

# Otwarty świat i narracja rozproszona w grze Elden Ring studia FromSoftware

**ABSTRACT.** Maj Krzysztof M., *Otwarty świat i narracja rozproszona w grze Elden Ring studia FromSoftware* [Open World and Dispersed Narrative in FromSoftware's *Elden Ring*]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 231–250. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.15>.

The article *Open World and Dispersed Narrative in FromSoftware's "Elden Ring"* tackles a number of design issues associated with open world design in video games. Building upon Tim Ingold's discrepancy of two distinct modes of exploring the reality (*wayfaring* and *trail-following*), the author proceeds with analysing how the categories in question might have influenced the design of *Elden Ring's* 'The Lands Between', which is torn between two different ambitions. One is to create a high fantasy narrative in allotopia, whilst the other is to sustain the principles of procedural rhetoric typical for *soulsborne* games, well-known for leaning towards a *dark fantasy* design style both in terms of their aesthetics and narrative content. Consequently, the main goal of this analysis is to propose a potential way of avoiding such inconsequence in open world game design, which is termed here a "ludotopian dissonance".

**KEYWORDS:** *Elden Ring*, ludotopia, allotopia, world-building, ludotopian dissonance

Pojęcie otwartego świata wykorzystywano dotąd przeważnie w dwóch celach: marketingowym oraz genologicznym[2]. Strategie marketingowe nakazywały premiowanie otwartości świata głównie przez wzgląd na rozpowszechnione wśród graczy przekonanie o tym, że liniowa czy linearna fabuła automatycznie przekłada się na ograniczenie swobody rozgrywki i zawężenie zakresu podejmowanych wyborów – nawet mimo że wiele tytułów z pozornie liniową fabułą (jak np. *Detroit: Become Human*, *Dishonored*, *BioShock*, *Deus Ex*) koncentruje się na dokładnie przeciwstawnej strategii. Z kolei w genologii gier wideo

## Problem liniowości[1]

[1] Przeprowadzenie badań do niniejszego artykułu nie byłoby możliwe, gdyby nie finansowa pomoc osób wspierających rozwój mojego kanału w trakcie moich livestreamów z *Elden Ring*. Dzięki niej kupiłem zarówno grę, jak i sprzęt potrzebny do rozgrywki o jakości referencyjnej na platformie PC.

[2] Tag „otwarty świat” towarzyszy grom w dystrybucji cyfrowej (na platformach Steam, Epic Game Store, GoG i innych) w równorzędnym stopniu jak utrzęsione już w socjolekcie graczy nazwy gatunków gier (cRPG, FPS, MMOPRG, 4X itd.) lub wzorców designerskich (soulslike, roguelike itd.) i częstokroć wykorzystywany jest w marketingu do tego, by podkreślić kojarzone z tym określeniem doświadczenie

swobody w wyborze stylów rozgrywki, eksploracji świata czy wpływania na losy zamieszkujących go postaci za pośrednictwem złożonych wyborów moralnych. W studiach nad grami z kolei „[z]wykle termin [otwartego świata – K.M.M.] opisuje rodzaj swobodnej organizacji sąsiadujących z sobą lokacji i wypełniającej je zawartości fabularnej, której towarzyszy proporcjonalna swoboda ich odkrywania po stronie gracza. W prostej tej wykładni brakuje jednak – co częste w groznawstwie – głębszej refleksji nad doświadczeniem narracyjnym wiążącym się z takim stylem odbioru”. K.M. Maj, *Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2021, nr 18(2), s. 3.

kategoria otwartego świata została trwale sparowana z grami cRPG[3], co sugeruje, jakoby wyłącznie tego typu tytuły mogły korzystać z tego modelu światotwórczego – a ponadto komplikuje i tak już problematyczną kategoryzację gier wideo, które w zależności od przyjętej metodologii kwalifikowane są gatunkowo albo przez wzgląd na typ rozgrywki (FPS, RPG, MMORPG, RTS, 4X itd.), albo estetykę kreowanego świata (*fantasy*, *dark fantasy*, cyberpunk itd.), albo model świata (allotopia, dystopia, utopia, metatopia, metachronia[4]). Oznacza to, że już u samego progu rozważań nad otwartymi światami napotyka się konieczność precyzyjnego rozróżnienia ludotopii (obszaru rozgrywki)[5] od allotopii (wyobrażonego świata niekoniecznie pokrywającego się z obszarem rozgrywki) i rozsądzenie, od jakiego momentu można mówić o otwartości świata w obydwu tych paradygmatach. Zanim jednakże będzie można przejść do tych rozważań, o wiele istotniejsze jest rozstrzygnięcie różnicy między liniowym a otwartym projektem gry.

Jedno z ciekawszych wyjaśnień stygmatyzacji liniowości przedstawił brytyjski antropolog Tim Ingold w książce *Lines: A Brief History*. Argumentuje on w niej, że liniowość utożsamiono pochopnie ze strategiami charakterystycznymi modernizmu, a nieliniowość – z tymi właściwymi postmodernizmowi[6], lubującemu się w strategiach dekonstrukcji, rozmywania znaczeń, rozchwiewania niekwestionowanych wcześniej fundamentów czy, w najogólniejszym sensie, gry. Czytamy:

Powiedziano nam, że odmienność jest nielinearna. Z drugiej jednak strony założono, że życie jest przeżywane tu i teraz [*on the spot*], a więc raczej w konkretnym miejscu [*place*] aniżeli wzdłuż jakiejś ścieżki. Zastanawia mnie jednak, czy mogłyby istnieć miejsca, gdyby ludzie do nich nie wyruszali i nie przybywali? [...] Życie, jak sądzę, jest przeżywane nie tylko miejscowo, lecz wzdłuż ścieżek, a czymże są ścieżki, jeśli nie rodzajem linii? To wzdłuż ścieżek zatem ludzie obrastają w wiedzę o otaczającym ich świecie i w podobny sposób opisują go w historiach, które opowiadają[7].

Rozumowanie Ingolda rzuca światło na to, dlaczego *Detroit: Become Human* może być grą liniową i otwartą równocześnie. W grze bowiem, podążając za liniami życia trójki protagonistów (androidów Marcusa, Connora oraz Kary)[8], doświadczamy fabuły zapro-

[3] Niektóre prace wprost utożsamiają otwartość świata z obecnością bogatej zawartości fabularnej. Por. R. Bauer, B. Suter, *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Game and Real Life*, [w:] *Narrative Mechanics*, red. B. Suter, R. Bauer, M. Kocher, Bielefeld 2021, s. 28.

[4] Podział za: U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje: znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 234–235.

[5] Stphan Günzel i Espen Aarseth definiują ludotopię jako „dialektyczne splątanie miejsca i przestrzeni”. Por. E.J. Aarseth, S. Günzel, *Introduction. Space – The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places,*

*and Territories in Computer Games*, red. eidem, Bielefeld 2019, s. 7. Kategoria ta doczekała się komentarza i rozbudowania w artykułach: K.M. Maj, *On the pseudo-open world and ludotopian dissonance. A curious case of Cyberpunk 2077*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, nr 14(1), s. 53–55; K.M. Maj, *Ludotopia. O granicy świata gry*, „Przestrzenie Teorii” 2021, nr 35, s. 348–349.

[6] T. Ingold, *Lines: A Brief History*, London 2007, s. 167.

[7] Ibidem, s. 2.

[8] *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2020[PC]).

jektowanej odgórnie tak, by maksymalnie imitować doświadczenie filmowe, przy jednoczesnym założeniu, że będzie ono przebiegać iteracyjnie. Owszem, pojedynczy przebieg gry nie dostarcza wrażenia bezpośredniego wpływu na świat i wydarzenia, oferując jedynie szcążkową swobodę podczas ograniczonych czasowo okien decyzyjnych (*quick time events*). W drugiej, trzeciej czy czwartej iteracji jednak, pieczołowicie odwzorowywanej przez twórców na ekranach podsumowujących dotychczas przebadane przez graczy ścieżki przejścia danego rozdziału, odkrywa się stopniowo ogrom zmian, jakie najmniejsze z podejmowanych decyzji odcisnąć się mogą na życiu każdego z protagonistów. Okazuje się więc, że zleksykalizowane już w słowniku graczy „przechodzenie gier” odsyła do tej właśnie paradoksalnej otwartości linii czy ścieżki, o której pisał Ingold. Każde przejście takiej linii życia jest indywidualne i, jeśli tylko dany tytuł na to pozwala, pozwala kształtować tożsamość narracyjną nie tylko protagonisty, lecz także samych graczy, testując ich moralny kompas w rozmaitych próbach charakteru.

