

Analiza poetyki oraz ewolucji podgatunku gier *soulslike*

An analysis of poetic and the evolution of the subgenre of soulslike games

Michał Czyński

University of Adam Mickiewicz, Poznań
micczy4@st.amu.edu.pl | ORCID: 0009-0008-2170-2550

Abstract: Digital game genres are constantly evolving. For over a decade, a new subgenre of games has been developing on the video games market – action cRPGs called soulslike. However, these productions are not hermetic and are subject to constant transformations. How do changes in the poetics of *Dark Souls* (the game that started the whole subgenre) affect the identity of soulslike games? The article analyzes genealogical definitions of digital games, the poetics of *soulslike* games, and the internal changes within this subgenre.

Keywords: digital games, video games, soulslike, game genres, poetic

Homo Ludens 2(18)/2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>)
DOI: 10.14746/HL.2024.18.3 | received: 31.12.2023 | revision: 26.11.2024 | accepted: 24.12.2024

1. Wstęp

Stale powiększająca się biblioteka gier cyfrowych w połączeniu z postępującym rozwojem technologicznym i kreatywnym doprowadziła do zmian w samych gatunkach gier, które zaczęły się przeobrażać i ewoluować. Jednym z takich podgatunków są produkcje *soulslike*, które wyewoluowały z pojedynczych tytułów (*Demon's Souls/Dark Souls*) studia FromSoftware stały się kulturowym i rynkowym fenomenem. Dzisiaj tytuły te mogą być uznawane za element dziedzictwa ww. studia i za inspirujący trend dla innych twórców. Gry te kierowane są raczej do graczy zaangażowanych (*hardcore*), dla których pociągające są różnorodne elementy składowe gier *souls*: zaawansowane, wymagające skupienia zasady walki i nawigacji awatarem, rozbudowane konsekwencje porażki, estetyka mroku, zawalowana ekspozycja fabularna itd.

W poniższym artykule namysłowi zostaną poddane znaczenia mechanik klasycznej poetyki (gatunkowego rdzenia) *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) oraz rezultat ich transformacji w wybranych produkcjach *soulslike*. Na wstępie zostaną zaprezentowane próby zdefiniowania „gatunkowości” w grach na przykładzie wybranych *case studies*, aby następnie w oparciu o poetykę dzieł FromSoftware dokonać analizy jej ewolucji oraz zmian na przestrzeni różnorodnych tytułów.

2. Znaczenie gatunków

Wraz z rosnącą liczbą gier niezbędne stało się ich kategoryzowanie przez etykiety gatunkowe (Garda, 2016, s. 30–31). Pozwalają one usystematyzować gry dzięki charakterystycznym wyróżnikom danego gatunku/podgatunku. W celu przyrównania problematyki gatunkowej do formuły *soulslike* należy zrozumieć złożoność gatunkowej klasyfikacji. W tym celu wybrałem dwie próby definicyjne – Ludwiga Wittgensteina i Daniela Chandlera.

2.1. Podobieństwo rodzinne

Ludwig Wittgenstein opisywał systematyczną złożoność poprzez „podobieństwo rodzinne” polegające na wydobyciu szeregu widocznych wspólnych elementów w obrębie dzieł reprezentujących jeden gatunek (Wittgenstein,

1983, s. 28–29). Jak w rodzinie jej członkowie dzielą wspólne genetyczne cechy (np. barwę oczu), tak w przypadku gier są to rozwiązania mechaniczne, estetyczne, fabularne itd.

Problemem podobieństwa rodzinnego jest jednak trudność ustalenia kategoriycznych wspólnych motywów gatunkowych. Są to często pojedyncze tropy, które odbiorca może dostrzec bez głębszej analizy na zasadzie asocjacji. Gry w obrębie jednej kategorii nie muszą zawierać w sobie wszystkich cech definiujących nadrzędny gatunek (Wittgenstein, 1983) – wpływa to na ich znaczne rozproszenie. Dzięki temu właśnie gry opisywane wspólną etykietą gatunkową (np. „gry FPS”, „strzelanki” itp.) mogą być od siebie tak różne, a zarazem podobne na poziomie pojedynczych motywów i rozwiązań projektanckich (będzie to również dotyczyć produkcji spod etykiety *soulslike*).

Nie oznacza to jednak, że rozumowanie Wittgensteina jest niepraktyczne w przypadku gier, wręcz przeciwnie – definicja ta może stanowić trafne uzupełnienie teorii Daniela Chandlera.

