawiać łącznie, a rozdzielić zagadnienia, które nie mają ze sobą aż tak dużo wspólnego. Gdybyśmy podobną metodą omawiali *Pana Tadeusza*, w jednym rozdziale przyjrzelibyśmy się rymowaniu, w drugim przebiegowi akcji, a w trzecim – nawiązaniom do realiów XIX-wiecznej Polski.

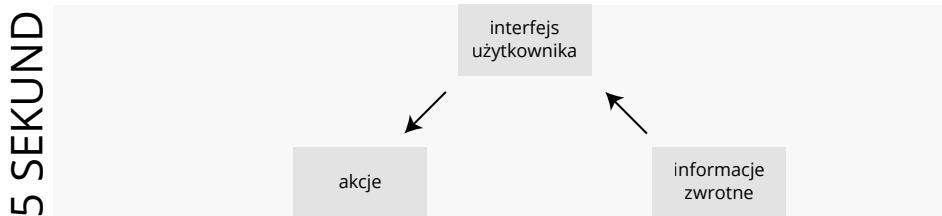


Gra to sformalizowana fikcja uczestnictwa.

Moim zdaniem najprostszym sposobem na pogrupowanie składników gry jest wyodrębnienie trzech skal czasowych:

- w skali pięciu sekund interesuje nas przede wszystkim strona formalna, a zwłaszcza to, jak gracz podejmuje konkretne działanie i w jaki sposób dowiaduje się o jego wyniku,
- w skali pięciu minut interesuje nas głównie uczestnictwo, czyli wszystkie relacje pomiędzy graczem a jego otoczeniem,
- w skali pięciu godzin najbardziej interesuje nas fikcja, czyli wyobrażenie, które powstaje w umyśle gracza podczas rozgrywki.

Pięć sekund



W skali pięciu sekund naszym głównym obszarem zainteresowań jest **interfejs użytkownika**, czyli mechanizm wymiany informacji pomiędzy graczem a grą.



W ogólnym wypadku interfejsem jest każdy styk pomiędzy dwiema osobami lub urządzeniami umożliwiający im wymianę informacji, na przykład formularz w urzędzie lub kabel przesyłający sygnały z klawiatury do komputera.

To bardzo ważny komponent gry, ponieważ decyduje o tym, co gracz wie o grze, a gra o gracz. Nie da się wprowadzić do gry polecenia, którego interfejs nie umie zinterpretować, i nie da się też przekazać graczowi wiadomości, której interfejs nie umie przedstawić. Służą do tego elementy techniczne, takie jak przyciski, ikony, paski postępu, komunikaty tekstowe, dźwiękowe i graficzne, urządzenia sterujące i wiele innych. Jednak to nie one będą dla nas najważniejsze, lecz rezultaty ich działania, czyli akcje i informacje zwrotne.

Akcją będziemy nazywać wiadomość wysłaną przez gracza do gry, reprezentującą pewne postanowienie. Gra tę wiadomość odbiera i interpretuje w zgodzie ze swoimi regułami, a w rezultacie być może – ale wcale niekoniecznie! – następują w niej zmiany. Na przykład w wielu grach naciśnięcie przycisku powiadamia grę, że gracz chciałby, aby sterowana przez niego postać podskoczyła. Gra wtedy sprawdza, czy nad głową postaci jest wystarczająco dużo wolnego miejsca, i zależnie od uzyskanego wyniku sprawia, że postać podskakuje bądź pozostaje w miejscu.

Zauważ, że nie nazywamy akcją każdego zdarzenia zachodzącego w grze, które można by tak określić w potocznym sensie tego słowa. Gdy gra samoczynnie ustali, że w danym momencie powinna podskoczyć postać sterowana przez komputer, niezależna od gracza, niewątpliwie jest to pewna czynność, ale nie będziemy nazywać jej „akcją”. Rezerwujemy ten termin dla wiadomości wysłanych przez gracza do gry.



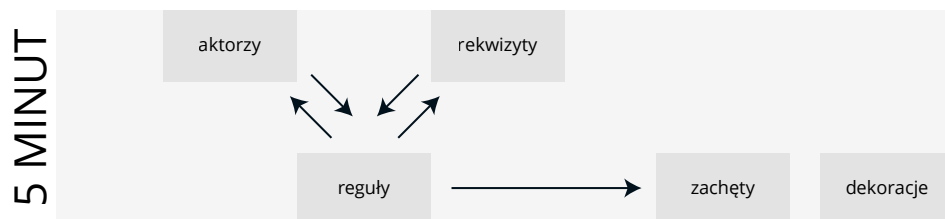
Jest subtelna różnica między postanowieniem gracza: „teraz moja postać podskoczy”, wiadomością wyslaną do gry: „podskocz!” i czynnością wykonaną przez grę, polegającą na tym, że dana postać podskakuje. W tej książce od czasu do czasu wykonamy skrót myślowy polegający na utożsamianiu tych trzech rzeczy, po to by język nie zawinął nam się w supeł.

Od gry w stronę gracza płyną **informacje zwrotne**. Działają one nieco inaczej niż akcje, ponieważ nie wszystko, co gra przekazuje graczowi, wpływa bezpośrednio na rozgrywkę. W strumieniu informacji zwrotnych mieszają się elementy interaktywne, na przykład powiadomienie o tym, że postać jest zmęczona i nie może podskoczyć, oraz prezentacyjne, takie jak kołysanie się włosów postaci pod wpływem wiatru. Jedne i drugie są ważne, bo przekazują pewne wrażenia, ale gracz ma prawo zignorować część z nich. W dalszych rozdziałach omówimy sposoby na skłonienie go, by tego nie robił, niemniej ostatecznie zawsze to gracz ma kontrolę nad grą, a nie odwrotnie. Dla porównania, gra nie powinna w analogiczny sposób ignorować akcji wprowadzonych przez gracza, ponieważ stałaby się wtedy z jego punktu widzenia nieprzewidywalna, a wrażenie uczestnictwa załamałoby się.

Zarówno informacje zwrotne, jak i akcje są sformalizowane, ponieważ z jednej strony gracz nie może wprowadzić dowolnego sterowania (na przykład: nacisnąć przycisku, którego nie ma), a z drugiej: gra informuje go tylko o tym, co jej autorzy uznali za istotne i tylko w taki sposób, jaki uznali za właściwy (na przykład: w „Child of Light” wszystkie dialogi są rymowane). W drugiej części książki, którą w całości poświęcimy zagadnieniom „pięciosekundowym”, przekonamy się między innymi, że przedstawiając graczowi odpowiedni zestaw informacji zwrotnych, decydujemy za niego, jakie akcje podejmie.

Pięć minut

W skali pięciominutowej zajmiemy się przede wszystkim rozgrywką. Przekonamy się, że wszystkie rzeczy, które gracz widzi w grze, da się umownie podzielić na dekoracje, rekwizyty i aktorów.



Dekoracje są integralną częścią gry, ale nie wpływają na jej pozostałe elementy składowe. Na przykład zazwyczaj nie ma znaczenia, czy ściany w danym pokoju są zielone, czy niebieskie. Ich kolor pełni funkcję dekoracyjną. Nie znaczy to, że jest nieważny dla rozgrywki, chociażby dlatego, że na tle danego koloru inne elementy mogą być lepiej lub gorzej widoczne, co wpływa na związane z nimi wrażenia. Może nawet wymusić na graczach działanie polegające na wypatrywaniu czegoś, co się mocno zlewa z danym tłem. Niemniej farba na ścianie na ogół jest zupełnie pasywna, to znaczy nic nie robi. Jest mało gier, w których na przykład przedmioty odbijałyby się od zielonych ścian w inny sposób niż od niebieskich.