Równocześnie jednak wielu twórców gier rozumie liniowość w krańcowo odmienny sposób. Oto gra rozpoczyna się w punkcie A i biegnie przez punkty B, C, D, E i tak dalej aż do punktu Z. Doświadczenie takie reprezentuje nie tyle podążanie jakąś ścieżką, częstokroć po omacku i obarczone ryzykiem popełniania katastrofalnych błędów, lecz bezrefleksyjne odhaczanie kolejnych punktów w schematycznie przygotowanym przewodniku. Mam wrażenie, że coś podobnego opisuje Ingold wtedy, gdy odróżnia od siebie dwie strategie eksploracji, mianowicie *wayfaring* (swobodne wędrowanie) oraz *trail-following* (podążanie za wskazówkami)[9], które w odniesieniu do kultury graczy można byłoby utożsamić z dwoma popularnymi sposobami prezentacji treści gier w formie zapisu wideo, mianowicie *let's play* oraz *walkthrough*. *Let's play* to po prostu zapis doświadczenia rozgrywki, mocno zindywidualizowanego i obciążonego ryzykiem popełniania błędów czy dostarczania widzom niewłaściwych instrukcji. Te właściwe, wcześniej przygotowane i opatrzone wyczerpującymi wyjaśnieniami gracze odnajdą w *walkthroughs*, przewodnikach dosłownie przeprowadzających przez wszystkie punkty tak, by stworzyć możliwie najprecyzyjniej reprodukowalny wzorzec rozgrywki. Podobnymi motywacjami kierować się mogą projektanci growych interfejsów. Te diegetyczne, począwszy od prostych interfejsów estetycznie dopasowanych do świata gry, a skończywszy na metainterfejsach[10], dostępnych i widocznych

[9] T. Ingold, op. cit., s. 89. Wątek ten podejmuje Ingold czytelniej we wcześniejszych partiach cytowanej książki: „Nawigator ma przed sobą kompletną reprezentację terytorium w formie kartograficznej mapy, na kanwie której może on wytyczyć [plot] kurs nawet przed wyruszeniem w drogę. Podróż jest wówczas niczym więcej, niż dookreśleniem owej kanwy [*explication of the plot*]. W wędrowaniu [*wayfaring*]

natomiast podąża się ścieżką za kimś, kto podążał nią wcześniej w towarzystwie innych – podąża się zatem ich śladami, rekonstruując po drodze trasę podróży. W takim przypadku podróżny dopiero po osiągnięciu celu może prawdziwie rzec, iż odnalazł on swoją drogę”. Ibidem, s. 16.

[10] Opisany przez Piotra Kubińskiego typ interfejsu pozornie nakładkowego, a tymczasem faktycznie ist-

nie tylko dla gracza, lecz także dla wszystkich mieszkańców danej rzeczywistości, w oczywisty sposób dążą do swobody i nieskrępowania. Sprzyjają błędzeniu, wędrowaniu i samodzielnemu odkrywaniu gry, dostarczając minimum potrzebnych informacji. Ingold opisuje *wayfaring* jako strategię miejscotwórczą (*place-making*)<sup>[11]</sup>, znamionowaną raczej krążeniem wokół interesujących nas miejsc i wytwarzaniem w napięciu z nimi własnej narracji, aniżeli bezrefleksyjnym podążaniem za wskazówkami na mapie czy w przewodniku. To dlatego w Ingoldowskich ilustracjach ukazujących *wayfaring* linie falują, krążąc wokół interesujących miejsc (nieprzypadkowo w grach mówimy o *points of interests*, przykuwających naturalnie uwagę graczy) i zataczając spiralne kręgi płynnie prowadzące wędrujących ku kolejnym obiektom zainteresowania. Jeśli miałbym dla lepszego oddania tej znaczącej różnicy pobawić się metaforami, mógłbym rzec, iż jakkolwiek *trail-following* to bierne, schematyczne podążanie (rys. 1), tak już *wayfaring* – to pożądanie (rys. 2), spełniające się w pełnym afektu pragnieniu zaspokajania ciekawości nieznanego.



Rysunek 1. Schemat podążania (*trail-following*) wg Tima Ingolda.

Źródło: T. Ingold, *Lines: A Brief History*, London 2007, s. 101.



Rysunek 2. Schemat wędrowania (*wayfaring*) wg Tima Ingolda.

Źródło: T. Ingold, *Lines: A Brief History*, London 2007, s. 101.

Gdybym jednak miał na podstawie zilustrowanej poniżej lokacji z *Elden Ringu* (rys. 3) wskazać najbardziej optymalną ścieżkę jej przejścia (w celu zdobycia kompletu interesujących przedmiotów, wyczerpania linii dialogowych wszystkich napotkanych postaci niezależnych czy też po prostu efektywnego rozeznania całego otoczenia), nieuniknienie stworzyłbym już *walkthrough*. Ilustracja ta tymczasem przedstawia coś zgoła innego: pulę eksploracyjnych, emergentnych możliwości otwierających się przed swobodnie wędrującym graczem. Jakikolwiek przewodnik po lokacji czy też całej grze byłby bliższy interfejsom rozszerzonej rzeczywistości, wykorzystywanym dziś powszechnie chociażby w bardziej zaawansowanych aplikacjach do nawigacji, wyświetlających przykładowo nakładkę interfejsową na podglądzie

niejącego w świecie gry – widzialnego więc nie tylko dla gracza, lecz także dla postaci grywalnej. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 214–215.

[11] T. Ingold, op. cit., s. 111.

otoczenia z kamery smartfona[12]. Interfejs taki sprawia, że przestaje się patrzeć już bezpośrednio na otoczenie, by czerpać z niego wskazówki o miejscach wartych eksploracji, a zaczyna bardziej polegać na informacji zwrotnej z aplikacji, gromadzącej dane w wyłącznym celu optymalizacji i facylitacji orientacji użytkownika w terenie.



Rysunek 3. *Wayfaring* w lokacji Nokstella. Eternal City w grze *Elden Ring*. Od łaski (punkt zapisu gry i miejsce odpoczynku postaci, ekwiwalent ognisk w serii *Dark Souls* oraz posążków rzeźbiarza w *Sekiro*) rozchodzą się trzy potencjalne drogi, każda zakończona miejscem budzącym potencjalne zainteresowanie (*point of interest*) gracza (P1 – klatka schodowa, wiodąca na wyższy poziom; P3 – przejście pod napowietrzną estakadą; P6 – spowite cieniem ruiny). W ostatecznym rozrachunku gracz może zwiedzić wszystkie elementy lokacji (P2, P4, P5), ale gra nie wymusza wprost progresji ku któremukolwiek z miejsc zainteresowania.

Źródło: *Elden Ring* (From Software, 2022); opracowanie własne.

Spółeczność graczy bardzo szybko rozpoznała w minimalizmie interfejsu *Elden Ringu* tendencje przeciwstawne do tych dominujących w strategiach projektowania poziomów, map i interfejsów w grach wysokobudżetowych. Jeden z memów (por. rys. 4), wyszydający maksymalizm w projekcie UI charakterystyczny dla niektórych popularnych gier Ubisoftu czy EA, doczekał się ostatecznie nawet wzmianek w prasie branżowej[13], ożywiając dyskusje na temat standaryzacji projektu interfejsów w grach wideo, koniecznej wobec faktu, że nie każdy interfejs

[12] Taką funkcjonalność udostępnia chociażby Google Maps pod nazwą Live View. Zob. <https://support.google.com/maps/answer/9332056?hl=pl&co=GENIE.Platform%3DAndroid> (dostęp: 9.11.2022).