2.2. Prototyp gatunkowy

Chandler w swojej definicji gatunkowej skupia się na aspektach historyczno-ewolucyjnych. Pojedyncze, innowacyjne dzieło kultury dostrzeżone przez społeczeństwo uzyskuje tytuł „prototypu” – czyli pewnego inicjującego tworu. W oparciu o poetykę i elementy charakterystyczne powstają kolejne produkcje – kolejne „klony” adaptujące specyfikę prototypu. Według Daniela Chandlera w gatunkach następuje ciągła ewolucja, dodająca kolejne rozwiązania i elementy adaptujące gatunek do wciąż zmieniającego się rynku i upodobań graczy (Chandler, 1997, s. 3).

Niejednokrotnie ciężko jest dokładnie ustalić prototyp danego gatunku, ponieważ jest on wypadkową kilku różnych dzieł. Np. *Doom* (id Software, 1993) nie mógłby powstać bez gier takich jak *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) czy *Hovortank 3D* (id Software, 1991). Pomimo, że te produkcje stworzone zostały przez jedno i to samo studio na przestrzeni kilku lat, to *Doom* programowany przez Johna Carmacka był wypadkową wyżej wspomnianych tytułów, adaptując ich mechaniki oraz techniczne rozwiązania.

Pomimo że *Doom* nie był pierwszą produkcją FPS (*first-person shooter*), to jednak uznawany jest za jedną z ważniejszych realizacji tego gatunku.

Doom rewolucjonizował ówczesny rynek gier cyfrowych, czego efektem był fenomen tzw. *doom-clones* z lat 90.

2.3. Case study prototypu: Doom

Idealnym przykładem Chandlerowskiego prototypu jest właśnie gra *Doom*. Główni projektanci John Carmack i John Romero wykorzystali wypracowany mechanizm perspektywy pierwszoosobowej, labiryntową strukturę poziomów oraz motyw strzelania do wrogów ze swojej poprzedniej produkcji – *Wolfenstein 3D*. Również sam interfejs uległ adaptacji i przekonwertowaniu na brutalną stylistykę *gore*, zachowując przy tym charakterystyczną budowę belki na dole ekranu prezentującej podstawowe parametry awatara (licznik żywotności, ilość amunicji itp.).

Motywy zapoczątkowane w *Doomie* (takie jak nawigowanie po korytarzowych labiryntach, zbieranie kluczy, amunicji, apteczek oraz strzelanie do wrogów) szybko stały się podwalinami pod nowy gatunek gier cyfrowych. W Polsce był on znany jako gry „Doomopodobne” – taką definicję proponowali Piotr Gawrysiak, Piotr Mańkowski i Aleksy Uchański w *Biblii Komputerowego Gracza* (1998, s. 328). Pokazuje to szybkie, bo zaledwie kilkuletnie ugruntowanie się całkowicie nowego gatunku oraz pierwsze próby jego definiowania w rodzimej publicystyce. Oryginalna angielska nazwa gatunku zapoczątkowanego przez *Dooma* to *doomclones*.

Za takie produkcje można uznać *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1997) czy *Dark Forces* (LucasArt, 1995), jednak na przestrzeni lat 90. XX wieku tego typu gier było więcej. Wykorzystywały one ludyczne mechaniki *Dooma* i adaptowały je na potrzeby swoich realiów – *Duke Nukem 3D* osadził fabułę w niedalekiej przyszłości opanowanej przez kosmitów, natomiast *Dark Forces* korzystało z popularnego uniwersum *Gwiezdnych Wojen*. W obu przypadkach interfejsy odzwierciedlały przewodnie motywy charakterystyczne dla wybranych produkcji, zachowując przy tym przywiązanie do korzeni prototypu. W *Dark Forces* swoją stylistyką interfejsu użytkownika nawiązuje do retrofuturystycznego przedstawienia technologii z filmowej serii *Star Wars* np. w formie wyrazistych diod reprezentujących wybrane zmienne (punkty życia, poziom amunicji itd.). Natomiast *Duke Nukem 3D* do graficznego udekorowania dolnej belki interfejsu wykorzystuje motywy powiązane z „nuklearnością” i logiem gry (znakiem radioaktywności).

Gry *doomclones* rozpatrywać więc można w kategoriach podobieństwa rodzinnego Wittgensteina i prototypu Chandlera. Rozwój podgatunku można prześledzić od momentu upublicznienia rewolucyjnej produkcji, jaką był *Doom*, aż po elementy wspólne dla gier-„klonów”. Takie gry realizują charakterystyczny design elementów *Dooma* czy jego styl rozgrywki. Podobna sytuacja dotyczy głównego tematu tego artykułu czyli rozwoju poetyki produkcji *soulslike*.

