

Z archiwum

XCOM: jak pokonać kosmitów i zachować rozsądek

Tomasz Z. Majkowski

Z ciemności wyłania się aforyzm angielskiego pisarza science-fiction Arthura C. Clarke'a: „Istnieją dwie możliwości. Jesteśmy we Wszechświecie sami albo nie. Obie są równie przerażające”. Drżące, błękitne litery przypominają hologram wyświetlony na tle nocnego nieba, które przecina spadająca gwiazda. Otoczona pierścieniem ognia, upada w centrum europejskiego miasta i zaciekawieni przechodnie zaczynają gromadzić się wokół krateru. Z opadającego dymu wyłania się powoli metaliczny kształt sondy, najwyraźniej pozaziemskiego pochodzenia. Nagle, z otworów na jej kadłubie zaczyna wydobywać się zielony gaz, gęstniejący w rodzaj pajęczej sieci, która chwyta najbliższych gapiów i zaczyna ciągnąć w stronę kapsuły. Wybucho panika.

Powyższa sekwencja, otwierająca grę wideo zatytułowaną *XCOM: Enemy Unknown*¹, odwołuje się do klasycznego toposu fantastyki naukowej: wątku inwazji z gwiazd, niesprowokowanej i niezawinionej. Prawie dosłownie powtarza scenę pierwszego kontaktu z obcą cywilizacją z klasycznej powieści H.G. Wellsa²: oto zaciekawiony tłum gromadzi się wokół krateru meteorytu, by w chwilę później paść ofiarą gwałtownej i niezrozumiałej agresji. Skala jest wprawdzie daleko mniejsza, a przybyły z gwiazd cylinder nie razi śmiertelnie gorącym, nie niesie też pasażerów, analogia wydaje się jednak wystarczająco czytelna. Wkrótce scena uzupełniona zostanie o kolejne informacje – celem napaści nie jest mordowanie, lecz porywanie

¹ Firaxis Games: *XCOM: Enemy Unknown*, 2K Games, Novato CA, 2012.

² H.G. Wells, *Wojna światów*, przeł. H. Józefowicz, Warszawa 1977.

ludzi, a obcy krążą po niebie w latających spodkach. W ten sposób klasyczna topika Wellsa uzupełniona zostanie o równie mocno ugruntowane w popkulturze wątki rzekomych spotkań z kosmitami, do których dochodziło w drugiej połowie XX wieku na terytorium Stanów Zjednoczonych, począwszy od spotkań latających talerzy z amerykańskim lotnictwem, przez kraksę w Roswell, po uprowadzenia ludzi, poddawanych następnie dziwnym oględzinom i puszczanych wolno³.

Dwa wątki zostaną szybko splecione. Zadaniem gracza nie jest przecież rozwikłanie zagadki pochodzenia tajemniczych pojazdów (które mogłyby przecież startować z terytorium Związku Radzieckiego, jak przypomina Roland Barthes⁴), musi chwycić za oręż, by zapobiec porwanom, a następnie próbie podboju Ziemi przez obcą cywilizację. To wątek Wellsowski, przekształcony jednak na tyle, by umożliwić aktywny opór i zwycięstwo siłom kontrolowanym przez grającego – w grze nie ma miejsca na bezradność armii brytyjskiej, żołnierze organizacji XCOM są doskonale wyszkoleni i kompetentni i to im, a nie interwencji sił natury (a może Boga?) ludzkość zawdzięczać będzie ocalenie. Są też nieliczni, działają bowiem w ukryciu, by zapobiec globalnej panice – to z kolei składnik zapożyczony z tradycji narracji o UFO, której nieodmiennie partneruje przeświadczenie o ukrywaniu prawdy przez rząd Stanów Zjednoczonych, najpełniej wyłożone w serialu *Z Archiwum X*⁵. To skojarzenie nie jest zresztą zgoła nieuprawnione, gra jest bowiem reedycją *UFO: Enemy Unknown*⁶, tytułu z roku 1994, a więc o rok młodszego od amerykańskiej produkcji telewizyjnej i nawet jeżeli inspiracja nie jest tu bezpośrednia, jest produktem tej samej epoki, po niemal dwudziestu latach dostosowanym do wrażliwości i oczekiwań współczesnego gracza.

