

UNIwersytet Wrocławski
Wydział Filologiczny
Instytut Filologii Polskiej

Kamil Nowak

WESTERN, FPS, GRA ANGAŻUJĄCA. ANALIZA WARSTW GATUNKOWOŚCI W
GRACH *CALL OF JUAREZ* I *CALL OF JUAREZ: WIEŻY KRWI*

Praca magisterska
napisana pod kierunkiem
prof. dr hab. Anny Gemry

Wrocław 2022

UNIVERSITY OF WROCLAW
FACULTY OF LETTERS
INSTITUTE OF POLISH PHILOLOGY

Kamil Nowak

WESTERN, FPS, HARDCORE GAME. AN ANALYSIS OF THE GENRE LAYERS IN
THE *CALL OF JUAREZ* AND *CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD GAMES*

Master thesis
written under the supervision
of prof. dr hab. Anna Gemra

WROCLAW 2022

Streszczenie

W pracy pod tytułem *Western, FPS, gra angażująca. Analiza warstw gatunkowości w grach „Call of Juarez” i „Call of Juarez: Więzy Krwi”* podjęta została analiza gatunkowa wymienionych produkcji przeprowadzona z wykorzystaniem koncepcji warstw gatunkowości autorstwa Marii B. Gardy. Polska badaczka wyróżnia kolejno trzy przenikające się w każdej grze warstwy – tematyczną, ludyczną i funkcjonalną, którymi w niniejszej pracy są kolejno western, FPS i gra angażująca kognitywnie.

W celu przybliżenia metodologii na początku omówiono koncepcje badawcze dotyczące postaci, narracji, interfejsu, immersji i przestrzeni pomocne w analizie gatunkowej wymienionych produkcji.

Następnie przedstawiono ogólne informacje na temat każdej z trzech wymienionych warstw gatunkowych. Wskazane zostały źródła westernu, jego najważniejsze odmiany i sposoby realizacji tej konwencji po latach 70. XX w. Podana została historia rozwoju FPS-ów ze wskazaniem najważniejszych cech tego gatunku. Oprócz tego przedstawiona została koncepcja gier angażujących i nieangażujących oraz graczy zaangażowanych i niezaangażowanych, wraz z kluczowymi dla tej teorii sześcioma funkcjami kognitywnymi: intelektem, pamięcią, wyobraźnią, uwagą, motoryką i emocjami.

W części poświęconej analizie warstwy tematycznej omówione zostały typy fabuły i narracji zastosowane w grach oraz wykorzystane w nich projekty lokacji i postaci. Z kolei we fragmencie koncentrującym się na warstwie ludycznej zbadane zostały najważniejsze mechaniki i zasady zaimplementowane we wspomnianych tytułach oraz wskazane zostały zależności między oboma warstwami gatunkowości. W ostatniej części analizy *Call of Juarez* i *Call of Juarez: Więzy Krwi* wymienione produkcje polskiego studia Techland były rozpatrywane pod kątem angażowania przez nie sześciu podstawowych funkcji kognitywnych. Zakończenie pracy zbiera wnioski z przeprowadzonych badań oraz wskazuje dalsze możliwości badań gatunkowych gier cyfrowych.

Słowa kluczowe: *Call of Juarez*, *Call of Juarez: Więzy Krwi*, Techland, analiza gatunkowa, gry komputerowe, polskie gry, groznawstwo, western, FPS.

Summary

In the work entitled *Western, FPS, hardcore game. An analysis of genre layers in the games 'Call of Juarez' and 'Call of Juarez: Bound in Blood'* was undertaken a genre analysis of the mentioned productions carried out using the concept of genre layers by Maria B. Garda. The Polish researcher distinguishes three intertwining layers in each game in turn: thematic, ludic and functional, which in this study are: western, FPS and hardcore game.

To introduce the methodology, the research concepts of character, narrative, interface, immersion and space are discussed at the outset. These will be helpful in the genre analysis of the listed productions.

This was followed by background information on each of the three genre layers mentioned. The origins of the western, its major variations and the ways in which this convention was implemented after the 1970s are indicated. The history of the development of FPS is given, with an indication of the most important features of the genre. In addition, the concept of hardcore and casual games and hardcore and casual players is presented, along with the six cognitive functions that are key to this theory: intellect, memory, imagination, attention, motor and emotion.

The section devoted to analyzing the thematic layer discusses the types of plot and narrative used in the games, as well as the location and character designs used in them. In turn, the section focusing on the ludic layer examines the most important mechanics and principles implemented in the aforementioned titles and indicates the relationship between the two layers of genre. In the last part of the analysis of *Call of Juarez* and *Call of Juarez: Bound in Blood*, the listed productions of the Poland-based development studio Techland were considered in terms of their engagement of six basic cognitive functions. The conclusion of the paper collects the conclusions of the research and indicates further opportunities for genre studies of digital games.

Keywords: *Call of Juarez*, *Call of Juarez: Bound in Blood*, Techland, genre analysis, computer games, Polish games, ludology, western, FPS.

Spis treści

Wstęp	8
Rozdział 1. Podstawowe koncepcje i teorie badawcze	12
1.1. Rozwój badań nad grami	13
1.2. Problemy z definiowaniem koncepcji gatunku w badaniach nad grami cyfrowymi	19
1.3. Koncepcja warstw gatunkowości gier cyfrowych Marii B. Gardy	20
1.3.1. Warstwa tematyczna	22
1.3.2. Warstwa ludyczna	23
1.3.3. Warstwa funkcjonalna	24
1.4. Pozostałe badania	25
Rozdział 2. Podstawowe informacje o gatunkach analizowanych w kontekście <i>Call of Juarez</i> i <i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i>	28
2.1. Gatunek tematyczny – western	28
2.1.1. Źródła westernu	28
2.1.2. Western klasyczny	30
2.1.3. Antywestern	34
2.1.4. Spaghetti western	36
2.1.5. Western po latach 70. XX w.	39
2.2. Gatunek ludyczny – FPS	44
2.2.1. Pochodzenie i historia gier FPS	44
2.2.2. Problematyka gatunkowości first-person-shooterów (i gier w ogóle)	49
2.3. Gatunek funkcjonalny – gra angażująca	53
Rozdział 3. Analiza warstw gatunkowości w <i>Call of Juarez</i> i <i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i>	60
3.1. Analiza warstwy tematycznej – western	60
3.1.1. <i>Call of Juarez</i> jako western	60
3.1.1.1. Świat Dzikiej Przyrody w <i>Call of Juarez</i>	62

3.1.1.2. Świat Cywilizacji w <i>Call of Juarez</i>	68
3.1.1.3. Podsumowanie.....	74
3.1.2. <i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> jako western.....	76
3.1.2.1. Fabuła i narracja	78
3.1.2.2. Kreacje centralnych postaci – bracia McCall.....	82
3.1.2.3. Kobieta w <i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i>	86
3.1.2.4. Antagoniści	87
3.1.2.5. Plemiona Indiańskie	89
3.1.2.6. Społeczność miejska.....	92
3.1.2.7. Charakterystyczne lokacje	93
3.1.2.8. Podsumowanie.....	94
3.2. Analiza warstwy ludycznej – <i>Call of Juarez</i> i <i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> jako FPS-y	95
3.2.1. Mechaniki związane z atakowaniem wrogów	95
3.2.1.1. Strzelanie	96
3.2.1.2. Umiejętności specjalne	97
3.2.1.3. Pojedyńki rewolwerowców.....	100
3.2.1.4. Walka wręcz.....	102
3.2.2. Pozostałe mechaniki	103
3.2.3. Wyposażenie bohaterów	104
3.2.4. Interfejs	107
3.2.4.1. Niediegetyczne elementy interfejsu	107
3.2.4.2. Diegetyczne elementy interfejsu.....	111
3.2.4.3. Transdiegetyczne elementy interfejsu sonicznego	112
3.2.5. Budowa lokacji	112
3.2.6. Podsumowanie	116
3.3. Analiza warstwy funkcjonalnej – <i>Call of Juarez</i> i <i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> jako gry angażujące kognitywnie	117

3.3.1. Intelpekt	117
3.3.2. Pamięć.....	118
3.3.3. Wyobraźnia.....	118
3.3.4. Uwaga	119
3.3.5. Motoryka.....	120
3.3.6. Emocje	121
3.3.7. Podsumowanie	121
Zakończenie	123
Wykaz ilustracji	129
Wykaz źródeł.....	131
Bibliografia	131
Netografia.....	136
Filmografia.....	138
Ludografia	141

