

Przestrzeń w grze wideo *Dark Souls* jako narzędzie do kreowania światopowieści

MICHAŁ MRÓZ

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ABSTRACT. Mróz Michał, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światopowieści* [Space in the video game *Dark Souls* as a tool for creating a storyworld]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 227–246. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.14>.

The aim of the article is to analyze how space in the video game "Dark Souls" affects various aspects of the interactive text, especially its plot and gameplay. The author focuses on the role of space in the narrative structure of the game, using storyworld concept, analyzing architecture, and the importance of items and their descriptions in constructing the narrative, which is crucial for the reconstruction of story points and also a proper understanding of the game's religious motives. He goes on to focus on the storyworld events generated by gameplay, describing how it is influenced by space arrangement.

KEYWORDS: space, storyworld, *Dark Souls*, gameplay, narrative

Wstęp

Niniejszy artykuł jest skróconą wersją pracy dyplomowej mojego autorstwa: *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako środek narracyjnego wyrazu* i przedstawia część istotnych rozpoznań i elementów analizy rzeczonyj pracy. Podejmę się analizy gry wideo *Dark Souls* (From Software) z roku 2011, w reżyserii Hide-taki Miyazaki. Gra cechuje się stylistyką *fantasy*, przynależnością do gatunku cRPG[1], swobodą w eksploracji świata, enigmatycznością narracyjną oraz wysokim poziomem trudności rozgrywki. Akcja gry ma miejsce w niszczącym świecie, rozpadającej się krainie Lordran. Ludzkość (włącznie z awatarami gracza) naznaczona jest klątwą nieumarłych, dającą życie wieczne kosztem zatraćania własnego „ja”. Mowa tu o człowieczeństwie, uchodzącym powoli z każdą śmiercią.

Celem artykułu jest przedstawienie, w jaki sposób przestrzeń wpływa na poszczególne aspekty tekstu interaktywnego, a konkretniej fabułę i gameplay. Kluczowe jest tu zagadnienie narracji i koncept *storyworld*, którego definicję podam w dalszej części tekstu. Przyjrę się, w jaki sposób przestrzeń wpływa na dwie waż-

ne składowe *storyworld* gry *Dark Souls*: rekonstrukcję wydarzeń fabularnych oraz zdarzenia wywołane poprzez gameplay.

Kwestia światopowieści

Narrację rozumiem w znaczeniu używanym w badaniach z zakresu narratologii transmedialnej[2] (idąc głównie za badaniami Marie-Laure Ryan oraz opracowaniami Katarzyny Kaczmarczyk), a więc jako „koncept kognitywny, który może być aktywowany przez różne

[1] cRPG – *computer role playing game*. Gatunek gier wideo wywodzący się od klasycznych gier fabularnych. Jego głównymi cechami charakterystycznymi są możliwość kreacji własnego awatara, nadanie jego wyglądu oraz cech, następne rozwijanie go poprzez rozbudowę statystyk; umieszczenie go w zdefiniowanym i silnie zarysowanym świecie; duża swoboda w przemieszczaniu się po świecie gry oraz częsta nielinearność fabuły. Zob. A. Rollings, E. Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis 2003, s. 347.

[2] Zob. *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.

typy znaków”[3], reprezentację mentalną powstającą w umyśle odbiorcy obcującego z tekstem, aktywowaną „za pomocą komunikatów wyrażonych w różnych mediach”[4]. Definicja ta znacznie odbiega od tradycyjnego, literaturoznawczego rozumienia narracji, przekładając uwagę na kluczową rolę odbiorcy tekstu. Tekst (rozumiany szeroko, niekoniecznie tekst językowy) cechuje się narracyjnością (*narrativity*), a więc możliwością do wytworzenia w umyśle odbiorcy zdefiniowanego obrazu lub, idąc za nazewnictwem Ryan, tzw. skryptu narracyjnego. Narracją zaś będzie obraz mentalny kreowany kognitywnie przez odbiorcę. Ryan proponuje podział na dwie kategorie, mające pogodzić niedookreślenie pomiędzy narracją a narracyjnością: „bycie narracją” (*being a narrative*) – która zakłada intencje twórcy do stworzenia skryptu narracyjnego; oraz „charakteryzowanie się narracyjnością” (*possessing a narrativity*) – zdolnością do wykreowania skryptu narracyjnego, gdzie ta kategoria podlega stopniowości[5]. Katarzyna Kaczmarczyk słusznie zauważa problem z tym podziałem, gdyż zakłada on intencjonalność twórców, która dla badacza zawsze będzie nie-

dookreślona[6]. W mojej analizie mogą wyznaczyć zabiegi w projektowaniu gry, które w mojej ocenie (biorąc pod uwagę ich funkcjonalność w przekazywaniu informacji) mogą uznać za zapewne intencjonalne, oznaczałoby to, że są one przykładami narracji gry. Dużo bezpieczniejsze jednak okazuje się pojęcie narracyjności, szczególnie biorąc pod uwagę specyfikę rozwiązań „narracyjnych” badanej przeze mnie gry. Jak postaram się udowodnić w dalszej części tekstu, rekonstrukcja mentalna narracji *Dark Souls* jest odmienna od procesu odbiorczego bardziej konwencjonalnych przedstawicieli gier cRPG. Wynika to ze strategii narracyjnych (w rozumieniu intencjonalności twórczej) opartych na enigmatyczności, niedopowiedzeniach i wykorzystaniu wszelakich środków przekazu (np. projektowaniu przestrzeni). W rezultacie, wytworzenie się narracji w umyśle odbiorcy będzie zależne od umiejętności gracza w rekonstruowaniu wydarzeń i jego spostrzegawczości. Dlatego też główną kategorią opisu będzie narracyjność. Jak zauważa Piotr Kubiński, narracyjność gier zakłada, że relacje poszczególnych graczy będą się od siebie różnić. Z perspektywy narratologii transmedialnej uwypukla to cechy narracji powstających za sprawą medium gier wideo, wynikających z interaktywności oraz wielowariantowości[7].

Wykorzystując narzędzia badawcze właściwe dla narratologii transmedialnej, odwoływać się będę do koncepcji *storyworld*, która okazuje się szczególnie przydatna w badaniu gier wideo ze względu na charakterystykę elementów się na nią składających. M.-L. Ryan określa *storyworld* jako „dynamiczny model zmieniających się sytuacji, podczas gdy jego reprezentacja w umyśle odbiorcy jest symulacją zmian wywołanych przez zdarzenia fabularne”[8]. Według badaczki *storyworld* składa się z następujących składowych: „egzystentów”[9], będących bohaterami lub przedmiotami o ważnym znaczeniu fabularnym; *settingu* rozumianego jako przestrzeń; praw fizyki; wartości i zasad społecznych; wydarzeń fizycznych oraz mentalnych[10].

Pragnę zaznaczyć, iż od tego momentu będę korzystał z tłumaczenia pojęcia *storyworld* –

[3] M.-L. Ryan, *Introduction*, [w:] *Narrative across Media. The languages of storytelling*, red. eadem, Lincoln – London 2004, s. 9, przeł. K. Kaczmarczyk, [za:] K. Kaczmarczyk, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród naratologii klasycznych i postklasycznych*, [w:] *Narratologia transmedialna...*, s. 22.

[4] K. Kaczmarczyk, op. cit., s. 22.

[5] M.-L. Ryan, op. cit.

[6] K. Kaczmarczyk, op. cit., s. 28, 46.

[7] P. Kubiński, *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna...*, s. 314–315.

[8] M.-L. Ryan, *Story / Worlds / Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media...*, s. 33, przeł. P. Kubiński, [za:] P. Kubiński, *Cyfrowe światopowieści...*, s. 319.

[9] *Ang. existsents*. Ibidem, s. 34, tłumaczenie własne M.M.

[10] Ibidem, s. 34–36.

neologizmu „światoopowieść” zaproponowanego przez Piotra Kubińskiego, zgadzając się z założeniem, że składowe terminu („świat” i „opowieść”) powinny być równorzędne[11]. Kategoria „świata” będzie bardzo istotna w dalszych rozważaniach, łącząc się z przestrzennością, która w dyskursie groźnym jest uważana za jedną z najważniejszych cech gier wideo. Już Espen Aarseth pisał o przestrzenności jako elemencie definiującym gry wideo, podkreślając wagę interaktywności jako elementu kompletnie odróżniającego to medium od innych[12]. Interaktywność sprawia, że przestrzeń gier wideo odmienna jest od przestrzeni filmowej. W odróżnieniu od filmu w grze gracz może poruszać się w przestrzeni, a więc jej nawigowalność staje się unikalna dla medium gier. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w ujęciu narratologii transmedialnej – interaktywność jest cechą determinowaną przez dane medium (*medium specific*[13]) w odniesieniu do gier wideo. Nawigowalna przestrzeń zatem również będzie stanowić unikalny aspekt medium. Przy odpowiedniej aranżacji i wypełnieniu przestrzeni może ona posiadać duży potencjał narracyjny. Opisuując reprezentację mentalną powstającą w umyśle odbiorcy obciążonego z tekstem, M.-L. Ryan wyznacza trzy istotne punkty:

1. Tekst narracyjny musi stworzyć świat i wypełnić go postaciami i obiektami. [...] 2. Świat ten musi podlegać zmianom powodowanym przez niezwykłe zdarzenia fizyczne: wypadki (zjawiska) lub celowe ludzkie działania. Te wydarzenia tworzą wymiar czasowy i umiejscawiają świat narracji w strumieniu historii. 3. Tekst musi pozwolić na rekonstrukcję interpretacyjnej siatki celów, planów, relacji przyczynowych i motywacji psychologicznych tworzących się wokół wydarzeń[14].

Świat, będący centralną kategorią w rozważaniach Marie-Laure Ryan, w przypadku *Dark Souls* w dużej mierze konstytuowany jest właśnie przez przestrzeń, w sposób naturalny, wynikający z właściwości medium oraz gatunku. Świat analizowanej gry określić można jako „częściowo otwarty”[15], a jej gatunek jako cRPG. Cechy charakterystyczne gier tego typu

sprawiają, że kategoria światoopowieści staje się niezwykle atrakcyjna do ich badania. Okazuje się to być szczególnie istotne w przypadku gier nieliniowych, z otwartym światem, oferujących wiele alternatywnych ścieżek progresji game-playowej i fabularnej. Wracając do rozważań Kubińskiego[16]: badacz zwraca uwagę na to, jak kategoria *storyworld* może być przydatna w przypadku złożonych fabularnie gier, gdyż bogate światoopowieści mogą uwzględnić sieci zdarzeń fabularnych we wszystkich ich poten-

[11] Inne tłumaczenia sugerowały prymat opowieści nad światem bądź odwrotnie. Np. propozycja „świat narracji” Krzysztofa M. Maja. Zob. K.M. Maj, *Światotwórczość w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna*, t. 2: *Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos, D. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek, Katowice 2014; P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.