Rekwizyty to elementy brane pod uwagę w rozgrywce, które jednak same z siebie nie wykonują czynności. Dowolnie pomalowana ściana jest, wbrew pozorom, rekwizytem, ponieważ inne elementy się od niej odbijają. Gdyby jej w danym miejscu nie było, rozgrywka potoczyłaby się inaczej. Przyzwyczajenia wyniesione z obcowania z innymi mediami narzucają nam sposób myślenia, w którym odróżniamy rekwizyty w tradycyjnym sensie, takie jak piłka lub latarka, od elementów otoczenia, takich jak teren, wnętrza, roślinność lub meble. Pamiętajmy jednak, że z punktu widzenia rozgrywki ta różnica jest czysto uznaniowa. Często o tym, czy daną doniczkę z paprotką można podnieść, czy tylko potknąć się o nią, decyduje zmiana jednej opcji w ustawieniach gry. W wielu grach znajdziemy przedmioty, na których gracz wykonuje co prawda podstawowe operacje, takie jak przesuwanie i rzucanie, ale których znaczenie dla rozgrywki jest mniejsze niż ścian, za którymi na przykład chowamy się przed przeciwnikami.

Aktorzy to elementy, które mają własne cele i podejmują samoczynne działania. Aktorem jest na przykład przeciwnik, który próbuje zrobić postaci gracza krzywdę, zmuszając ją do chowania się za ścianą. Postać sterowana przez gracza również jest aktorem, a to, że akurat na nią, a nie na przeciwników wpływają akcje wprowadzone przez gracza, jest sprawą umowną. Wbrew pozorom postaci graczy również wykonują wiele czynności samoczynnie. Na przykład w klasycznej grze logicznej „Lemmings” tytułowe zwierzątka same maszerowały przed siebie, nawet jeśli w rezultacie spadały z dużej wysokości i ginęły. Najważniejsza zachęta w całej grze polegała na takim wprowadzaniu akcji, by powstrzymać lemingi przed zrobieniem czegoś głupiego, a nie – żeby je do czegoś skłonić.

Zarówno aktorzy, jak i rekwizyty są sformalizowane, ponieważ podlegają **regułom**. Reguły określają dosłownie wszystkie zależności występujące w grze. W tym celu odpowiadają na takie pytania jak:

- Co można zrobić z danym rekwizytem lub aktorem?
- W jaki sposób rekwizyty i aktorzy odpowiadają na działania, które się na nich wykonuje?
- Jakie czynności są wykonywane przez aktorów samoczynnie?
- Jakie zależności pomiędzy elementami gry są automatycznie wykrywane i jakie oddziaływania są generowane na ich podstawie? Na przykład: czy elementy rozgrywki zderzają się ze sobą, a jeśli tak, to czy zderzenie powoduje, że się od siebie odbijają, czy też że zostają uszkodzone?
- Jakie akcje są dostępne dla gracza i jakie są ich rezultaty?

Reguły określają nie tylko to, co można w danej grze zrobić, ale także, jakie są ograniczenia. Figury szachowej nie można przestawić dowolnie. W piłce nożnej bramka strzelona ze spalonego się nie liczy. Bohaterowie „Gears of War” nie umieją skakać. Choć reguł nie widać, to właśnie one decydują o tym, w jaką grę gramy.

Z reguł wynikają nie tylko wszystkie konsekwencje akcji wprowadzonych przez gracza i zależności zachodzące pomiędzy elementami gry, ale także zachęty, o których była już mowa w poprzednim podrozdziale. Teraz przyszedł czas, żeby przyjrzeć im się bliżej.

Zachęta to dowolna sytuacja w grze, w której skłaniamy gracza do podjęcia decyzji.

Zachęta powstaje wszędzie tam, gdzie warto w jakiś sposób odnieść się do gry. Jeżeli gracz stoi na pagórku, z którego rozciąga się piękny widok, to gra daje mu zachętę do rozbglądania się. Jeżeli z tego pagórka wiedzie ścieżka do widocznego w oddali zamku, to w grze jest zachęta do przechadzki. Jeżeli zza krzaków porastających zbocze wyskoczy na nas zgraja potworów o krwiożerczych zamiarach, będzie to dla nas zachętą do walki bądź ucieczki.

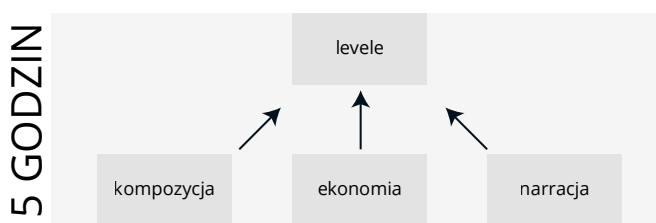
W wyniku zachęty gracz rozważa pewną aktywność, czy to w ramach rozgrywki (na przykład: postanawia podejść do zamku), czy też wyłącznie we własnej głowie (na przykład: napawa się widokiem). Możliwe są również zachęty, które nas podpuszczają, czyli podpowiadają czynność, która nam zaszkodzi, a mają właśnie pomóc nam się zorientować, że wcale nie chcemy tej czynności wykonywać. Na przykład w serii „Street Fighter”, polegającej na pojedynkach pomiędzy dwójgim wojowników walczących wręcz, gracze często wyprowadzają ciosy, które

wyglądają podobnie do siebie, ale wymagają różnych kontr. Liczą na to, że przeciwnik się pomyli i to mu przeszkodzi w uniknięciu trafienia.

W trzeciej części książki przekonamy się między innymi, że dobór takich cech zachęty jak treść, tempo i poziom zaangażowania pozwala nam przekazywać graczowi zamierzone przez nas emocje.

Pięć godzin

W skali pięciogodzinnej naszą uwagę przyciągną pojęcia piękne i górnolotne, takie jak narracja i kompozycja.



Narracja to zbiór zależności pomiędzy elementami gry, który gracze odbierają jako ciąg zdarzeń. Jest nią nie tylko historia, którą im opowiadamy, ale również spontaniczne konsekwencje podjętych przez nich działań. Nie w każdej grze występuje fabuła, ale za to na podstawie każdej gry można stworzyć relację z jej przebiegu. Z tego powodu narracja w grach działa inaczej niż w tradycyjnych mediach. Przyjrzymy się temu zjawisku w rozdziale [4.14](#).

Kompozycja to zbiór zależności pomiędzy elementami gry, mający na celu wywołanie w graczach określonego wrażenia estetycznego. W grze wrażenia wynikają z uczestnictwa w rozgrywce, więc kompozycja obejmuje również jej reguły. Nie jest jednak z nimi tożsama, ponieważ bardzo wiele decyzji kompozycyjnych ma niewielki praktyczny wpływ na rozgrywkę, ale za to bardzo duży wpływ na gracza. Tak się dzieje na przykład wtedy, gdy wprowadzamy do gry symbol graficzny, taki jak godło reprezentujące pewną grupę postaci. Być może w naszej grze jedna grupa jest sympatyczna, a druga bardzo podła. Mechanika rozmów i sporów z jednymi i drugimi może być identyczna, a mimo to wiązać się z zupełnie odmiennymi przeżyciami, ponieważ dwa różne godła różnie się graczowi kojarzą. Z grupą sympatycznych postaci nie będzie chciał się kłócić, za to z grupą podłych wda się w bójkę. Dla mechanizmów gry jest to zupełnie bez znaczenia, ale dla gracza to najważniejsza sprawa pod słońcem, która wpływa na to, jakie obiera cele. Więcej na ten temat powiemy w rozdziale [4.15](#).



Cele istnieją w głowie gracza, a nie w grze.