Wstęp

Wydawać by się mogło, że western jest gatunkiem wyeksploatowanym, tworzonym już tylko przez nielicznych autorów dla niewielkiej grupy ogarniętych sentymentem odbiorców. Okazuje się jednak, że dla dzieł tego typu znaleziono nowe miejsce, w którym twórcy mogą z powodzeniem opowiadać kolejne historie o Dzikim Zachodzie. Mowa tu o grach komputerowych. To medium jeszcze kilkanaście lat temu uważane było za szkodliwe zarówno przez społeczeństwo¹, jak i niektórych naukowców². Dziś, choć dalej nie brak przeciwników gier, sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Z roku na rok liczba graczy na świecie wzrasta³, podejmowane są też kolejne projekty badawcze związane z tym medium⁴. Ponadto na rynku pojawia się coraz więcej polskich producentów zyskujących dzięki swoim dziełom światowe uznanie. Do niedawna tytuł największego rodzimego studia deweloperskiego należał do CD Projekt RED, którego *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (prod. CD Projekt RED, wyd. CD Projekt S.A., Polska 2015) sprzedany został w ponad czterdziestu milionach kopii⁵, a długo wyczekiwany *Cyberpunk 2077* (prod. i wyd. CD Projekt RED, Polska 2020) – w ponad osiemnastu milionach egzemplarzy⁶. Jednak w pierwszej połowie lipca 2022 roku największą polską firmą tworzącą gry stał się Techland⁷. Studio to wydało na początku 2022 roku *Dying Light 2: Stay Human* (prod. i wyd. Techland, Polska 2022), które wraz z pierwszą odsłoną serii, czyli *Dying Light* (prod. i wyd. Techland, Polska 2015) trafiło do ponad dwudziestu pięciu milionów graczy⁸. Kilkanaście lat temu wrocławskie studio zyskało też uznanie za gry z serii *Call of Juarez*. Sprzedały się one w sumie w ponad czterech milionach kopii⁹. Dwie pierwsze odsłony cyklu – *Call of Juarez* (prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2006) oraz *Call of Juarez: Więzy Krwi*

¹ Zob. np. B. Wieliński, *Mordercze gry komputerowe na indeksie*, Gazeta.pl, <https://bit.ly/3OckfXi>, dostęp: 15.07.2005.

² Zob. np. T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe*, tłum. A. Malinow, Instytut Wydawniczy „Pax”, Warszawa 2006.

³ Zob. np. *Rynek gier nie zwalnia tempa. Jego wartość ciągle wzrasta*, Bankier.pl, <https://bit.ly/3cifVIO>, dostęp: 14.07.2022.

⁴ Zob. np. K. Frączkowski, J. Witkowska, G. Ślęzak, *Zarządzanie procesem telerehabilitacji chorych po udarze mózgu z wykorzystaniem gier komputerowych*, „Acta Bio-Optica et Informatica Medica. Inżynieria Biomedyczna” 2017, t. 23, nr 4, Wrocław, s. 285–302.

⁵ M. Tomczak, *Ilu jest wiedźminów na świecie?*, benchmark.pl, <https://bit.ly/3aQ2ZcG>, dostęp: 15.07.2022.

⁶ M. Tomczak, *Jak sprzedaje się Cyberpunk 2077? Nieźle, ale dodatek opóźniony*, benchmark.pl, <https://bit.ly/3yNHQI8>, dostęp: 15.07.2022.

⁷ Zob. *CD Projekt traci pierwsze miejsce. Oto nowy król polskiego gamingu*, Businessinsider.com.pl, <https://bit.ly/3AV6cTa>, dostęp: 15.07.2022.

⁸ H. Śledziwski, *Sprzedaż serii Dying Light przebiła połowę tego, co osiągnął Wiedźmin 3*, gry-online.pl, <https://bit.ly/3RxH6j7>, dostęp: 15.07.2022.

⁹ Zob. informacje na temat sprzedaży serii *Call of Juarez* na oficjalnej stronie studia Techland, Techland.net, <https://bit.ly/3cfmOuu>, dostęp: 15.07.2022.

(prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2009)¹⁰, stanowiące przedmiot badawczy niniejszej pracy¹¹, zostały swego czasu docenione przez graczy za udaną remediację formuły gatunkowej westernu¹². Z tego też względu celem moich badań jest analiza gatunkowa dwóch wymienionych produkcji, którą przeprowadzę z zastosowaniem warstwowej teorii gatunkowości gier cyfrowych autorstwa Marii B. Gardy¹³. Badaczka ta wyróżnia trzy warstwy gatunkowości¹⁴: tematyczną, ludyczną i funkcjonalną¹⁵. Dzięki tej koncepcji będę w stanie zbadać omawiane gry z trzech różnych perspektyw. W pierwszej skoncentruję się na fabule, narracji, kreacji świata przedstawionego i odniesieniach do konwencji westernu. Druga perspektywa umożliwi przeanalizowanie, jak w COJ i COJ: WK realizowane są mechaniki i zasady rozgrywki typowe (lub nietypowe) dla gatunku FPS. Z kolei trzecia perspektywa badawcza pozwoli spojrzeć na omawiane produkcje ze strony doświadczeń użytkownika. Dzięki temu możliwe będzie całościowe ujęcie najważniejszych elementów analizowanych gier.

Praca składa się ze wstępu, trzech rozdziałów, zakończenia oraz części bibliograficznej, w której znajdują się wykorzystane źródła książkowe, filmowe, ludyczne i internetowe, a także spis ilustracji.

Pierwszy rozdział omawiać będzie najważniejsze w kontekście mojej pracy zagadnienia teoretyczne. Rozpocznę od przedstawienia historii rozwoju badań nad grami zapoczątkowanych m.in. przez Johana Huizingę i Rogera Caillois. Do tych naukowców odwołują się również współcześni groznawcy. Oprócz tego szczegółowo przywołam też przyczyny i skutki odbywającej się na początku XXI w. dyskusji narratologów z ludologami, która miała duży wpływ na obecny wygląd groznawstwa. Następnie omówię problematyczną kwestię związaną z definiowaniem gatunku w badaniach nad grami cyfrowymi oraz

¹⁰ By uniknąć powtórzeń, w odwołaniach do *Call of Juarez* (2006), będę korzystał ze skrótownica COJ, a w przypadku odniesienia do *Call of Juarez: Więzy Krwi* (2009) będę stosował skrótownicę COJ: WK.

¹¹ Ze względu na ograniczenia objętości pracy zmuszony byłem zrezygnować z analizy pozostałych gier z cyklu, czyli *Call of Juarez: The Cartel* (prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2011) oraz *Call of Juarez: Gunslinger* (prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2011).

¹² Zob. komentarze na forum gry-online.pl dotyczące *Call of Juarez*, gry-online.pl, <https://bit.ly/3c81NBM>, dostęp: 15.07. 2022. i *Call of Juarez: Więzy Krwi*, gry-online.pl, <https://bit.ly/3zbgDAF>, dostęp: 15.07.2022.

¹³ Zob. M.B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.

¹⁴ Badaczka posługuje się zamiennie terminami „gatunek”, „warstwa gatunkowa”, „warstwa” (np. gatunek ludyczny, warstwa ludyczna). Ze względów stylistycznych w mojej pracy również będę korzystał z wymienionych nazw.

¹⁵ Ostatnie z wymienionych pojęć, czyli gatunek funkcjonalny, może kojarzyć się z teorią aktów mowy Johna Searle’a (zob. J. Searle, *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge University Press, USA 1969). Garda twierdzi jednak, że odniesienie tego modelu do gier nie będzie zbyt pożyteczne – Zob. M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 105–106.

szczegółowo przedstawię wspomnianą wcześniej teorię Marii. B. Gardy. Na końcu rozdziału zbiorczo przywołam też pozostałe przydatne w kontekście pracy badania dotyczące narracji, postaci, interfejsu i zjawiska immersji.

W drugim rozdziale skoncentruję się na przedstawieniu ogólnych informacji na temat realizowanych w COJ i COJ: WK gatunków – westernu, first-person-shootera i gry angażującej kognitywnie.