3. Fenomen podgatunku *soulslike*

Niezwykłe interesującym kulturowym fenomenem jest stosunkowo młody podgatunek komputerowych gier RPG (*role-playing-games*) – *soulslike*. Został on zapoczątkowany przez Chandlerowski prototyp w formie *Demon's Souls*, gry wydanej przez japońskie studio FromSoftware w 2009 roku. Z powodu oryginalnych i specyficznych elementów tej produkcji trudno jednoznacznie uznać ją za pioniera całego podgatunku, dlatego warto parować *Demon's Souls* z jego duchowym następcą – *Dark Souls* (2011). To właśnie *Dark Souls*, również stworzone przez FromSoftware, przez swoje rewolucyjne podejście do motywów z poprzednika spopularyzowało i rozpromowało poetykę wymagającej gry RPG. Dlatego właśnie to *Dark Souls* będzie stanowiło główny punkt odniesienia podczas analizy porównawczej.

Co więc składa się na poetykę prototypu gatunkowego, jakim jest seria *Dark Souls*? Produkcje te w dużej mierze eksploatują motywy europejskiego średniowiecza z dodatkiem elementów magii i różnorodnych folklorów, łącząc się tym samym w mroczną i ponurą estetykę. Są to gry na wielu płaszczyznach „niewybaczające”, o z góry określonej strukturze brutalnego świata przedstawionego i ustalonej formie eksploracji lokacji. Wymagają one od swoich odbiorców zręczności obsługi (np. kontrolera), znajomości złożonych i dynamicznych mechanik trzecioosobowych gier cRPG akcji, umiejętności adaptacji, nauki na błędach oraz ciągłego skupienia – zarówno na poziomie ludycznym (dotyczącym mechanik/zasad), ale i narracyjnym (fabularnym).

Wszelkie odstępstwa od tych motywów tworzą unikatowe doświadczenie dla gier *soulslike*, pozwalając graczom doznać znajomych elementów/estetyk

w nowym, autorskim wydaniu. W tym wypadku zmiany względem „materiału źródłowego” niekoniecznie postrzegane muszą być jako „błąd”, ale mogą zostać uznane za atut wpływający na oryginalność nowych produkcji.

3.1. Prototyp cRPG akcji

Obie wyżej wspomniane produkcje (*Demon's Souls* oraz *Dark Souls*) wywodzą się z podgatunku gier cRPG o nazwie *action-cRPG* (komputerowe RPG akcji). Maria Garda definiuje *action-cRPG* jako produkcje oparte o dynamiczną i pozbawioną tur rozgrywkę dla zaangażowanego gracza (2016, s. 127). Za pierwszą grę tego typu Garda uznaje *Diablo* (Blizzard, 1996) – izometryczny *hack'n'slash* oparty o eksplorację, walkę z *mobami* (przeciwnikami) i rozwój postaci. *Diablo* stało się prototypem gatunku gier cRPG akcji, której konwencję ponad dekadę później zaadaptowało FromSoftware w formie *Demon's Souls* oraz *Dark Souls*. Gry te wykorzystują większość elementów wskazanych przez Gardę jako esencjonalne dla cRPG akcji – tym samym stanowią naturalną część dziedzictwa fenomenu prototypu, jakim była produkcja Blizzarda. Oczywiście poetyka *Diablo* nie jest niepodważalna podczas projektowania innych gier *action-cRPG*. Porównanie *Diablo* oraz *Dark Souls* jasno pokazuje, jak wiele te produkcje różni – od perspektywy izometrycznej po mechaniki walki.

Widać tutaj jednak długi genologiczny ślad – od gatunkowego prototypu, jakim było *Diablo*, przez właściwy gatunek cRPG akcji, premierę *Demon's Souls/Dark Souls*, aż do rozkwitu popularności *soulslike'ów*.

3.2. *Soulslike* – podobieństwo rodzinne

Soulslike'i charakteryzują się podobieństwem rodzinnym L. Wittgensteina – czerpią elementy ze wspólnych mechanik i estetyk spopularyzowanych przez serię *Dark Souls*. Podobieństwo może dotyczyć: dynamicznej i „zręcznościowej” walki w trójwymiarowym środowisku, kreacji świata przedstawionego, mechanik *checkpointów*, skrótów, prezentowania narracji czy znaczenia porażki. Już sama angielska nazwa gatunkowa implikuje podobieństwo: *soulslike* – „takie jak *souls*”¹. W każdym gatunku znajduje się jednak pole do eksperymentów i ewolucji – podobnie jest w produkcjach opartych o poetykę *Dark Souls*. W tym przypadku *Dark Souls*

.....
¹ W domyśle *Souls/souls* oznacza nazwę serii gier *Dark Souls* (FromSoftware, 2011–2016).

posiadałoby status „prototypu” w rozumieniu D. Chandra, natomiast wszelkie późniejsze produkcje naśladowe/klonujące (w różnym stopniu i z różnym skutkiem) założenia tej gry byłyby związane mniejszym lub większym „tropem genetycznym” podobieństwa rodzinnego.