[12] E. Aarseth, *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, [w:] *Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä 2001, s. 154.

[13] M.-L. Ryan, J.-N. Thon, op. cit., s. 3.

[14] M.-L. Ryan, *Introduction*, [w:] *Narrative across...*, s. 8–9, przeł. K. Kaczmarczyk, [za:] K. Kaczmarczyk, op. cit., s. 23.

[15] James Newman, rozwijając podział Aarsetha (zaprezentowany w tekście *Allegories of Space...*, w którym badacz rozróżniał gry na podstawie tego, czy rozgrywane są wewnątrz czy na zewnątrz [„indoor”, „outdoor”]), dzieli gry na „otwarte” oraz „zamknięte”: pierwsze nie stawiają ograniczeń w poruszaniu się gracza po lokacjach, drugie zaś ograniczają dostęp do danych lokacji dla konkretnych momentów gry. Zob. J. Newman, *Videogames*, London – New York 2004, s. 118. Świat *Dark Souls* określam jako „częściowo otwarty”, gdyż składa się on z wielu połączonych ze sobą lokacji, po których nawigacja może przebiegać w sposób dowolny. Istnieją jednak lokacje, które stanowią wyjątek, gdyż dotarcie do nich umożliwia jest dopiero po zdobyciu konkretnego przedmiotu, możliwego do uzyskania w zaawansowanym momencie progresji fabularnej.

[16] Zob. P. Kubiński, *Gry w świetle narratologii transmedialnej...*, lub rozszerzoną wersję artykułu: Idem, *Cyfrowe opowieści...*

cyjnych wariacjach[17]. *Dark Souls* nie stanowi tutaj wyjątku. Najistotniejszym elementem gameplaya jest nawigowanie po starannie wykreowanym świecie, wypełnionym postaciami, różnorodnymi lokacjami[18], wpływając na niego oraz reagując na wszelakie wydarzenia[19]. „Dynamiczny model zmieniających się sytuacji” będzie różny dla każdego użytkownika. Kreowane mentalnie reprezentacje światopowieści będą różniły się w zależności od umiejętności poznawczych i interpretacyjnych graczy w rekonstruowaniu narracji. Światopowieść będzie również obejmowała jednostkowe, unikalne doświadczenia użytkowników wynikające z gameplaya, które również charakteryzują się narracyjnością. To z kolei jest niezwykle istotne,

gdyż zrywa z podziałem na gameplay i fabułę, pozwalając na szerokie zbadanie m.in. przestrzeni w kontekście potencjalnych światopowieści.

Restrykcja konwencjonalnych środków narracyjnych

Zanim rozpatrzę narracyjny potencjał przestrzeni cyfrowej w *Dark Souls*, chciałbym zwrócić uwagę na pewne cechy (często odróżniające tę grę od pokrewnych jej tytułów z gatunku cRPG) mające wpływ na potencjał narracyjny całego dzieła. Przede wszystkim to, z czym twórcy *Dark Souls* natychmiastowo konfrontują gracza, to technika narracyjna *in media res*. Czołówka będąca sceną przerywnikową[20], pobieżnie streszcza wielkie wydarzenia sprzed zapewne tysięcy lat, dające początek epoce, podczas której będzie rozgrywała się akcja. Epoca, która właśnie dobiega końca. Po ustaleniu wyglądu awatara, ekwipunku oraz podstawowego zestawu statystyk za sprawą sceny przerywnikowej gracz dowiaduje się, że bohater, w którego się wcieli (można nadać mu dowolne imię), jest zamknięty na wieczność w azylu dla nieumarłych, w którym przebywają ludzie objęci klątwą. Wszelkie detale odnośnie do tego, jak się tam znalazł, kim był i jak funkcjonuje otaczający go świat, są dla gracza nieznane[21]. Warto nadmienić, że – jak to bywa w grach tego typu – gracz może opcjonalnie odegrać jakąś rolę (stąd nazwa *role-playing game*), tj. nadać swojej postaci pewne tło fabularne określone przez niego, jednak jeżeli pragnie zachować spójność ze światem przedstawionym, będzie to możliwe dopiero przy ponownych rozgrywkach, kiedy, mając już określoną wiedzę na temat świata, zacznie grę na nowo. Podczas pierwszego kontaktu ma szczątkowe informacje o świecie, w którym się znalazł.

Bohater zostaje uwolniony przez postać w stroju rycerza, który zrzuca mu truchło wraz z kluczem do celi przez wyrwę w sklepieniu. Gracz zyskuje kontrolę nad swoim awatarem i usiłuje znaleźć wyjście z Północnego Azylu Nieumarłych[22]. Gracz, nawigując przestrzeń

[17] Idem, *Cyfrowe opowieści...*, s. 333.

[18] Lokacją jest wycinek przestrzeni świata gry. W przypadku *Dark Souls* granice poszczególnych lokacji określane są powiadomieniem będącym częścią interfejsu, informującym o wejściu do lokacji oraz o jej nazwie.

[19] Co odnosi się do wszelkich przejawów interaktywności, włącznie z angażowaniem się w walkę z przeciwnikami.

[20] Ang. *cut scene*. Sformułowanie to oznacza sekwencję bądź scenę zaimplementowaną w bieg rozgrywki, zaaranżowaną z użyciem technik filmowych (ruchów kamery, zróżnicowanych planów filmowych, montażu itd.), podczas której gracz nie ma kontroli nad kamerą wirtualną ani nad awatarem bądź agentem. Więcej na temat scen przerywnikowych zob. J. Pigulak, *Cut scenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. K.M. Maj, M. Kłosiński, Kraków 2019.

[21] Możliwość kreacji awatara przez użytkownika, co za tym idzie konteksty nielinearności i ergodyczności, jest bardzo istotna dla specyfiki *Dark Souls*, choć nie jest to cecha unikalna dla tej gry.

[22] Spolszczona nazwa lokacji pochodzi z oficjalnej polskiej lokalizacji gry *Dark Souls: Remastered* (From Software, 2018), która jest usprawnioną edycją *Dark Souls: Prepare to Die Edition* (From Software, 2013), ta z kolei jest edycją zawierającą dodatki fabularne, rozszerzające oryginał – *Dark Souls* (From Software, 2011). Wszelkie tłumaczenia cytatów, lokacji i nazw

Azylu, musi znaleźć drogę ucieczki. Główną przeszkodą okazuje się być wielki demon, który w pewnym momencie dopada postać rycerza. Gracz może zainicjować dialog, podczas którego ledwo żywy rycerz informuje gracza o historii krążącej w jego rodzinie o wybranym nieumarłym, który miał uciec z Azylu, udać się na pielgrzymkę do Lordran, krainy bogów, uderzyć w Dzwon Przebudzenia i wtedy poznać swoje prawdziwe przeznaczenie. Opowieść rycerza sugeruje użytkownikowi pierwsze cele gry: opuszczenie Azylu, dostanie się do krainy Lordran i odnalezienie wspomnianego dzwonu. Nie następuje to jednak stosunkowo szybko w porównaniu z innymi tytułami tego gatunku^[23]. Same informacje są dość ubogie, tendencja polegająca na przekazywaniu lakonicznych, niejednoznacznych informacji będzie przeplatać się przez całą grę. Widoczne jest to w systemie dialogowym, różniącym się od bardziej konwencjonalnych systemów, znanych chociażby z serii *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 2011), w której gracz ma dostępne do wyboru wiele różnych opcji podczas rozmowy, co składa się na złożone drzewka dialogowe^[24]. Twórcy *Dark Souls* świadomie rezygnują z takiego systemu, dając jedynie sporadycznie możliwość odpowiedzi „tak” bądź „nie”. Umniejszenie narracyjnej wagi dialogów jest jedną z ważniejszych składowych otoczki tajemnicy i enigmy. Potęgowane są one przez użycie techniki *in media res*. Technika ta wzmacnia ciekawość odbiorcy, chęć rozwikłania zagadki wpływają na zaangażowanie. Dowodem skuteczności takiej strategii narracyjnej są niezliczone opracowania elementów historii bądź fabuły dostępne w sieci, szczególnie w formie wideoesejów^[25]. Ograniczenie informacji przekazywanych przez system gry nie oznacza jednak, że *Dark Souls* jest mniej narracyjne niż gry ze wspomnianej wyżej serii. Elementy składające się na światopowieść przedstawiane są wolniejszym tempem i wymagają zwiększonej uwagi gracza. Informacje, które zazwyczaj znalazłyby się w dialogach, tutaj zawarte będą na innych płaszczyznach. Jednym z najważniejszych elementów konstytuujących potencjał

narracyjny jest właśnie aranżacja przestrzeni i jej wypełnienie, co postaram się udowodnić, kontynuując rozważania.

Rozszyfrowując porządek świata gry – motywy postsekularne

Uciekający z Azylu bohater zostaje zabrany przez wielkiego ptaka do Lordran, a konkretnie do Kaplicy Firelink, osadzonej przy zboczach stromej góry. Z poziomu gruntu wydają się to być nieidentyfikowalne ruiny, pokryte grubą warstwą mchu i roślinności, często nieodróżnialne od głazów. Przemierzając to, co niegdyś było wnętrzem budowli, możemy dostrzec ołtarz z zachowanym pomnikiem, co pozwala przypuszczać, że kiedyś było to miejsce kultu. W drodze do kolejnej lokacji, patrząc na Firelink z większej odległości, na wyżej postawionym terenie, możemy dostrzec resztki arkad i ścian, które kiedyś składały się na katedrę. Aby z Firelink dostać się do Miasta Nieumarłych, gracz musi przejść za mury za pomocą akweduktu,

własnych pochodzą z edycji gry z 2018 r., jeżeli nie zaznaczono inaczej.

[23] Dla porównania warto przywołać dwie popularne gry cRPG, które miały premierę w podobnym okresie co *Dark Souls*. Zarówno *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), jak i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* (CD Projekt RED, 2012) zaczynają się od dialogów, które gracz prowadzi z postaciami, bądź słucha dialogów prowadzonych przez inne postacie. Dialogi stanowią tutaj formę ekspozycji, która ma zaznajomić gracza z zasadami społecznymi, dynamiką pomiędzy frakcjami a innymi informacjami ważnymi dla odnalezienia się w świecie przedstawionym.

[24] Drzewka dialogowe to mechanika polegająca na interakcji z postaciami niezależnymi, imitująca rozmowę. Kwestie, które może zakomunikować gracz, wyświetlane są jako element interfejsu. Gracz dokonuje wyborów kwestii dialogowych swojego awatara, dopóki konwersacja się nie skończy.