Podrozdział 2.1 poświęcony będzie skrótowemu omówieniu rozwoju westernu. Wskażę najważniejsze odmiany tego gatunku, jego źródła i cechy charakterystyczne. W szczególności skoncentruję się na kreacjach bohaterów, świecie przedstawionym, fabule, poruszanej problematyce oraz na źródłach westernu, które w znaczny sposób wpłynęły na ostateczny wygląd poszczególnych odmian tej konwencji. Ponieważ dzieła o Dzikim Zachodzie są nierozzerwalnie związane z kinem, rozważania na temat tego gatunku w dużej mierze będą koncentrowały się właśnie na odmianie właściwej temu medium. Celem tego podrozdziału będzie ustalenie podstawowych wzorców poszczególnych typów westernu. W następnym rozdziale postaram się przyrównać do nich gry COJ i COJ: WK, by sprawdzić, w jaki sposób i czy w ogóle te wzorce są w nich realizowane.

W podrozdziale 2.2 zajmę się gatunkiem ludycznym (rozumianym za Gardą jako rodzaj gier cyfrowych¹⁶), określanym jako first-person-shooter (FPS, strzelanka pierwszoosobowa). Spróbuję prześledzić jego historię, wskazać kluczowe gry, które miały wpływ na rozwój gatunku i ustalić charakterystyczne dla niego elementy i mechaniki – jeśli w ogóle okaże się to możliwe. Szczególnie przydatne w kontekście tego gatunku będą rozważania Dominica Arsenaulta¹⁷ oraz fragmenty książki *Biblia komputerowego gracza* Piotra Mańkowskiego, Piotra Gawrysiaka i Aleksego Uchańskiego. Artykuł Arsenaulta podejmuje problematykę gatunkowości w ogóle i w ścisłym kontekście gier cyfrowych oraz przedstawia rozwój gier, określanych obecnie mianem first-person-shooterów. Druga pozycja, choć nie jest dziełem naukowym i powstała dość dawno (w 1998 roku) stanowi bardzo dobre źródło wiedzy na temat początków branży elektronicznej rozrywki i wskazuje przełomowe produkcje omawianego w niniejszym podrozdziale gatunku. Nakreśla też pierwszy z kilku problemów, z którymi przyjdzie mi się zmierzyć podczas realizacji określonych powyżej celów.

¹⁶ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 73.

¹⁷ Zob. D. Arsenault, *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2009, t. 3, nr 2, s. 149–176.

Z kolei w podrozdziale 2.3. postaram się przedstawić koncepcje gry angażującej i nieangażującej kognitywnie, a także gracza zaangażowanego oraz niezaangażowanego. Przywołam kategorie, umożliwiające ustalenie konkretnego typu gracza i przedstawię sześć podstawowych funkcji kognitywnych, które pozwolą na skategoryzowanie COJ i COJ: WK zgodnie z przedstawionymi wyznacznikami.

Rozdział trzeci poświęcony będzie analizie wspomnianych gier studia Techland w kontekście omówionych powyżej warstw gatunkowości. W podrozdziale 3.1. postaram się sprawdzić, ile COJ i COJ: WK czerpią z westernu i czy oprócz tego można wskazać inne konwencje istotne dla ostatecznego wyglądu tych dzieł. Podrozdział 3.2. będzie zawierał omówienie tych produkcji jako FPS-ów z elementami gier platformowych i skradankowych. Podrozdział 3.3. dotyczyć będzie analizy produkcji w kontekście stopnia zaangażowania sześciu podstawowych funkcji kognitywnych w trakcie rozgrywki. Z kolei zakończenie zawierać będzie wnioski wysnute na podstawie badań przeprowadzonych w rozdziale trzecim.

Motyacją do napisania niniejszej pracy była chęć poszerzenia polskich badań genologicznych w dziedzinie groznawstwa o systemową analizę konkretnych gatunków, koncentrującą się na względach formalnych i estetycznych¹⁸. Oprócz tego wpływ na wybór konwencji westernu i gatunku FPS miało prywatne zamiłowanie do dzieł tego typu. Z kolei decyzja o wyborze dwóch pierwszych odsłon z serii *Call of Juarez* podyktowana była chęcią dogłębnego poznania rzadko przywoływanych w badaniach groznawczych produkcji z lokalnego rynku. COJ był dotychczas analizowany w perspektywie gatunkowej tylko w jednej pracy Tomasza Szczęsnego¹⁹, a gra COJ: WK w momencie pisania niniejszej pracy jeszcze nie była w ten sposób omawiana. Obu produkcjom poświęcono też po jednym tekście, koncentrującym się w każdym przypadku wyłącznie na procesie tworzenia i skierowanym przede wszystkim do programistów²⁰. Dlatego też moja praca będzie rozwijała kwestie dotyczące COJ poruszone przez Szczęsnego oraz jako pierwsza analizowała COJ: WK w kontekście gatunku.

¹⁸ Czyli na jednym z trzech podstawowych kierunków badań genologicznych w groznawstwie wymienionych przez Davida A. Clearwatera – zob. D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2011, t. 5 (8), s. 44.

¹⁹ Zob. T. Szczęśny, *Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych oraz konsekwencje remediacji formuły gatunkowej westernu w grze Call of Juarez*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 19–28.

²⁰ Zob. G.S. Johnson, W.S. Hunt, A. Hux i in., *Soft Irregular Shadow Mapping: Fast, High-Quality, and Robust Soft Shadows*, [w:] *Proceedings of I3D 2009: The 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games*, red. S.N. Specner, Association for Computing Machinery, New York 2009, s. 57–66; P. Rohleder, *Rendering Techniques in Call of Juarez: Bound in Blood*, [w:] *GPU Pro. Advanced Rendering Techniques*, red. W. Engel, A K Peters/CRC Press, New York 2011, s. 561–569.

Rozdział 1.

Podstawowe koncepcje i teorie badawcze

W swojej pracy korzystam przede wszystkim z narzędzi stworzonych lub rozwiniętych przez polskich badaczy gier cyfrowych. Za najważniejszą teorię wyznaczającą kierunek, w którym podążam, uznaję warstwową koncepcję postrzegania gatunkowości w grach cyfrowych zawartą w książce *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych* (2016) Marii B. Gardy. Autorka bada gry, jak sama wskazuje, w perspektywie kulturoznawczej, jednak w obszarze groznawstwa sytuuje swoje badania w dominującym nurcie filmoznawczym. Jednocześnie zaznacza, że nie traktuje gier jako interaktywnych filmów – są one dla niej osobnym medium²¹.

Jednak do precyzyjnego zrozumienia teorii Gardy, a w szczególności mogących wywoływać potencjalne problemy terminologiczne nazw warstw gatunkowych, potrzebna będzie przynajmniej ogólna znajomość poprzedzających ją badań. Z tego względu najpierw skrótowo przedstawię historię studiów nad grami (tradycyjnymi, a później też cyfrowymi) wraz z najważniejszymi zagadnieniami i założeniami, które dadzą podstawę do dalszych rozważań.

Na wstępie należy doprecyzować używane przeze mnie pojęcie „gra”, gdyż przez ostatnie dekady znacznie rozszerzyło ono swoje znaczenie²² i już nie jest kojarzone tylko ze sportem lub działaniami estetycznymi, ale też z grami wojennymi, językowymi czy psychologicznymi²³. Jest ona też „postrzegana przez graczy nie w kategorii obiektu, lecz czynności, i choć służy zabawie, nie jest zabawką”²⁴.

Pisząc o grze, koncentruję się na jej ludycznym aspekcie. W tym wypadku ludyczny oznacza nie tylko „cechę kultury, najczęściej popularnej, określającą jej zdolność do zaspokajania potrzeby zabawy i rozrywki”²⁵. Badacze gier odświeżyli znaczenie tego terminu, by obejmowało ono też stosunkowo nowe zjawisko, jakim są gry cyfrowe. Dominika Urbańska-Galanciak traktuje ludyczność „jako interakcję między uczestnikami przebiegającą zgodnie z regułą, w oznaczonej przestrzeni i określonym czasie”²⁶. Z kolei związane z omawianą w podrozdziale 1.3. teorią warstwowości gatunków gier cyfrowych

²¹ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 17.

²² Więcej na ten temat w podrozdziale 1.1. poświęconym rozwojowi badań nad grami.

²³ D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 38.

²⁴ Tamże, s. 67.

²⁵ K. Prajzner, *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 32.

²⁶ D. Urbańska-Galanciak, dz. cyt., s. 38.

i najbliższe mojej pracy będzie określenie Fransa Mäyry, który aspekt ludyczny tego medium rozumie jako „wewnętrzną organizację formuły gry”²⁷.