[13] P. Bicki, *Elden Ring krytykowane przez twórców z Ubisoftu i Guerilla Games*, <https://www.eurogamer.pl/elden-ring-krytykowane-przez-tworcow-z-ubisoftu-i-guerilla-games> (dostęp: 9.11.2022).

prowadzący gracza za rękę zaprojektowany jest na podstawie schematu podążania (*trail-following*) czy przewodnika (*walkthrough*) – gdyż część z nich odpowiada na wymagania dostępności (*accessibility*), konieczne do uwzględnienia przy produkcjach adresowanych do szerokiego grona użytkowników.



Rysunek 4. Mem wyszydający trendy w projektowaniu przeciążonych informacyjnie interfejsów na przykładzie gry *Elden Ring*.

Źródło: S. Barysz, *Elden Ring stworzone przez Ubisoft. Ciekawa wizja gracza*, Polygamia.pl, <https://polygamia.pl/elden-ring-stworzone-przez-ubisoft-ciekawa-wizja-gracza,6745053481790016a> (dostęp: 8.05.2023).

Przy całkowitym zrozumieniu dla intencji graczy, kontentujących się wysokim poziomem trudności gier rezygnujących częściowo lub niekiedy w zupełności z ułatwiającej nawigację interfejsu, nie należy jednak zapominać o tym, iż wiązanie obecności lub braku interfejsu z poziomem trudności rozgrywki jest przejawem niezrozumienia podstawowej funkcji interfejsu, jaką bynajmniej nie jest ułatwianie czy utrudnianie rozgrywki, a raczej optymalizacja lub facylitacja orientacji użytkownika w wirtualnej tym razem rzeczywistości<sup>[14]</sup>. Rozumując *per*

[14] Andreas Gregersen i Torben Grodal wspominają o tym w kontekście tzw. interaktywnego sprzężenia zwrotnego, które jest istotne w kontekście rozumienia relacji pomiędzy ucieleśnianym awatarem a cyfrową przestrzenią jego zanurzenia. A. Gregersen, T. Grodal, *Embodiment and Interface*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M.J.P. Wolf, New York – London 2009, s. 65–67. Oczywiście te same

wnioski wynikają już z adaptacji 10 heurystyk Nielsen na do projektowania interfejsów, jednak doświadczenie użytkownika gry wideo (nie mówiąc już o graczu doświadczającym ostatecznej formy immersji w postaci cyfrowej kohabitacji świata) jest o wiele bardziej złożone i wymaga bardziej zaawansowanej refleksji nad podstawami *user experience* oraz *user interface design*.

*analogiam*, można byłoby kierować analogiczne pretensje do projektantów aplikacji do nawigacji samochodowej lub terenowej, argumentując je brakiem wyzwania, jakie pierwotnie bezsprzecznie wiązało się z nawigowaniem w świecie jedynie z wykorzystaniem prymitywnych i niedokładnych reprezentacji kartograficznych, pozbawionych jakiegokolwiek elementu dynamicznego i interaktywnego[15].

Działalność społeczności fanów gier FromSoftware, skorych do nieodpłatnej rekonstrukcji rozproszonych informacji fabularnych i dzielenia się nimi w ramach konwergentnych praktyk fanowskich, należy mimo wszystko do rzadkości. Tuż po premierze *Elden Ringa* VaatiVidya, wideoeseista i ekspert w zakresie *lore* gier FromSoftware, utworzył dla społeczności mapę myśli w Miro, w której zaczął gromadzić gigantyczną liczbę informacji pochodzących głównie z opisów przedmiotów i kwestii dialogowych, z czasem również uzupełnianą o treści finalnie z gry wycięte lub głęboko zakamuflowane w kodzie i nieujawniające się graczowi[16]. Nielinearny sposób reprezentacji treści fabularnych sprzyja więc ewidentnie nie tylko otwarciu świata, lecz także otwarciu na formy współpracy charakterystyczne dla kultury uczestnictwa. Doświadczenie wędrowania (*wayfaring*) realizuje się tu zatem zarówno diegetycznie w obszarze ludotopii, po której i VaatiVidya, i sami gracze wędrują, eksplorując Ziemię Pomiedzy, jak i kognitywnie w obszarze usieciowionej aktywności artystycznej i światotwórczej na przestrzeni innych mediów. Widać to dobrze w spekulacjach graczy dotyczących niejasnych komunikatów diegetycznych na mapie nakładkowej *Elden Ringa*, zdającej się prowadzić smugami światła od zaznaczonych złotymi pieczęciami miejsc łaski ku kolejnym etapom fabuły (por. rys. 5) – lecz po ukończeniu rozgrywki i w fazie postfabularnej (*endgame*) kompletnie zatracającej tę funkcję.

W efekcie gdyby faktycznie chcieć podążać jak wcześniej za złościstą linią prowadzącą nas ku nieodkrytym partiom świata, zaczęłoby się po nim meandrycznie krążyć. Wziąwszy pod uwagę konfundujący styl designerski gier FromSoftware, może to być zarówno świadoma decyzja projektantów (i wtedy sprzyjać strategii nieskrępowanego wędrowania), jak i nieintencjonalny błąd (i wtedy podpadać pod zwykłe podążanie za nieprecyzyjnymi wskazówkami)[17].

[15] Wydaje mi się, że rzadkość, z jaką porównuje się te sytuacje, wynika z tego, że światy wirtualne, cyfrowe i fikcjonalne wciąż nie są percypowane w sposób analogiczny do postrzegania rzeczywistości empirycznej, wskutek czego wydaje się nam, że uwarunkowania kognitywne gracza wcielającego się w cyfrowy awatar są odmienne od tych towarzyszących mu w eksploracji jego fizycznego otoczenia na co dzień. By posłużyć się więc prostszym przykładem: w optyce, którą proponuję, *screenshot* wykonany przez gracza w grze byłby tym samym, co zdjęcie wykonane w świecie empirycznym, i podlegałby tej samej ochronie prawnej co przykładowe zdjęcie

kamienicy, a nie był traktowany jako utwór zależny wobec chronionego prawem autorskim produktu, jakim jest gra wideo.

[16] VaatiVidya, *Elden Ring's Lore Explained!*, [https://www.youtube.com/watch?v=DYDs\\_Inzkz4](https://www.youtube.com/watch?v=DYDs_Inzkz4), 27:35–27:44 (dostęp: 9.11.2022).

[17] Do podobnych wniosków doszli również krytycy gamingowi (por. np. J. Toro, *Elden Ring Is Great. It Would've Been Even Better Without the Open World*, <https://punishedbacklog.com/elden-ring-is-great-it-wouldve-been-even-better-without-the-open-world/> [dostęp: 11.11.2022]). W analizie gry opublikowanej na kanale Game Maker's Toolkit zauważono ponad-



Rysunek 5. Nawet w sytuacji, gdy *Elden Ring* zdaje się sugerować kierunek, w którym powinien podążać gracz, mapa wciąż wykorzystuje strategię *wayfaringu* i błędzenia raczej niż kierowania z punktu A do punktu B.

Źródło: *Elden Ring* (From Software, 2022); opracowanie własne.

Coś jednak musi sprawiać, że przyrost informacji ułatwiających nawigowanie po świecie gry odbierany jest przez część społeczności graczy – w tym w szczególności fanów gier studia FromSoftware – jako świadczący o linearyzacji projektu otwartego świata. Najprawdopodobniej jest to konsekwencja ewolucji standardów designu gier wideo, sprzężonej z rosnącą pulą możliwości tworzenia coraz bardziej zaawansowanych algorytmów w zakresie proceduralnego generowania świata i osadzonej w jego realiach fabuły. Równie prawdopodobne jest to, że gracze zdają sobie doskonale sprawę z łatwości takiego projektu gry, który w mniejszym zakresie zależy od zaangażowania graczy we współtworzenie doświadczenia narracyjnego.