[25] Jednym z czołowych twórców interpretujących elementy fabuły i świata *Dark Souls* w formie wideo w serwisie YouTube jest użytkownik o pseudonimie VaatiVidya. Zob. <https://www.youtube.com/user/VaatiVidya> (dostęp: 6.04.2021).

którego obecność świadczy o wyrafinowanym systemie wodociągowym. Miasto jest skomplikowaną siecią przejść, murów, ścieżek i budynków. Podzielone jest na trzy części. Na samym dole znajdziemy Dolne Miasto Nieumarłych, jego ulice z dwóch stron otulają ściśnięte kamienice o ciasnych pomieszczeniach. Idąc niżej, dojdziemy do Głębin, skomplikowanych kanałów znajdujących się pod miastem. Główna część miasta wypełniona jest większymi domostwami i fortyfikacjami. Przejście przez most zaprowadzi nas do Parafii Nieumarłych, gdzie budynki emanują już wzniosłością. Pnąc się w górę, dowiemy się, że najwyższym punktem miasta jest kościół, a na jego wieży znajduje się jeden z Dzwonów Przebudzenia[26]. Trzystopniowa konstrukcja Miasta Nieumarłych świadczy o panującej tam niegdyś hierarchii społecznej. Z kolei usytuowanie kościoła jeszcze bardziej potwierdza wagę religii w minionej kulturze. Minionej, ponieważ miasto zaludniają jedynie nieumarli, którzy już dawno postradali zmysły, a robiące wrażenie budowle pokryte są mchem i bluszczem.

Zarówno Firelink, jak i Miasto Nieumarłych wraz z tym, jak zostały zaaranżowane przestrzennie, są niezwykle ważne dla całości gry. Przede wszystkim świadczą o dużej obecności kultu w świecie gry, co jest ważne dla zbudowania obrazu koherentnego świata wraz z jego historią, ale również istotne interpretacyjnie dla całości gry. Wizualne odniesienia do budowli sakralnych, a także usytuowanie kościoła

[26] Dotarcie i zadzwonienie w Dzwon Przebudzenia to pierwsze ogólne zadanie, które jest zasugerowane graczowi. Dzieje się to za sprawą rycerza spotkanego w Azylu, co opisałem we wcześniejszej części rozdziału. Po przybyciu do Kaplicy Firelink gracz może porozmawiać z siedzącym przy ognisku wojownikiem, który poinformuje go, że istnieją dwa Dzwony Przebudzenia: jeden w Kościele Nieumarłych, a drugi głęboko pod ziemią, na dnie ruin Blighttown.

[27] E. Burke, *Dociekania filozoficzne o pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna*, przeł. P. Graff, Warszawa 1968, s. 80.

[28] „Jego rola [Anor Londo – przyp. M.M.] i znaczenie zostają podkreślone przez wzorowanie się przy jego tworzeniu na katedrze w Medio-

w najwyższej części miasta przekazują graczowi informacje o istotności kultu w funkcjonowaniu świata diegetycznego, zanim gracz pozna dokładniej, kim jest obiekt kultu – Lord Gwyn. Wskazuje to również na jedno z najważniejszych pytań, które twórcy wydają się kierować do gracza w dalszej części rozgrywki – czy Gwyn jest fałszywym bogiem? Decyzja gracza z nim związana jest ostatecznym wyborem, wpływającym diametralnie na zakończenie gry. Choć jeszcze nie jest jasne, dlaczego gracz miałby podważać boski status Gwyna, przestrzeń gry daje mu pewne wskazówki wpływające na jego osąd i interpretację.

W minionej kulturze kult Gwyna był niezwykle istotny, jednak – co jest ważnym tropem interpretacyjnym – przestrzeń, po której nawigujemy, w większości składa się z ruin bądź opuszczonych miejsc. Choć ważność kultu jest dobitnie podkreślona, to nie da się nie zauważyć, że miejsca, które o niej świadczą, są w rozpadzie. Ich czas świetności już minął, możliwe, że tak samo jak czas Gwyna. Warto w tym kontekście przywołać kategorię wzniosłości. Edmund Burke wyznacza „brak” jako jedną z cech wzniosłości[27]. Ruiny są idealnym przykładem opisywanego przez Burke’a braku budzącego trwogę. Polegają bowiem na poetyce fragmentarycznej, ruina jest niedopowiedzeniem, utraconą pełnią. Wiążąc sakralne budownictwo z postacią Gwyna, zaobserwujemy, że również on jest tylko drobną cząstką dawnej świetności.

Jak dowiadujemy się podczas rozgrywki, wzniesione jeszcze wyżej wielkie miasto Anor Londo było siedzibą Lorda Gwyna oraz jego potomków. Król Gwyn uważany za boga, znany był jako władca słonecznego blasku. Miasto, jak przystało na dzieło bóstwa, emanuje wzniosłością i potęgą. Nawiązujące do gotyckiej architektury budowle i forteca Gwyna umieszczona w centrum konstytuują jego potęgę (zob. il. 1). Lokacja zawsze skąpana jest w świetle zachodzącego słońca. Górująca nad resztą budynków forteca, jak zauważa Michał Szymański, wzorowana jest na Katedrze w Mediolanie oraz Opactwie Westminsterskim[28]. Nawiązania do znanych katedr nie są przypadkowe. Naturalnie



Il. 1. Zrzut ekranu z gry *Dark Souls* (From Software, 2011). Ostatnie ujęcie sceny przerywnikowej, która pojawia się przed pierwszą wizytą w Anor Londo. W centrum miasta znajduje się Forteca Gwyna
 Źródło: Reddit.com, <https://tinyurl.com/3vs6zet8> (dostęp: 6.07.2021).

uruchamiają one konotacje z estetyką wzniosłości. Przytłaczają ogromem oraz przepychem, świadcząc o mocy i potędze bogów.

Mimo że twórcy projektem i estetyką siedziwy Gwyna sugerują sakralny charakter budowli, to również zaburzają ten obraz kilkoma elementami. Choć wygląda ona jak katedra, tytułowana jest fortecą, co wiąże ze sobą zupełnie inne tło semantyczne i etymologiczne. Takie załamanie może sugerować elitaryzm i egotyzm Gwyna. Dodatkowo, jak zauważa Szymański, budowla ma cechy charakterystyczne dla nowożytnego pałacu[29]. Poprzez wymieszanie stylów architektonicznych siedziba władcy słonecznego blasku zawieszona jest między charakterem sakralnym a reprezentacyjnym. Forteca z perspektywy pierwszego pojawiania się w lokacji wydaje się znajdować na tym samym poziomie, co samo słońce. Anor Londo jest jedyną lokacją całkowicie skąpaną w świetle słonecznym, zarówno na zewnątrz, jak i w środku budowli, gdzie światło wpada przez wielkie okna bądź wypełnia przestrzeń, będąc rozproszone. Uruchamia to kontekst chrześcijańskiej idei teofanii, a więc emanacji Boga przez światło[30].

Pod fortecą mieści się katedra wzniesiona ku czci córki Gwyna – Gwynevere. W innych zakątkach miasta możemy dostrzec pomniki ważnych figur – zaufanego rycerza Ornsteina, królewskiego kata Smougha czy samego Lorda Gwyna, którego pomnik stoi dumnie w otoczeniu grobów upamiętniających jego najlepszych rycerzy. Chwały zażywa nie tylko Gwyn, lecz także jego rodzina i najwierniejsi słudzy. Budynki w Anor Londo wspinają się ku niebu, patrząc

lanie. O źródle inspiracji świadczy charakterystyczna fasada artykułowana dużymi pinaklami i zwieńczona u szczytu oraz na dachu ponad setką mniejszych, a z góry sprawiająca wrażenie ażurowej konstrukcji. Jeśli natomiast przyjrzeć się samemu podziałom fasady i rozecie nad głównym portalem, widać inspiracje Opactwem Westminsterskim. Oczywiście podobieństwa mają charakter ogólny, a cała lokacja została w znacznym stopniu przekształcona i powiększona na potrzeby rozgrywki”. M. Szymański, *Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone. Gry komputerowe w relacji z innymi mediami*, „Quart” 2017, nr 1–2(43–44), s. 155.

[29] Ibidem, s. 157.

[30] Ibidem.

w dół nie dostrzeżemy ich fundamentów, są daleko poza zasięgiem wzroku, gdzieś w cieniu. Uruchamia to kontekst nieskończoności, jednej z cech wzniosłości w ujęciu Burke'a[31]. Wielkie budowle przystosowane są do istot pokroju bóstw, fizycznie większych od przeciętnego człowieka. Oprócz okazałych srebrnych rycerzy, budowli bronią też strażnicy wielkości gi-

gantów. Ponownie wskazuje to na ogrom budzący trwogę[32]. Opisowane motywy gigantyzmu mogą być interpretowane w kategoriach ekscesu. Według Doma Forda gigantyzm wpisany w estetykę wzniosłości w *Dark Souls* jest przykładem przepychu, groteskowego ekscesu, którego rezultaty w formie upadku, zepsucia, opustoszenia są przestrożą dla braku limitów[33].

We wnętrzach budynków znajdziemy też komnaty przystosowane wielkością dla człowieka. Miasto musiało kiedyś tętnić życiem, zamieszkiwane przez bogów i ludzi. Teraz jednak jest niemalże opustoszałe i zamieszkałe głównie przez rycerzy strzegących potomstwa króla, które nadal rezyduje w komnatach fortecy. Naprowadza to nas ponownie na cechę „braku”. Anor Londo, przytłaczające ogromem zarysowane jest fragmentarycznie, ponieważ miasto jest opustoszałe, jego pełnia została utracona. Efekt ten jest spotęgowany w momencie, kiedy gracz zdecyduje się zabić Gwynevere. Córka władcy okazuje się być jedynie iluzją stworzoną przez jej brata – Gwyndolina Mroczne Słońce. Ten oskarża bohatera o świętokradztwo, a wraz ze złamaniem iluzji obecności jego siostry ginie też światło osnuwające miasto, sugerując, że ono również było iluzją. Można wywnioskować, że Gwyndolin chciał ukryć upadek cywilizacji stworzonej przez swojego ojca. Jak słusznie zauważa Szymański, motyw ten stanowi trawestację idei teofanii[34]. Jak widzimy, jest motywem często powracającym, co powoli zaburza autorytet Gwyna jako bóstwa[35].

Analiza kilku przykładowych lokacji pozwala wyłonić pewne wspólne cechy przestrzeni *Dark Souls*. Powracającym motywem jest niedgdyjsza wielkość i okazałość, po której zostają jedynie echa dawnej chwały. Powtarzalność motywu przemijalności wielkości podkreśla obraz niszczonego świata. Przestrzenna aranżacja sprawia, że gracz może odczuć piętno przemijającej epoki, zapowiedziane już w otwierającej scenie przerywnikowej. Przestrzeń dostarcza również ważnych informacji o religijności ludu Lordrean, a biorąc pod uwagę, że te miejsca w diegezie zostały wzniesione za sprawą Gwyna,

[31] E. Burke, op. cit., s. 82–84.