1.1. Rozwój badań nad grami

Pierwszym znanym badaczem, który zauważył znaczenie gier i zabaw w kulturze oraz zaznaczył potrzebę naukowego ich zgłębiania, był Johan Huizinga. W 1933 roku holenderski naukowiec wygłosił wykład na temat granic zabawy i powagi w kulturze, a przedstawione tezy utrwalił później w *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (*Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur Im Spiel*, 1938). Jak twierdzi Urbańska-Galanciak:

Homo ludens było pierwszą poważną próbą opisu ludycznego aspektu kultury, a jej atutem jest kompleksowe ujęcie ludzkich działań o charakterze rozrywkowym [...]. Choć *Homo ludens* jest starsza od zjawiska gier komputerowych, zawarte w niej kierunki poszukiwań sposobów opisu rozrywki są nadal aktualne i przydatne²⁸.

Warte uwagi w kontekście rozwoju badań nad grami cyfrowymi okazały się wydzielone przez Huizingę cechy aktywności ludycznych, które wyróżniają je spośród innych ludzkich działań. Wspominany badacz stosuje zamiennie terminy „gra” i „zabawa”²⁹, a samą zabawę nazywa:

Czynnością swobodną [...] pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą nie można osiągnąć żadnej korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego, określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku, według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata³⁰.

²⁷ F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, SAGE Publications Ltd, London 2008, s. 47.

²⁸ D. Urbańska-Galanciak, dz. cyt., s. 38–39.

²⁹ W wydaniu *Homo ludens* z 2007 roku tłumacze zwracają uwagę na trudności związane z przełożeniem tych dwóch pojęć na język polski. W oryginale Huizinga stosował wyraz *spel* (odpowiadający łacińskiemu *ludus*, francuskiemu *jeu*, niemieckiemu *Spiel* i rosyjskiemu *igra*), który w języku polskim odpowiada dwóm rzeczownikom: „zabawie” i „grze” (podobnie w angielskim: *play* i *game*). Problematiczne jest zacieranie się granic między tymi dwoma wyrazami. Dlatego tłumacze korzystali z nich zamiennie, zależnie od kontekstu – w szerszym znaczeniu (obejmującym zarówno „zabawę”, jak i „grę”) stosowali pojęcie „zabawa”, a gdy pojawiała się możliwość zastosowania formy przymiotnikowej, korzystali z przyswojonej na gruncie polskim i pochodzącej od łacińskiego *ludus* formy „ludyczny” – zob. M.M. Kurecka, W. Wirpsza, *Od tłumaczy*, [w:] J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M.M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 2007, s. 6.

³⁰ J. Huizinga, dz. cyt., s. 31.

W dyskusję z holenderskim uczonym wszedł kolejny zasłużony w tej dziedzinie badacz – Roger Caillois. W swoich dziełach, które na rynku polskim zostały zbiorczo wydane w dziele pod tytułem *Żywioł i ład* (1973), francuski badacz zredefiniował i zinterpretował tezy Huizingi. Za fundamentalną cechę rozrywki uznał on widowiskowość odbywającą się „z naruszeniem skrytości i tajemniczości”³¹, a w grach i zabawach „musi jednak dominować element fikcji i rozrywki”³². Huizinga odwołuje się do przedstawieniowej funkcji gier poprzez umieszczanie jej w sferze poza zwykłym życiem, gdzie pojawia się tendencja do udawania, naśladowania czy odgrywania roli. Jednak tę funkcję, zdaniem Urbańskiej-Galanciak:

Według Cailloisa należy interpretować raczej w kategoriach fikcyjności niż tajemniczości. Zabawa jest bowiem iluzją, przyjęciem określonej konwencji, w której nie obowiązują codzienne prawa. Udział w zabawie wiąże się z koniecznością doraźnego opuszczenia świata realnego na rzecz świata pozorowanego, który można uznać za tajemniczy³³, a raczej dostępny dla wtajemniczonych³⁴.

Caillois wymienia sześć cech definiujących gry i zabawy. Pierwszą z nich jest dobrowolność, która sprawia, że osoba biorąca udział w grze lub zabawie nie może traktować tego jak obowiązek, gdyż zatracą się jej rozrywkowy charakter. Drugą – wyodrębnienie, czyli zamknięcie w ramach czasoprzestrzennych. Trzecią – element niepewności, który sprawia, że wynik rozgrywki nie może być z góry przesądzony, a uczestnik ma szansę przejawiać inicjatywę i pomysłowość. Czwartą cechą jest bezproduktywność – gra ani zabawa nie tworzą nowych dóbr, a dotychczasowa własność przemieszcza się tylko w kręgu grających. Piątą – ujęcie w normy sprawiające, że na czas rozgrywki wprowadzane są nowe prawa, a dotychczasowe zostają zawieszone. Szóstą – fikcyjność sprawiającą, że gry i zabawy wytwarzają wtórną rzeczywistość lub też powodują u uczestników całkowite oderwanie od codziennego życia³⁵. Wymienione cechy stanowią podstawę obu form rozrywki, jednak według badacza gry i zabawy znacząco różnią się na kilku płaszczyznach. Caillois uważa, że udział w grze nie jest bezinteresowny. Według niego ma ona charakter transakcyjny, jeśli jej uczestnicy dobrowolnie zgodzą się na warunki i reguły, w ramach których będzie ona realizowana. W grę gra się, żeby wygrać, a nagroda może być symboliczna lub materialna.

³¹ R. Caillois, *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973, s. 39.

³² Tamże.

³³ Tajemniczy w sensie zrozumiały tylko dla osób uczestniczących w zabawie.

³⁴ D. Urbańska-Galanciak, dz. cyt., s. 39.

³⁵ R. Caillois, dz. cyt., s. 306.

A jeśli uczestnik otrzyma nagrodę, dochodzi od przeniesienia dóbr lub uzyskania korzyści. Ponadto zabawa może odbywać się bez ustalania reguł. Te są w niej zastępowane przez improwizację i możliwość odgrywania roli³⁶. Jednak najważniejsze rozróżnienie polega na tym, że fikcjonalność i reguły są sobie przeciwstawne, a „gry i zabawy nie bywają działaniem ujętym w reguły i zarazem fikcyjnym. Są raczej albo ujęte w reguły, albo fikcyjne”³⁷. To twierdzenie stanowi podstawę do istotnego w kontekście mojej pracy podziału rozrywki na cztery kategorie, „zależnie od tego, czy w danych grach i zabawach przeważa element współzawodnictwa, przypadku, naśladowania czy oszołomienia”³⁸, które określa nazwami: *agon*, *alea*, *mimicry* i *illinx*. Następnie badacz tworzy oś i na jej krańcach ustawia terminy możliwe do przetłumaczenia jako „zabawa” i „gra”. Na jednym z biegunów umiejscawia rozrywkę, improwizację i fikcyjność, które określa mianem *paida*, a na drugim stawia gry poddające się zasadom, niwelujące spontaniczność i wymagające rywalizacji. Tendencję umiejscowioną na tym biegunie określa słowem *ludus*³⁹.

Paida („zabawa”) jest pierwotna wobec *ludus* („gry”). Tą pierwszą Caillois obrazuje na przykładzie dziecięcych zabaw – spontanicznych, bezładnych, żywiołowych, opierających się głównie na naśladowaniu. Z kolei „*ludus* jawi się jako uzupełnienie i niejako «dokszałcenie» typu *paida*, którą ujmuje w karby i wzbogaca”⁴⁰, głównie poprzez ustalanie i przestrzeganie zasad. A więc zasadniczą różnicę między tymi dwoma aktywnościami stanowi zwiększone zainteresowanie wynikiem oraz obecność reguł w grze.

Zaproponowane przez Cailloisa rozróżnienie Urbańska-Galanciak podsumowuje następująco:

O grze można mówić wówczas, gdy grający podejmuje czynności ukierunkowane na widoczny, satysfakcjonujący wynik [...]. W przeciwieństwie do zabawy grę cechuje ponadto ściśle określone przez przyjętą regułę czas, przestrzeń oraz przebieg, atmosferę gry zaś tworzy nie kolektywne, spontaniczne działanie, lecz zazwyczaj każdy z uczestników osobno⁴¹.

Przywołanie i omówienie tez Huizingi i Cailloisa – pionierów badań nad grami – jest istotne, ponieważ, jak twierdzi Urbańska-Galanciak, nawiązują do nich badacze ludyczności

³⁶ Tamże, s. 299–304.