Kolejne sekcje artykułu skupią się na analizie porównawczej motywów klasycznej poetyki *Dark Souls* i zmian wprowadzonych w wybranych produkcjach *soulslike*, starając się odkryć tym sposobem potencjał ewolucyjny/wariacyjny tego podgatunku.

4. Znaczenie perspektywy

Podstawowym sposobem prezentacji światów diegetycznych w serii *Dark Souls* jest perspektywa trzecioosobowa, pozwalająca na swobodną manipulację kamerą w trójwymiarowym środowisku. Gracz ma możliwość oglądania wykreowanego przez siebie awatara, który znajduje się w centrum kadru. Oczywiście jeszcze bardziej immersyjnym doświadczeniem jest przedstawienie rozgrywki bezpośrednio z oczu bohatera w perspektywie POV (*point of view*). Motyw ten wykorzystują m.in. gry gatunku FPS lub wybrane gry *action-RPG* (np. *The Elder Scrolls V: Skyrim*).

Perspektywa kamery z trzeciej osoby pozwala nie tylko obserwować bohatera, ale również w specyficzny sposób nawigować nim po świecie gry. *Dark Souls* wykorzystuje do tego złożone horyzontalnie i wertykalnie półotwarte lokacje wypełnione przedmiotami do zebrania, postaciami neutralnymi oraz przeciwnikami.

Złożoność oraz trudność interakcji gracza zależy w dużej mierze od prezentowanej perspektywy rozgrywki. Walka w *Dark Souls* oparta jest o wyprowadzanie ciosów/pocisków oraz wykonywanie uników przed atakami wrogów, których animacje są odpowiednio zarysowane i widoczne dla gracza. Środowisko 3D w tym wypadku zwiększa możliwości dostępnych interakcji oraz poszerza wachlarz percepcyjny gracza względem produkcji opartych o perspektywę innego wymiaru².

.....

² Kamera POV pomimo swojej immersyjności znacząco ogranicza pole widzenia gracza. Za to trzecioosobowa perspektywa zapewnia graczowi możliwość obserwowania rozgrywki i otoczenia awatara przy pomocy szerszego kadru kamery.

4.1. Perspektywa 2D

Niektóre *soulslike*'i wykorzystują nowelizację wyżej wspomnianego schematu zamieniając perspektywę doświadczania rozgrywki na inną. Przejście na model gry platformowej 2D podjęły takie produkcje jak *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) czy *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019). Na potrzeby tych tytułów od gracza wymagane jest specyficzne podejście do gatunku, jakim jest tzw. gra platformowa. Nawigacja po planszach odbywa się jedynie w dwóch wymiarach. Wymagane jest skakanie po platformach, unikanie pułapek, przeпаści czy walka z wrogami. Znaczące ograniczenie mobilności we wszystkich kierunkach względem *Dark Souls* wymaga od graczy całkowitej zmiany przyzwyczajeń i nowego podejścia do modelu rozgrywki. Przyzwyczajenia te dotyczą struktury sterowania, podejmowania interakcji z *mobami* czy dynamiki podróży wania po lokacjach.

4.2. Perspektywa izometryczna

Inną interesującą transycją klasycznej perspektywy *Dark Souls* jest zastosowanie izometrii. Po części nawiązuje ona do praprototypu *soulslike*'ów, czyli do *Diablo*. W ten motyw wpisuje się m.in. gra *Death's Door* (Developer Digital, 2021). Perspektywa izometryczna polega na usytuowaniu kamery nad obiektami i planszą pod specyficznym kątem, symulując perspektywę 3D, pozostając jednak nadal w dwóch wymiarach. *Death's Door* przedstawia dzięki temu spore wycinki lokacji niejako z „lotu ptaka”, ułatwiając tym samym graczowi zmianę taktyki walki lub celu podróży. Stoi za tym widoczny układ plansz oraz rozstawienie wrogów. W *Dark Souls* praca kamery wpływa na poczucie zaszczucia gracza oraz wymaga od niego ciągłego obserwowania terenu, adaptując przy tym jej położenie. Z kolei *Death's Door* częściowo rozwiązuje ten problem izometryczną perspektywą.