[32] Zob. ibidem, s. 81–82.

[33] D. Ford, *Giantness and Excess in Dark Souls*, International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20) at Bugibba, Malta 2020.

[34] M. Szymański, op. cit., s. 156–157.

[35] Na tym etapie warto również zauważyć, że powracające elementy wzniosłości wpisane są w szersze estetyczne doznanie gry jako całości. Daniel Vella proponuje czytanie gier wideo z perspektywy „ludycznej wzniosłości”, sugerując napięcie pomiędzy dążeniem gracza do osiągnięcia mistrzostwa w grze a zaakceptowaniem niemożliwości pełnego zrozumienia sposobu działania systemu pod powłoką danej gry wideo. Vella wyznacza *Dark Souls* jako egzemplifikację jego konceptów m.in. ze względu na enigmatyczną strategię braku wyjaśnień dla działania mechanik gameplayowych oraz topografię świata gry, która zaprojektowana jest pod kontrolowanie percepcji widza, tj. sugerowanie motywów nieskończoności i tajemnicy. Istotną częścią doświadczania wzniosłości w *Dark Souls* jest również kwestia trudności rozgrywki, którą również sugeruje Vella (choć nie rozwija). Wszak napięcie pomiędzy usiłowaniem uzyskania mistrzostwa a napotykanym „oporem” ze strony poziomu trudności gameplaya (który po części opisuje w dalszej części tekstu) może być rozumiana w kluczu estetycznego doznania wzniosłości. Za Vellą idzie również Mateusz Felczak, poszukując śladów estetyk romantyzmu w grach wideo. Część z tych kontekstów była przeze mnie rozważana w pełnej wersji tekstu i choć stanowią one wartościowe rozszerzenie dla namysłu o narracyjności *Dark Souls*, to objętość tych wątków domaga się osobnego przyjrzenia na łamach innego tekstu. Zob. D. Vella, *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies” 2015, nr 15(1); M. Felczak, *Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG*, „Panoptikum” 2020, nr 24(31), s. 28–44.



Il. 2. Porównanie: z lewej zrzut ekranu z gry *Dark Souls* (From Software, 2011); z prawej *Wieża Babel*, P. Breugel, 1563. Projekt lokacji Pieca Pierwszego Płomienia nawiązuje do obrazu Breugela

Źródła: *Dark Souls* Wiki, <https://tinyurl.com/5n7wvdrd> (dostęp: 6.07.2021); Wikipedia, hasło: *Wieża Babel*, <https://tinyurl.com/yjk7cra5> (dostęp: 6.07.2021).

świadczy to o jego egotyzmie, dopełnia wizerunek potężnego władcy, który panicznie bał się końca swoich rządów.

Bardzo dobrym przykładem jeszcze bardziej umacniającą taką interpretację jest lokacja o nazwie Piec Pierwszego Płomienia. Jest to miejsce, w którym Gwyn nienaturalnie podsycił gasnący ogień, przedłużając Epokę Ognia, a więc czas swojego panowania. Michał Szymański wskazuje na bardzo bliskie wizualne podobieństwo tej lokacji z obrazem Pietera Bruegela (starszego) *Wieża Babel* (1563)[36]. Nawiązanie do wieży Babel wprowadza ważne konteksty interpretacyjne (zob. il. 2). Miejsce przedłużenia Epoki Ognia przez Gwyna nacechowane zostaje symboliką wyobrażeń o wieży Babel obecnej w kulturze europejskiej. Sugeruje pychę władcy światła słonecznego, za którą musi on ponieść konsekwencje. Symbolizuje upadek niegdyś wielkiej cywilizacji oraz przedsięwzięcie niemożliwe do wykonania – przedłużenie Epoki Ognia, a więc przeciwstawienie się naturze. Taką interpretację sugeruje również końcowa konfrontacja z Lordem, podczas której nosi on tytuł „władcy popiołów”, co niejako stanowi puentę dla proponowanych przeze mnie rozważań. Gwyn okazuje się być fałszywym bóstwem, którego okres panowania już dawno minął, a który w swojej pysze starał się go przedłużyć i teraz ponosi karę za egotyzm. Do tych wniosków interpretacyjnych prowadzi aranżacja przestrzeni. Kieruje ona odbior-

cę na konteksty filozoficzne, architektoniczne i pochodzące z zakresu historii sztuki, które wspierają wyłonienie się spójnej interpretacji.

Co ważne, narracja przestrzenna poprzedza rozwiązania opierające się na dialogach częściej spotykane w grach tego gatunku. Informacje o funkcjonowaniu kultu w świecie oraz Lordzie Gwynie przekazywane są za sprawą przestrzeni znacznie wcześniej, niż jakkolwiek postać o tym wspomni. Ponadto dialogi bywają niezwykle zwodnicze, postacie nie mają wystarczającej wiedzy do objawienia prawdy o Gwynie, można podejrzewać, że niektóre z nich kłamią. Postać o imieniu Frampt Poszukiwacz Królów, pretendując do bycia mentorem dla gracza, wychwala Gwyna, twierdząc, że przedłużenie jego Epoki zniesie klątwę nieumarłych. To przeświadczenie dzieli zdecydowaną większość postaci w świecie *Dark Souls*. To, co przekazywane jest za pośrednictwem narracyjności przestrzeni, podważa jednak prawdziwość Frampta. Prawdę jawnie wyjawia bliźniaczy Framptomu Kaathe Mroczny Prześladowca, który oskarża Gwyna o przeciwstawienie się naturalnej kolei rzeczy (odejściu Epoki Ognia na rzecz kolejnej), nakładając przez to na lud klątwę nieumarłych. Dzieje się to jednak w końcowym etapie gry, przed pojawieniem się w Piecu Pierwszego Płomienia,

[36] M. Szymański, op. cit., s. 158; P. Breugel, *Wieża Babel*, olej na desce, 1563, Muzeum Historii Sztuki w Wiedniu.

ale na długo po wizycie w Anor Londo. Jeżeli gracz nie odczyta podawanych wyżej dowodów na prawdziwość Kaathe bądź pominie opcjonalne zniesienie iluzji Gwyndolina, może dojść do innych wniosków interpretacyjnych, a jego światopowieść będzie znacząco różniła się od proponowanej przez mnie rekonstrukcji wydarzeń. W dalszych rozważaniach podam jeszcze jeden przykład unikalności światopowieści w zależności od sposobu prowadzenia rozgrywki przez użytkownika.

Warto nakreślić kilka dodatkowych cech konstrukcji przestrzeni w *Dark Souls*, które poniekąd wychodzą poza motyw kultu i upadłego królestwa. Przestrzeń całej krainy ma charakter bardziej wertykalny niż horyzontalny. Najlepiej dostrzegalne jest to z perspektywy Kaplicy Firelink, która umieszczona jest pośrodku świata. Kierując się ku górze, znajdziemy m.in. wspomniane wyżej miasta. Na dole również znajdziemy pewne miasto – Blighttown. Skąpane w mroku między fundamentami Miasta Nieumarłych, zamieszkałe jest przez spaczonych nieumarłych – wygnańców, którzy zmienili się zapewne za sprawą wszechobecnej tam trucizny. Kontrast budowany chociażby za sprawą odmiennych projektów lokacji jest istotny dla zrozumienia całego obrazu świata.

W Blighttown zabudowy zrobione są ze staro drewna w bardzo prowizoryczny sposób. Pnąc się wokół filarów, sprawiają wrażenie, że mogłyby się w każdej chwili zaważyć i spaść na dno, wprost do wielkiego bagna. Każda z lokacji prezentuje odmienną estetykę w swojej stylistyce, architekturze, scenografii czy w oświetleniu, a co za tym idzie – w barwach. Konstytuuje to unikalny, odmienny charakter poszczególnych

lokacji, dzięki czemu odbiorca może przypisać każdej niepowtarzalnej cechy. Jest to wygodne dla nawigacji w otwartym świecie, gdyż trudno pomylić jedną lokację z drugą, a w konsekwencji łatwiej się odnaleźć w ich przestrzeni. Ma to również znaczenie dla narracji. Na przykładzie podanych lokacji wywnioskować można, w jaki sposób funkcjonowało społeczeństwo. Od slumsów nieumarłych, przez miasto ludzi, aż po architektoniczną wzniosłość tych uważanych za bogów. Jeszcze niżej znajdziemy Ruiny Nowego Londo, Katakumby czy w końcu Nowe Izalith – siedzibę demonów. Miejsca albo zapomniane przez ludzi, albo zamieszkałe przez istoty wyklęte. Wertykalny charakter projektu świata reprezentuje zatem również zasady jego funkcjonowania w diegezie przez prostą zależność usytuowania lokacji.

Przebieg rekonstrukcji wydarzeń

Odchodząc od ogólnego spojrzenia na świat *Dark Souls*, kierując się ku bardziej konkretnym przykładom, konieczne będzie wprowadzenie rozważań odnośnie do rekwizytów (przedmiotów)[37] i ich funkcji w mechanice oraz narracyjności gry. Oczywiście, z perspektywy gameplaya ich głównym celem jest funkcjonalność. Przedmioty w *Dark Souls* w większości są obiektami użytkowymi: elementami ekwipunku, materiałami eksploatacyjnymi (np. służącymi do nakładania na postać efektów przydatnych podczas walki i eksploracji, takich jak zaklęcia zwiększające obronę fizyczną albo zioła redukujące objawy zatrucia) bądź kluczami otwierającymi skróty i przejścia. Każdy przedmiot pełni jednak dodatkową, istotną funkcję dla narracyjności tekstu: opatrzony jest opisem wyświetlanym poprzez interfejs menu ekwipunku. Charakter opisów jest niejasny – czy są częścią diegezy, subiektywnymi komentarzami głównego bohatera, czy może po prostu pozadiegetyczną wiedzą o świecie przedstawionym dostępną jedynie dla gracza. Ta kwestia pozostawiona jest indywidualnej interpretacji użytkownika.