Doświadczenie XCOM jest niejednorodne – zgodnie z poetyką gatunku (to znaczy – gry strategicznej z silnym komponentem fabularnym⁷) nie oferuje charakterystycznej dla gier narracyjnych (*storygames*⁸) jednorodności doświadczenia fikcyjnego świata za pośrednictwem osobowego awatara, z perspektywy którego śledzi się progresję fabuły. Zamiast tego proponuje trzy różne sposoby obcowania z rozwijającą się w miarę grania historią: sekwencje filmowe, podczas których wprowadzane są kolejne istotne dla przebiegu akcji zdarzenia, sekwencje zarządzania bazą XCOM oraz sekwencje taktyczne, w których grający steruje bezpośrednio

³ Historię hysterii związanej z latającymi talerzami krótko rekapitułuje Wiktor Stoczkowski. Zob. W. Stoczkowski, *Ludzie, bogowie i przybysze z kosmosu*, przeł. R. Wiśniewski, Warszawa 2005, s. 248-280.

⁴ R. Barthes, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa 2008, s. 63-65.

⁵ *Z Archiwum X*, reż. Ch. Carter, FOX 1993–2002.

⁶ Mythos Games: *UFO: Enemy Unknown*, MicroProse, Hunt Valley 1994.

⁷ Popularną genologię gier wideo omawia Jan Stasiński. Zob. J. Stasiński, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005. Jest ona rezultatem z jednej strony wczesnej aktywności nieakademickiej krytyki gier wideo, z drugiej – skutkiem działania strategii marketingowych producentów. Koncentruje się przede wszystkim na dzieleniu gier ze względu na sposób prezentacji materiału oraz dominujący sposób interakcji, dajmy na to, gatunek FPS (*First Person Shooter*) wyróżnia się ze względu na perspektywę przedstawiania świata gry (kamera naśladuje spojrzenie protagonisty) oraz dominujący model interakcji, czyli strzelanie do przeciwników. Gry *HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure)* proponują ciąg zagadek oraz sekwencji, w którym na zabałaganionym ekranie znaleźć należy wyliczone przedmioty. Ich pomyslnie rozwiązanie skutkuje odblokowaniem dalszej treści. Ze względu na konwencjonalny charakter i brak spójnych kryteriów ta „popularna genologia” wydaje się pożytecznym narzędziem w nieakademickiej krytyce gier, ma jednak ograniczone zastosowanie badawcze.

⁸ Termin wprowadzony przez Mary Ann Buckles, pionierkę badań nad grami wideo na oznaczenie gier o wyraźnym nachyleniu fabularnym i odróżnienia ich od komputerowych emulacji gier klasycznych (np. komputerowych szachów). Zob. A. Ensslin, *Literary Gaming*, Cambridge 2014.

czwórką, piątką lub szóstką żołnierzy podczas starcia z wrogimi kosmitami. Choć różni je stopień interaktywności, sposób prezentacji treści, perspektywa wizualna i sposób sterowania, składają się na całościowe doświadczenie gry, stąd interpretacja brać musi pod uwagę nie tylko ich następstwo, ale wzajemny stosunek.

Napięcie między trzema przywołanymi wyżej sposobami podawania treści to jednak tylko pierwszy z dwóch ważnych rozdźwięków obecnych w grze. Drugą przestrzenią niespójności jest relacja pomiędzy komponentem narracyjno-estetycznym gry, w tym wypadku relacją o walce z kosmitami, a składnikiem interakcyjno-algorytmicznym, to znaczy regułami gry oraz dostępnymi sposobami wywierania wpływu na grę. Problem ten długo znajdował się w centrum refleksji groznawczej i wciąż pozostaje jednym z centralnych dylematów tej dyscypliny. Nie jest moim celem streszczanie dwóch dekad sporów o miejsce narracji w badaniu gier wideo i o ich literackość⁹, dość zauważyć, że gra oferuje wiele narzędzi, służących samodzielnemu generowaniu sekwencji zdarzeń z przygotowanych przez projektantów fabularnych prefabrykatów¹⁰, a interpretacja gry może wychodzić od analizy reguł kombinacji¹¹, analizować ich moc perswazyjną i chwytły, z pomocą których mechanizm gry stara się naśladować procesy zachodzące w rzeczywistości¹² albo interakcje pomiędzy dynamiką sytuacji w grze a procesem rozumienia¹³. Panuje natomiast powszechna zgoda, że redukcja gry do jej warstwy narracyjno-estetycznej albo koncentracja na tekście powstałym wskutek ukończenia gry, będącym rezultatem realizacji oferowanych przez nią możliwości z pominięciem ich wielości, jest badawczym błędem. Co ciekawe, kierunek odwrotny, to jest bagatelizowanie opowiadania na rzecz analizy reguł i procesów nie budzi kontrowersji, a niekiedy uchodzi nawet za metodę pożądaną¹⁴, zwłaszcza we wczesnym etapie rozwoju groznawstwa. U jego postaw leży przecucie, że wszystkie formy kulturowe nazywane „grami wideo” odznaczają się pewnymi cechami wspólnymi, a narracyjne i estetyczne zróżnicowanie ma charakter powierzchniowy i utrudnia dotarcie do właściwości istotowych – należy je zatem odrzucić w imię intelektualnej rzetelności. Sądzę jednak, że o ile gest ten może mieć znaczenie podczas prób definicyjnych, uniemożliwia analizę pojedynczych przypadków, która powinna brać pod uwagę zarówno perspektywę estetyczną, jak i algorytmy i zwracać szczególną uwagę na ich interakcje, zwłaszcza tam, gdzie ujawniają się potencjalne sprzeczności.