Równocześnie te produkcje zachowują specyfikę konwencji mrocznego *fantasy*, mechanik *checkpointów*, wymagających bossów czy „upuszczania” zdobytej waluty po porażce. Zmiana usytuowania kamery pozwala na eksplorację klasycznych wyróżników serii FromSoftware w odmiennej perspektywie wpływającej na system zasad/mechanik, tworząc przy tym całkiem nowe, lecz wymagające wstępnego zaadaptowania się doświadczenie.

5. Kulturowy motyw *dark fantasy*

Jednym z najpopularniejszych estetycznych motywów w grach cRPG jest ten oparty o kulturę europejskiego średniowiecza z elementami *dark fantasy*. *Dark fantasy* charakteryzuje się m.in. poetyką horroru wprowadzoną do narracji fantastycznej. Noël Carroll definiuje horror jako dzieło oparte o motywy zagrożeń natury nierealistycznej, takie jak demony, potwory czy magia (2004, s. 37–38). Produkcje cRPG najczęściej wykorzystują motyw fantastycznego horroru, wprowadzając do świata diegetycznego gry wszelkiego rodzaju monstra – wynikiem tego połączenia jest właśnie nurt *dark fantasy*.

Poza horrorem i głównie „niehumanicznymi” zagrożeniami, *dark fantasy* wykorzystuje „surowość” świata przedstawionego, atmosferę niebezpieczeństwa oraz brak dualizmu³. Znaczenie dualizmu w *Dark Souls* zostało przedstawione w książce *Dark Souls: Beyond The Grave – Volume 1* autorstwa Sylvaina Romieu i Damiena Mecheri, w której analizowane są motywy oraz inspiracje kulturowe wykorzystane przy produkcji tej gry. Według autorów to właśnie rozmycie dualizmu jest jednym z charakterystycznych elementów *dark fantasy*, które skutkuje większą brutalnością świata przedstawionego oraz moralną dwuznacznością podejmowanych czynów (Romieu, Mecheri, 2017, s. 25).

5.1. Średniowieczne *dark fantasy*

Surowość i groza świata *Dark Souls* objawiają się w zamieszkujących go potworach, magicznych istotach, tragicznych historiach postaci niezależnych czy ogólnym nihilizmie przeklętej krainy Lordran. Dodatkowo powyższe motywy są zaprezentowane na tle estetyki europejskiego średniowiecza.

Inspiracje tą kulturą są doskonale widoczne w designie lokacji – w strzelistych gotyckich łukach i fasadach, zamkach czy warowniach. Również zbroje i oręż nawiązują swoim wykonaniem do tych charakterystycznych dla omawianej epoki – hełmy (np. garnczkowe, kapaliny), broń biała (np. miecze długie, buławy) czy broń miotająca (łuki, kusze).

.....
³ Dualizm – widoczne przedstawienie dwóch zwalczających się sił; w kulturze najczęściej są nimi dobro i zło.

5.2. Motyw apokaliptyczny

Pomijając jednak popularność średniowiecza oraz *dark fantasy*, większą rolę w poetyce *soulslike* odgrywają specyficzne mechaniki. *Remnant: From the Ashes* przedstawia graczom postapokaliptyczny świat *science-fiction* opanowany przez monstra z innego wymiaru. Estetyka apokalipsy wpływa na wszystkie elementy rozgrywki – od otoczenia (zdevastowana infrastruktura), przez fabularne motywy, na wykorzystywanym przez gracza ekwipunku kończąc. Zmiana estetyki w przypadku *Remnant: From The Ashes* wymusza na graczu dostosowanie się do realiów świata przedstawionego głównie w formie podejścia do stylu walki i uzbrojenia. Wymusza to wykorzystanie m.in. nowoczesnej broni palnej, odchodząc tym samym od klasycznego, średniowiecznego rynsztunku.

5.3. Lovecraftowskie *fantasy*

Świat przedstawiony w *Bloodborne* (FromSoftware, 2015) inspirowany jest gotyckim horrorem z wykorzystaniem motywów mitologicznych z twórczości Howarda Philipa Lovecrafta. Motywy te objawiają się w projekcie wrogów oraz w bezpośrednich odniesieniach do prozy tego pisarza. Rozgrywka toczy się głównie w mieście Yharnam przypominającym XIX-wieczne europejskie miasta pokroju Londynu czy Pragi. Odejście od stylistyki średniowiecznych miast, zamków, warowni czy lochów wprowadza powiew świeżości w ludografię studia FromSoftware zarówno w formie estetyki, tematyki fabularnej czy elementów rozgrywki.