Co szczególnie istotne, przedmioty wraz z opisami i ich usytuowaniem w przestrzeni

[37] Przedmioty w grach wideo są obiektami zawartymi w świecie gry, które mogą być podniesione przez gracza. Zazwyczaj są korzystne dla awatara/agenta. Przedmioty mogą charakteryzować się różnymi cechami w zależności od typu gry. W grach cRPG są to zazwyczaj elementy ekwipunku, zasoby (np. przedmioty przywracające punkty zdrowia), rekwizyty istotne fabularnie, pomniejsze przedmioty służące głównie do handlu.

gry stanowią jedno z kluczowych elementów składających się na konstruowanie światopowieści. Ich rozmieszczenie w przestrzeni jest równie ważne jak treść opisów, gdyż żaden przedmiot (pomijając nieliczne z nich, które mają szansę być pozostawione przez niektórych pokonanych przeciwników) nie jest umieszczany przez system gry w losowy sposób, a sytuowany w sposób odgórnie ustalony w konkretnych miejscach przez twórców gry. Oznacza to, że opis przedmiotu, za którym idzie dawka informacji, jest ściśle związany z miejscem, w którym można ów przedmiot znaleźć. Obecność przedmiotu sygnalizowana jest błękitnym światłem, będącym elementem interfejsu, elementem niediegetycznym wizualizowanym w taki sposób, jakby należał do diegezy. Tak twórcy sprawiają, iż przedmioty stają się łatwe do spostrzeżenia, oraz podkreślają ich usytuowanie względem otaczającej je przestrzeni. Nawigowanie w przestrzeni w celu znajdowania przedmiotów nie tylko skutkuje rozwojem postaci, ale też odkrywaniem kolejnych elementów służących do rozszyfrowania fabuły, historii świata czy motywacji bohaterów.

Dobrym zobrazowaniem tego, jak aranżacja lokacji, nawigowanie w nich oraz rozmieszczenie przedmiotów wraz z ich opisami mogą tworzyć narracyjną całość, jest przykład części *Demonicznych Ruin*. Miejsce to znajduje się jeszcze niżej niż wspomniane wcześniej dno *Blighttown*. Zamieszkane jest przez demony, które zrodziły się z chaosu spowodowanego przez jedną z Lordów (bogów) – Wiedźmę z *Izalith* i jej Córy Chaosu. Podziemne miasto chaosu wypełnione jest lawą, której źródłem jest *Nieustanne Wyładowanie* – ogromny demon w nieskończoność produkujący lawę. Gracz musi się go pozbyć, żeby dostać się do niższych części lokacji. Walka może potoczyć się na różne sposoby, ale opiszę tylko jeden wariant, który w najpełniejszy sposób obrazuje specyficzną narracyjność *Dark Souls*.

Kiedy gracz dostanie się na szczyt umieszczoną na wysokości poziomu twarzy demona zauważy, że ten nie atakuje go. „*Nieustanne...*” zaatakuje gracza tylko, jeżeli on pierwszy go

sprowokuje bądź dokona niżej opisanego czynu. Rozglądając się po dostępnej przestrzeni urwiska, gracz może zauważyć, że demon pilnuje małej kaplicy, na której leży suche ciało, a nad nim widnieje błękitne światło oznaczające obecność przedmiotu. Jeżeli użytkownik zabierze przedmioty z ciała, którymi okazują się być elementy stroju w swojej nazwie opisanego jako „czarny, obszyty złotem”, demon zaatakuje go natychmiast po zauważeniu zajścia. Gracz, unikając ciosów giganta, może spróbować przemieścić się w kierunku kamiennego portalu – przez który przeszedł, żeby dostać się na szczyt – i tym samym odejść z zasięgu płomiennych ramion olbrzyma. Ten w swojej złości wykona wielki skok, próbując zmiażdżyć awatara gracza ramieniem, i straci grunt pod nogami. Teraz wbita w skałę płomienna dłoń jest jedyną rzeczą, która ratuje go przed spadnięciem w bezkresną otchłań ku śmierci. Gracz kilkoma ciosami może pozbawić go chwytu. Istotne jest, że demon wykona samobójczy skok jedynie wtedy, gdy gracz zdecyduje się na ograbienie kaplicy, w przeciwnym razie olbrzym zachowuje więcej zdrowego rozsądku. Gracz na tym etapie nie jest w stanie zrozumieć pobudek samobójczego zachowania demona, jednak może dostrzec, że związane jest to z zabraniem konkretnego przedmiotu z przestrzeni. Sprawdzając opis zdobytego stroju, gracz czyta: „Należał do *Quelany* z *Izalith*, matki *piromancji* i *Córy Chaosu*. *Nosiła* te wyszywane złotem szaty jeszcze przed *Erą Ognia...* [38]” Demon bronił zatem miejsca pochówku *Quelany*. Jasne staje się teraz istnienie jakiejś, można założyć, silnej relacji pomiędzy tymi postaciami. Kolejne działania gracza mogą wyjaśnić tę zagadkę.

Pozbycie się źródła lawy pozwala na kontynuację eksploracji w głąb. Gracz napotka w końcu *Demona Stonogę*, który po pokonaniu zostawia po sobie „*Osmolony pomarańczowy pierścień*”, którego opis brzmi następująco: „*Ponieważ jego wrzody były rozpalane od urodzenia przez lawę, jego siostry – wiedźmy – podarowały mu ten*

[38] *Dark Souls: Remastered* (From Software, 2018).

specjalny pierścień. Niestety, jak przystało na głupca, którym był, szybko upuścił swój skarb, a w miejscu, na które ten upadł, zrodził się straszliwy stunożny demon”[39]. Jest to zwrot fabularny otwierający zupełnie nowe możliwości interpretacyjne. Ogromny demon przedstawiony graczowi jako przeszkoda, znany jedynie z wyswietlanego imienia – Nieustanne Wyładowanie i zatrważającego wyglądu nabiera zupełnie innego znaczenia i głębi jako postać. Był to syn Wiedźmy z Izalith, spaczony przez chaos. Broniący grobu swojej zmarłej siostry, przywiązany do niej na tyle, żeby zaryzykować swoje własne życie, żeby zatrzymać tego, który śmiał dotknąć jej ciała. Zaznaczam, że równie ważne co treść opisów przedmiotów jest ich przestrzenne rozmieszczenie. Szaty pozwalają nam zidentyfikować ciało, przy którym się znajdują, co z kolei pozwala zrozumieć powierzchowne relacje pomiędzy Quelaną a demonem. Znalezione niżej pierścień uzupełnia brakujące informacje. Opis cierpiącego brata zgadza się z wizualnym przedstawieniem Nieustannego Wyładowania, razem z zależnością przestrzenną pomiędzy „upadkiem” pierścienia a położeniem demona broniącego kaplicy. Relacje pomiędzy postaciami na skutek poprawnego odczytania wskazówek przestrzennych stają się o wiele głębsze.

Uczłowieczenie bestialsko wyglądającego Nieustannego Wyładowania każe podważyć przekonanie o wyłącznie negatywnym nacechowaniu demonów funkcjonującym w diegezie gry. O antropomorfizmie demonów świadczą również wizualne aspekty przestrzeni przez nich zamieszkałej i zależności przestrzennych pomiędzy postaciami a ich umiejscowieniem w świecie. Pomimo przerażających, bestialnych i zwierzęcych aparycji demonów wskazujących na ich animalistyczną naturę Demoniczne

Ruiny i dalej Zagubione Izalith wypełnione są wyrafinowaną architekturą, zupełnie unikalną względem innych lokacji. W kilku miejscach możemy zaobserwować płomienne magiczne pismo runiczne. Demony są w stanie wykładać własną broń. Demon Capra (można go spotkać w Dolnym Mieście Nieumarłych) zestawiony jest z dwoma psami, co oznacza, że jest w stanie je oswoić. Przywołując wcześniej wspomniany Północny Azyl Nieumarłych, trzeba zaznaczyć, że jego ostatnim strażnikiem jest właśnie demon, co oznacza, że musiał dojść do porozumienia z tymi, którzy Azyl zbudowali. Umieszczenie postaci w danej przestrzeni również powoduje istotne skutki narracyjne, w tym przypadku składa się na szereg dowodów świadczących o tym, iż demony to rozumne stworzenia, które zbudowały własną cywilizację.

Znaczna część narracyjności *Dark Souls* kształtowana jest za pośrednictwem przestrzeni i jej aranżacji; narracja może być aktualizowana przez odnajdywanie w przestrzeni szczątkowych informacji w postaci krótkich opisów przedmiotów oraz umiejętną interpretację tych przedmiotów w stosunku do przestrzeni, która je otacza. Przez tę formę kształtowania narracji wraz z ograniczeniem ilości dialogów gra potęguje efekty techniki *in media res*. Twórcy liczą, że gracz sam, zaintrygowany otaczającą go dozą tajemnicy, będzie starał się przyjrzeć wszystkim możliwym znalezionym poszlakom i ułożyć je w koherentną opowieść. Co ważne, czytanie opisów czy uważne przyglądanie się otoczeniu są czynnościami zupełnie fakultatywnymi, niekoniecznymi do ukończenia gry. Strukturę narracyjności *Dark Souls* można opisać potocznie jako łamigłówkę pełną niedopowiedzeń. Elementów składających się na jeden wątek fabularny zazwyczaj jest mnóstwo. Dla przykładu powrócę do omawianego wątku Quelany i jej brata. Jeżeli gracz będzie wystarczająco dociekliwy, po spełnieniu pewnych wymogów może spotkać całą i zdrową Quelanę na dnie Blighttown. Słuchając jej wypowiedzi, dowiemy się, że wyparła się swoich korzeni rodzinnych i potępia stworzenie chaosu przez jej matkę. Łącząc to ze zdobytą wiedzą, można wydedukować, że ukar-

[39] Ibidem, tłumaczenie własne M.M. Tekst oryginalny: *Since his sores were inflamed by lava from birth, his witch sisters gave him this special ring. But fool that he is, he readily dropped it, and from that spot, a terrible centipede demon was born.* Decyduję się na własne tłumaczenie, ze względu na odmienny wydźwięk polskiej lokalizacji opisu względem oryginału.

towała swoją śmierć i uciekła z Zagubionego Izalith. Natrafienie na te informacje znacząco zmienia postrzeganie relacji między postaciami i kognitywnie formujący się ciąg wydarzeń. Światoopowieści graczy mogą więc znacząco się różnić w zależności od tego, jak uważni i dociekliwi są podczas gameplaya. Tak wykreowana narracyjność bardzo wpasowuje się w duch i założenia narratologii transmedialnej.

Rozgrywka w nieprzyjaznym środowisku. Formowanie gameplaya za pośrednictwem przestrzeni

Przechodząc do zagadnień formowania się wydarzeń znaczących w światoopowieściach graczy za pośrednictwem gameplaya, zamierzam przyjrzeć się bardziej detalicznie rozwiązaniom przestrzennym, wpływającym bezpośrednio na rozgrywkę, determinującym sposób interakcji użytkownika ze światem diegetycznym. Następnie przeanalizuję projekty lokacji w poszukiwaniu zabiegów formujących gameplay, ze szczególnym uwzględnieniem detali przestrzennych. Ważnym kontekstem będą rozważania Michaela Nitsche'a zaprezentowane w jednej z pierwszych monografii dotyczących przestrzeni cyfrowych (*Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*). Badacz, opisując korelacje i różnice pomiędzy medium gry wideo a pokrewnym mu medium filmu (pokrewieństwo to determinowane jest audiowizualnością obu mediów), korzysta z terminologii filmoznawczej[40]. Nitsche, pisząc o przestrzeni digitalnej, charakteryzuje ją tak, jak gdyby rejestrowana była przez kamerę filmową. W obu mediach kamera (bądź kamera wirtualna) jest w stałej relacji z przestrzenią, filtruje ją i prezentuje[41]. Autor zwraca uwagę na ważność architektury w postrzeganiu przestrzenności w filmie w połączeniu z ruchem kamery[42]. Kontynuując alegorię filmowej kamery, możemy przestrzeń unaocznioną przez wirtualną kamerę (kontrolowaną przez gracza) traktować jako *mise-en-scène*[43]. Przy analizie *Dark Souls* najważniejszymi elementami *mise-en-scène* będą dla mnie scenografia i rekwizyty oraz pozycja postaci i obiektów.