Pozycja gracza w obrębie świata gry XCOM jest dwuznaczna. Istnieją wyraźne przesłanki narracyjne pozwalające identyfikować grającego z dowódcą organizacji: gra podaje szereg komunikatów werbalnych kierowanych bezpośrednio do osoby grającej, w których zwraca się do niej takim właśnie tytułem. W podziemnej bazie odzywają się też co jakiś czas megafony, wzywające dowódcę do konkretnego pomieszczenia – w ten sposób gra steruje uwa-

⁹ Streszcza je częściowo Piotr Sterczewski. Zob. P. Sterczewski, *Game studies, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny*, „Czas Kultury” 2015/2, 185, s. 84-90.

¹⁰ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014.

¹¹ A. Galloway, *Gaming. Essays of Algorithmic Culture*, Minneapolis 2007.

¹² I. Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge 2006.

¹³ J. Arjoranta, *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games*, Jyväskylä <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6164-0>> dostęp: 11.02.2016.

¹⁴ J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, „Game Studies” 2001/1, 1, <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> dostęp 11.02.2016.

gą gracza. Część sekwencji filmowych również sugeruje tożsamość osoby grającej i jednego z bohaterów, symulując widok pierwszoosobowy. W takiej formule prezentowane są kluczowe postaci zarządzające projektem XCOM: oficer łącznikowy, kierowniczka sekcji badawczej i główny inżynier.

Wszystkie trzy filmy, które ich wprowadzają, sugerują spotkanie kolejnych postaci z niewidoczną na ekranie i niemą postacią, znajdującą się mniej więcej w tym samym miejscu, co siedzący przed monitorem gracz. To rozwiązanie klasyczne w grach wideo, często i chętnie posługujących się perspektywą pierwszoosobową, to jest sugerujących, że gracz i bohater zajmują to samo miejsce w przestrzeni. W tym jednak wypadku sugestie takie są incydentalne i niekonsekwentne. Sekwencje zarządzania bazą prezentują przekrój poprzeczny tejże, niepokojąco przypominający mrowisko, a przemieszczanie się polega na sekwencji zbliżeń i oddaleń, które nie próbują nadawać mu pozorów ruchów pojedynczej osoby. Również sekwencje filmowe pozostają niekonsekwentne: niektóre korzystają z chwytu perspektywy pierwszoosobowej, część jednak nie zawiera sugestii, jakoby dowódca XCOM był obecny na scenie wydarzeń, a kilkakrotnie nawet sugeruje się wprost, że przebywa gdzie indziej. Tak dzieje się w długim filmie, w czasie którego troje podwładnych dyskutuje możliwe działania organizacji, decyduje się forsować jedno z nich, a oficer łącznikowy zobowiązuje się przekazać ich opinię dowódcy (to jest graczowi) i przekonać go do takiego właśnie rozwiązania. Sekwencje taktyczne, podczas których gracz zarządza kilkoma żołnierzami w bezpośrednim starciu, w ogóle nie noszą śladów fizycznej obecności dowódcy, a grający ma pełną kontrolę nad komandosami tak długo, jak zachowują przytomność umysłu – traci ją, kiedy ulegną panice.

Nietrudno zrozumieć, skąd w grze tego rodzaju niechęć do wprowadzania postaci będącej awatarem gracza¹⁵ – dzięki temu gracz zyskuje bezpośredni dostęp do informacji i możliwości, których nie może mieć pojedyncza osoba (na przykład panuje nad polem walki). Wiele gier polegających na zarządzaniu zasobami w celu zrównoważonego rozwoju jakiejś struktury, najczęściej miasta, zwraca się do gracza z wykorzystaniem istotnego dla przyjętej estetyki tytułu: nazywa go „burmistrzem”, gdy rozbudowuje metropolię w serii grze *Sim City* czy „el Presidente” w *Tropico*, gdzie dysponuje dyktatorską władzą nad fikcyjną wyspą na Karaibach. Niecodzienny jest natomiast zabieg wprowadzenia perspektywy pierwszoosobowej w sekwencjach filmowych – wydaje się, że jego celem jest zwiększenie zaangażowania emocjonalnego i poczucia osobistej odpowiedzialności za przebieg zdarzeń.