### Czy świat gry *Elden Ring* jest otwarty?

Zaprojektowany przez studio FromSoftware *Elden Ring* jest na pewno najbardziej nietypową produkcją studia, znanego dotąd z projektu pseudootwartych światów i nacisku na stawiającą wysokie wyzwania rozgrywkę, wymuszającą ciągłe doskonalenie skomplikowanych mechanik walki. Stało się to asumptem do wyróżnienia gatunku *soulsborne*, obejmującego swym zakresem gry kontynuujące

to słusznie, że w drugiej części gry – konkretnie od momentu dotarcia gracza do lokacji Mountaintops of the Giants, a w pełni już na etapie dotarcia do stolicy Krain Pomędzy, Leyndell – *level design* staje się zdecydowanie bardziej linearny, a początkowe wra-

żenie eksploracyjnej swobody umyka. Game Maker's Toolkit, *The World Design of Elden Ring*, <https://www.youtube.com/watch?v=LvnlvB9n6ic>, 17:34–17:43 (dostęp: 11.11.2022).



styl designerski charakterystyczny dla *Demon Souls*, *Dark Souls* czy *Bloodborn*[18] – częstokroć bezrefleksyjnie kopiowany przez kolejne studia nawet w zakresie dysfunkcyjnego i przestarzałego interfejsu użytkownika z samej tylko potrzeby zaspokojenia gustu zagorzałych fanów tytułów sygnowanych marką FromSoftware. Otwarty świat *Elden Ringa*, projektowany już jednak także z myślą o graczach cRPG preferujących styl rozgrywki z wysokobudżetowych gier w stylu *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Zelda: Breath of the Wild* czy nawet *Assassin's Creed: Origin*, *Odyssey* i *Valhalla*, bynajmniej nie wpisuje się w dotychczasowe standardy studia. Przede wszystkim:

1. Zanika tu poczucie klaustrofobii, wzmagane przez projekt labiryntowych, meandrycznych i korytarzowych poziomów, jak również świadomość ciągłego zagrożenia, czyhającego za każdym zakrętem precyzyjnie modelowanych lokacji.

2. Znacząco zmienia się także funkcja aren do walk z bossami, tu niejednokrotnie stających się po prostu częścią świata, wydzieloną niewidzialnymi ścianami od reszty otoczenia – a czasem na modłę *soulsborne'ów* niepozwalających graczowi na ucieczkę z ciasnej lokacji odseparowanej od świata charakterystyczną nieprzeniknioną ścianą mgły.

3. Implementacja minimapy w postaci prostego kompasu (jednak pozbawionego jakichkolwiek znaczników z wyjątkiem tradycyjnych symboli stron świata) całkowicie reorientuje rozgrywkę, oddając w ręce graczy możliwość świadomego decydowania o tym, w którym kierunku zechcą się udać, i sprzyjając redukcji uczucia dezorientacji w terenie.

Te trzy znaczące różnice sprawiają, że w grze *Elden Ring* konkurują ze sobą dwa style designu świata gry (por. tab. 1), wywołujące efekt dysonanansu ludotopijnego – czyli „błędnej procedury światotwórczej [*a failed worldbuilding procedure*]”, powodującej rozdzźwięk pomiędzy stylem rozgrywki a projektem ludotopii, w obrębie której się ona realizuje[19]. Rozdzźwięk ten można byłoby opisać na dwóch płaszczyznach: otwartości, nawiązującej do standardów projektowania narracyjnych gier z otwartym światem (światocentrycznych, *world-centered*), oraz linearności, opisującej najczęściej gry skoncentrowane na jedno- lub wielowątkowym doświadczeniu narracyjnym bez większej swobody wyboru po stronie użytkownika i z liniową, iteracyjną rozgrywką (fabułowocentrycznych i rozgrywkocentrycznych, a zatem kolejno *plot-centered* oraz *gameplay-centred*)[20].

[18] Kryterium stylistyczne jest tu kluczowe, gdyż – jak pokazuje choćby Cameron Kunzelman – gatunek *soulsborne* jest przede wszystkim dyskursywną kategorią estetyczną, amalgamatem ukształtowanym na styku wypowiedzi i przeświadczeń groźnawców, publicystów growych oraz samych graczy, spośród których najwyraźniej przebija „oczekiwanie wykonywania określonej pracy [nad wewnątrzgrowymi umiejętnościami] w surowym reżimie pod rygiem zyskania akceptacji ze strony społeczności [*expectation of a certain type of labor under a certain regime where an*

*individual must rise to a meritocratic baseline in order to be valorized within the social*]”. C. Kunzelman, *How We Deal with Dark Souls. The Aesthetic Category as a Method*, [w:] *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces*, red. A. de Souza e Silva, R. Glover-Rijkse, Abingdon, Oxon – New York, NY 2020.

[19] K.M. Maj, *On the pseudo-open world...*, s. 60.

[20] Potwierdza to Joanna Pigulak, pisząca za Gonzalo Frasca, że: „Gry linearne dowartościwiają protagonistę – twórcy rozwijają psychologię boha-

Tabela 1. Zestawienie podstawowych różnic w projekcie otwartych oraz zamkniętych lub półotwartych ludotopii[21]

Design	Otwarty	Zamknięty lub półotwarty
Typ ludotopii	Światocentryczna	Fabułocentryczna, postaciocentryczna, rozgrywkocentryczna
Najczęstsze gatunki gier	cRPG, MMORPG, sandbox, 4X, Grand Strategy itp.	aRPG, FPS, looter shooter, MOBA, hack&slash, interactive movie itp.
Wykładniki	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Duży nacisk na swobodę eksploracji i związanych z nią wyborów.</li> <li>2. Powiązanie podążania za fabułą z odkrywaniem kolejnych partii ludotopii.</li> <li>3. Priorytetyzacja swobodnego kształtowania alternatywnej tożsamości narracyjnej w akcie role-playu.</li> <li>4. Duży udział treści encyklopedycznych i słownikowych w narracji.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Duży nacisk na dynamikę rozgrywki i powiązanej z nią linearnej fabuły.</li> <li>2. Powiązanie podążania za fabułą z odkrywaniem kolejnych mechanik i dynamik w grze.</li> <li>3. Narzucenie z góry zaprojektowanej tożsamości narracyjnej.</li> <li>4. Wysoki udział treści fabularnych komunikowanych za pośrednictwem sekwencji dialogowych i przerywników filmowych.</li> </ol>

Źródło: opracowanie własne.

Dysonans ludotopijny gry *Elden Ring* można byłoby zatem sprowadzić do konfliktu designu światocentrycznego z modelem charakterystycznym dla wcześniejszych gier studia FromSoftware, wynagradzających gracza przede wszystkim za ciągłe podwyższanie poziomu opanowania mechanik i uzależniających zakres zwiedzonego świata i poznania treści narracyjnych od skutecznego pokonywania kolejnych wyzwań. *Elden Ring* realizuje tę funkcję tylko w zakresie głównego wątku fabularnego, składającego się z 13[22] konfrontacji z najbardziej wymagającymi i widowiskowymi przeciwnikami[23] – a tak naprawdę zredukowanych do czystej rozgrywki ze śladową ilością zawartości fabularnej. Zatem tak jak i w poprzednich grach studia –

terów, oraz, w pełnej zgodzie z poetyką kanonicznych narracji filmowych, czynią ze sterowanej przez gracza postaci medium, wokół którego ogniskują się poszczególne zdarzenia fabularne. Innymi słowy, linearne gry wideo są postaciocentryczne (*character-centric*)". J. Pigulak, *Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 70; G. Frasca, *Rethinking agency and immersion. Video games as a means of consciousness-raising*, „Digital Creativity” 2010, nr 12(3), s. 167. Podział narracji na postacioc-, świato- i fabułowocentryczne podają za: M.-L. Ryan, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, nr 34(3), s. 382–383; K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019, s. 59. Pojęcie rozgrywkocentryczności (*gameplay-centeredness*) jest używane w groźnawstwie już znacznie powszechniej.

[21] Warto zestawić tę tabelę ze spostrzeżeniami Marie-Laure Ryan dotyczącymi zwrotu od narracji tekstocentrycznych ku światocentrycznym w teorii narracji. Zob. M.-L. Ryan, *The Aesthetics of Proliferation*, [w:] *World-building: Transmedia, Fans, Industries*, red. M. Boni, Amsterdam 2017, s. 42.

[22] W zależności od podejścia do rozgrywki, ostateczna liczba może się wahać, ale na absolutne minimum minimum minimum składa się 10 konfrontacji.