³⁷ Tamże, s. 306.

³⁸ Tamże, s. 308.

³⁹ Tamże, s. 308–309.

⁴⁰ Tamże, s. 331.

⁴¹ D. Urbańska-Galanciak, dz. cyt., s. 42–43.

i cyberrozrywki⁴², tacy jak m.in. Frans Mäyra⁴³ czy Markku Eskelinen⁴⁴, a na gruncie polskim Jan Stasieńko⁴⁵ i Augustyn Surdyk⁴⁶. Jon Dovey i Helen W. Kennedy w książce *Kultura gier komputerowych* (*Game Cultures: Computer Games as New Media*, 2006) również doceniają wkład holenderskiego i francuskiego badacza w przedstawianie idei zabawy jako fundamentalnej części ludzkiej kultury. Zaznaczają jednak, że ich teorie wymagają odświeżenia, gdyż cechowało ich modernistyczne podejście historyczne, „dla którego istotne były klasyczne korzenie zabawy”⁴⁷.

Pierwszym, co przysporzyło trudności badaczom, było samo zdefiniowanie, czym gry są i jak je analizować. Konieczność ustalenia, co stanowiłoby podstawę ich opisu, doprowadziła do wydzielenia się dwóch odmiennych tendencji. Jak piszą Dovey i Kennedy:

Za zmianę w podejściu do sposobów analizy uważanych za użyteczne w badaniu gier komputerowych odpowiadają dwie odrębne tendencje określane jako narratologia i ludologia [...]. Ogólnie mówiąc, pierwsza teoria głosi, że gry można badać poprzez odwołanie się do istniejących metod literaturoznawstwa i humanistyki skupiających się na tekście, natomiast zwolennicy drugiej koncepcji odrzucają to stanowisko, twierdząc, że gra komputerowa nie jest konwencjonalnym tekstem, ale czynnością bardziej zbliżoną do zabawy czy sportu⁴⁸.

Narratolodzy szukają analogii między literaturą a grami, uważając je za interaktywne opowieści⁴⁹. Za pionierkę tego podejścia Mirosław Filiciak uznaje Janet Murray, która w książce *Hamlet on Holodeck* (1997) traktuje gry jako medium zdolne tworzyć interaktywne opowieści, co stanowi punkt wyjścia do analizowania ich przez analogię do filmów czy literatury. Według narratologów atrakcyjność gier ma wynikać przede wszystkim z możliwości opowiadania w nich historii⁵⁰.

⁴² Tamże, s. 43.

⁴³ Zob. F. Mäyrä, dz. cyt.

⁴⁴ Zob. M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies” 2001, t. 1, nr 1, [gamestudies.org](https://gamestudies.org/1.1/article/eskelinen), <https://bit.ly/3uWp0NV>, dostęp: 07.06.22.

⁴⁵ Zob. J. Stasieńko, *Alien vs Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2005.

⁴⁶ Zob. A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243.

⁴⁷ J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 28–29.

⁴⁸ Tamże, s. 28.

⁴⁹ Por. np. J. Kücklich, *Perspectives of Computer Game Philology*, „Game Studies” 2003, t. 3, nr 1, [gamestudies.org](https://gamestudies.org/3.1/article/kulick), <https://bit.ly/3yI75eV>, dostęp: 1.05.2022.

⁵⁰ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Oficyna Wydawnicza ŁOŚGRAF, Warszawa 2006, s. 54.

Filiciak twierdzi jednak, że:

Analiza gier skoncentrowana na znaczeniu narracji oznacza swoiste spłaszczenie perspektywy badawczej i odbiera grom coś, co stanowi część ich fenomenu [...]. Umieszczanie kategorii literackich w analizie gier nie wydaje się pomysłem właściwym: jeśli spojrzymy na gry jako narzędzia do opowiadania historii, okaże się, że większość pozycji w kategoriach literackich prezentuje żenująco niski poziom⁵¹.

Dzieje się tak, ponieważ, jak zauważył Jesper Juul, opowiadanie historii to przedstawianie ciągu wydarzeń mającego miejsce w przeszłości. Z kolei gry robią coś zupełnie innego – w nich wydarzenia się dzieją, a gracze biorą w nich aktywny udział⁵². To właśnie obecność gracza oraz związana z nią główna cecha gier, czyli interaktywność⁵³ (choć obecnie badacze skłaniają się bardziej ku wprowadzonej przez Espera Aarsetha ergodyczności, oznaczającej sytuację poruszania się gracza po hipertekstowym środowisku i tworzenie sekwencji znaczeń poprzez wybór odpowiedniej ścieżki⁵⁴) uniemożliwiają wprowadzenie zabiegów narracyjnych znajdujących zastosowanie w kinematografii czy literaturze. Dlatego według Filiciaka narracja nie odgrywa w grach kluczowej roli, a pełni jedynie funkcję motywacji gracza i nakreślenia mu pewnych ram oraz celów, które powinien osiągnąć. Fabularne tło nadaje sens rozgrywce, nawet jeśli w większości produkcji jest ono sztamkowe i pretekstowe. Jednak to dalej nie jest wystarczający powód, by uznać gry za medium narracyjne⁵⁵.

Dlatego też ludolodzy stwierdzili, że „gra komputerowa powinna być analizowana jako gra”⁵⁶, przez co zwrócili się do omawianych wcześniej ram pojęciowych gry i zabawy określonych przez Huizingę i Caillois, a następnie uaktualnili je w taki sposób, aby dało się odnieść je również do gier cyfrowych.

⁵¹ Tamże.

⁵² J. Juul, *A Clash Between Game and Narrative: Interactive Fiction*, jesperjuul.net, <https://bit.ly/3yN1YdB>, dostęp: 8.05.2022.

⁵³ Mowa o interaktywności w rozumieniu np. Tadeusza Miczki, który określa ją jako „wzajemne oddziaływanie na siebie człowieka i komputera, czyli jako seri[ę] wymian komunikacyjnych, w czasie której użytkownik może modyfikować dane wyjściowe przekaznika, ale też obydwaj interlokutorzy mogą przerywać nawzajem swoje kwestie” – T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Energeia, Warszawa 1997, s. 33.

⁵⁴ Por. E. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997, s. 51.

⁵⁵ M. Filiciak, dz. cyt., s. 55.

⁵⁶ G. Frasca, *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative*, 1999, ludology.typepad.com, <https://bit.ly/3O7AXXL>, dostęp: 1.05.2022.

Jak piszą Dovey i Kennedy:

Okazuje się, że w grze komputerowej element zabawy uwidacznia się najwyraźniej. Ludologowie sięgali do historii kulturowej, psychologii, antropologii i teorii systemów, co przypomina nam, że gry nie są statycznymi tekstami medialnymi, ale czynnościami⁵⁷.

W związku z tym badacze postanowili ustalić charakterystyczne cechy gier cyfrowych, by jak najdokładniej poznać to medium. Wymienia się m.in. ergodyczność, specyficzną relację między rzeczywistością a światem wirtualnym, autoteliczność, reprezentatywność, normatywność i wyodrębnienie rozumiane jako tworzenie ram oddzielających świat wirtualny od realnego w sensie psychicznym i fizycznym⁵⁸. Istotne ustalenia poczynił Juul. Badacz ten, po przeprowadzeniu analizy diachronicznej wcześniejszych badań, zaproponował trzy poziomy własności opisujących grę: formalny (gra systemem reguł i zasad), relacji z graczem i relacji ze światem. Dzięki temu przedstawił sześć fundamentalnych cech gier komputerowych, którymi są: reguły, zmienny i wymierny wynik, wartość wyniku, działania gracza, przywiązanie gracza do wyniku i negocjowalne konsekwencje (ang. *negotiable consequences*)⁵⁹.

Późniejsze tendencje badawcze pokazują, że głos ludologów został wysłuchany. Pisze o tym m.in. David A. Clearwater, według którego gry definiuje się przede wszystkim:

Poprzez koncepcję interaktywności i symulacji, a nie interpretacji i reprezentacji, a takie elementy jak zasady, cele i wyniki są uważane za ważniejsze lub bardziej centralne niż historia, postać, temat czy znaczenie⁶⁰.