Zmiany w estetyce prezentowanej w *Dark Souls* wydawać się mogą odświeżające i pociągające dla deweloperów oraz graczy, pozwalając przenieść mechaniki znane z mrocznych, średniowiecznych środowisk do nowego otoczenia – od apokaliptycznych miast po gotyckie uliczki.

6. Znaczenie eksploracji – *Dark Souls*

Eksploracja w *Dark Souls* sprowadza się do podjęcia widocznych dla gracza ścieżek, walce z *mobami* oraz *bossami* w celu odkrycia kolejnego *checkpointu* w postaci palącego się ogniska z wbitym mieczem. To właśnie przy nich gracz ulepsza postać i odradza się po śmierci. Odległości

między kolejnymi ogniskami mogą być różne – aby odblokować nowe ognisko często należy pokonać bossa (wymagającego przeciwnika) bądź odblokować skrót. Za takie skróty można uznać drzwi, windy, mosty czy drabiny. Skróty służą za formę nagrody, ułatwiając graczom późniejszą podróż po lokacjach. Nadają one również światu przedstawionemu koherentności – stopniowe otwieranie kolejnych przejść łączy ze sobą różnorodne lokacje. Pozwala to graczowi odczuć skutki swojej podróży oraz dostrzec skalę świata przedstawionego.

Implementacja mechaniki odradzania się *mobów* po śmierci awatara lub po odpoczynku przy *checkpointie* wymusza na graczach ciągłą aktywną eksplorację. Dzięki temu gracze odkrywają ukryte przejścia prowadzące do ognisk lub miejsc walk z bossami. W nawigacji utrudnienie stanowi również brak wbudowanej mapy – gracz musi polegać na własnej orientacji przestrzennej. Zmiany powyższych elementów mogą wydawać się poważnym naruszeniem struktury *soulslike’ów*, wpływając tym samym na przykładaną przez graczy uwagę do nawigacji po świecie przedstawionym.

6.1. Model *open-world*

Alteracji tego modelu eksploracji dokonał m.in. *Elden Ring* (FromSoftware, 2022). Klaustrofobiczne pomieszczenia czy półotwarte place zostały zastąpione przez rozległe połacie naturalnego terenu z porzucanymi mniejszymi strukturami (np. zamki, ruiny, osady). Taki światotwórczy model wymagał mechaniki szybkiego przemieszczania się. Poza możliwością teleportacji z niemal dowolnego miejsca do każdego odkrytego *checkpointu* do dyspozycji gracza oddano wierzchowca. Koń pozwala na szybkie zwiedzanie otwartych lokacji, na ucieczkę przed wrogami oraz na walkę z siodła. Łatwość teleportacji pomiędzy *checkpointami* oraz szybkość i intuicyjność użytkowania wierzchowca zredukowały znaczenie skrótów. Funkcjonują one jedynie w pojedynczych przypadkach i w wybranych lokacjach nawiązujących swoją budowę do tych znanych z *Dark Souls*.

Również *backtracking*⁴ gracza do aren z bossami został zminimalizowany – przed nimi znajdują się specjalne statuy mogące przywrócić

.....

⁴ Przemierzanie przez graczy odwiedzonych wcześniej lokacji.

gracza obok areny zamiast przy *checkpointie*. Dzięki temu systemowi niemal całkowicie zniesiono potrzebę implementacji/używania skrótów. Odejście od mechaniki skrótów wpływa na dynamikę interakcji gracza ze światem przedstawionym gry. Przykład *Elden Ring* pokazuje, jak wprowadzać zasady znane z otwartych światów na fundamenty *soulslike’ów*, naginając przy tym podstawowe zasady poetyki tego gatunku.

7. Struktura narracji – *Dark Souls*

Trudność w *Dark Souls* objawia się również w odbiorze narracji. Gra wykorzystuje tzw. narrację pośrednią, w której fabuła i wiele kluczowych informacji są przed odbiorcą ukryte. W przeciwieństwie do gier głównego nurtu, w których wydarzenia są prezentowane przykładowo za pomocą przerywników filmowych pełnych dialogów i ekspozycji (Kochanowicz, 2014, s. 80–82), *Dark Souls* wykorzystuje tego typu zabiegi w minimalnym stopniu. To gracz musi podjąć aktywny wysiłek w odszukaniu elementów fabularnych, by następnie podjąć proces dekodowania ich znaczenia (Majkowski, 2019, s. 93–94). Informacje fabularne mogą być ukryte wśród opcjonalnych dialogów z postaciami, opisów przedmiotów zbieranych przez gracza lub w narracji środowiskowej.