[23] Mowa o (w kolejności chronologicznej): (1) Margit the Fell Omen, (2) Godrick the Grafted, (3) Red Wolf of Radagon, (4) Rennala, Queen of the Full Moon, (5) Godfrey, First Elden Lord, (6) Morgott, the Omen King, (7) Fire Giant, (8) Godskin Duo, (9) Malekith the Black Blade, (10) Sir Gideon Ofnir the All-Knowing, (11) Godfrey, First Elden Lord, (12) Radagon of the Golden Order i (13) Elden Beast.

połączenie ze sobą tych ogniw w kolejności chronologicznej da jedynie mgliste wyobrażenie o sensie wydarzeń składających się na całość podróży Zmatowieńca (*Tarnished*) przez Ziemię Pomiędzy, a komplet informacji potrzebnych do rekonstrukcji zarówno samej fabuły, jak i całościowej narracji o świecie możliwy jest do uzyskania jedynie za pośrednictwem:

1. lektury opisów kilkuset rozprzestrzenionych po całym świecie artefaktów[24];
2. rozmów z 92 postaciami niezależnymi[25];
3. realizacji ponad 30 zadań pobocznych (*side quests*) oraz sekwencji zadań (*questlines*) przypisanych do postaci niezależnych (donatorów questów)[26];
4. konfrontacji z kompletem 225 pobocznych bossów (łącznie z głównymi liczba ta sięga 238[27]), po których pokonaniu uzyskuje się trofea o opisach pełniących tę samą funkcję narracyjną co opisy przedmiotów.

Szczególnie problematyczny okazuje się tu punkt ostatni. O ile można się domyślić, dlaczego na Ziemiach Pomiędzy napotkać można taką obfitość przeciwników (ostatecznie mówimy o czasie tuż po wielkiej wojnie), o tyle już narracja gry absolutnie nie wyjaśnia tego, dlaczego nie dysponują oni tą samą mocą eksploracji co gracz – i pozostają zamknięci w danej instancji tak długo, jak długo nie zostaną pokonani. Podobnie jak w *Cyberpunku 2077* wędrują oni po utartych ścieżkach w zapętleniu typowym raczej dla gier z liniową fabułą, komicznie wycofując się po otwartej przestrzeni wtedy, gdy zacieśni się na ich szyi smycz dyscyplinującego algorytmu. O ile jeszcze zrozumiałe to było w labiryntowych, klaustrofobicznych grach z serii *Dark Souls* czy bardziej już otwartym, jednak niemniej liniowym *Sekiro*, o tyle w grze ze światem otwartym jest to już trudniejsze do zaakceptowania. Gracz spodziewać się w niej może raczej napotkania przeciwnika w innym miejscu i w innych okolicznościach – ale to z kolei uniemożliwia formuła gier *soulsborne*, zakładająca wielokrotne starcia z tym samym przeciwnikiem, naukę jego ruchów, opracowanie strategii i powtórzenie całego procesu przy każdorazowym napotkaniu nowego wroga. W ten sposób w grze pojawia się interesujący dysonans ludotopijny. Z jednej strony twórcy *Elden Ringa* uczą procedur *soulsborne'a*, oswajając gracza

[24] Dane skompilowane przez samych graczy mówią o blisko 400 rodzajach broni, 120 rodzajach pancerza, blisko 100 pomniejszych ozdobach i ponad 170 zaklęciach.

[25] Dane za encyklopedią: Elden Ring Wiki, *NPCs*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/NPCs> (dostęp: 11.11.2022).

[26] Dane za encyklopedią: Elden Ring Wiki, *Side Quests*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/Side+Quests> (dostęp: 11.11.2022).

[27] Dane za poradnikiem: Ollie Toms, *Elden Ring Boss Locations. Where to Find All 238 Elden Ring Bosses*, <https://www.rockpapershotgun.com/elden-ring-boss-locations> (dostęp: 11.11.2022). Podawane w sieci dane skrajnie się różnią z uwagi na odmienne metodologie nazewnictwa i zliczania bossów (przykładowo walka z jednym z ukrytych bossów, Rycerzem Wielkiego Naczynia, wymaga starcia z dwoma kolosami oraz trzema czempionami rycerza) oraz postępy społeczności graczy w odkrywaniu ukrytych starć z nimi.

z retoryką porażki[28] czy, ściślej, prawomocnej porażki[29] już na poziomie pierwszej lokacji i przed podejściem do zdiegetyzowanego samouczka (co jest nad wyraz czytelną lekcją zarówno dla weteranów gatunku, jak i nowicjuszy). Z drugiej jednak strony Ziemie Pomędzy oferują więcej niż jedną okazję do porzucenia wyzwania, ucieczki przed przeciwnikiem lub uzyskania trywializującej walkę przewagi terenowej, co ma oczywiście głęboki sens z perspektywy wiedzy o tym, jak jakikolwiek pojedynek przebiega w świecie empirycznym. I w nim bowiem możemy umówić się, że na polu turniejowym obowiązują określone reguły gry i przystać na nie, walcząc sprawiedliwie i uczciwie – ale przy pełnej świadomości umowności tych reguł i możliwości złamania ich w każdej chwili. *Elden Ring* w tej perspektywie wypada więc paradoksalnie jako najbardziej realistyczna allotopijnie i najmniej realistyczna ludotopijnie gra FromSoftware, lecz dzieje się to głównie dlatego, że rezygnuje z umowności projektu poziomów, mechanik i dynamik rozgrywki charakterystycznej dla tytułów *soulsborne* na rzecz niepełnego, ale jednak otwarcia na procedury typowe dla gier z otwartym światem.

Jednym z przejawów takiego niełatwego kompromisu była kontrowersyjna w ocenie graczy i krytyków gamingowych[30] decyzja o wprowadzeniu znacznie większej liczby checkpointów w postaci nie tylko miejsc łaski (*Sites of Grace*), lecz także posążków Mariki, umożliwiających *respawn* w pobliżu cięższego przeciwnika (jest to, nawiasem mówiąc, rozwiązanie stosowane mocno niekonsekwentnie). Gracze i recenzenci całkowicie mylnie rozpoznali to jako chęć ułatwienia rozgrywki, w dużej mierze ulegając retorycznemu polorowi dyskusji o poziomie trudności gier studia FromSoftware, która z początkowego memu stała się niestety nieostrą cechą dystynktywną całego gatunku (do tego stopnia, że całkowicie rzeczowa wydaje się niedorzeczna dyskusja o tym, czy *Cuphead* jest grą *soulslike*, mimo że jest tytułem platformowym[31]). Z analizy dysonansu ludotopijnego *Elden Ringa* wynika raczej coś o wiele bardziej prozaicznego, a mianowicie chęć uczynienia z otwartego świata sieci pseudootwartych aren, zachowujących w swym

[28] W rozumieniu przyjmowanym przez Iana Bogosta, tzn. porażki zdiegetyzowanej, czyli będącej wpisanej w wewnętrzną logikę świata gry i jej narrację, u Bogosta utożsamianymi z retoryką proceduralną. I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007, s. 84–88. Por. komentarz w: P. Sterczewski, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 25–26.

[29] Prawomocnej, a więc uznanej przez gracza za sprawiedliwą i niewynikłą np. z błędów w designie gry, lecz uświadomioną i zdekonstruowaną jako przynależącą do „dyscyplinujących norm otaczających nas kapitalistycznej rzeczywistości, celebryckiej

sukces” (argumentem na rzecz tej tezy jest tu np. fakt wynagradzania przez wszystkie *soulsborne’y* dotarcia do miejsca wcześniejszej śmierci przez umożliwienie odzyskania wszystkich pozyskanych przed nią dusz czy, jak w wypadku *Elden Ring*, runów). M. Kozyra, *Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w groznawstwie*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 42–44.

[30] Por. np. R. Stanton, *Elden Ring is Too Big*, <https://www.pcgamer.com/elden-ring-is-too-big/> (dostęp: 11.11.2022).