Ekonomia to zbiór zależności pomiędzy elementami gry określający ich przemiany, a w szczególności wszelkie zmiany dostępności zasobów. W grach, w odróżnieniu od tradycyjnych mediów, jest to równie istotny element co narracja i kompozycja, ponieważ gry są interaktywne. Akcje wprowadzane przez gracza oddziałują na aktorów i na rekwizyty, ale nie na wszystkie jak leci, lecz tylko na te, które gra oddała mu do dyspozycji. Te elementy, którymi gracz dysponuje, są jego zasobami. Na przykład, żeby wspiąć się na strome zbocze, gracz może potrzebować drabiny. Jeżeli jej nie ma, to musi wykonać szereg czynności tylko po to, żeby ją pozyskać. Jeżeli zbocze jest odpowiednio wysokie, to gracz może potrzebować dwóch połączonych drabin albo też musi zastanowić się, jaką obrać ścieżkę, tak aby wystarczyła jedna drabina. W filmie lub opowiadaniu byłaby ona po prostu rekwizytem, wokół którego kręciłaby się akcja. Zdobyć jej byłoby jednym z wątków fabuły. W grze odruchowo myślimy o drabinie w kategoriach ekonomicznych, na przykład zastanawiamy się, jaki sposób pozyskania i korzystania z tego rekwizytu zajmie nam najmniej czasu.

W rozdziale 4.16. przekonamy się, że nawet prostą grę logiczną można interpretować ekonomicznie, ponieważ rekwizyty, którymi operuje gracz, są jego zasobami, reguły gry ustalają mechanizm wymiany tych zasobów, a zachęty dostarczają powodów, dla których gracz miałby z tych mechanizmów korzystać.

Level to konkretny zestaw aktorów, rekwizytów i dekoracji, realizujący pewną kompozycję, narrację i ekonomię. Na przykład możemy daną grę skomponować tak, by składała się z 12 rozdziałów, niczym *Pan Tadeusz*, a wtedy każdy rozdział będzie jej leveliem. Aktorzy i rekwizyty, których użyjemy, mogą się powtarzać, ale ich zestawienie w danym levelu będzie unikatowe.

Level ma zauważalny początek i koniec oraz łatwo da się odróżnić od innych leveli, więc właściwie nie ma przeszkód, żeby stanowił osobną grę. To właśnie narracja i kompozycja czynią z niego część większej całości. Na przykład: umawiamy się ze sobą, że pewne informacje prześlemy graczowi tylko w pierwszym levelu, a w kolejnych będziemy z nich korzystać, zakładając, że gracz już je zna.



Levelle są tak ciekawe, że napisałem o nich osobną książkę: „*Level design dla początkujących*”. Jest ona częścią serii „Inżynieria gier”, do której należy również książka, którą właśnie czytasz.

Powiązania między warstwami

Pocięliśmy grę na trzy skale czasowe i bardzo nam to uprościło rozmowę, bo w każdym z poprzednich trzech podrozdziałów skupiliśmy się tylko na kilku typach elementów. Nie zapominajmy jednak, że wszystkie one tworzą pewną całość.

Akcje gracza znalazły się w skali pięciosekundowej, ale w grze istnieją po to, by oddziaływać bezpośrednio na niektórych aktorów i niektóre rekwizyty, czyli elementy, które trafiły do skali pięciominutowej. Gdy wydajemy postaci polecenie poruszania się lub podnosimy przedmiot z podłogi, obie te akcje zostają zrealizowane w ciągu około sekundy, ale mają wpływ na całą sytuację, w której się w danej chwili znajdujemy, na przykład taką, że szukamy określonego przedmiotu.

Łatwo zauważymy również, że zachęty wraz z dekoracjami zasilają informację zwrotną dla gracza. Na przykład w grach fabularnych zachęty przybierają postać „questów”, czyli zadań zleconych bohaterom przez postacie niezależne. Gracz wie o tym, ponieważ dysponuje informacją zwrotną w postaci dziennika, w którym przechowuje listę bieżących questów.

Za przykład wpływu dekoracji na informację zwrotną posłuży nam gra, która zachęca nas do odszukania rzadkiego kwiatu na łące. Porastająca ją trawa nie ogranicza naszych ruchów ani nie przeszkadza kwiatu rosnąć, ale gdyby jej nie było, to widzielibyśmy go jak na dłoni, podczas gdy w gęstej trawie obiekt naszych poszukiwań jest ukryty.

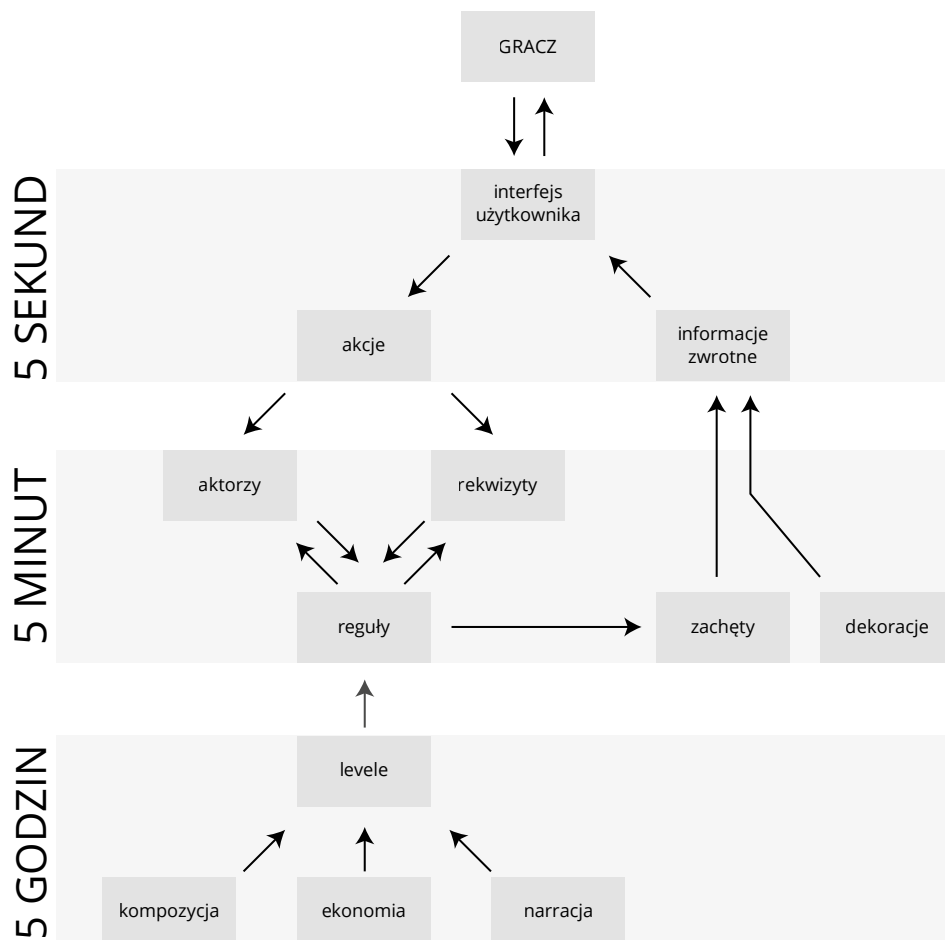
Z kolei sam fakt, że łąki w tej grze są porośnięte trawą, która zastania kwiaty, jest regułą, którą gracz musi uwzględnić w swoich działaniach. Autorzy zastosowali ją podczas budowy leveli, czyli w tym wypadku kształt levelu narzucił pewną regułę rozgrywki. Gdyby dodać do gry nietypowy level, w którym trawa na łąkach byłaby skoszona, to rozgrywka przebiegałaby w nim inaczej.



Nie każda reguła w grze dotyczy rzeczy, które można lub nie można zrobić.

Regułą jest również postanowienie, że dana gra będzie wyglądała w określony sposób.

W rezultacie, choć gracz ma dostęp jedynie do informacji zwrotnej dostarczanej mu na bieżąco przez grę, to pośrednio obcuje także z jej kompozycją, narracją i ekonomią. Wszystkie te elementy odtwarza na własną rękę na podstawie poszlak zaszytych w informacji zwrotnej. Na przykład gdy zauważysz, że wszystkie łąki w całej grze wyglądają podobnie, zapewne dojdzie do wniosku, że to zamierzony efekt.