Mówiąc o gameplayu w *Dark Souls*, na wstępie należy poruszyć wątek trudności rozgrywki. Nie jest to gra, która należy do łatwych, trudno tu też o kompromisy na poziomie mechaniki gry pozwalające na ułatwienie graczowi rozgrywki. Świat gry wypełniony jest mnóstwem wszelkiego rodzaju przeciwników. Walka więc staje się jedną z kluczowych mechanik gry. Rodzajów broni i stylów walki jest mnóstwo, choć niezależnie od dobranego ryzsztunku czy magicznych zaklęć podstawa każdej skutecznej strategii będzie zawsze taka sama – zadanie jak największej liczby obrażeń przeciwnikowi i przede wszystkim uniknięcie własnych obrażeń. Każdy przyjęty cios redukuje pasek zdrowia. Kiedy ten wyczerpie się, awatar umiera. Obrażenia zadawane przez przeciwników są bardzo wysokie i zazwyczaj kilka niezablokowanych ciosów będzie skutkowało śmiercią awatara. Te zadawane przez gracza są równie duże. Przez to walka staje się bardzo dynamiczna, a najważniejszymi czynnikami przesądzającym o powodzeniu bądź porażce (w teoretycznej sytuacji, gdzie czynniki przestrzenne nie są istotne strategicznie, np. otwarta przestrzeń) są umiejętności w posługiwaniu się ryzsztunkiem, w wykorzystywaniu ekwipunku oraz refleks gracza[44]. Przeciwnicy są

[40] Zob. M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge – London 2008.

[41] Ibidem, s. 77–78.

[42] Ibidem, s. 75.

[43] *Mise-en-scène* rozumiem jako inscenizację, wszystkie aspekty wizualne zawarte w kadrze. W przypadku gry wideo (ze względu na interaktywną specyfikę) będą to zatem wszystkie elementy przestrzeni możliwe do objęcia kamerą wirtualną.

[44] Należy nadmienić, że statystyki awatara również odgrywają ważną rolę w zwycięstwie, ale nie najważniejszą. Przy rozwoju postaci nie jest rzeczą najistotniejszą, aby w możliwie jak najlepszy sposób rozprościć punkty umiejętności. Zazwyczaj intuicyjne rozdawanie punktów, wedle upodobań użytkownika, będzie w zupełności wystarczające do skonstruowania postaci, która będzie odpowiednio silna. Równocześnie,

wielce zróżnicowani, prawie zawsze unikalni dla każdej lokacji. Walczą więc w przeróżny sposób. Żeby być skutecznym, gracz powinien nauczyć się ruchów każdego z nich. Zazwyczaj przychodzi to naturalnie, poprzez powielanie tych samych czynności w celu zdobycia wiedzy, jednak oznacza to, że konfrontacja z każdym nowym przeciwnikiem będzie dużym wyzwaniem. Wielokrotność, z jaką gracz może podchodzić do starć, osiągnięta jest za sprawą tego, iż w grze nie ma śmierci jako takiej. Po śmierci gracz pojawia się znowu przy ostatnim ognisku, przy którym odpoczywał.

Jest to kluczowa mechanika gry. Śmierć bowiem jest okazją do ponownej konfrontacji

obrażenia zadawane przez przeciwników są na tyle duże, że nawet sterując awatarem o bardzo wysokim poziomie i rozwiniętych statystykach, gracz nie będzie mógł sobie pozwolić na bagatelizację większości potyczek. Dlatego też uważam, iż sprawne posługiwanie się bronią i unikanie/blokowanie ciosów oraz odpowiednie zarządzanie przedmiotami jest znacznie ważniejsze w przesądzeniu o zwycięstwie bądź porażce od przewagi w statystykach awatara.

[45] *Checkpoint* jest miejscem w przestrzeni świata gry, w którym awatar/agent pojawia się („odradza”) po śmierci. Odrodzenie pozwala na kontynuację rozgrywki. Aktywacja *checkpointu* może być automatyczna (wymaga pojawienia się awatara/agenta w miejscu *checkpointu*) bądź może wymagać interakcji (w *Dark Souls* wymagane jest wejście w interakcję z ogniskiem). *Checkpointy* mogą być wyznacznikiem postępu w poziomie lub w lokacji (kolejny aktywowany *checkpoint* zastępuje poprzedni).

[46] W przypadku pokrewnych gier cRPG, np. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, mamy do czynienia z systemem autozapisu, w czasie którego system gry tworzy co jakiś czas kopię aktualnego postępu. Kiedy awatar umiera, gra cofa postęp do momentu ostatniego autozapisu, tak jakby „cofała czas gry”. W *Dark Souls* struktura temporalna nie jest w ten sposób zaburzana, a każda śmierć jest zawarta w diegezie, a więc też w światopowieści.

[47] Istnieją pewne wyjątki co do „wrogości” lokacji. Takim wyjątkiem jest Kaplica Firelink, która jest niezwykle istotna dla interpretacji gry, choć przedstawienie pełnej jej charakterystyki wychodzi poza ramy tego artykułu.

z problemem i rozwiązania go z większą wiedzą, po lekcji wynikającej z popełnionych błędów. Po śmierci awatara gra nie kończy się, awatar „odradza się” przy ognisku będącym miejscem ostatniego odpoczynku (przeciwnicy, których pokonał, również „odradzają się”). Ogniska więc są rodzajem *checkpointu*[45], miejscem w lokacji gry, w którym awatar pojawia się po śmierci. Istotną cechą takiego rozwiązania tej kwestii jest to, że zarówno śmierć, jak i odrodzenie awatara są zawarte w diegezie gry i umotywowane kłopotą nieumarłych, sprawiającą, że ciało zawsze powraca do życia[46]. Przez takie rozwiązanie każda śmierć stanowić będzie część światopowieści. Kolejne porażki i kolejne próby w konfrontacji z jakimś problemem będą prowadziły do niezwykle unikalnych wydarzeń dla każdego gracza. Szczególnie trudne konfrontacje będą miały tutaj duży potencjał narracyjny. W ujęciu z perspektywy światopowieści może być to opowieść starcia o wielu próbach, porażkach i w końcu satysfakcjonującym zwycięstwie. Bądź wręcz przeciwnie, może to być historia nieprzekraczalnej przeszkody, w której bohater po wielu śmierciach odnosi ostateczną porażkę i wybiera inną drogę. Sam *gameplay* ma tu wielki potencjał narracyjny i diegetyzacja śmierci, umożliwiająca wielokrotną konfrontację z danym problemem, jest ważnym czynnikiem tego potencjału.

Ogniska rozmieszczone w dużych odległościach od siebie, mogą być wyznacznikiem postępu gracza w lokacji. Odpoczywający przy nich gracz może wydać punkty doświadczenia na rozwój postaci, odnowić zapas przywracających punktów zdrowia butelek Estusa, naprawić broń i naładować zaklęcia. Kojarzyć się one będą zatem pozytywnie, szczególnie że ich bezpieczna aura silnie kontrastuje z wrogością całej reszty przestrzeni poszczególnych lokacji[47]. Jest to prawda zarówno pod względem *gameplaya*, jak i aspektów wizualnych – przyjemny blask ognia wyróżnia się na tle zazwyczaj ciemnych przestrzeni. Odpowiednie wyróżnienie w przestrzeni oraz nadanie określonego znaczenia na poziomie *gameplaya* sprawiają, że ognisko jest kojarzone przez gracza pozytywnie. Pozytywne

cechy nadaje mu też kontekst kulturowy jako ogniska domowego – ciepłego domu, miejsca bezpiecznego, wspólnoty^[48] (tutaj jako wspólnoty nieumarłych). Takie nacechowanie jest istotne również dla światopowieści. Wizerunek ognia reprezentuje porządek świata, w którym znalazł się gracz. W świecie przedstawionym ogień jest symbolem Lorda Gwyna, władcy słonecznego blasku. Pozytywne nacechowanie go sprawia, że trudniejsze jest spostrzeżenie, że Gwyn jest fałszywym bogiem. Gameplay odzwierciedla stan świata przedstawionego, powszechną wiarę w boski stan Lorda Gwyna.

O tym, jak przestrzeń determinuje trudność i formę starć z przeciwnikami

Gameplay cechujący się wysokim poziomem trudności, wymagający nieustannych konfrontacji w nieprzyjaznym otoczeniu, które często kończą się porażką – śmiercią awatara – opiera się w dużej mierze na repetycji. Jeżeli gra kończyłaby się wraz ze śmiercią awatara, wysoki poziom trudności sprawiałby, że stałaby się ona prawie niegrywalna. Implementacja mechaniki odradzania się przy ogniskach skutkuje tym, że ważnym elementem gameplaya jest przechodzenie przez lokacje wielokrotnie po każdorazowym odrodzeniu. Z każdą próbą gracz zrobi prawdopodobnie większy postęp, powoli ucząc się skutecznej nawigacji, radzenia sobie z przeciwnikami i z wrogim otoczeniem. Repetycja jest też motywem stale pojawiającym się w fabule gry. Można doszukiwać się jej w zadaniu ponownego połączenia płomienia w celu utrzymania Epoki Ognia. Repetycja powiązana z motywem zapętlenia przejawia się w samej strukturze świata^[49]. Można znaleźć ten motyw w głównym symbolu kojarzonym z *Dark Souls*, a więc okręgu nazwanym Mrocznym Znakiem, który symbolizuje cykl śmierci i odrodzenia nieumarłych^[50].