Ten natomiast prezentuje się następująco: XCOM to elitarna jednostka bojowa finansowana potajemnie przez szesnaście krajów świata. W tajemnicy chroni Ziemię przed ewentualną agresją z kosmosu, wkracza więc do akcji, kiedy rozpoczyna się pierwszy etap inwazji.

Początkowo obcy ograniczają się do porywania ludzi, po jakimś czasie zaczynają jednak regularne masakry ludności cywilnej, by siać na świecie panikę. Organizacja, którą zarządza gracz, stara się w tajemnicy eliminować najeźdźców i nie dopuścić informacji o inwazji z kosmosu do opinii publicznej. Prowadzi badania naukowe nad technologią przybyszów i odkrywa przy

¹⁵Termin powszechnie przyjęty na określenie protagonisty gry wideo, który jest jednocześnie narzędziem sprawczości gracza i jego wehikułem w świecie gry. Zob. R. Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Bergen 2006.

okazji, że ich celem jest wcielenie Ziemi do konglomeratu planet podbitych przez tajemniczą, starszą rasę istot pozbawionych powłoki materialnej. Jej przedstawiciele czają się na ogromnym statku kosmicznym, orbitującym wokół planety, ale niewidocznym dla ludzkich detektorów. Ustalwszy jego położenie, XCOM wysłała w kosmos elitarną drużynę, która eliminuje zagrożenie za pomocą broni palnej i zdolności psionicznych. Ziemia jest uratowana!

Progresja analizowana na poziomie rozgrywki prezentuje się natomiast następująco: gracz rozpoczyna od wprowadzającej misji taktycznej, podczas której zarządza czterema żołnierzami i wykonuje dokładnie polecenia instruktora, nie dysponując w tym względzie żadną swobodą. Podczas misji, wskutek nieprzemyślanych komend, ginie trzech z czterech podkomendnych – rzecz kończy się jednak eliminacją grupy obcych. Następuje sekwencja strategiczna, w której gracz ogląda wiele filmów wprowadzających centralne postaci i podejmuje decyzje o kierunku badań naukowych i inwestycji inżynierskich. Następnie rozpoczyna dyskretną opiekę nad światem, oglądając hologram ziemskiego globu, na którym pojawiają się zagrożenia. W końcu dochodzi do kolejnego kontaktu z obcymi, którzy pojawiają się w trzech miejscach jednocześnie – musi wybrać, któremu z nich pospieszyć na ratunek. Dochodzi do kolejnej sekwencji taktycznej, gdzie zarządza żołnierzami samodzielnie. Po zakończeniu akcji część podkomendnych awansuje: dowódca decyduje o ich nowych zdolnościach, rewiduje badania naukowe i inwestycje, a potem wraca do monitorowania globu. Naprzemiennosc sekwencji przerywają fragmenty filmowe, wprowadzające istotne elementy fabuły oraz comiesięczny raport, podczas którego państwa stanowiące radę przyznają XCOM dotację lub, jeżeli poziom paniki obywateli jest zbyt wysoki, wycofują swój udział. Jeżeli z rady organizacji odejdzie osiem państw, gracz przegrywa. Wygrywa natomiast, gdy badania naukowe doprowadzą go do ukrytego statku obcych i zdoła zwyciężyć w trudnej misji taktycznej, stanowiącej finałowy akt gry.

Nawet ten poziom ogólności pozwala poczynić kilka spostrzeżeń interpretacyjnych. Po pierwsze, tak w warstwie fabularnej, jak na poziomie rozgrywki pojawia się istotna opozycja chłodnego, racjonalnego rozumu i ślepej paniki. By osiągnąć sukces, gracz musi panować nad informacją i bezustannie porównywać rozmaite współczynniki. Musi bilansować wyrażony liczbowo poziom paniki różnych państw i czas, pozostały do comiesięcznej odprawy – dzięki temu może zmniejszyć go, nim ogarnięty przerażeniem kraj wycofa się z finansowania organizacji. Co znamienne, najważniejszym sposobem uspokajania obywateli jest zwiększanie dostępności informacji za pomocą satelitów szpiegowskich, umieszczanych przez XCOM nad terytorium danego państwa. Na poziomie rozgrywki ruch ten owocuje zmniejszeniem współczynnika strachu i zwiększeniem wsparcia finansowego, udzielanego przez państwo. Nadto, pokrycie satelitarne wszystkich krajów danego kontynentu odblokowuje specjalną premię. Na poziomie fabularnym fakt ten jest skomentowany następująco: dzięki satelitom XCOM jest w stanie namierzyć UFO jeszcze w powietrzu i uniemożliwić porwania ludzi. Fakt, że obywatele nie wiedzą o toczącym się konflikcie pozostaje nieskomentowany.