[31] B. Mcintyre, *Hey, Can We Chill With The Souls-Likes?*, <https://www.thegamer.com/too-many-souls-like-sekiro-fallen-order/> (dostęp: 11.11.2022).

obrębie zapętloną formułę walki z przeciwnikiem, której każda iteracja umożliwiła lepsze poznanie pełnego zakresu ruchów i strategii wroga. Mówiąc precyzyjniej, na ludotopię gry *Elden Ring* składa się raczej suma wielu półotwartych światów niż jeden świat otwarty – i dlatego też koegzystują w jego ramach całkowicie sprzeczne strategie projektowe, z jednej strony zachęcające gracza do nieskrępowanej wędrówki i odkrywania świata na własną rękę (*way-faring*), a z drugiej blokującej rozgrywkę przy kolejnych jej stadiach, łączących się w sekwencję 13 obligatoryjnych do zaliczenia punktów na z góry wytyczonym szlaku (*trail-following*).

Wśród lokacji w świecie narracji *Elden Ringa* zdecydowanie dominują biomy, co być może stanowi o najwyrazistszej różnicy między rzeczoną grą a poprzednimi tytułami FromSoftware, zdominowanymi przez antropomorficzne i przez to także oferującymi o wiele bardziej kompaktowy projekt poziomów. Poza znaną regułą 30 sekund CD Projektu RED<sup>[32]</sup> gry z otwartym światem nie doczekały się standaryzacji w zakresie poziomu wysycenia przestrzeni rozgrywki atrakcjami (*points of interest*), przykuwającymi (lub odwracającymi) uwagę gracza w stopniu zbliżonym do ukierunkowania fabularnego. *Elden Ring* korzysta więc ze struktur zoptymalizowanych w poprzednich grach FromSoftware:

1. Miejsc Łaski (*Sites of Grace*) w charakterze punktów zapisu i miejsc odpoczynku;
2. naturalnych elementów krajobrazu jako punktów kotwiczących uwagę gracza w ramach narracji emergentnej<sup>[33]</sup>;
3. aren z bossami jako kolejnych ogniw głównego wątku fabuły – ale wzbogaconych również o elementy gier hack & slash czy MMORPG w postaci specjalnych instancji (podziemi) zakończonych minibossami, *per analogiam* względem Chalice Dungeons przetestowanych na potrzeby gry *Bloodborne*. Eksploracja *Elden Ringa* przebiega zatem asymptotycznie. Gracz zanurza się w świecie, przemierzając go w sposób niemal nieskrępowany dzięki mechanice jazdy konnej i podwójnego skoku, znacząco ułatwiającego pokonywanie przeszkód terenowych, jednak w momencie gdy już ma się oddać całkowicie tej aktywności, wkracza do lokacji będącej otwartą areną walki – i przełącza się w tryb charakterystyczny dla *soulsborne'a*, z tą jedyną różnicą, iż granice areny pozostają umowne. Płynność przejścia między trybem swobodnej eksploracji świata a intensywną rozgrywką należy uznać za

[32] Informacją tą podzielił się Miles Tost, level designer gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* z CD Projektu RED w wywiadzie dla kanału NoClipse, specjalizującego się w dokumentacji procesów produkcyjnych i designerskich w branży gier wideo. Zob. NoClipse. Video Game Documentaries, *Designing The World of The Witcher 3*, <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ>, 4:23–4:48 (dostęp: 11.11.2022). Z nieznanego mi powodu do prac naukowych zasada ta przeniknęła pod błędną (!) nazwą

„40-seconds rule”. Por. M. Jaber, A. Cojanu, *The 40 Seconds Rule and Points of Interest in The Witcher 3: Wild Hunt*, Uppsala 2021, s. 1.

[33] Por. wypowiedzi dyrektora FromSoftware, Hidetaki Miyazaki z wywiadu: Frontline Gaming Japan, *Elden Ring Release Interview with Director Miyazaki (Part 1/2)*. *Discussing Lore and Field Design*, <https://www.frontlinejp.net/2022/03/05/elden-ring-release-interview-with-director-miyazaki-part-1/> (dostęp: 11.11.2022).

udaną próbę poradzenia sobie z dysonansem ludotopijnym (i częściowo także ludonarracyjnym), choć przy tak dużej liczebności punktów zapisu nie do końca zrozumiała jest rezygnacja z wprowadzenia możliwości zapisywania rozgrywki w wybranym przez gracza punkcie poza walką (jak przyjęło się już to w grach tego typu). Podobnie niezrozumiałe jest niewprowadzenie dziennika zadań lub logu rozmów z postaciami, napotykanymi przez gracza już nie w relatywnie bliskim dystansie przestrzennym i czasowym, lecz – niejednokrotnie – w odstępach kilkunastu godzin lub nawet kilku dni rozgrywki. Próba oceny takich decyzji może prowadzić do konkluzji, że ramy gatunkowe gier *soulsborne* negatywnie wpływają na kulturę innowacji w studiu FromSoftware, ograniczając kreatywność projektantów do podążania za rozwiązaniami, które sprawdziły się w odniesieniu nie tyle do gier innego typu (rozgrzywka w kluczowym dla studia aspekcie pozostaje bowiem niezmienna, także w odniesieniu do mało intuicyjnego systemu walki), ale do innego modelu rozwoju świata i doświadczenia użytkownika.

### Prowadzenie narracji w otwartym świecie

Gdyby wzorem Tima Ingolda spróbować wytyczyć w Krainach Pomiędzy linie życia – postaci grywalnej, postaci niegrywalnych, przeciwników – oczom naszym ukazałaby się płatanina ścieżek, dążąca jednak do stadium ostatecznej organizacji. Niezależnie bowiem od tego, jak przebiega eksploracja ludotopii w *Elden Ring*, w ostatecznym rozrachunku wszystko sprowadza się do serii linearnych konfrontacji z 13 bossami, z których tylko część może zostać pokonana w dowolnej kolejności. W efekcie świat *Elden Ringa* cierpi z tego samego powodu, co pseudootwarty świat *Cyberpunka 2077* – w obydwu grach na plan pierwszy przesuwa się bowiem odgórnie zaprojektowane, wycyzelowane doświadczenie epickiej, nieomal filmowej opowieści, niemającej w sobie wiele ze swobody, z jaką kreuje się grową tożsamość narracyjną chociażby w sędziwych już odsłonach serii *The Elder Scrolls*. Protagonista gry, Zmatowieniec (*Tarnished*), jest tylko na pozór postacią gracza. W istocie rzeczy jest bowiem skazany na wiekuiste odgrywanie tej samej roli w cyklicznym przedstawieniu, zapętlałym się z każdą Nową Grą+, z jednej strony zachęcającą do testowania nowych klas postaci, rodzajów oręża czy zaklęć, a z drugiej strony nieoferującą znacząco odmiennego doświadczenia. Gracz może oczywiście każdorazowo modyfikować kolejność odwiedzanych lokacji czy optymalizować ścieżkę dotarcia do najbardziej przydatnych artefaktów, ale zmienia to doświadczenie swobodnej eksploracji i nieskrępowanego odkrywania sekretów ludotopii w checkliście – czego znakomitym dowodem są zalewające internet drobiazgowo przewodniki, precyzyjnie rekonstruujące liniowe sekwencje kryptycznych dialogów z postaciami niezależnymi czy konkretne kroki, które należy przedsięwziąć, by przy optymalnym nakładzie czasu i wysiłku uzyskać potężny *build* postaci czy nawet pożądanego zakończenia fabularnego. Na podobny problem cierpiał główny wątek fabularny *Wiedźmina 3*, trywializujący etykę wyborów moralnych w sekwencji końcowej, w której zabawa śnieżkami z Ciri okazywała