Nie oznacza to jednak, że porzucono badania związane z warstwą tematyczną gier. Clearwater uważa, że skutkowałoby to pominięciem ważnych aspektów tego typu produkcji z punktu widzenia ich projektowania oraz odbioru przez graczy⁶¹. Zamiast tego część badaczy skłoniła się ku wielowarstwowemu podejściu do gatunków gier cyfrowych. To, jak twierdzi Garda, pozwala ukazać i wykorzystać fakt, że produkcje tego typu czerpią repertuary gatunkowe z różnych mediów i remediują je. Ponadto umożliwia to skoncentrowanie się na wieloaspektowym doświadczeniu rozgrywki, co zgadzałoby się z naturą efektów gatunkowych⁶².

⁵⁷ J. Dovey, H. W. Kennedy, dz. cyt., s. 28.

⁵⁸ Zob. np. D. Urbańska-Galanciak, dz. cyt., s. 45–53.

⁵⁹ J. Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, 2003, jesperjuul.net, <https://bit.ly/3yNEuEX>, dostęp: 9.05.2022.

⁶⁰ D.A. Clearwater, dz. cyt., s. 29.

⁶¹ Tamże, s. 33.

⁶² M.B. Garda, *Gatunek*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, dz. cyt., s. 83.

1.2. Problemy z definiowaniem koncepcji gatunku w badaniach nad grami cyfrowymi

Przed kontynuacją rozważań o badaniu gatunkowości gier cyfrowych po symbolicznej dyskusji narratologów i ludologów krótko przywołam kilka stanowisk, które nakreślają problematykę z definiowaniem koncepcji gatunku w tym medium.

Zgodnie ze spostrzeżeniami Rune Klevjera, jeszcze w pierwszej dekadzie XXI wieku można było mówić o zjawisku „gatunkowej ślepoty”, ogarniającej obszar badawczy gier cyfrowych. Badacz uznał to zjawisko za zaskakujące z tego względu, że kategorie gatunkowe w tym medium dominowały zarówno w dyskursie, jak i praktykach produkcji oraz konsumpcji gier⁶³. W drugiej dekadzie XXI wieku sytuacja ta uległa poprawie dzięki temu, że „pojawiły się także studia średniego poziomu, analizujące konkretne gatunki w sposób systemowy”⁶⁴, czego przykładem jest m.in. *Interaktywne fantasy...* Marii B. Gardy.

Krzysztof Loska zwraca uwagę na problem z definiowaniem kategorii gatunku. Badacz podnosi problem bliskości tej koncepcji z kategoriami rodzaju, stylu czy nurtu, co niemalże uniemożliwia ustalenie jednoznacznych podziałów gatunkowych, które, jak sam wspominał, są co najwyżej złudne⁶⁵. Z kolei Garda zauważa dodatkowe utrudnienia w różnorodności tradycji genologicznych i specyfice danych języków. Na potwierdzenie swojej tezy badaczka przywołuje twierdzenie Steve’a Neale’a. Zdaniem tego naukowca rozumienie kategorii gatunku w filmoznawstwie, literaturoznawstwie i językoznawstwie różni się w zależności od historii stosowania tego terminu w danej dziedzinie⁶⁶. Podobnie sprawa wygląda w obszarze badań gier cyfrowych. Jest tak dlatego, że (zgodnie ze spostrzeżeniami Alexisa Blancheta, przywołanymi przez Gardę) „sektor gier przeżył przyspieszony okres rozwoju, ale ukształtował się też instytucjonalnie na wzór wcześniejszych modeli znanych z innych sztuk audiowizualnych”⁶⁷. Z tego powodu groznawcy korzystają m.in. z dorobku teoretyków literatury. Mirosław Przyłipiak zauważa, że dzięki temu rodzajowi badań utworzył się w powszechnej świadomości pewien paradygmat rozumienia koncepcji gatunku w sztuce⁶⁸.

⁶³ Zob. R. Klevjer, *Genre Blindness*, 2006, digra.org, <https://bit.ly/3cdl6K1>, dostęp: 19.09.2021.

⁶⁴ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 19–20.

⁶⁵ K. Loska, *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Rabid, Kraków 2001, s. 7.

⁶⁶ S. Neale, *Genre and Hollywood*, Routledge, London 2000, s. 28.

⁶⁷ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 23.

⁶⁸ M. Przyłipiak, *O gatunkach filmowych*, [w:] *Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych*, red. K. Sobotka, Łódzki Dom Kultury, Łódź 1993, s. 7.

Równie wiele gry cyfrowe przejęły z filmów, gdyż oba media stanowią w pewnym sensie zbliżone do siebie audiowizualne spektakle (choć w dalszym ciągu różniące się na wielu płaszczyznach). Oprócz tego, zdaniem Gardy, „przemysł produkujący gry powtórzył model rozwoju zachodniej kinematografii, co wiązało się z narastającym już od połowy lat 70. zainteresowaniem wielkich wytwórni hollywoodzkich rodzącą się nową gałęzią branży rozrywkowej”⁶⁹.

Warto również przywołać dodatkowy aspekt komplikujący rozumienie gatunków w branży gier cyfrowych. Mowa tu o podziale na gatunki historyczne i teoretyczne autorstwa Tzvetana Todorova. Według niego pierwsza kategoria powstaje w oparciu o ogólną obserwację danej rzeczywistości artystycznej bez analizowania poszczególnych prac. Z kolei drugą tworzy się, porównując ze sobą konkretne dzieła i grupując je na podstawie wyszczególnionych cech⁷⁰. Zdaniem Gardy podział ten w kontekście gier cyfrowych jest zdecydowanie zauważalny, ponieważ wyróżnia się równolegle funkcjonujące gatunki historyczne (utożsamiane z pojęciami stosowanymi w branży gier) i teoretyczne, wypracowywane na gruncie groznawstwa⁷¹.

W związku z tym celem *Interaktywnego fantasy...* „nie jest zdefiniowanie koncepcji gatunku, ale raczej próba odpowiedzi na pytanie dotyczące roli podziałów gatunkowych w grach cyfrowych w odniesieniu do innych mediów, przede wszystkim filmu i literatury”⁷².

1.3. Koncepcja warstw gatunkowości gier cyfrowych Marii B. Gardy⁷³

Koncepcja Marii B. Gardy stanowi rozbudowę groznawczej typologii genologicznej Geralda A. Voorheesa, Joshuy Calla i Katie Whitlock⁷⁴. Polska badaczka zauważa, że wymieniona trójka naukowców przyjmuje wobec każdej warstwy gatunkowej „osobną perspektywę analityczną”⁷⁵, podczas gdy ona sama dostrzega między nimi wyraźne możliwości do tworzenia

⁶⁹ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 23.

⁷⁰ T. Todorov, *The fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, tłum. R. Howard, Cornell University Press, Ithaca 1975, s. 13–14.

⁷¹ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 25.

⁷² Tamże, s. 22–23.

⁷³ Teoria Gardy stanowi podstawę mojej pracy, dlatego w podrozdziale 1.3. dokonam jej szczegółowego omówienia. Dzięki tej koncepcji będę w stanie kompleksowo zbadać analizowane przeze mnie gry pod względem odniesień do konwencji westernu, zastosowanych mechanik oraz kompetencji i doświadczeń grającego.

⁷⁴ G.A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, *From Dungeons to Digital Denizens*, [w:] *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, red. G. A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, Continuum, New York 2012, s. 11–23.

⁷⁵ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 27.

określonych konfiguracji, które nazywa stworzonym przez siebie terminem modeli fuzji gatunkowej (ang. *merger models*)⁷⁶. Jak twierdzi autorka *Interaktywnego fantasy...*:

Jest to szczególnie dobrze widoczne w przypadku współwystępowania określonych gatunków w warstwie tematycznej i ludycznej. Bardzo popularnym przykładem takiej fuzji jest korelacja gatunku cRPG i fantasy [...], FPS i science fiction [lub] gry typu ukryty obiekt (ang. *hidden object*) i zagadki kryminalne⁷⁷.

Co istotne, „wszystkie te zestawienia mogą również współwystępować z określonymi strategiami odbioru, odnoszącymi się do warstwy funkcjonalnej”⁷⁸. Dlatego FPS-y w *settingu* science fiction przyciągną głównie graczy zaangażowanych, a kryminalne produkcje *hidden object* zainteresują przede wszystkim graczy niezaangażowanych. Oczywiście te relacje nie są stałe i mogą zmieniać się w czasie. Najważniejsze jednak jest to, że „modele fuzji gatunkowej tworzą konwencjonalne rozwiązania charakterystyczne dla gier cyfrowych”⁷⁹, tak rozpoznawalne przez użytkowników tej kultury, że gdy zobaczą materiał promocyjny produkcji wizualnie kojarzący się z gatunkiem fantasy, od razu będą oczekiwali, że będzie to gra cRPG lub chociaż posiadająca elementy tego gatunku⁸⁰.