Drugą istotną składową metafory racjonalności jest konieczność prowadzenia badań naukowych. Ucieleśnia je młoda kobieta o niemieckim akcencie, której dowódca zleca kolejne projekty i która raportuje o ich zakończeniu. Mechanika każdego projektu jest analogiczna: jego ukończenie zajmuje określony czas i skutkuje wyświetleniem raportu i odblokowaniem nowych możliwości, przede wszystkim inżynierskich. Rzecz ma dwa istotne wyjątki – niektóre

badania nie zwiększają opcji dostępnych dla gracza, ale popychają do przodu fabułę. Wówczas ich zwieńczeniem jest film, wprowadzający nowy wątek. Drugi wyjątkowy typ badań to sekcja zwłok nowego rodzaju obcego, którą anonsuje sekwencja prezentująca ciało na stole sekcyjnym, której towarzyszy krótki opis specyfiki tego gatunku.

Rezultat przypomina badania nad technologią, to jest otwiera możliwość produkcji nowego ekwipunku. Charakterystycznym rysem całej procedury jest stuprocentowa skuteczność – gdy dać grupie badaczy dość czasu, zawsze uzyska wyniki – oraz wyłączność metody empirycznej. Naczelna badaczka nie formułuje hipotez, prowadzi wyłącznie analizy znalezionych przedmiotów i ciał. Odznacza się nadto pewnym chłodem – nie tylko beznamyślnie rozkrawa ciała przybyszów z gwiazd, ale wielokrotnie przekonuje, że życie żołnierzy ma znacznie mniejszą wagę niż badania naukowe. Postęp wymaga ofiar.

W sekwencjach taktycznych problem dostępu do informacji i konieczność podejmowania racjonalnych decyzji zarysowane są bardzo czytelnie. Pole walki prezentowane jest wprawdzie w rzucie izometrycznym, ale wyłącznie w ogólnym zarysie – te jego obszary, które pozostają poza zasięgiem wzroku żołnierzy, są zaciemnione. Podstawowym zadaniem komandosów XCOM jest znaleźć wroga, który ukrywa się w rozmaitych zakamarkach. Moment ten jest zawsze anonsowany: na ekranie wyświetlony zostaje stosowny komunikat, czasem też tok akcji przerywa animacja prezentująca przeciwników. Gracz chwilowo traci sprawczość i zmuszony jest obserwować, jak odkryci właśnie nieprzyjaciele umykają na dogodnie do obrony pozycje. Tymczasem, wrogowie niedostrzeżeni pozostają nieaktywni i nie stanowią zagrożenia. Taki mechanizm premiuje zachowania ostrożne, grę zachowawczą i defensywną, obliczoną na stopniowe i metodyczne eliminowanie nieprzyjaciół. Ma nadto dodatkową właściwość: ponieważ liczba pól walki jest ograniczona, a rozmieszczenie obcych jest stosunkowo powtarzalne, uprzednia znajomość mapy, na której rozgrywa się akcja, zapewnia graczowi znaczną korzyść. Wykorzystując uprzednie doświadczenia, może łatwo zoptymalizować strategię i nie dać się zaskoczyć.

Prymat racjonalnego rozumowania podkreślony jest przez dwa motywy. Pierwszym jest obecna na wszystkich poziomach gry panika. W warstwie filmowej jest stosunkowo najmniej eksponowana, przywódcy XCOM zachowują zawsze zimną krew, choć z niepokojem oglądają transmisję rzezi niewinnego miasta poprzedzającą pierwszą „misję paniki” – zadanie polegające na ochronie mordowanej ludności, w którym, w przeciwieństwie do pozostałych wątków taktycznych, pojawiają się obywatele atakowanej metropolii, bezradnie skuleni w rozmaitych kryjówkach i oczekujących jednego z dwóch możliwych losów: albo żołnierz XCOM zbliży się na tyle, by nakazać im ucieczkę, albo zginą z rąk obcych, strach odbiera im bowiem inicjatywę. Emocji tej ulegać mogą również komandosi pozostający pod kontrolą gracza, gdy odniosą ciężką ranę, są świadkami śmierci towarzysza lub napotkają szczególnie przerażającą kreaturę z kosmosu. Panika manifestuje się okrzykiem zgrozy i przyspieszonym tętnem oraz, w warstwie rozgrywki, utratą kontroli nad żołnierzem, który wykonuje losowe działanie i nie tylko naraża się tym samym na śmierć, ale utrudnia realizowanie planu gracza, pozbawiając go jednego pionka. W panikę popadają wreszcie całe kraje, gdy obcy szczególnie w nich narozrabiają. Ogarnięte strachem państwa wycofują się z projektu wspólnej obrony – zachowują się więc irracjonalnie i, podobnie jak żołnierze, odbierają graczowi możliwość kontroli.