się mieć większy ciężar fabularny niż powstrzymywanie Geralta od zaszlachtowania połowy niewinnych mieszkańców Królestw Północy. Podobnie krytykowano w *Wiedźminie* rozmieszczenie na mapie pytańników, w teorii zachęcających do eksploracji, a w praktyce zmieniających ją w klasyczny *trail-following* w postaci pieczołowitego odkrywania wszystkich sekretów porozmieszczanych na mapie przez twórców[34]. W strategii tej próżno szukać niejednoznaczności charakterystycznej dla narracji środowiskowej, której implementacja w grze pozostaje wprawdzie wciąż największym wyzwaniem designerów, lecz która zarazem w najlepszy sposób wspiera zarówno projekt, jak i immersywny odbiór otwartego świata. Możliwość dynamicznego reagowania przez gracza na wydarzenia w ludotopii, zwłaszcza te całkowicie zrandomizowane, jak w *Red Dead Redemption 2* (i przez to na wskroś realistyczne) jest nie do przecenienia zwłaszcza w kontekście projektu świata priorytetyzującego miejsca szczególnego zainteresowania (*points of interests*) ponad mniej lub bardziej precyzyjne cele rozgrywki (*objectives*). Cele te w grze *Elden Ring* wyznaczane są właściwie wyłącznie przez dziesiątki bohaterów niezależnych i nie mają w sobie już tego uroku, co enigmatyczne wiadomości, od których rozpoczynały się fabuły *Dark Souls*, *Bloodborne* czy *Sekiro* – gdyż jest ich zwyczajnie zbyt wiele. W efekcie gracz, miast swobodnie wędrować po świecie i odczytywać pozostawiane mu wskazówki środowiskowe, niejednokrotnie skazywany zostaje na bląkanie się po sieci w poszukiwaniu precyzyjniejszych poszlak. Oczywiście można uznać, że jest to przejaw retoryki proceduralnej gry *soulsborne*, pozostawiającej gracza w stanie permanentnego zagubienia i skazującego na mniej lub bardziej przyjazne wsparcie społeczności w próbach wykaraskania się z tarapatów – jednak perspektywa groźnawcza nakazuje poszukać alternatywy.

Alternatywą taką mogłoby być mapowanie pokrycia fabularnego świata, które nazwałbym narracją rozproszoną. *Elden Ring* rozprasza bowiem treści narracyjne nie tylko za pośrednictwem tekstowych, faktycznie porozrzucanych po całym świecie w postaci opisów artefaktów, trofeów i zaklęć, lecz także dialogów, sparowanych z materializującymi się w sobie znany sposób w różnych miejscach ludotopii postaciami niezależnymi. To właśnie one tworzą kościec fabularny gry, niezadowolającej się wyłącznie encyklopedyczną narracją rozproszoną w projektowaniu doświadczenia zamieszkiwania Krain

[34] Co zabawne, dokładnie w coś takiego zmienić się może także pojedynczy przebieg rozgrywki w grze *Elden Ring*, wzięwszy pod uwagę proliferację przewodników fanowskich, instruujących, jaką dokładnie ścieżkę winien obrać gracz, by skompletować dany zestaw uzbrojenia lub komplet potężnych zaklęć. Jest to również dziedzictwo serii *Dark Souls*, w tym w szczególności części trzeciej, której rozgrywka u większości zaawansowanych graczy wygląda niemal identycznie, gdyż podejmują oni już zoptymalizowane do jak

najszybszego jej ukończenia decyzje. Kwestią sporną jest, czy w takim razie cokolwiek w ich doświadczeniu zmieniliby opcjonalny do włączenia interfejs, pokazujący na ekranie dokładnie te same cele rozgrywki (*objectives*), którymi się kierują, mając zapamiętane wieloselementowe sekwencje działań, trywializujące w równym stopniu doświadczenie osamotnienia i zagubienia, ponoć tak ważne dla tożsamości narracyjnej gracza *Dark Souls*.

Pomiędzy. Rozproszenie zawartości fabularnej może być podobnie mapowalne. Dobrym tego przykładem jest fanowska mapa wszystkich najważniejszych łuków fabularnych w *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Na etapie deweloperskim mogłaby być ona hipotetycznie cennym narzędziem prognostycznym, pozwalającym na szybkie zorientowanie się, do których partii świata gracz będzie mieć statystycznie największą szansę zawitać – a których pominięcie ryzykuje, niezaprowadzony do nich bodaj za pośrednictwem jednego questu. Oczywiście questy te powinny być aktywowane na możliwie najwięcej sposobów, przede wszystkim:

1. aktywatorem przestrzennym (po np. dotarciu do określonej lokacji);
2. aktywatorem dialogowym (po rozmowie z donatorem questów, a więc w najbardziej typowy sposób z możliwych);
3. aktywatorem obiektowym (po odnalezieniu obiektu w świecie gry, którego właściwości lub historia stwarzałyby asumpt do przekształcenia ich w serię wydarzeń fabularnych);
4. aktywatorem czasowym (po upływie określonego czasu narracji, znamionowanego np. nagłym otrzymaniem listu wzywającego do udania się w określone miejsce);
5. aktywatorem emergentnym (sprzężonym więc z narracją środowiskową, zrandomizowanym i wywołującym poczucie losowości i kontyngencji zbieżne z tym, w jaki odbiera się podobne wydarzenia w świecie empirycznym).

*Elden Ring* korzysta z jednego, w porywach dwóch aktywatorów: dialogowego oraz obiektowego, z czego ten drugi jest zwykle powiązany z prostymi zagadkami środowiskowymi w świecie gry lub z wyciąganiem wniosków z opisów obiektów w ludotopii – podczas gry przywoływane już *Red Dead Redemption 2*, *Skyrim* czy nawet *Wiedźmin 3* z wszystkich wymienionych. Dodatkowa trudność leży w tym, że rozproszona narracja nie zwalnia żadnej gry z otwartym światem z obowiązku opowiedzenia spójnej historii, czyli tego, co Jim Bizocchi nazywa za Proppem wielkim łukiem (*grand arc*)[35] fabularnym, górującym nad tymi pomniejszymi, zakotwiczonymi w rozmowach z postaciami niezależnymi w formie sekwencji questów (*questline*). Prolifercja historii opowiadanych w *Elden Ringu* przez różne postaci sprawia tymczasem, że kluczowe treści fabularne i tajemnica rozrwania tytułowego Eldeńskiego Kręgu rozmywają się w morzu innych danych, którymi zarzucany jest gracz i które obniżają stawkę walki z kolejnymi bohaterami growego legendarium, tak istotną w grach *soulsborne*. Implementacja więc po stronie gracza narzędzi interfejsu diegetycznego, umożliwiających rejestrację przeżyć Zmatowieńca w dzienniku zadań w sposób nieprzełamujący immersji (*per analogiam* do odręcznych notatek na mapie i dziennika Arthura Morgana z *Red*

[35] J. Bizzocchi et al., *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*, [w:] *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference*:

*DeFragging Game Studies*, red. C. Pearce, J. Sharp, H.W. Kennedy, Atlanta: DiGRA 2014, s. 3.



*Dead Redemption 2*), ułatwiłaby zatem odbiór treści przekazywanych w ramach narracji rozproszonej i umożliwiłaby jednocześnie świadome tworzenie doświadczenia postaci wykraczające poza klasyczne *fashion souls* – i lepiej odpowiadające potrzebom narracyjnym otwartego świata.

Jakkolwiek w przypadku gier z serii *Dark Souls* oraz *Bloodborne* narracja rozproszonej znajduje uzasadnienie w retoryce proceduralnej (rozproszenie informacji narracyjnych komunikowało poczucie zagubienia w obcym, wrogim i mrocznym świecie), tak w *Elden Ring* już sytuacja przedstawia się odmiennie. *Elden Ring* korzysta w większym stopniu z wzorców narracyjnych *high fantasy* i jakkolwiek zaangażowanie George'a R.R. Martina z pewnością przesądziło o odejściu od tolkienowskiej aksjologii charakterystycznej dla wczesnych utworów tego nurtu (proza Patricii McKillip, Robin Hobb czy Tada Williama będzie tego dobrym dowodem), to wciąż jest to opowieść o epickim queście, zwycięskim zmaganiu z bogami w zapomnianym przez nich świecie, kulminującym w dotarciu do artefaktu w postaci Eldeńskiego Kręgu. *Elden Ring* to w efekcie w większym stopniu narracja *high fantasy* niż *dark fantasy*, a przydomek Zmatowieńca nie powinien absolutnie zmylić czytelnika. Tropom *high fantasy* odpowiada także zastosowana w grze retoryka proceduralna: dostępne mechaniki, silnie faworyzujące korzystanie z szerokiego wachlarza zaklęć, szybciej pozwalają osiągnąć *power fantasy*, niwelujące uczucie zagubienia, lęku czy beznadziei, tak charakterystyczne dla wielu gier studia FromSoftware. W tej perspektywie blisko *Elden Ringowi* do *Sekiro* – gry korzystającej z estetyki allojapońskiej, oferującej jednak o wiele bardziej liniową i łatwą w rekonstrukcji fabułę. Lękowi przed groźnymi monstrami czy czyhającą tuż za rogiem śmiercią ustępuje tu upór i determinacja w przełamywaniu oporu silniejszych wrogów, wygrywających z graczem nie tyle na niwie psychologicznej, lecz czysto zręcznościowej i wymagających tym samym osiągnięcia mistrzostwa na trudnej drodze do zostania najlepszym fehmistrzem. Zwrot od *dark fantasy* ku *high fantasy* ma zatem daleko idące konsekwencje dla głównego łuku narracyjnego całej gry – i dodatkowo komplikuje ocenę takiego rozproszenia treści fabularnych jako fortunnej decyzji designerskiej w kontekście otwartego światotwórstwa.