Warstwy

Przyjrzyjmy się ponownie powyższemu wykresowi. Większość elementów składowych gry oddziałuje na inne elementy, ale nie bezpośrednio na gracza. Ma on właściwie do czynienia jedynie z interfejsem użytkownika. Jeżeli interfejs czegoś nie pokazuje, to gracz o tym nie wie, chyba że domyśli się innym sposobem.

A jednak kiedy rozmawiamy o grach, nie skupiamy się na ikonach i przyciskach. Zazwyczaj najwięcej mamy do powiedzenia o kompozycji, czyli na przykład o tym, że gra jest wartka i „ma klimat”, albo o narracji, czyli na przykład opowiadamy sobie przygody, które przydarzyły się bohaterom. Nie wymienimy za to z marszu wszystkich reguł, a już na pewno bez wcześniejszego przygotowania nie

wskażemy zachęt. Łatwiej sformułujemy opinię taką jak: „ta gra oferuje piękne widoki” niż taką jak: „ta gra ma dobrze dobrany zestaw rekwizytów”.

Wszystko dlatego, że gra ma warstwy. Okaż mi, proszę, nieco cierpliwości: łatwiej mi będzie je opisać, a dopiero potem wyjaśnić, do czego się przydają.

Najniższą warstwą gry jest **technologia**, czyli sprzęt i oprogramowanie. To one decydują o tym, co w grze jest wykonalne, a co nie. Na przykład typowy monitor lub telewizor ma poziomy ekran, którego szerokość jest około dwóch razy większa niż wysokość. Gdy budujemy grę wyświetlaną na takim ekranie, każdy obraz, który w niej zawrzemy, musi albo mieć takie same proporcje, albo wykorzystywać jedynie część dostępnego obszaru. Fakt, że monitor ma taki kształt, a nie inny, zupełnie umyka nam na co dzień, ale wpływa na wszystkie elementy gry. Decyduje chociażby o tym, jak budujemy krajobrazy, o których wiemy z góry, że będą pokazywane graczowi w poziomych, podłużnych kadrach. Gry budowane kilkanaście lat temu, z myślą o ekranach, które wtedy miały inne proporcje, wyglądały nieco inaczej. Na przykład w grach z widokiem z oczu bohatera pole widzenia gracza było węższe.

Do warstwy technologii należy również program komputerowy, który trzeba napisać po to, żeby dana gra zaistniała. Zanim gracz powie coś tak nietechnicznego jak „podniosłam z ziemi jabłko i schowałam do torby”, autorzy muszą wykonać sporo roboty papierkowej: zdefiniować przedmioty, które da się podnieść; opisać, jak odróżnimy jabłko od innych owoców; zawrzeć w programie pojęcie „torby”; rozstrzygnąć, do czego właściwie gracz się odnosi, kiedy mówi „ja”.



Gry wciągają nas tak bardzo, że mówimy: „poszedłem”, „zrobiłam”, „porozmawialiśmy”, choć w rzeczywistości najczęściej wszystkie te działania wykonuje aktor, którego pobudzamy do działania za pośrednictwem interfejsu. Gry narzucają nam odruch myślenia o sobie jako protagonistach, a nie obserwatorach lub pomocnikach.

Prawie całej warstwy technicznej gracz w ogóle nie widzi, ale bez niej nie ma mowy o rozgrywce. Dopiero gdy postać sterowana przez gracza umie podnosić jabłka, w Twojej grze mogą pojawić się zachęty uwzględniające ich podnoszenie.

Drugą warstwą jest **mechanika**, czyli zbiór wszystkich akcji i informacji zwrotnych przesyłanych pomiędzy grą a graczem, a także wszystkich oddziaływań pomiędzy aktorami i rekwizytami. W jej skład wchodzi wszystkie reguły rozgrywki, które określają jej wszystkie możliwe rezultaty. Mechanika opisuje grę

w sposób kompletny i dosłowny. W tym sensie stworzenie gry polega na rozpisaniu jej mechaniki. Przykładem jest instrukcja obsługi gry planszowej.

Mechaniki gier rozgrywanych bez udziału komputera najczęściej muszą być jawne, ponieważ sami gracze odpowiadają za ich wykonanie. Na przykład gdyby piłkarze nie znali reguły spalonego, to siłą rzeczy nie mogliby jej przestrzegać. Aby reguła lub rekwizyt mogły zostać ukryte przed graczem, musi on najpierw mieć pomocnika, który zastosuje część mechaniki w tajemnicy. Niekoniecznie musi stać za tym nieczyny zamiar, taki jak oszustwo. Wystarczy, że gra jest na tyle skomplikowana, że gracz nie nadąży za całą jej buchalterią, więc z chęcią powierza ją komuś zaufanemu. W przypadku gry komputerowej takim pomocnikiem jest oczywiście komputer i trzeba mu przyznać, że zwykle ma z nami mnóstwo roboty.

W rezultacie warstwa mechaniki zazwyczaj jest dla gracza komputerowego częściowo niedostępna lub wręcz rozmyślnie zamaskowana. W „Papers, please”, grze osadzającej nas w roli urzędnika na przejściu granicznym, rozgrywkę podzielono na dni robocze. Każdego dnia należy poprawnie odprawić możliwie największą liczbę podróżnych. Upływ czasu odmierza zegar w rogu ekranu, jednak gra nie skupia naszej uwagi na nim, lecz na dokumentach przedstawianych przez podróżnych, zachęcając nas do szukania w nich nieścisłości. Dzięki temu zabiegowi umyka nam, że czas nie płynie ze stałą prędkością: niektóre dni są krótsze od innych, a zdarza się też, że zegar staje. Ta reguła jest częścią mechaniki, o której autor nie tylko wie, ale wręcz dodał ją w bardzo konkretnych celach. Za to gracz może przejść całą grę trzy razy i nawet nie zauważyć, że taka reguła została w niej zastosowana.

Co więcej: nawet jeśli wskażemy mu ją palcem, jej znaczenie dla rozgrywki nie będzie dla niego oczywiste, ponieważ mechanikę bierze się „na rozum”. Tymczasem „Papers, please” nie jest grą logiczną, angażującą nas w ścisłe rozpatrywanie jej zasad, lecz fabularną, osadzającą nas w pewnej skomplikowanej emocjonalnie roli.

***Niektóre warstwy gry odwołują się raczej do emocji gracza,
a inne raczej do jego myśli.***

***Wiedza o tym, w której warstwie znajduje się dany element,
pozwala lepiej kontrolować przeżycia, których doznaje gracz.***

Trzecią warstwą gry jest **dynamika**, czyli ogół zmian, które w niej zachodzą: szybkość rozgrywki, rozwój fabuły, pojawianie się i znikanie aktorów i rekwizytów,

wymiany zasobów, a także wszystko, co wpływa na zachęty. Dynamika jest dla projektanta gry równie ważna, co mechanika, bo w największym stopniu odpowiada za emocje. O ile jednak mechanikę ustalamy wprost, po prostu wprowadzając do gry reguły, które ją wyrażają, o tyle dynamika powstaje samoczynnie, gdy reguły zostają zastosowane w levelach. Dobrym tego przykładem są tradycyjne sporty drużynowe, takie jak koszykówka, siatkówka i piłka nożna. W każdym meczu reguły są praktycznie jednakowe. Pole gry również ma ustalony kształt. Zmieniają się jednak gracze i szybko odkrywamy, że od tego, kto gra z kim, zależy, czy mecz będzie ciekawy, czy nużący.

Dynamiki, w odróżnieniu od mechaniki, nie da się zadekretować. Można jej tylko poszukiwać. Założmy, że chcemy, żeby nasza gra była melancholijna. Nie możemy po prostu powiedzieć graczowi: „a teraz czuj się melancholijnie”, bo gracz tylko wzruszy ramionami. Zamiast tego autor rozważa, które elementy gry wpływają na jej tempo, i dobiera je tak, by akcja toczyła się melancholijnie, czyli powoli.