7.1. Narracja bezpośrednia w *soulslike*

W kontrze do prezentowanego wyżej sposobu ukrywania narracji przed graczem stoi *soulslike Star Wars Jedi: Fallen Order* (Respawn Entertainment, 2019). Pomimo systemu *checkpointów*, skrótów, *bossów* czy walki nawiązującego swoją złożonością do tego z *Dark Souls*, fabuła została przedstawiona w sposób bezpośredni dzięki animowanym przerywnikom filmowym o różnej długości. Eksponują one opowiadaną historię oraz relacje pomiędzy postaciami, nie pozostawiając wiele domyślności gracza.

Dzięki temu, gracze mogą skupić się na prezentowanej historii, będącej bezpośrednim motorem napędowym dla podejmowanych przez awatara (a tym samym gracza) akcji. Takie rozwiązanie pozwala twórcom na skupienie się na opowiedzeniu intrygującej historii, podczas gdy mechaniki *soulslike* stanowią jedynie interaktywny rdzeń rozgrywki i obowiązującego w grze systemu zasad.

8. Znaczenie porażki

Ostatnim, a zarazem najważniejszym elementem składającym się na charakterystykę *Dark Souls* jest mechanika związana z porażką. Śmierć może nastąpić w wyniku wielu czynników – upadku z wysokości, silniejszego przeciwnika czy złej kalkulacji w doborze ekwipunku. Można tu więc odnaleźć zastosowanie przez deweloperów retoryki proceduralnej (Bogost, 2007, s. 3) – przyczyny przegranej stanowią dla graczy komunikat i potencjalną wskazówkę co do zmiany podejścia do wyzwania.

Wielokrotna porażka rodzi frustrację, stanowiąc jednak przy tym możliwość odkupienia błędów i poprawy swojego wyniku (Juul, 2013, s. 7). Po odniesieniu porażki awatar gracza traci wewnątrzgrawą walutę i cofa się do ostatniego aktywnego *checkpointu*. W okolicy miejsca śmierci pozostawia tzw. plamę krwi. Wejście w interakcję z nią pozwala odzyskać utraconą walutę. Przez wprowadzenie takiego znaczenia porażki gracze obudowują swoją strategię wokół śmierci awatara, analizując swoje błędy w celu odniesienia zwycięstwa.

8.1. Porażka jako szansa

Sekiro: Shadows Die Twice (FromSoftware, 2019) operuje zbliżonymi mechanizmami porażki (częściową utratą waluty, możliwością jej odzyskania itd.), jednak wprowadza jedną znaczącą zmianę – ilość dostępnych dla gracza śmierci. Po porażce gracz może wybrać: umrzeć i odrodzić się przy *checkpoincie* czy odrodzić się od razu i kontynuować sesję. W podstawowym wariantcie po takim powrocie do gry kolejna śmierć będzie już permanentna, cofająca awatara do *checkpointu*.

Jednak dzięki rozwojowi postaci, korzystaniu ze specjalnych przedmiotów i zabijaniu przeciwników gracz może kontynuować sesję odradzając się aż trzy razy pod rząd. Dzięki implementacji takiego systemu, gracz uzyskuje większy margines błędu, a sama śmierć zmienia się w strategiczny zasób, którego odpowiednie wykorzystanie będzie opłacalne.

9. Wnioski

Jak wykazała analiza powyższych przykładów, estetyki przewodnie *soulslike'ów* mogą wybiegać daleko poza ramy utożsamiane ze swoimi

pionierskimi poprzednikami. Zmianom mogą ulegać perspektywy prezentowania rozgrywki, przewodnia estetyka, struktura poziomów, sposób prowadzenia narracji lub krytyczne dla gatunku mechaniki.

Pozwala to deweloperom na korzystanie z własnej inwencji twórczej oraz na kreację gatunkowych syntez. Syntezy te są następnie przenieszone na grunt *soulslike’owych* mechanik rozszerzając gatunkowe portfolio o niespotykane wcześniej elementy. Wprowadzana różnorodność rozwija poetykę gatunkową oraz otwiera gry *soulslike* na większą ilość konsumentów.

Wspomniane w artykule obserwacje ewolucji motywów składowych poetyki *Dark Souls* są intrygujące, ponieważ eksperymentują z kanonicznymi zasadami „prototypu”, jakim jest ta wpływowa produkcja. *Soulslike’i* stają się dzięki takim zabiegom zbiorem kreatywnych inspiracji, wariantów, wciąż jednak złączonymi wspólnymi podobieństwami na wielu poziomach.