Oprócz strachu w grze obecny jest wątek kontroli słabszego umysłu przez rozum silniejszy. Niektórzy obcy potrafią przejąć władzę nad żołnierzami gracza w czasie misji taktycznej i czasowo uczynić z nich przeciwników. W warstwie fabularnej motyw ten ma kapitalne znaczenie, gdyż taką właśnie metodę stosuje niegodziwa najwyższa rasa obcych w swoich podbojach. Zachowanie racjonalne polega zatem na podporządkowaniu się kolektywnej woli XCOM, którą ucieleśnia gracz: żołnierze pozbawieni są podmiotowości i sprawczości innej niż okazywana w krótkich momentach paniki. Jednocześnie jednak pojawia się druga interpretacja całkowitej kontroli – złowroga, bo narzucona przez paskudnych przybyszów z kosmosu. Aby złagodzić ironiczną wymowę tego wątku, gra wprowadza zdecydowanie rozróżnienie, opanowany przez kosmitę komandos zachowuje się bowiem nierozważnie. Jego nowy pan nie troszczy się o dobrostan swojego sługi. Na poziomie rozgrywki wystawia go na niebezpieczeństwo: żołnierz, którego umysł opanował przeciwnik, zachowuje się irracjonalnie oraz ryzykownie, nie kryje się za osłoną i wchodzi wprost pod lufy wrogich karabinów. Na poziomie fabularnym takie zachowanie komentowane jest podczas finałowej misji, obfitującej w informacje o bezceństwach, których zwycięzcy najeźdźcy dopuszczali się wobec innych światów, których zniewoleni i przeobrażeni przedstawiciele giną oto od kul ziemskich komandosów.

W ten sposób wprowadzony zostaje drugi istotny temat gry: troska. Pomimo pochwały instrumentalnego rozumu i diatryb o konieczności składania ofiar na ołtarzu postępu, XCOM angażuje wiele środków, by wzmocnić troskę dowódcy – gracza o stan świata i dobro własnych żołnierzy. Temu właśnie służą wyrażone w warstwie filmowej sugestie, że gracz nie znajduje się w pozycji zdystansowanego, bezosobowego władcy marionetek, ale wciela się w konkretnego człowieka, w którego ręce złożono losy świata, o czym bezustannie przypominają mu usłudźni doradcy i rada projektu. Dlatego również gra zadaje sobie wiele trudu, by zindywidualizować żołnierzy. Komandosi XCOM mogą być mężczyznami i kobietami o różnych kolorach skóry, wywodzącymi się z jednego z kilkudziesięciu krajów świata, a ich narodowość określa umieszczona na karku flaga. Każdy nosi unikatowe imię i nazwisko oraz kombinację rysów twarzy i fryzury, które mają odróżnić go od pozostałych. Jeżeli zdobędzie wystarczająco dużo doświadczenia, mordując obcych podczas kolejnych misji, otrzyma również pseudonim – w ten sposób gra podkreśla zwiększoną zażyłość z towarzyszami broni.

Ten bardzo prosty mechanizm ma wywołać u gracza troskę o losy podwładnych, która w warstwie rozgrywki wzmocniana jest przez mechanizm doświadczenia. Sukcesy kolejnych misji pozwalają nie tylko wybrać dla komandosa specjalizację, ale zapewniają mu kolejne umiejętności. Skuteczne utrzymywanie podopiecznych przy życiu zwiększa zatem zarówno użyteczność danego żołnierza, jak i emocjonalny związek pomiędzy nim a grającym.

Nazwiska poległych pojawiają się natomiast na liście, której wyświetleniu towarzyszy żałobna muzyka. Ten emocjonalny stosunek do pionków wykorzystany został na dwa sposoby. Po pierwsze, pozytywne zakończenie związane jest z koniecznym poświęceniem jednego z żołnierzy – oddaje życie, które gracz pieczołowicie chronił przez większość rozgrywki, by Ziemia była bezpieczna, podnosząc w ten sposób emocjonalną temperaturę finału. Po wtóre, gra umożliwia zabawę w trybie uniemożliwiającym wczytywanie dawnych zapisów. W ten sposób śmierć żołnierzy staje się nieodwracalna. Wariant ten adresowany jest, przynajmniej deklaratywnie, do szczególnie zagorzałych i utalentowanych graczy.