Usuwa też zachęty, które przynosiłyby graczowi poczucie satysfakcji, na przykład w ich wyniku gracz zyskiwałby nowe, ciekawe rekwizyty lub przydatne zasoby. Daje uczestnikom okazję do wykonania ciekawych zadań, po czym nie chwali ich za sukcesy. Zamiast tego naświetla je w taki sposób, by wydały się nieistotne.

Każdy z tych zabiegów wiąże się z dynamiką, ponieważ sprawia, że sytuacja gracza w grze zmienia się w pewien określony sposób, a jednocześnie każdy z nich współtworzy zamierzony nastrój.

Ponieważ dynamika nie jest dosłownym elementem utworu, to zwykle, jako odbiorcy, nie umiemy jej łatwo nazwać i opisać. Nawet gorzej: gdyby udało nam się to zrobić, znaczyłoby to, że dana gra (ale również: książka, film, przedstawienie) została skomponowana zbyt prostacko i obnaża przed nami swoje mechanizmy. Wcale nie chcemy w trakcie rozgrywki zastanawiać się nad tym, czy autorzy odmawiają nam nagród za wykonane zadania, ponieważ mają w tym określony cel. Takie dociekania zaburzałyby nasze zawieszenie niewiary, ponieważ przypominałyby nam o istnieniu autorów i o tym, że uczestniczymy w fikcji.

Dobrze skomponowany utwór pozwala nam skoncentrować się na samym przeżyciu, którym w naszym przykładzie jest melancholia.

Warstwy mechaniczna i dynamiczna są tymi, w których gracz ma coś do powiedzenia. Tutaj wdrażane są wszystkie jego akcje i generowane są odpowiedzi na nie. Dlatego często łącznie nazywa się je **warstwą interakcji**.

Ostatnią, najwyższą warstwą jest ta, z którą gracz bezustannie obcuje: **prezentacja**. Składają się na nią elementy, które można zobaczyć, usłyszeć lub dotknąć. One również skłaniają do myślenia i wywołują emocje, podobnie jak czyni to książka lub film. Często w grach stosujemy formy prezentacji zapożyczone z innych mediów, choć, jak przekonamy się w następnym podrozdziale, konwencje, którym je podporządkowujemy, są inne.

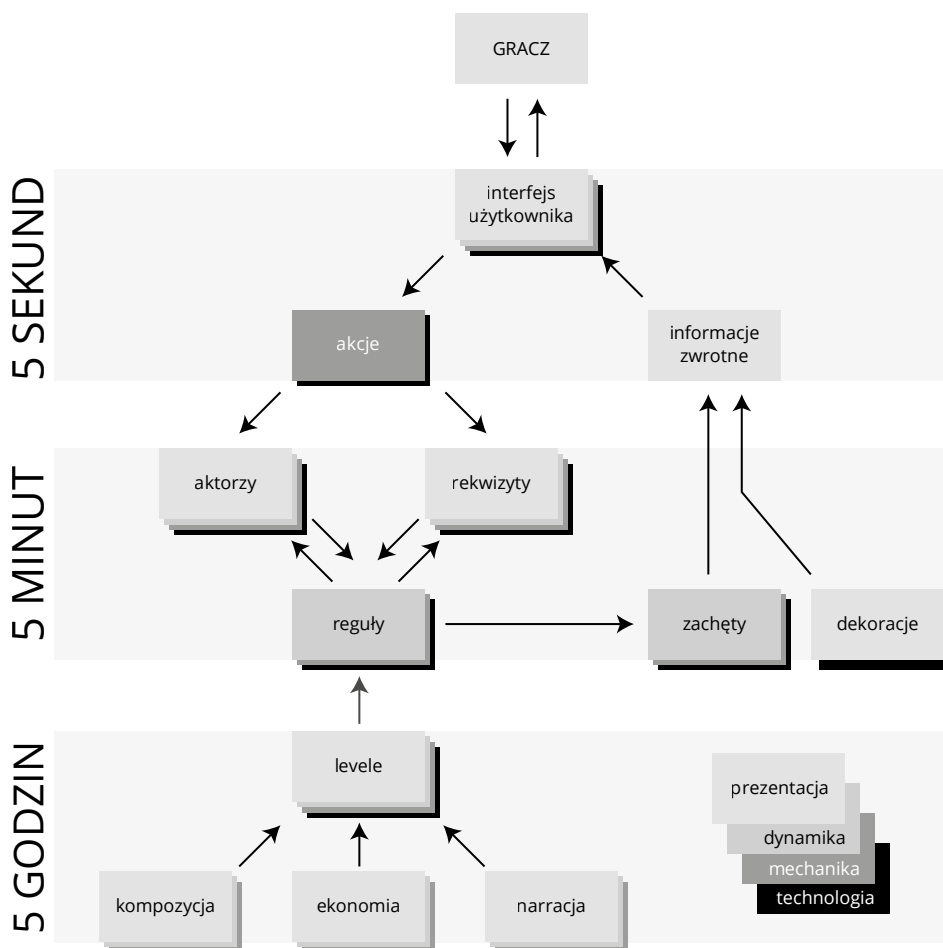
O tym, że prezentacja jest równie ważna, co inne warstwy, przekonamy się, wracając do przykładu gry melancholijnej. Już na pierwszy rzut oka uznamy, że bardzo dobrze będzie do niej pasował deszczowy krajobraz i smutny podkład muzyczny na pianino i skrzypce. Wyobraźmy sobie jednak zamiast tego, że w grze świeci słońce, wszystkie budynki mają jaskrawe elewacje, na bujnych łąkach rosną piękne kwiaty, a w tle słyszymy muzykę taneczną. Nastrój siłą rzeczy zmienia się na bardziej pogodny. Możliwe nawet, że gracz odczuwa dysonans: bodźce pochodzące z warstwy dynamiki skłaniają go do smutku, a bodźce z warstwy prezentacji – do radości.

Nie ma w tym nic złego pod jednym warunkiem: że taki właśnie efekt był Twoim zamiarem. Jeżeli nie chcesz tworzyć tak skomplikowanych przeżyć, to też w porządku, a w takim wypadku na pewno zależy Ci, by nie pojawiły się one w grze przez przypadek. Uważny przegląd poszczególnych warstw danej gry pomaga nam zorientować się, czy jej elementy są ze sobą spójne, czy też się „gryzą”.

Wiele elementów funkcjonuje w więcej niż jednej warstwie naraz. Na przykład przycisk w interfejsie użytkownika jest równocześnie elementem prezentacyjnym i mechanicznym, bo często reprezentuje konkretną akcję, którą gracz ma do dyspozycji. Ikona może okazać się elementem prezentacyjnym i dynamicznym, w przypadku gdy przedstawia określoną zmianę, taką jak upływ czasu. Z kolei algorytm, który w „Papers, please” decyduje o tym, jacy podróżni podchodzą do okienka i czy mają papiery w porządku, jest równocześnie elementem mechanicznym i dynamicznym, ponieważ czasami odprawienie danej osoby jest łatwe, a innym razem pojawiają się komplikacje.

Zastanówmy się dla ćwiczenia: czy element gry może nie mieć warstwy technologicznej? Może, jeżeli jest zupełnie abstrakcyjny lub funkcjonuje głównie w głowie gracza. Dotyczy to między innymi niektórych zachęt. Na przykład jeżeli w danej grze bohater porusza się swobodnie po otwartym świecie, czyli może pójść w dowolnym kierunku, to wolno nam postawić przed nim jawne zadanie udania się, powiedzmy, na szczyt najbliższego wzgórza. W takim wypadku zachęta

ma warstwę techniczną, bo trzeba ją wygenerować i zapamiętać, zwłaszcza jeżeli gracz chciałby wyłączyć grę, a wróciwszy do niej, odkryć, że zachęta wciąż na niego czeka. Z drugiej strony, nawet jeżeli tego wszystkiego nie zrobimy, to gracz wciąż może na własną rękę dojść do wniosku, że dane wzgórze wygląda na dobry punkt widokowy i że warto się na nie wspiąć. W takim wypadku zachęta wciąż istnieje w grze, ale nie ma warstwy technicznej, ponieważ nie prowadzimy związanej z nią buchalterii, którą musielibyśmy obsłużyć programem.