Nie oznacza to naturalnie, że wszystkie gry *soulslike* decydują się na drastyczne zmiany w swojej strukturze – zamiast tego starają się swoją zachowawczością przypodobać się zwolennikom klasycznych rozwiązań zapoczątkowanych przez FromSoftware (które samo eksperymentuje z wypracowanymi przez siebie motywami).

Mimo wszystko, popularność tego podgatunku oraz ciągły rozwój upodobań konsumenckich będą wprowadzać tylko kolejne zmiany do wypracowanej formuły, zachęcając tym samym do zgłębiania tego ludycznego fenomenu, jakim są *soulslike’i* – zarówno od strony badawczej czy deweloperskiej, ale również czysto rozrywkowej.

Literatura

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Carroll, N. (2004). *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć* (tłum. M. Przylipiak). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Chandler, D. (1997). *An introduction to genre theory*. Online: <https://www.researchgate.net/publication/242253420_An_Introduction_to_Genre_Theory>. Data dostępu: 21 maja 2023.

- Garda, M. B. (2016). *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Gawrysiak, P., Mańkowski, P., Uchański, A. (1998). *Biblia komputerowego gracza*. Warszawa: Iskry.
- Juul, J. (2013). *The Art Of Failure*. Cambridge: MIT Press.
- Kochanowicz, R. (2014). *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Majkowski, T. Z. (2019). *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Mecheri, D., Romieu, S. (2017). *Dark Souls: Beyond The Grave – Volume 1*. Toulouse: Third Éditions.
- Prajzner, K. (red.). (2019). *Wprowadzenie do groznawstwa*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Wittgenstein, L. (1983). *Dociekania filozoficzne* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Ludografia

- FromSoftware (2009). *Demon's Souls* [PlayStation 3]. Namco Bandai Partners, Japonia.
- FromSoftware (2011). *Dark Souls* [gra wieloplatformowa]. Bandai Namco Entertainment, Japonia.
- id Software (1994). *Doom* [PC]. Id Software, USA.
- id Software (1992). *Wolfenstein 3D* [PC]. Apogee Software, USA.
- id Software (1991). *Hovortank 3D* [PC]. Softdisc, USA.
- 3D Realms (1996). *Duke Nukem 3D* [gra wieloplatformowa]. Apogee Software, USA.
- LucasArts (1995). *Star Wars: Dark Forces* [gra wieloplatformowa]. LucasArts, USA.
- Blizzard North (1996). *Diablo* [gra wieloplatformowa]. Blizzard Entertainment, USA.
- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [gra wieloplatformowa]. Bethesda Softworks, USA.

The Game Kitchen (2019). *Blasphemous* [gra wieloplatformowa]. Team17, Hiszpania.

Team Cherry (2017). *Hollow Knight* [gra wieloplatformowa]. Team Cherry, Australia.

Acid Nerve (2021). *Death's Door* [gra wieloplatformowa]. Devolver Digital, USA.

Gunfire Games (2019). *Remnant: From the Ashes* [gra wieloplatformowa]. Perfect World Entertainment, Chiny.

FromSoftware (2015). *Bloodborne* [PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment, Japonia.

FromSoftware (2022). *Elden Ring* [gra wieloplatformowa]. Bandai Namco Entertainment, Japonia.

Respawn Entertainment (2019). *Star Wars Jedi: Fallen Order* [gra wieloplatformowa]. Electronics Art, USA.

FromSoftware (2019). *Sekiro: Shadows Die Twice* [gra wieloplatformowa]. FromSoftware, Japonia.

Michał Czyński – groznawca (dyplom uzyskał na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu w 2024 roku), popularyzator kultury gier w przestrzeni publicznej (m.in. za pośrednictwem internetowego bloga zgrane.net), twórca gier niezależnych.

Analiza poetyki oraz ewolucji podgatunku gier *soulslike*

Abstrakt: Gatunki gier cyfrowych podlegają ciągłej ewolucji. Od ponad dekady na rynku gier cyfrowych rozwija się nowy podgatunek gier akcji cRPG zwany *soulslike*. Produkcyjne te nie są jednak hermetyczne i podlegają ciągłym przekształceniom. Jak zmiany poetyki *Dark Souls* – gry, która zapoczątkowała cały podgatunek – wpływają na tożsamość gier *soulslike*? Artykuł analizuje genologiczne definicje gier cyfrowych, poetyki gier typu *soulslike* oraz wewnętrzne zmiany zachodzące w obrębie tego podgatunku.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, gry wideo, *soulslike*, gatunki gier, poetyka