Przy swojej niewątpliwej skuteczności mechanizm emocjonalnego przywiązania gracza do żołnierzy XCOM ujawnia jeszcze jeden istotny paradoks: ich zróżnicowanie dotyczy wyłącznie warstwy estetycznej. Z punktu widzenia zasad płęć, tembr głosu, kolor skóry i narodowość nie mają żadnego znaczenia i wszyscy żołnierze rozpoczynają grę wyposażeni w identyczny zestaw właściwości, który różnicuje się później, w miarę nabywania doświadczenia, dotyczy jednak wyłącznie doskonalenia zawodowego, jest racjonalny, intencjonalny i realizuje tę samą metaforę wzrostu przez zdobywanie wiedzy, która obecna była w wątku badań naukowych. Skądinąd, podobnie pozorowane jest zróżnicowanie krajów stanowiących radę XCOM, które wprawdzie oferują różne kwoty, podlegają jednak tym samym regułom politycznym, ograniczonym do motywu wzrastającej paniki. Ich wspólnym głosem jest łysy biały mężczyzna, którego twarz zawsze kryje cień.

Obcy najeźdźcy charakteryzują się daleko większym zróżnicowaniem, zarówno na poziomie estetycznym, jak i fabularnym i mechanicznym. Na widok jednego z licznych gatunków oficer naukowa wzdycha nawet, że istnienie tak dziwnej formy życia eliminuje wszelką nadzieję na ustalenie jakiegokolwiek wspólnego wzorca rasy najeźdźców. Z gwiazd przybywają przede wszystkim hybrydy – istoty przypominające krzyżówki ludzi i gadów, częściowo biologiczno-mechaniczne, całkowicie cybernetyczne oraz półzwierzęce. Każda z nich ma unikatowe zdolności wyrażone również językiem zasad – niektóre kontrolują umysły, inne plują kwasem albo odznaczają się szczególną ruchliwością. W związku z tym gracz musi poprawnie rozpoznać właściwości nowego rodzaju obcego, a następnie dostosować do nich swoje decyzje taktyczne. Zróżnicowanie to jest oczywiście pochodną modelu rozgrywki, który wraz z rozwojem akcji musi oferować graczowi nowe podniety i zwiększać poziom trudności. Zostaje jednak skomentowane w warstwie estetycznej, podkreślającej groteskową różnorodność przybyszów i w fabule, której rozwiązanie przynosi odpowiedź na zagadkę pochodzenia tak niejednorodnej grupy najeźdźców. Są wszakże wytworem eksperymentów niegodziwych kosmicznych władców, bez skrupułów przeobrażających całe rasy istot.

Znów pojawia się zatem paralela między działaniem antagonistów i możliwościami, które gra stawia przed graczem. Ten ma przecież wpływ na kierunek rozwoju każdego żołnierza i dostosowuje jego możliwości do swoich potrzeb. Nadto, choć nie może zaingerować w kraj pochodzenia ani płęć, dysponuje edytorem pozwalającym przeobrażać ustalony algorytmicznie wygląd każdego z żołnierzy, zmieniając jego twarz, głos, fryzurę czy kolor skóry. W dalszych etapach gry może również przeobrazić część swoich podwładnych w telepatów – muszą jednak posiadać odpowiednie, określane losowo przez algorytm gry, predyspozycje. Zupełnie jak rasy obcych, z których tylko niektóre dysponują mocami psionicznymi, które nadzorująca inwazję rasa zwierchników potrafi wykorzystać.

XCOM jest zatem relacją o konflikcie dwóch równorzędnych przeciwników, posługujących się stosunkowo podobnymi metodami. Obydwie strony działają z ukrycia, pod dyktando tajemniczych zwierchników bez twarzy, przywódcy najeźdźców kryją się bowiem za maskami, projektem XCOM zarządza natomiast tajemniczy, ukryty w cieniu rzecznik rady oraz gracz-dowódca, którego postać nigdy nie pojawia się na ekranie. Obie strony dążą do przewagi technologicznej, którą gwarantują nauki empiryczne i wykorzystują wyniki swoich odkryć do przekształcania podporządkowanych, pozbawionych własnej woli żołnierzy. W obydwu