Sama aranżacja przestrzeni odgrywa wielką rolę w trudności rozgrywki. Dla przykładu, w początkowych partiach Miasta Nieumarłych, zaraz po wyjściu z prowadzącego do miasta akweduktu gracz zaatakowany zostaje przez trzech nieumarłych. Są to przeciwnicy,

z którymi użytkownik miał już do czynienia zarówno w Azylu, jak i na obrzeżach Firelink. Prawdopodobnie na tym etapie nie powinni stanowić dla niego wyzwania, nawet w zwiększonym liczebnie składzie. Trudność tej konfrontacji polega na tym, że w budynku znajduje się czwarty nieumarły, czekający na odpowiedni moment do przeprowadzenia zasadzki. Głębiej w lokacji, gracz napotyka na dachu budynku kilku nieumarłych, chowających się za drewnianymi konstrukcjami. Przeciwnicy potrafią zaskoczyć i zaszarżować na awatara. Sytuacja jest jeszcze trudniejsza przez to, że po drugiej stronie dachu, na wieży znajduje się kusznik stale strzelający do bohatera. Trudność tych starć polega na wymagającej sytuacji spowodowanej strategicznym rozmieszczeniem przeciwników w przestrzeni. Nieumarli sytuowani są w taki sposób, że sprawiają wrażenie jakby wykorzystywali przestrzeń miasta na swoją korzyść. W pierwszym przykładzie twórcy za sprawą rozmieszczenia przeciwników wytwarzają sytuację, w której gracz musi wykazać się ostrożnością i uwagą w obserwacji otoczenia. W drugim zaś wymagane jest od niego szybkie działanie – unieszkodliwienie strzelca, który stale wywołuje presję, nie pozwalając w komfortowy sposób pozbyć się oponentów z dachu. Strategiczne i nieoczywiste rozmieszczenie przeciwników w przestrzeni gry to stale powracająca strategia formowania wymagającego gameplaya.

[48] Hasło: *ogień*, [w:] W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1990, s. 273.

[49] Zapętlenie świata przejawia się w sposobie samego zaprojektowania całości przestrzeni gry. Lokacje łączą się w płynny sposób. Gracz często wraca do wcześniej odwiedzonych lokacji, znajdując nowe przejścia i skróty. Jest to spójne pod względem zarówno artystycznym, jak i gameplayowym.

[50] Mroczny Znak pojawia się na ciałach nieumarłych, świadcząc o dręczącej ich klątwie, ale również manifestuje się jako przedmiot w ekwipunku gracza. Jego opis jest następujący: „Mroczny znak oznacza przeklętych nieumarłych. Ci, którzy go noszą, odradzają się po śmierci, ale pewnego dnia postradają rozum i staną się puściami”.

W dalszej części lokacji gracz napotyka po raz pierwszy Czarnego Rycerza – niezwykle groźnego przeciwnika, szczególnie w początkowych etapach gry. Rycerz jest o wiele większy od awatara, powalenie go wymaga bardzo dużej liczby trafionych ciosów. Dzierży długi miecz o dalekim zasięgu. Gracz napotyka antagonistę w wąskim korytarzu, co zdecydowanie utrudnia konfrontację. Jego pokaźne gabaryty przysłaniają znaczną część ekranu. W tak wąskim otoczeniu trudno jest ocenić, jaki rodzaj ciosu i o jakim zasięgu wykona Czarny Rycerz, nie jest więc łatwe sparowanie jego ataków. W tak ograniczonej przestrzeni szczególnie wymagające okazuje się okrążenie go w celu zadania ciosu w plecy. Te dwie taktyki (parowanie i cios w plecy) są najbardziej skuteczne w walce z Czarnym Rycerzem, jednak jego pozycja w ciasnym otoczeniu bardzo utrudnia skuteczne działanie. Ponadto w tej przestrzeni gracz nie ma miejsca na uniki i zachowanie dystansu, równocześnie Rycerz szerokimi zamachnięciami i dalekimi pchnięciami może pokryć całą przestrzeń korytarza. Najlepszą strategią będzie zatem zwabienie Rycerza w otoczenie bardziej przyjazne dla użytkownika. Na tym przykładzie szczególnie wyraźnie widać, że trudność walki w *Dark Souls* nie polega wyłącznie na bezpośrednich starciach opartych jedynie na systemie walki, ale przede wszystkim na zróżnicowanych konfrontacjach z oponentami, których trudność determinowana jest ukształtowaniem przestrzeni. Starcia wymagają od gracza myślenia przestrzennego – adaptacji do warunków i wykorzystywania otoczenia podczas potyczki.

Pułapki i wskazówki

Powyższe przykłady są jednymi z wielu świadczących o tym, że przestrzeń w *Dark Souls* jest nieprzyjazna użytkownikowi. Nawigacja po lokacjach wymaga od gracza wielkiej ostrożności, jeżeli chce on uniknąć wielu czekających na niego pułapek. Najczęstszym ich rodzajem są takie, które wabią gracza pozorną nagrodą. We wcześniejszej części tekstu wyjaśniałem, w jaki sposób w grze funkcjonują przedmioty. Są one istotną częścią *mise-en-scène*. Sposób wizualnej

reprezentacji ich obecności w przestrzeni ma za zadanie przyciągnąć uwagę gracza – błękitne jasne światło robi to natychmiast, jako że wyróżnia się na tle stonowanej kolorystycznie przestrzeni. Rzadko kiedy jednak gracz zostaje „nagrodzony” przedmiotem bez żadnego wysiłku. Zazwyczaj przedmioty chronione są przez przeciwników (najczęściej im silniejszy przeciwnik, tym bardziej przydatny przedmiot). Tak właśnie jest w przypadku opisanego wyżej spotkania z Czarnym Rycerzem.

Sytuacje sugerujące, że gracz może pozyskać przedmiot bez wysiłku, są szczególnie warte uwagi. W początkowych częściach lokacji Głębiny, zaraz po wejściu do kanału, w jego rogu, nad truchłem umiejscowiony jest przedmiot. Nie wygląda na strzeżony. Jeżeli gracz nieostrożnie podejrze do przedmiotu, spadnie na niego kreatura, która wygląda jak wielki szary szlam wypełniony ostrzami, zadając mu duże obrażenia. O podobną sytuację łatwo w Ruinach Nowego Londo. W zgłiszczach budynku znajduje się niezwykle cenny przedmiot – pozornie niechroniony, ale jeżeli gracz się o niego pokusi, z oddali wyłoni się grupa duchów. Nie przygotowawszy się do takiego spotkania, znajdzie się w bardzo kłopotliwej sytuacji. Duchy nie mogą zostać zranione zwykłą bronią, a woda wypełniająca dno Ruin Nowego Londo spowalnia ruchy awatara i sprawia, że ucieczka staje się niezwykle trudna. Gracz, żeby nie ponieść porażki, stale musi obserwować przestrzeń, szczególnie w momentach, kiedy jej aranżacja powoduje, że jeden element *mise-en-scène* (w podanych przykładach są to przedmioty) przykuwa uwagę bardziej od innych. Karanie gracza za nieostrożność to stała strategia twórcza konsekwentnie realizowana przez całą grę. Za pośrednictwem tego rodzaju zabiegów kreuje się atmosferę stałego zagrożenia, gracz nie może brać niczego za pewne, na każdym kroku spodziewa się niebezpieczeństwa. Trudność rozgrywki w głównej mierze sprowadza się do nieznanomości przestrzeni, która zaprojektowana jest tak, aby stanowić wyzwania dla gracza. Nieostrożność, zbyt duża pewność siebie i przede wszystkim brak uważ-

nej obserwacji otoczenia zakończą się porażką gracza implikującą konieczność podjęcia wyzwania raz jeszcze.

Nieprzyjazna przestrzeń lokacji, wypełniona pułapkami i przeciwnikami, z okazjonalnymi ogniskami dającymi bezpieczeństwo i moment wytchnienia zaprojektowana jest z myślą o jej wielokrotnej eksploracji. Twórcy gry, projektując niebezpieczne otoczenia, nie decydują się jednak na umieszczenie zaskakujących pułapek niemożliwych do przewidzenia. Projektują zaś takie, których obecność da się zauważyć (choć niekoniecznie jest to łatwe). Dbałość o detale w projektach lokacji pozwala wydedukować istnienie zagrożenia. Najlepszym przykładem detali przestrzennych wspomagających dedukcję zagrożenia jest lokacja Fortecy Sena, wypełniona pułapkami, które jednak przy uważnej obserwacji *mise-en-scène*, są możliwe do wykrycia. Jedną z bardziej widowiskowych pułapek jest system kamiennych kul przemieszczających się po skomplikowanym wnętrzu ogromnej fortecy. Wykorzystując siłę grawitacji, wielkie kule są spuszczone po schodach, w celu neutralizacji każdego, kto próbuje zinfiltrować fortecę. Nieuważny gracz zostanie zmiażdżony przez jedną z nich podczas próby wspięcia się w ciemnej klatce schodowej. Pozornie trudno przewidzieć takie zagrożenie jak tocząca się kamienna kula, jednak rozmieszczone w przestrzeni detale architektoniczne sprawiają, że jest to możliwe. Podłoga u podnóża schodów jest wyraźnie wklęsnięta ku środkowi i wygładzona, przypomina wręcz bardziej kanał niż ścieżkę. Dalej, schody pnące się w górę mają te same cechy. Charakterystyka tej przestrzeni nie jest przypadkowa, coś musiało odkształcić kamienną posadzkę, a ponieważ kamień nie jest łatwy do formowania, to coś musiało to robić przez długi czas i wielokrotnie. Tym czymś naturalnie są okrągłe kamienne głązy. Specyficznie wyglądająca posadzka może skłonić gracza do zachowania większej ostrożności i ominięcia pułapki. Najprawdopodobniej jednak gracz zwróci uwagę na sposób ukształtowania przestrzeni, dopiero po kontakcie z pierwszą z kul.

Po dostrzeżeniu zależności pomiędzy ich trasą a wytłoczeniem podłogi będzie później w stanie przewidzieć, gdzie może się ich spodziewać.

W dalszej części Fortecy gracz może trafić na drewnianą skrzynię, podobną do tych, które wielokrotnie przeszukiwał w poszukiwaniu przedmiotów. Otwarcie jej skończy się jednak najprawdopodobniej śmiercią. Nie jest to zwykła skrzynia, a potwór zwany Mimikiem, pożerający każdego, kto da się nabrać na jego fasadę. Ponownie, nie jest to łatwe do przewidzenia, ale możliwe ze względu na detale. Wszystkie skrzynie w grze wyglądają identycznie, z konsekwentnie zawiniętym łańcuchem przy boku. Mimik jednak ów łańcuch ma wyprostowany. Nie jest to wielka różnica, jednak możliwe, że wystarczająca do skłonienia gracza do dłuższego przyjrzenia się obiektowi. Jeżeli gracz tak robi, z większym prawdopodobieństwem dostrzeże, że „skrzynia” dosłownie oddycha. Zarówno pułapka, jak i wskazówka o zagrożeniu osiągnięte są przez wykorzystanie powtarzalności elementu *mise-en-scène*, jakim są skrzynie. Mniej uważny gracz padnie ofiarą Mimika, pewny tego, iż ma do czynienia z kolejnym zwyczajnym pojemnikiem na przedmioty. Uważniejszy – może dostrzec animalistyczne cechy i zapobiec śmierci awatara.