Garda nie ukrywa również inspiracji ludologiczną definicją gry Katarzyny Prajzner. Łódzka badaczka zaproponowała ujmowanie tego medium na trzy sposoby. Pierwszy z nich koncentrować ma się na regułach, drugi – na materialnym bądź semiotycznym systemie, czyli na świecie gry, z kolei trzeci – na rozgrywce rozumianej jako wydarzenia dziejące się na ekranie wskutek zastosowania reguł w świecie gry⁸¹. Garda sięga też do innych koncepcji utworzonych na gruncie badań nad grami cyfrowymi. Jedną z nich jest zjawisko efektu gatunkowego, zaproponowane przez Dominika Arsenaulta. Jak pisze badacz:

Oglądanie filmu, czytanie powieści, czy granie w grę, to doświadczenie ciągłego strumienia znaczników (gatunkowych, seryjnych lub intertekstualnych), które w zależności od indywidualnego odbiorcy i jego kompetencji, może skutkować wytwarzaniem efektów

⁷⁶ Zob. M.B. Garda, *Limits of Genre, Limits of Fantasy: Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, red. D.A.L. Brackin, N. Guyot, Brill, Oxford 2012, s. 92.

⁷⁷ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 27.

⁷⁸ Tamże.

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ Tamże, s. 27–28.

⁸¹ K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009, s. 66.

gatunkowych, które precyzują jego oczekiwania i przygotowują na następne sekwencje semiotyczne⁸².

Oznacza to więc, że zaistnienie zjawiska efektu gatunkowego służy „lepszemu rozpoznaniu funkcjonowania gatunkowości w grach i może być wykorzystywane jako metoda analityczna”⁸³.

Kolejną koncepcją jest wspomniana już etykieta gatunkowa, czyli:

Nazwa gatunkowa, która może odnosić się zarówno do całego gatunku, jak i tylko do konkretnego efektu gatunkowego. Przykładowo etykieta cRPG określa konkretny gatunek ludyczny, który z kolei jest powiązany z różnymi efektami gatunkowymi, takimi jak rozwój postaci przez zdobywanie poziomów doświadczenia lub walka oparta o system statystyczny⁸⁴.

Maria B. Garda podkreśla, żeby nie mylić etykiety gatunkowej z efektem gatunkowym – można dostrzegać znaczniki gatunkowe w tekście, a nie znać określającej ich etykiety. Może też zaistnieć odwrotna sytuacja. Dlatego tak ważne jest rozróżnienie tych dwóch terminów. Etykiety gatunkowe mogą też dotyczyć wielu warstw gatunkowych. Badaczka podaje tu przykład „retro”, który w zasadzie można odnieść do każdej warstwy – wybór jest w tym wypadku zależny jedynie od interpretacji⁸⁵. To wszystko umożliwia pełniejsze zrozumienie teorii Gardy, której podstawą jest podział na trzy przenikające się warstwy: tematyczną, ludyczną i funkcjonalną.

1.3.1. Warstwa tematyczna

Gatunki tematyczne, jak pisze autorka *Interaktywnego fantasy...*:

Odnoszą się do kategorii systemu semantycznego i są definiowane przede wszystkim w oparciu o warstwę reprezentacyjną. Mowa zatem o wszelkiego rodzaju wyznacznikach, takich jak miejsce i czas akcji (ang. *setting*), rodzaje narracji, ale także style wizualne lub konstrukcja przestrzeni⁸⁶.

⁸² D. Arsenault, *Des typologies mecaniques a l'experience esthetique: fonctions et mutations du genre dans le jeu video* [praca doktorska], 2011, s. 287–288, Academia.edu, <https://bit.ly/3IXIfg5>, dostęp: 1.09.2021., cyt. za: M.B. Garda *Interaktywne fantasy...*, s. 28.

⁸³ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 30.

⁸⁴ Tamże, s. 30–31.

⁸⁵ Tamże, s. 31–32.

⁸⁶ Tamże, s. 25–26.

Maria B. Garda w swojej rozprawie koncentruje się na gatunku tematycznym fantasy, który jest według niej jednym z najczęściej występujących w grach cyfrowych, zaraz obok science fiction, kryminału czy westernu⁸⁷. Takie podejście do tematu pozwala analizować gry metodami zaczerpniętymi z innych dziedzin, głównie literaturoznawstwa i filmoznawstwa, a więc zgodnie z postulatami narratologów. W mojej pracy okaże się to przydatne, gdyż western, jako gatunek transmedialny, zawiera dużo odniesień do wcześniejszych dzieł, przede wszystkim do filmów. W warstwie reprezentacyjnej COJ i COJ: WK intertekstualność będzie dotyczyć m.in. kreacji postaci (w drugiej odsłonie cyklu pojawiają się np. sławni dowódcy obu stron konfliktu wojny secesyjnej), sposobów projektowania przestrzeni (charakterystyczne dla gatunku lokacje) czy narracji (m.in. przez popularny w kinie współczesnym zabieg bazujący na przedstawianiu wydarzeń z dwóch różnych perspektyw). Dlatego też w rozdziale 2.1. przywołam podstawowe informacje o historii westernu. Umożliwi to pełniejsze zrozumienie i przeanalizowanie tego gatunku w poszukiwaniu typowych wyznaczników gatunkowych oraz sposobów ich realizacji.

1.3.2. Warstwa ludyczna

Drugą warstwę gatunkowości gier cyfrowych Garda określa mianem gatunków ludycznych, które:

Odnoszą się do systemu reguł i są definiowane z punktu widzenia wewnętrznej organizacji formuły gry, zdeterminowanej przez takie jej elementy, jak chociażby mechanika gry (gry typu *match tile*), ekonomia (gry strategiczne), perspektywa wirtualnej kamery (TPP lub FPP) czy sposób rozwoju postaci (cRPG)⁸⁸.

Garda zajmuje się w tej części analizy gatunkiem cRPG. Na wstępie porusza kwestię początków gier w ogóle, a następnie przechodzi do gier cyfrowych. Dokonuje krótkiego przeglądu rozwoju cRPG-ów, zaznaczając wpływ najważniejszych dzieł, które tworzą swego rodzaju mit założycielski dla kolejnych produkcji tego typu. Przywołuje też tezę Iana Bogosta wskazującego na istotę samego silnika gry, który często determinuje doświadczenie rozgrywki w równie dużym stopniu, jak chociażby wybór konwencji⁸⁹. Po tych rozważaniach Garda

⁸⁷ Tamże, s. 26.

⁸⁸ Tamże, s. 26.

⁸⁹ Tamże, s. 88–89.

przechodzi do krótkiego omówienia charakterystyki cRPG-ów, odgrywania roli i relacji między gatunkami cRPG a fantasy w grach cyfrowych⁹⁰.

Powyższe kwestie będą również kluczowe do omówienia gatunku first-person-shooterów. W przypadku FPS-ów równie istotne były pierwsze trójwymiarowe produkcje takie, jak *Doom* (prod. i wyd. id Software, USA 1993), które wyznaczyły kierunek rozwoju nowego gatunku, nazwanego później strzelankami pierwszoosobowymi. Dlatego w rozdziale 2.2. dokonam skrótowego przedstawienia źródeł FPS-ów, ich rozwoju i cech charakterystycznych występujących również w analizowanych w rozdziale trzecim grach studia Techland.

1.3.3. Warstwa funkcjonalna

Trzecim wymienionym rodzajem gatunków w grach cyfrowych są gatunki funkcjonalne, które „odnoszą się do doświadczenia rozgrywki (ang. *gameplay*) i są definiowane pod kątem praktyk odbioru oraz kontekstu recepcji gry”⁹¹. Co ważne, „gatunki funkcjonalne są związane najsilniej z grami cyfrowymi [...] są osadzone głęboko w dyskursie graczy, jeszcze głębiej niż gatunki ludyczne, gdyż decydowały o kształtującej się tożsamości kultury gier cyfrowych w ostatnich dekadach”⁹².