przypadkach sukces militarny jest jednocześnie triumfem racjonalności. Mimo podobieństwa metody działania, gra pozwala wyodrębnić również czytelną różnicę, która nie ogranicza się do opozycji niegodziwych agresorów i szlachetnych obrońców. Po pierwsze, *XCOM* sugeruje wyraźnie, że dowódca-gracz troszczy się o swoich podwładnych i stara się zachować ich przy życiu, gdy jego oponent posyła kolejnych podkomendnych na śmierć. Po wtóre, choć obydwaj przeciwnicy są agentami jedności, jest ona inaczej rozumiana. W wypadku obcych ceną zjednoczenia jest podległość: rozmaite rasy zostały podbite i wcielone do gwiazdnego imperium zła. Ziemianie kooperują, ponieważ takie rozwiązanie dyktuje im rozum i zaniechają współpracy, gdy górę bierze zwierzęcy strach. Taki rodzaj współpracy jest możliwy, ponieważ różnice między ludźmi mają charakter czysto kosmetyczny, nie wpływając na ich fundamentalną, wyrażoną w języku zasad gry, tożsamość. Tymczasem kosmici są zróżnicowani na wszystkich poziomach, co uniemożliwia porozumienie zarówno pomiędzy nimi, jak i z obywatelami planety Ziemia. Rzekoma wielokulturowość jest tylko objawem przemocy bezwzględnej władzy.

Konstruując swoją narrację o bezpieczeństwie, *XCOM* zachowuje wprawdzie tematykę, ale odwraca metaforykę obydwu swoich narracji źródłowych. Brak tu desperackich i skazanych na klęskę zmagających z dominującym technologicznie przeciwnikiem o niezrozumiałych motywacjach oraz wątku cudownego ocalenia, obecnych w *Wojnie światów* Wellsa – w ten sposób gra unika problematyki kolonialnej i wycofuje się z kwestii metafizycznych na bezpieczne pozycje rozumu instrumentalnego, choć stawia przy okazji niepokojące pytanie o rolę wolnej woli i konieczność podporządkowania się wszechmocnej władzy zwierzchniej. Robi to jednak mimochodem, niejako półgębkiem, sugerując, że póki cele nadzorców są szlachetne, podwładni powinni się im całkowicie podporządkować. W związku z tym odwraca obecną w drugim istotnym intertekście, serialu *Z Archiwum X*, problematykę podejrzliwości. Spisek, który związały światowe rządy, ma jak najszlachetniejsze cele. Intencje władzy są czyste, choć zmagają się z problemami organizacyjnymi i niekiedy ponosi drobne porażki, jest jedyną gwarancją bezpieczeństwa.

Inwigilacja i posłuszeństwo pozostają w najlepszym interesie obywateli. Zróżnicowanie kulturowe ma charakter pozorny i można je przewyciężyć dzięki władzy rozumu. Cierpienie – śmierć pojedynczych żołnierzy czy porzucenie któregoś z krajów na pastwę strachu – ma sens, przybliży bowiem ostateczne zwycięstwo nad siłami zła, które można pokonać, gdyż za ich pozorną różnorodnością stoi zła wola wszechmocnych nadzorców.

UFO znów przybywa z Imperium Zła.

SŁOWA KLUCZOWE:

bezpieczeństwo

U F O

ludohermeneutyka

GRY WIDEO

ABSTRAKT:

XCOM: Enemy Unknown, gra wideo z roku 2012 (odświeżająca starszy o niemal dwie dekady pierwowzór), stawia przed graczem stosunkowo stereotypowe zadanie – musi pokonać najeźdźców z kosmosu. Proponuje przy tym wyrazistą i prezentowaną linearnie fabułę oraz interesujący mechanizm troski o pojedynczych, walczących z niegodziwymi kosmitami żołnierzy. Analiza relacji pomiędzy zasadami i rozgrywką a warstwą narracyjno-estetyczną gry umożliwia interpretację centralnej tematyki, to jest problemów bezpieczeństwa, dylematów wielokulturowości oraz rozumu instrumentalnego jako narzędzia sprawowania władzy. Podejmując te kwestie za pomocą środków charakterystycznych dla gier wideo, *XCOM* staje się istotnym ogniwem łańcucha narracji o inwazji z kosmosu, którego pierwszym ogniwem jest *Wojna światów*, krytyka instytucji kolonialnych pióra H.G. Wellsa z roku 1898. Opis metod dostosowania tej klasycznej problematyki do potrzeb współczesnego odbiorcy kultury popularnej pozwala zademonstrować narzędzia analityczne, stosowane w interpretacji gier wideo.

NOTA O AUTORZE:

Tomasz Z. Majkowski (1978) – adiunkt Katedry Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ, zajmuje się badaniem kultury popularnej, szczególnie fantastyki i gier wideo. |