Podobieństwa i różnice wobec innych mediów

Bardzo często będzie nas kusić, by rozpatrywać gry komputerowe jako krewiaczki bądź następczynię mediów tradycyjnych. Popularne jest zwłaszcza myślenie o grze jako interaktywnym filmie lub opowiadaniu. Istnieją nawet konwencje, które tak właśnie się nazywają, przy czym o ile „interaktywne filmy” zyskały tylko pięć minut sławy w połowie lat dziewięćdziesiątych XX wieku, o tyle „interaktywne opowiadania” mają się nieźle i osiągają fascynujące rezultaty.



Dobrym punktem wyjścia do zapoznania się z „interaktywnymi opowiadaniem” jest blog jednej z najbardziej rozpoznawalnych autorek tego gatunku, Emily Short: emshort.blog

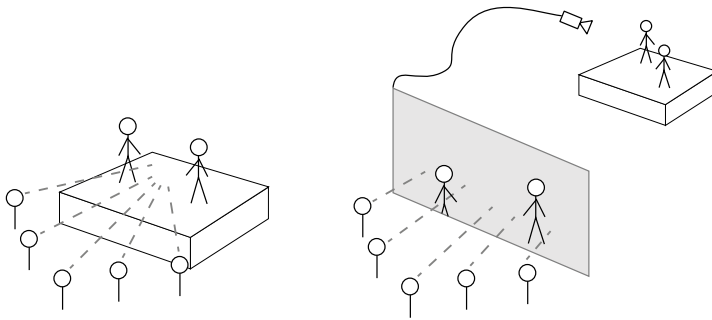
Używamy też czasem przymiotnika „multimedialny”, mając na myśli programy komputerowe, takie jak gry, w których występują obok siebie elementy tekstowe, graficzne, dźwiękowe i animowane. Dajemy w ten sposób do zrozumienia, że dany utwór stanowi połączenie różnych mediów.

Ułatwimy sobie życie, rozstrzygając na wstępie, co rozumiemy przez słowo „medium”. Ogólnie przyjęte znaczenia tego słowa są dwa. W pierwszym z nich mamy na myśli określony środek wyrazu. Na przykład istotą filmu w tym znaczeniu jest to, że przedstawia nam pewien ciąg wydarzeń, często z towarzyszeniem muzyki. Alternatywnie słowo „medium” może oznaczać zbiór środków technicznych służących do przekazywania określonego rodzaju bodźców. Na przykład film to utwór, który powstaje, gdy w określone miejsce wycelujemy kamerę, a zarejestrowany przez nią ciąg obrazów, tworzący złudzenie ruchu, nagramy na taśmę bądź inny nośnik.

Te dwa znaczenia nie są tożsame. Sześciogodzinne nagranie z kamery przemysłowej zawieszanej w narożniku parkingu podziemnego jest filmem i jednocześnie nim nie jest, ponieważ niewątpliwie powstał ciąg obrazów tworzący złudzenie ruchu, ale nie posłużyliśmy się nim jako środkiem wyrazu.

Zastanówmy się: czy teatr to taki film, tylko na żywo? Jeżeli myślimy o teatrze jako środku wyrazu, to zdecydowanie nie, dlatego że w przedstawieniu punktem odniesienia dla wszystkich wydarzeń jest scena. Jego treść nie zależy od tego, z jakiego miejsca je obserwujemy, bo w przeciwnym razie na widowni zmieściłby się tylko jeden widz. Pozostali oglądaliby już inne przedstawienie, dlatego że

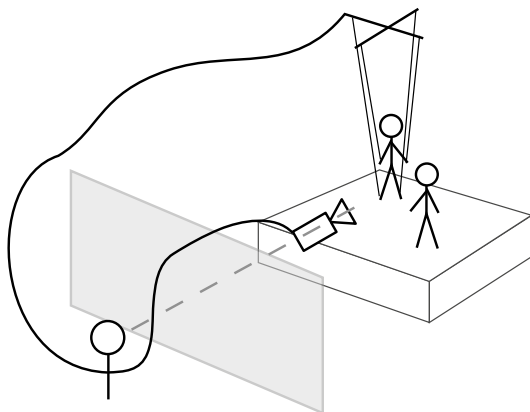
patrzyliby na scenę pod innym kątem lub z innej odległości. Za to w filmie punktem odniesienia jest kamera, która porusza się po scenie sobie znanym sposobem i poniekąd obserwuje wydarzenia w naszym imieniu, ogniskując nasz wzrok na wybranym elemencie. To ona decyduje, co widać i jak to widać, często podsuwając nam „niemożliwe” ujęcia. Gdybyśmy chcieli zobaczyć taką samą scenę w teatrze, musielibyśmy na przykład usiąść jednemu z aktorów na plecach. Z drugiej strony, gdybyśmy ten sam ciąg wydarzeń nagrali inną kamerą, poruszającą się w inny sposób, byłby to już inny film.



Jeżeli postawimy na widowni teatralnej kamerę i nagramy przedstawienie, to otrzymamy utwór, który nazywamy filmem. Jego techniczna definicja zostanie spełniona. Jednak będzie to film-utwór, który rozmyślnie rezygnuje z możliwości filmu-środka wyrazu, po to by wiernie naśladować inne medium, w tym wypadku teatr. To nie znaczy, że teatr jest szczególnym przypadkiem filmu, tylko że narzędzia tworzenia filmów są na tyle elastyczne, że można za ich pomocą zrealizować przedstawienie teatralne.

Podobnie z grami komputerowymi: budujemy je narzędziami na tyle wszechstronnymi, że możemy udawać film, obraz, powieść, koncert, a nawet wycieczkę z przewodnikiem. Ta wszechstronność sprawia, że chętnie przeplatamy rozgrywkę przerywnikami nieinteraktywnymi, które z punktu widzenia odbiorcy są integralną częścią utworu. Ale to nie znaczy, że gra, jako środek wyrazu, jest połączeniem tekstu, obrazu, filmu, muzyki i interakcji. W grach chodzi o zupełnie co innego niż w tradycyjnych mediach.

Gra to środek wyrazu, w którym znaczenie powstaje wtedy, gdy uczestnik coś rozważa bądź postanawia. Rezultatem postanowienia najczęściej jest działanie bądź świadome zaniechanie.



W tradycyjnych mediach znaczenie powstaje wtedy, gdy obserwujemy określone zdarzenie lub ciąg bodźców, albo też, gdy wyobrażamy je sobie na podstawie opisu. W grze, nawet jeśli uwięzimy gracza w celi z jednym, małym oknem, a za nim przedstawimy zdarzenie, na które nie damy mu wpływu, to i tak na znaczenie tak zbudowanej sytuacji wpłynie chęć gracza, by uciec z celi i podejść bliżej. Czytelnik podczas lektury i widz w trakcie seansu również mogą żywić takie chęci, ale nie mają one znaczenia w tych utworach. Wiemy, że autor, choćby chciał, nie przeniesie nas na karty książki. W grze – przeciwnie, autor musi się specjalnie postarać, żeby nas od akcji odseparować. Dlatego kiedy zamknąwszy książkę, zastanawiasz się „co by było, gdyby w tej opowieści coś potoczyło się inaczej”, wychodzisz z roli czytelnika i zamiast tego grasz w grę, której reguły wymyślasz na poczekaniu. Jednak kiedy w grze postanawiasz ignorować wszystkie możliwości działania i poprzestać na obserwacji zmian zachodzących w niej samoczynnie, nadal jesteś graczem, a nie widzem.