Gdzie zatem zaczyna się allotopia, a gdzie kończy ludotopia? Wydaje się, że wskazane problemy w designie gry *Elden Ring* wyraziście pokazują, że pozytywne rozstrzygnięcie dysonansu ludotopijnego sprzyja naturalności projektu innego świata i eliminuje ryzyko podawania w wątpliwość spójności świata. Gdyby areny walk z bossami napotykanymi w Krainach Pomiędzy faktycznie pozostawały arenami, których istnienie w świecie zyskałoby wiarygodne uzasadnienie, trywializacja walk z nimi i prokurowanie absurdalnych sytuacji z niej wynikających byłyby niemożliwe. Gdyby interfejs gry umożliwił zachowania zgodne ze specyfiką wybranego gatunku gry (cRPG z otwartym światem), nadpodaż checkpointów nie byłaby konieczna – ponieważ to gracz decydowałby o tym, kiedy zapisze stan gry poza walką. Gdyby

**Konkluzje**

w grze funkcjonowała wewnętrzna encyklopedia i dziennik zadań wraz z logiem rozmów, nie byłoby konieczne utrzymywanie iluzji zakładającej, że faktycznie każdy gracz będzie deponować w pamięci wszystkie kryptyczne linie dialogowe wypowiedane z nieznośną emfazą przez porozrzucane po całym świecie postaci niezależne i dedukować z równie enigmatycznych wskazówek kierunek swej dalszej wędrówki – a nie sięgać do szczegółowych przewodników w sieci i podążać biernie punkt po punkcie za ich wytycznymi. Świat gry *Elden Ring* jest allotopijny tak długo, jak zapomina się o wszystkich dysfunkcjach ludotopii, w której toczy się rozgrywka. Wsłuchiwanie się w *lore videos* VaatiVidy, przeglądanie grafik koncepcyjnych, słuchanie muzyki i angażowanie się we wszelkie aktywności fanowskie charakterystyczne dla praktyk transmedialnego zamieszkiwania fikcyjnych światów w dalszym ciągu zapewnia „zwrot poznawczej inwestycji”<sup>[36]</sup> i estetyczną gratyfikację. O to samo jednak już znacznie ciężiej w samej grze, rozdartej między dwoma krańcowo różnymi podejściami do designu i projektowania doświadczenia użytkownika.

## BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E.J., Günzel S., *Introduction. Space – The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, red. E.J. Aarseth, S. Günzel, Bielefeld 2019, s. 7–10
- Bauer R., Suter B., *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Game and Real Life*, [w:] *Narrative Mechanics*, red. B. Suter, R. Bauer, M. Kocher, Bielefeld 2021, s. 19–49
- Bicki P., *Elden Ring krytykowane przez twórców z Ubisoftu i Guerilla Games*, <https://www.eurogamer.pl/elden-ring-krytykowane-przez-tworcow-z-ubisoftu-i-guerilla-games> (dostęp: 9.11.2022)
- Bizzocchi J. et al., *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*, [w:] *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, red. C. Pearce, J. Sharp, H.W. Kennedy, Atlanta: DiGRA 2014
- Bogost I., *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007
- Eco U., *Po drugiej stronie lustra i inne eseje: znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012
- Elden Ring Wiki, *NPCs*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/NPCs> (dostęp: 11.11.2022)
- Elden Ring Wiki, *Side Quests*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/Side+Quests> (dostęp: 11.11.2022)
- Frasca G., *Rethinking agency and immersion. Video games as a means of consciousness-raising*, „Digital Creativity” 2010, nr 12(3), s. 167–174
- Frontline Gaming Japan, *Elden Ring Release Interview with Director Miyazaki (Part 1/2). Discussing Lore and Field Design*, <https://www.frontlinejp.net/2022/03/05/elden-ring-release-interview-with-director-miyazaki-part-1/> (dostęp: 11.11.2022)
- Game Maker’s Toolkit, *The World Design of Elden Ring*, <https://www.youtube.com/watch?v=LvnlvB9n6ic> (dostęp: 11.11.2022)

[36] M.-L. Ryan, *Transmedial Storytelling...*, s. 385.

- Gregersen A., Grodal T., *Embodiment and Interface*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M.J.P. Wolf, New York – London 2009, s. 65–83
- Ingold T., *Lines: A Brief History*, London 2007
- Jaber M., Cojanu A., *The 40 Seconds Rule and Points of Interest in The Witcher 3: Wild Hunt*, Uppsala 2021
- Kozyra M., *Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w groźnym świecie*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 37–49. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.06.03>
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kunzelman C., *How We Deal with Dark Souls. The Aesthetic Category as a Method*, [w:] *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces*, red. A. de Souza e Silva, R. Glover-Rijkse, Abingdon, Oxon – New York, NY 2020, s. 167–81
- Maj K.M., *Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2021, t. 18, nr 2, s. 1–15. <https://doi.org/10.31261/SSP.2021.18.04>
- Maj K.M., *Ludotopia. O granicy świata gry*, „Przestrzenie Teorii” 2021, nr 35, s. 347–364. <https://doi.org/10.14746/pt.2021.35.17>
- Maj K.M., *On the pseudo-open world and ludotopian dissonance. A curious case of Cyberpunk 2077*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, t. 14, nr 1, s. 51–65. [https://doi.org/10.1386/jgvw\\_00051\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw_00051_1)
- Maj K.M., *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019
- Mcintyre B., *Hey, Can We Chill With The Souls-Likes?*, <https://www.thegamer.com/too-many-souls-likes-sekiro-fallen-order/> (dostęp: 11.11.2022)
- NoClipse. Video Game Documentaries, *Designing The World of The Witcher 3*, <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ> (dostęp: 11.11.2022)
- Pigulak J., *Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 67–79. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.06.05>
- Ryan, M.-L., *The Aesthetics of Proliferation*, [w:] *World-building: Transmedia, Fans, Industries*, red. M. Boni, Amsterdam 2017, s. 31–46
- Ryan M.-L., *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, nr 34(3), s. 361–388
- Stanton R., *Elden Ring is Too Big*, <https://www.pcgamer.com/elden-ring-is-too-big/> (dostęp: 11.11.2022)
- Sterczewski P., *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 23–36
- Toms O., *Elden Ring Boss Locations. Where to Find All 238 Elden Ring Bosses*, <https://www.rockpapershotgun.com/elden-ring-boss-locations> (dostęp: 11.11.2022)
- Toro J., *Elden Ring Is Great. It Would've Been Even Better Without the Open World*, <https://punishedbacklog.com/elden-ring-is-great-it-wouldve-been-even-better-without-the-open-world/> (dostęp: 11.11.2022)
- VaatiVidya, *Elden Ring's Lore Explained!*, [https://www.youtube.com/watch?v=DYDs\\_Inzkz4](https://www.youtube.com/watch?v=DYDs_Inzkz4) (dostęp: 9.11.2022)

*Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft Québec, 2018)  
*Assassin's Creed: Origin* (Ubisoft Montreal, 2017)  
*Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft Montreal, 2020)  
*Bloodborn* (FromSoftware, 2015)

*Cuphead* (StudioMDHR, 2017)  
*Dark Souls* (FromSoftware, 2011)  
*Demon Souls* (FromSoftware, 2009)  
*Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2020)  
*Elden Ring* (FromSoftware, 2022)  
*Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)  
*Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019)  
*The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks, 1994–2011)  
*The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011)  
*Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015)  
*Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017)