W innej części lokacji gracz dociera do windy, której będzie musiał użyć, żeby kontynuować podróż. Podłoga dźwigu pokryta jest krwią, odróżniając się tym od przestrzeni dolnego piętra. Jeżeli gracz zauważy ten element inscenizacji, może zdecydować się poszukać w otoczeniu źródła upustu krwi. Biorąc pod uwagę wertykalny ruch windy, najprawdopodobniej będzie szukał go u sklepienia, gdzie znajdzie długie kolce, śmiertelne dla każdego, kto w porę nie wyjdzie z windy na wyższym piętrze. Przykłady te pokazują, że przestrzeń zaprojektowana jest w taki sposób, żeby nagradzać gracza za ostrożność i uważną obserwację *mise-en-scène*. Tekstury przestrzeni są detaliczne, pozostawione są z dbałością o spójność i logikę otoczenia. Wszystkie te elementy, czy to wytłoczona podłoga, czy podejrzana skrzynia bądź zakrwawiona winda nie są przypadkowe i musiały się skądś wziąć. Stają się ważną skła-

dową gameplaya i stale wpływają na światopowieść, świadcząc o historii danego miejsca. Dla przykładu: żeby wytłoczyć głębokie rowy w kamiennej podłodze, mechanizm kul musiał działać przez wiele lat, co świadczy o starości Fortecy Sena. Wysznięta krew posadзки windy jest jednym z licznych przykładów podróżników, którzy próbowali dostać się na szczyt fortecy i stali się ofiarami jej zdradzieckich pułapek. Elementy *mise-en-scène* mają zatem wartość narracyjną, charakteryzują historię lokacji. Równocześnie bardzo możliwe, że będąc wskazówkami wspomagającymi dedukcję zagrożeń, wpłyną na przebieg rozgrywki, co za tym idzie każdorazowej światopowieści graczy.

Podsumowanie

Przestrzeń w *Dark Souls* jest kluczowa w stymulowaniu mentalnego wytwarzania narracji. Jej aranżacja wpływa na każdy element odbioru. Poprzez ograniczenie klasycznych środków narracyjnych i zastosowanie strategii *in media res* narracja przestrzenna nie zostaje przytłoczona bardziej bezpośrednimi środkami przekazu. Z projektów lokacji można wywnioskować historię danego miejsca. Na skutek powtarzalności elementów architektury sakralnej i nawiązań w projektach architektonicznych do estetyki wzniosłości twórcy charakteryzują porządek świata *Dark Souls* – wagę religii oraz motyw minionej świetności. Te aspekty łączą się z Lordem Gwynem – kluczową postacią dla fabuły, nakreślając jego wizerunek jako egotycznego, fałszywego boga, którego czas panowania minął. Zarówno jego status, jak i porządek społeczny całego Lordran przedstawione są za pomocą wertykalnej kreacji przestrzeni: na szczycie znajduje się Gwyn, a w odmętach

podziemi coraz to bardziej wykluczone społeczeństwa. Światopowieść konstruowana jest również za sprawą rekwizytów i ich opisów, znajdujących się w relacji do przestrzeni znalezienia rekwizytu. Mnogość drobnych informacji skutkuje w strukturze narracyjności, która jest „łamiącą pełną niedopowiedzeń”. Gracz kognitywnie rekonstruuje wydarzenia, opierając się na informacjach, które udało mu się zdobyć. Ponieważ gracze będą zdobywać informacje z różną skutecznością, ich światopowieści będą od siebie znacząco różne.

Przestrzeń ma również znaczący wpływ w formowaniu gameplaya. Odgrywa istotną rolę w trudności rozgrywki, nadając potyczkom strategicznego waloru. Ogniska jako elementy *mise-en-scène* są powiązane z mechaniką odrodzenia, co skutkuje pozytywnym nacechowaniu ognisk, symbolu powiązanego w diegezie z Lordem Gwynem, co odzwierciedla status jego kultu. Elementy *mise-en-scène* mogą funkcjonować jako wskazówki dla gracza pozwalające na uniknięcie pułapek. Wszystko to prowadzi do zróżnicowanego doświadczenia odbiorczego, budując znaczące wydarzenia uzyskane z pośrednictwem gameplaya w światopowieściach odbiorców.

Wszystkie te aspekty przestrzenności świadczą o tym, jak znacząca dla specyfiki i poetyki analizowanej gry jest przestrzeń. *Dark Souls* jest dziełem wymagającym. Struktura narracyjności sprawia, że jeżeli gracz chce w pełni zrozumieć, co dzieje się w warstwie fabularnej oraz w świecie przedstawionym, będzie musiał włożyć wysiłek w czytanie opisów i dedukowanie wydarzeń. Poziom trudności również stanowi wyzwanie i wymaga większego wkładu w nauczanie się mechanik gry oraz planowania strategicznego, niż zazwyczaj dzieje się to w grach cRPG. Równocześnie, przez bardziej wymagającą rozgrywkę i narracyjność, wszelkie sukcesy w pokonaniu przeciwnika albo wywnioskowaniu części wydarzeń stają się bardzo satysfakcjonujące. Choć taki typ rozgrywki może być odpychający dla niektórych graczy, to *Dark Souls* osiągnęło sukces wśród odbiorców i krytyków^[51], zajmując wysokie pozycje w licznych listach „najlepszych gier wszech czasów” róż-

[51] Statystyki portalu metacritic.com kumulujące wiele recenzji krytyków ze skalą punktową przedstawiają łączny wynik gry na 85–89 punktów na 100, w zależności od systemu (PC, PS3, XBOX360). Zob. <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls>; <https://www.metacritic.com/game/pc/dark-souls-prepare-to-die-edition>; <https://www.metacritic.com/game/xbox-360/dark-souls> (dostęp: 2.07.2021).

nych portali i magazynów skupiających się na tematyce gier wideo[52].

Model narracyjny pełen niedopowiedzeń i bogaty świat przedstawiony stały się obiektem rozważań wielu wideoeseistów. Najpopularniejszy z nich, noszący pseudonim VaatiVidya, prowadzi kanał w serwisie YouTube poświęcony analizie i interpretacji gier From Software. Jego materiały łącznie (na dzień pisania tego tekstu) szczytą się liczbą ponad 356 mln wyświetleń[53]. Jego najpopularniejsze wideo o tematyce *Dark Souls*, dotyczące postaci Solaira z Astory zostało obejrzone przez ponad 3 mln użytkowników[54]. Warty odnotowania jest też zespół tworzący kanał Hawkshaw, na którym można znaleźć wiele pogłębionych, często trwających ponad godzinę, wideoesejów zarówno przedstawiających światopowieść *Dark Souls*, jak i interpretujących grę bądź jej elementy z różnych perspektyw filozoficznych[55]. Obecność tak licznych i złożonych opracowań oraz ich popularność świadczą o skuteczności strategii narracyjnych przyjętych przez twórców gry, a także o nieodłącznej roli przestrzeni jako środka do narracyjnego wyrazu.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, [w:] *Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä 2001, s. 152–171
- Burke E., *O pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna*, przeł. P. Graff, Warszawa 1968
- Felczak M., *Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG*. „Panoptikum” 2020, nr 24(31), s. 28–44. <https://doi.org/10.26881/PAN.2020.24.03>
- Ford D., *Giantness and Excess in Dark Souls*, International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20) at Bugibba, Malta 2020. <https://doi.org/10.1145/3402942.3402966>
- Kaczmarczyk K., *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych* [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 21–62
- Kopaliński W., *Słownik symboli*, hasło: *ogień*, Warszawa 1990

- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36
- Kubiński P., *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 309–336
- Maj K.M., *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna, t. 2: Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos, D. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek, Katowice 2014, s. 63–82
- Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017
- Newman J., *Videogames*, London – New York 2004
- Nitsche M., *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge – London 2008
- Pigulak J., *Cut scenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. K.M. Maj, M. Kłosiński, Kraków 2019, s. 125–144
- Rollings A., Adams E., *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis 2003
- Ryan M.-L., Thon J.-N., *Introduction*, [w:] *Storyworlds across Media. The languages of storytelling*, red. M.-L. Ryan, J.-N. Thon, Lincoln – London 2014, s. 1–21
- Szymański M., *Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone. Gry komputerowe w relacji z innymi mediami*, „Quart” 2017, nr 1–2(43–44), s. 139–164
- Vella D., *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies” 2015, nr 15(1)

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- Dark Souls* (PS3), metacritic.com, <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls> (dostęp: 2.07.2021)
- [52] Zob. m.in. *The 500 Best Games of All Time*, Polygon, 1.12.2017, <https://www.polygon.com/features/2017/12/1/16707720/the-500-best-games-of-all-time-100-1> (dostęp: 2.07.2021); *Top 100 Video Games of All Time [2019]*, IGN, <https://www.ign.com/lists/top-100-games> (dostęp: 2.07.2021).
- [53] Zob. VaatiVidya, <https://www.youtube.com/c/VaatiVidya> (dostęp: 2.07.2021).
- [54] VaatiVidya, *Dark Souls Story ► Solaire and the Sun*, YouTube, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=skV-q5KjrUA> (dostęp: 2.07.2021).
- [55] Zob. Hawkshaw, YouTube, <https://www.youtube.com/c/Hawkshaw> (dostęp: 2.07.2021).

Dark Souls (XBOX360), metacritic.com, <https://www.metacritic.com/game/xbox-360/dark-souls> (dostęp: 2.07.2021)

Dark Souls: Prepare to Die Edition (PC), metacritic.com, <https://www.metacritic.com/game/pc/dark-souls-prepare-to-die-edition> (dostęp: 2.07.2021)

Dark Souls Wiki, <https://tinyurl.com/5n7wvdr> (dostęp: 6.07.2021)

Hawkshaw, YouTube, <https://www.youtube.com/c/Hawkshaw> (dostęp: 2.07.2021)

The 500 Best Games of All Time, Polygon, 1.12.2017, <https://www.polygon.com/features/2017/12/1/16707720/the-500-best-games-of-all-time-100-1> (dostęp: 2.07.2021)

Top 100 Video Games of All Time [2019], IGN, <https://www.ign.com/lists/top-100-games> (dostęp: 2.07.2021)

VaatiVidya, YouTube, <https://www.youtube.com/c/VaatiVidya> (dostęp: 2.07.2021)

VaatiVidya, *Dark Souls Story ► Solaire and the Sun*, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=skV-q5KjrUA> (dostęp: 2.07.2021)

Wikipedia, hasło: *Wieża Babel*, <https://tinyurl.com/yjk7cra5> (dostęp: 6.07.2021)

L U D O G R A F I A

Dark Souls (From Software, 2011)

Dark Souls: Prepare to Die Edition (From Software, 2013)

Dark Souls: Remastered (From Software, 2018)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)

Wiedźmin 2: Zabójcy królów (CD Projekt RED, 2012)