Dzięki temu możliwe jest napisanie książki, która omawia łącznie „Tetrisa”, czyli grę całkowicie abstrakcyjną, „Civilization”, czyli grę przedstawiającą pewien świat, ludzi i zdarzenia w sposób obcy tradycyjnym mediom, oraz „Wiedźmina”, czyli grę silnie nawiązującą do filmu i powieści, na której zresztą się opiera. Środki techniczne, z których te trzy utwory korzystają, są dość odmienne, jednak zasadniczy mechanizm powstawania znaczenia jest ten sam: uczestnik postanawia coś zrobić, następnie obserwuje rezultaty swoich działań, ponownie coś postanawia i tak dalej.

Jeżeli jednak spróbujemy omówić cechy wspólne gry „Tomb Raider” i filmu nakręconego na jej podstawie, wpadniemy w pułapkę, ponieważ te dwa utwory wykorzystują zbliżone środki techniczne w odmiennych celach. Co prawda grając w „Tomb Raidera”, patrzysz na jego świat za pośrednictwem (wirtualnej) kamery

i (prawdziwego) ekranu, ale gra robi wszystko, co może, by zlikwidować barierę między tobą a jej światem. Otrzymujesz od niej kontrolę nad położeniem kamery, dokładnie tak samo, jakby wszystkich widowiskowych czynów dokonywała nie główna bohaterka tej gry, Lara Croft, lecz tandem złożony z Lary Croft i Ciebie. Gra toczy się tak, jakby ekran nie istniał, czyli tak, jakby gracz był w teatrze, a nie w kinie!

Podobieństwa między grą a innymi mediami znajdziemy więc nie tam, gdzie wyglądają one podobnie do siebie, lecz tam, gdzie stawiają odbiorcę w podobnej sytuacji. Wielokrotnie nawiązemy do tych podobieństw w dalszych częściach książki, a zwłaszcza w rozdziale 4. „Narracja”, przy okazji omawiania konkretnych zabiegów. Dla rozgrzewki wyróbmy sobie podstawową intuicję, wymieniając najważniejsze podobieństwa i różnice.

Gra jako tekst

Możesz zbudować grę wyłącznie z tekstu, posługując się zabiegami literackimi, które na pierwszy rzut oka nie przystają do gier, takimi jak mowa pozornie zależna lub narrator, który nie jest bohaterem. Również zachowania gracza mogą w takiej grze być „literackie”, ponieważ gracz wpisze je z klawiatury, formując kompletne, poprawne gramatycznie zdania. Ograniczenia techniczne sprawiają, że gra nie zawsze go zrozumie, ale co do zasady każde polecenie wyrażone składnie i jednoznacznie może zostać zinterpretowane jako akcja.



Akcja to wiadomość wysłana przez gracza do gry, która zostaje przetworzona przez jej reguły i być może coś w niej zmienia.

Niemniej jest to pewien szczególny przypadek, który zmusza Cię do rezygnacji z wielu innych technik. Na przykład w grze zbudowanej tą metodą, podobnie jak w powieści, trudno jest precyzyjnie zasymulować upływ czasu, zwłaszcza na krótkich odcinkach. W praktyce wyświetlenie na ekranie dłuższego tekstu oznacza najczęściej, że w grze następuje pauza lub znaczne spowolnienie akcji. Jeżeli więc dana gra toczy się „na żywo”, to już przez to będzie z konieczności mniej „książkowa”.

Najbliższą grom formą literacką jest dialog, dlatego że możesz w nim przyznać graczowi rolę jednego z rozmówców. Również opisy znajdują zastosowanie, i to nawet w grach z elementami akcji, takich jak „Dishonored” i „Skyrim”. Głównym

ograniczeniem stosowania ich jest rytm rozgrywki, który omówimy szerzej w rozdziale 3. „Dynamika”. Dowiemy się wtedy, że znaczny wpływ na nastrój gry ma częstość podejmowania decyzji przez gracza, a nadmiar długi opis powoduje, że odstęp między decyzjami wydłuża się w niepożądany sposób.

Najczęściej jednak tekst występuje w grach w funkcji informacyjnej. Gdy stan rozgrywki się zmienia, zwykle zależy nam, by gracz się o tym dowiedział, a jednym ze sposobów na osiągnięcie tego jest wyświetlenie komunikatu. Zazwyczaj ten sam komunikat powtarza się w grze przy wielu okazjach, a wtedy nie ma w nim miejsca na elementy dekoracyjne, takie jak kwieciste sformułowania lub rozbudowane opisy wydarzeń. Nawet jeśli je w nim umieścisz, gracz nauczy się je pomijać, by zaoszczędzić czas. Komunikat interfejsowy nie jest więc pokrewny opowiadaniu ani dymkom komiksowym, ale tablicom informacyjnym, na przykład takim, jakie mijają się podczas jazdy autostradą.

Gra jako film

Postępowanie się obrazem w grze na sposób filmowy zazwyczaj kłóci się z przekazywaniem graczowi informacji istotnych z jego punktu widzenia. Na przykład stosowana w kinematografii i fotografii technika kompozycyjna, polegająca na dzieleniu obrazu na dziewięć równych części i umieszczaniu kluczowych elementów na przecięciach tak powstałej siatki, powoduje, że widok na otoczenie staje się niesymetryczny, czyli gracz jedną stronę widzi lepiej niż drugą. Jeżeli zastosujesz tę technikę w grze, to musisz w zamian zagwarantować, że żadna istotna dla gracza informacja nie znajdzie się poza kontrolowanym przez Ciebie kadrem.

W grach wielokobudżetowych znajdziemy rozbudowane sekwencje filmowe, na ogół przedstawiające momenty zwrotne w fabule lub dramatyczne zmagania z przeciwnościami. Jednak wtedy zwykle rola gracza zostaje ograniczona, ponieważ interfejs danej gry nie jest na tyle zaawansowany, by umożliwić mu wykonanie wszystkich skomplikowanych akcji, z jakich składa się dany fragment filmowy. Na przykład: postać siłuje się z potworem, ale gra w swojej warstwie mechanicznej nie zawiera reguł, które decydowałyby o tym, jak to siłowanie przebiega. Widzimy je na ekranie, ale nie możemy w nim uczestniczyć. Wbrew intuicji, gdyby gry były bardziej interaktywne niż obecnie, to znaczy gdyby ich interfejsy dawały graczom bogatsze możliwości, to w rozgrywce można by zastosować więcej sztuczek filmowych, ponieważ lepsze byłoby przełożenie akcji wprowadzanych przez gracza na gesty aktorów.

Są jednak elementy składowe filmu, które w grze wykorzystujemy w bardzo podobny sposób! Dwa najczęściej spotykane to animacje i tło muzyczne. Animatorzy i dźwiękowcy tworzący gry korzystają w znacznym stopniu z tych samych zabiegów co ich koledzy i koleżanki zatrudnieni przy kreacji utworów należących do innych mediów.

Gra jako teatr

Wspomnieliśmy już o grach, które udają, że nie ma ekranu ani kamery i przez to upodabniają się do teatru. Często również cała interaktywna sytuacja, w której się znajdujesz, przypomina scenę teatralną w tym sensie, że w Twoim otoczeniu pojawiają się postacie, które odgrywają określone role, a prowadzony przez Ciebie bohater jest jeszcze jednym aktorem w pewnym „przedstawieniu”. Jeżeli kontrola nad kamerą należy do Ciebie, to odgrywane w Twojej obecności „scenki” będą bardziej „teatralne” niż „filmowe”, ponieważ gra nie wykona, na przykład, zbliżenia na twarz postaci niezależnej. Zamiast tego każe jej zachowywać się w sposób czytelny i wyrazisty.

Jednak Twoja rola w „przedstawieniu” różni się od ról postaci sterowanych przez komputer, bo w odróżnieniu od nich nie znasz scenariusza. Ty improwizujesz, a pozostali aktorzy starają się za Tobą nadążyć. Obsadzono Cię w pewnej roli, ale jej przebieg jest dla Ciebie niewiadomą, dokładnie tak jak dla osoby z widowni.

W takim razie, budując grę, w której gracz uczestniczy w „scenkach”, mamy wybór: albo ograniczymy jego rolę do przyglądania się, czyli traktujemy go jak widza, a wtedy musimy zadbać o to, żeby nie przeszkadzał pozostałym postaciom, albo też pozwolimy mu w danym zdarzeniu uczestniczyć jako aktor, a wtedy ktoś musi wypełnić wobec niego rolę reżysera czy też suflera. Więcej wiadomości na ten temat znajdziesz w rozdziale 3. „Gromadzenie wiedzy o świecie gry”.

Bez względu na to, czy gracz jest „widzem”, czy „aktorem”, najważniejsze, żeby wiedział, gdzie jest „scena”! Kiedy gracz już się zorientuje, w którym miejscu dzieje się coś ciekawego, na mocy konwencji masz prawo oczekiwać od niego, że się temu przyjrzy. Jednak nie masz gwarancji, że gracz w ogóle zauważy „scenę”, chyba że uniemożliwisz mu przegapienie jej, na przykład umieszczając go w pokoju lub na balkonie, albo też przyciągniesz czymś jego uwagę. Omówimy ten temat szerzej w rozdziale 2. „Bodźce”.

Gra jako taniec

Taniec przybiera niezwykle bogate formy, jednak zwykle wystarczy nam założenie, że polega on na poruszaniu się w zgodzie z umownymi regułami, nazywanymi choreografią, oraz w zgodzie z pewnym rytmem, z reguły narzuconym przez muzykę. To zupełnie tak jak w grze, gdzie sposób poruszania się wynika z reguł i z zestawu dostępnych akcji, a rytm wynika z zależności pomiędzy aktorami. Na przykład jeżeli gra polega na jeździe samochodem po zatłoczonej ulicy, to rytm działań gracza wynika z odstępów pomiędzy wyprzedzanymi pojazdami i z odległości pomiędzy skrzyżowaniami.



Aktor w grze to element rozgrywki, który ma własny cel i podejmuje autonomiczne działania.

Tak jak taniec nie musi być statecznym menuetem, tak i gra nie musi, choć może, trzymać się stałego rytmu. Kluczową cechą tańca, którą gry z łatwością odtwarzają, jest zdolność uczestnika do wykonywania skomplikowanych czynności bez decydowania o nich w sposób świadomy. Wprawny tancerz wie bez zastanowienia, jaki następny ruch wykona, na przykład tańcząc w parach, zakłada, że partner wykona dopasowany ruch, dzięki któremu nie dojdzie do zderzenia. Podobnie postępuje gracz, o ile gra mu to umożliwia, na przykład skacze, wiedząc z góry, że doskoczy do przeciwnego brzegu lub osiągnie poręcz. O tanecznych właściwościach gry decyduje wymiana informacji z graczem w skali ułamków sekundy. Omówimy ten temat szerzej w rozdziale 2. „Jak gracz podejmuje decyzję”.

Gra jako miejsce

Zazwyczaj myślimy o budynkach jako po prostu miejscach służących do określonych czynności: w mieszkaniach mieszkamy, w biurach pracujemy, w szkołach się uczymy i tak dalej. Jednak architektura również generuje znaczenia, tak samo jak tekst lub film: umiemy powiedzieć, że dane wnętrze jest „pogodne” lub „ponure”, w budynkach użyteczności publicznej bez trudu trafiamy do wyjścia pożarowego, zaś przechodząc obok szkoły, odruchowo rozumiemy, że nie należy wchodzić na jej teren bez wyraźnego powodu.



Fascynującą książką opisującą praktyczne znaczenia zaszyte w konkretnych zabiegach architektonicznych jest „A Pattern Language”, praca zbiorowa pod redakcją Christophera Alexandra.

Wiele gier jest miejscami w dokładnie tym samym sensie, co budynki: jako gracze zostajemy wpuszczeni do pewnej przestrzeni, która pełni określone funkcje, i chcemy się w niej odnaleźć. Niektóre zabiegi, które działają w architekturze, sprawdzają się także w grach, na przykład w podobny sposób prowadzimy wzrok gracza i dajemy mu do zrozumienia, którędy trafi do wyjścia. Więcej na ten temat powiem w rozdziale 3. „Gromadzenie wiedzy o świecie gry”.

Są też ważne różnice. Typowy budynek projektuje się z myślą o obsłużeniu pewnej kategorii czynności, ale nie czyni się precyzyjnych założeń o jego przyszłym wykorzystaniu. Na przykład dom, w którym mieszkasz, prawdopodobnie ma pomieszczenia nadające się na sypialnię, ale nie narzuca Ci tego, przy której ścianie i w którym pokoju znajdzie się Twoje łóżko. Szkoła musi być zbudowana tak, by uczniowie łatwo przeszli z dowolnej sali do każdej innej. Nie narzuca im konkretnego planu zajęć. Konstrukcja nowoczesnych biur pozwala szybko i tanio zmieniać położenie niektórych ścian, po to by przedsiębiorstwo, które takie biuro wynajmie, nie było zmuszone do wykupienia większego metrażu, niż faktycznie potrzebuje. Przestrzenie w grach często działają inaczej, ponieważ mają jedną, zadaną z góry funkcję. Na przykład scenariusz może zakładać, że główny bohater wejdzie do kuchni przez okno, następnie przez dziurę w suficie przedostanie się do sypialni na piętrze, a stamtąd wyjdzie na dach i zsunie się po nim do garażu. Obszar podlegający tak ścisłym założeniom działa bardziej jak dekoracja filmowa niż wynik pracy architekta.

Innym ważnym zastrzeżeniem jest, że dana przestrzeń w grze niekoniecznie służy do tego samego, co rzeczywisty budynek, który naśladuje. Wystarczy, że wpuścimy gracza do biura, ale zamiast posadzić go przy stole nad stertą dokumentów, każemy mu biegać, skakać, a może nawet pobić się z kimś. Już to wystarczy, by przestrzeń wzorowana na rzeczywistej okazała się zbyt zagracona i przez to niewygodna.

Wreszcie, warto pamiętać, że przestrzeń w grze i rzeczywisty budynek podlegają różnym ograniczeniom technicznym. W grach nie istnieje inżynieria materiałowa, więc bez trudu tworzymy budynki urągające chociażby prawu ciężenia. Z drugiej strony, nie możemy zapominać, że gracz patrzy na świat gry przez kamerę o innych właściwościach optycznych niż oko. Z tego względu wirtualne wnętrza często mają inne proporcje niż prawdziwe, po to by skompensować zaburzenie perspektywy. To zaś wymusza na budowniczych leveli nieco inną ergonomię niż na architektach, na przykład wyższe sufity oznaczają, że potrzeba więcej miejsca na schody.

W skrócie

- Gra komputerowa to sformalizowana fikcja uczestnictwa oparta na automatycznych obliczeniach.
- W skali pięciu sekund gra jest zbiorem bodźców i decyzji, które gracz i gra wymieniają pomiędzy sobą za pośrednictwem interfejsu użytkownika.
- W skali pięciu minut gra jest zbiorem reguł opisujących wzajemne oddziaływanie pomiędzy aktorami i rekwizytami. Wynikają z nich zachęty, czyli sytuacje, w których skłaniamy gracza do podjęcia decyzji.
- W skali pięciu godzin gra jest złożeniem pewnej kompozycji, narracji i ekonomii, które realizujemy w levelach.
- Gry budujemy warstwowo. Najniższa warstwa, technologia, jest dla gracza praktycznie niewidoczna.
- Warstwy pośrednie to mechanika, która wpływa głównie na myśli gracza, i dynamika, która wpływa głównie na jego emocje. Tutaj odbywa się interakcja.
- Wierzchnią warstwą jest prezentacja. To jedyna warstwa, z której istnienia gracz zdaje sobie sprawę bez namysłu.
- Gry korzystają z wielu środków technicznych znanych z innych mediów, ale działają na innych zasadach, ponieważ stawiają swoich odbiorców w odmiennych rolach. Nie daj się nabrać na powierzchowne podobieństwa!