Garda wymienia dwa niezależne podziały w tej warstwie gatunkowej. Pierwszy z nich odnosi się do podstawowego celu produkcji. Możemy mieć do czynienia z grą poważną (ang. *serious game*, np. gry edukacyjne, reklamowe, perswazyjne), w której zabawa nie jest jej nadrzędnym celem, oraz grą rozrywkową (ang. *entertainment game*), gdy głównym założeniem dzieła jest dostarczanie rozrywki. Drugi podział odnosi się do zaangażowania kognitywnego. Wyróżnia się tu gry angażujące (ang. *hardcore*) i nieangażujące (ang. *casual*)⁹³. W rozdziale omawiającym tę warstwę gatunkowości w grach cyfrowych autorka podnosi m.in. kwestię rozwoju badań dotyczących pojęcia gatunków funkcjonalnych. Oprócz tego dokładnie omawia wspomniane wcześniej podziały gier na angażujące i nieangażujące. Poświęca też sporo uwagi kwestiom stereotypu gracza autentycznego, zaangażowanego i niezaangażowanego – precyzuje, skąd wziął się ten podział i przedstawia cały proces, który do tego doprowadził (tzw. *casual revolution*)⁹⁴.

⁹⁰ Tamże, s. 91–99.

⁹¹ Tamże, s. 26.

⁹² Tamże, s. 105.

⁹³ Tamże, s. 26.

⁹⁴ Tamże, s. 121–125.

Analiza warstwy funkcjonalnej wykracza poza grę jako taką i bardziej koncentruje się na gracz, jego doświadczeniach, kompetencjach i predyspozycjach. To ujęcie pozwoli w sposób kompleksowy zbadać omawiane przeze mnie w rozdziale trzecim gry COJ i COJ: WK.

1.4. Pozostałe badania

W przeprowadzanej przeze mnie analizie przydatne okażą się rozważania Piotra Kubińskiego dotyczące immersji. Jest ona definiowana przez badaczy na różne sposoby. Ja podążam za szczegółową definicją wykorzystywaną przez Kubińskiego w dziele *Gry wideo. Zarys poetyki* (2016), która brzmi następująco:

Immersja – wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające m.in. z zaangażowania wywołanego przez różne czynniki. Użytkownika absorbuje nie tylko akcja przedstawiana na ekranie (percypowana zmysłowo, głównie wzrokiem i słuchem), lecz także podejmowane przez niego czynności i partycypacja w świecie gry. Decydująca jest tutaj aktywność gracza – nie tylko intelektualna (na poziomie interpretacji), lecz także jak najbardziej fizyczna, związana z rzeczywistym oddziaływaniem na świat cyfrowy i faktycznym wpływaniem na bieg wydarzeń. Czynniki te sprawiają, że podmiot doznający immersji chwilowo, do pewnego stopnia, zapomina o otaczającej go rzeczywistości, ulega iluzji niezmediatyzowanej partycypacji – jego zmysły i intelekt koncentrują się na rzeczywistości cyfrowej⁹⁵.

W swojej pracy mam zamiar skoncentrować się przede wszystkim na tym, jak omawiane elementy analizowanych gier wpływają na poziom immersji gracza. Większość rozważań tego typu pojawi się w części poświęconej analizie gatunkowej warstwy ludycznej COJ i COJ: WK, gdzie podniosę m.in. kwestię wpływu interfejsu diegetycznego i niediegetycznego na immersję gracza czy możliwości cytowania Biblii w dowolnym momencie rozgrywki przez jednego z bohaterów pierwszej części omawianych produkcji.

Szerokie spojrzenie na problematykę gier cyfrowych oraz zestaw przydatnych narzędzi badawczych dostarcza również zbiór artykułów w książce *Wprowadzenie do groznawstwa* pod redakcją Katarzyny Prajzner. Ta stosunkowo świeża publikacja (z 2019 roku) dzieli się na dwie części. W pierwszej umieszczone zostały rozważania teoretyczne. Znalazły się tam konkretne

⁹⁵ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 52.

opracowania kluczowych pojęć z zakresu groznawstwa. Właśnie przez to redaktorka tomu uważa go za wyjątkowy w obszarze polskiej nauki. Jak pisze Prajzner:

Nie tyle bowiem chodziło nam o przygotowanie zbioru tekstów wielu autorów, z których każdy prezentuje odrębny aspekt refleksji nad grami, ale raczej o przedstawienie zasadniczych kategorii badawczych, których wagę i pożyteczność rozumienia sami odkrywaliśmy i potwierdzaliśmy w toku naszych zindywidualizowanych badań⁹⁶.

Wśród zawartych w pierwszym rozdziale tomu tekstów przydatne okazały się rozważania Marcina M. Chojnackiego o interfejsie⁹⁷, Katarzyny Prajzner o narracji⁹⁸, Soni Fizek o postaci⁹⁹ i Kamila Jędrasiaka o relacji gier wobec innych mediów¹⁰⁰.

W badaniach Marcina M. Chojnackiego najistotniejszy będzie dla mnie fragment poświęcony graficznemu interfejsowi użytkownika. Badacz wydziela trzy różne typy interfejsu. Pierwszy z nich to interfejs niediegetyczny, czyli stały bądź pojawiający się w określonych sytuacjach zestaw ramek, ikon, znaczników, napisów i filtrów przedstawiający graczowi konkretne informacje. Jako jedną z jego odmian Chojnacki wyróżnia interfejs zremediowany, czyli taki, w którym:

Twórcy gier wideo chętnie sięgają po sprawdzone zabiegi stylistyczne z innych mediów (film, komiks czy literatura) [...] aby wpisać go w konkretną konwencję bądź udostępnić graczom rozpoznawalne i czytelne wskaźniki¹⁰¹.

Drugim typem interfejsu wymienionym przez Chojnackiego jest interfejs diegetyczny, w którym niejako rezygnuje się z klasycznej reprezentacji GIU (graficznego interfejsu użytkownika) na rzecz pewnych zabiegów stylistycznych takich jak utrata ostrości ekranu (gdy postać jest np. pijana lub ma niski stan zdrowia) bądź wykorzystywanie specjalnych filtrów imitujących chociażby krwawienie. W interfejsach tego typu wykorzystuje się efekt metapercepcji. Decyzja o ich wykorzystaniu niesie ze sobą wiele korzyści – wzmacniają one immersję, pozwalają graczowi nieobeznanemu ze standardowymi interfejsami lepiej zrozumieć przekazywane informacje (wystarczy mu pewna znajomość konwencji, na przykład tego, jak przedstawia się stan zdrowia bohatera w filmach), ponadto jest to niemal przezroczyste

⁹⁶ K. Prajzner, *Wstęp*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, dz. cyt., s. 8.

⁹⁷ M.M. Chojnacki, *Interfejs*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, dz. cyt., s. 97–126.

⁹⁸ K. Prajzner, *Narracja...*, s. 15–36.

⁹⁹ S. Fizek, *Postać*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, dz. cyt., s. 37–60.

¹⁰⁰ K. Jędrasiak, *Gry wideo wobec innych mediów*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, dz. cyt., s. 149–

¹⁰¹ M.M. Chojnacki, dz. cyt., s. 113.

rozwiązanie. Zastosowano je m.in. w zaimplementowanym w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (2015) trybie wiedźmińskich zmysłów.

Trzecim i chyba najciekawszym typem interfejsu jest interfejs interdiegetyczny, który „stanowi narzędzia funkcjonujące w ramach świata przedstawionego gry”¹⁰². Mogą to być remediacje znanych urządzeń, np. telefon komórkowy w *Grand Theft Auto V* (prod. i wyd. Rockstar Games, USA 2013), ale też narzędzia funkcjonujące wyłącznie w świecie gry, jak kombinezon i wyposażenie Isaaca Clarke’a w serii *Dead Space* (prod. Visceral Games, wyd. Electronic Arts Inc., USA 2008–2013), którego poszczególne elementy przekazują informacje m.in. na temat stanu zdrowia protagonisty.

Badacz wyróżnia też interfejs soniczny, czyli dźwiękowy, jednak podaje w wątpliwość możliwość odróżnienia go w wielu przypadkach od interfejsu niediegetycznego, jak przypadku odgłosu towarzyszącego zebraniu monety¹⁰³ w *Super Mario Bros* (prod. i wyd. Nintendo, Japonia, 1985). Ze względu na częste problemy z rozróżnieniem, czy dźwięk odnosi się do interfejsu, czy do rzeczywistości w cyfrowym świecie gry, badacz przywołuje propozycję Kristine Jørgensen, by określać sygnały soniczne sygnałami transdiegetycznymi¹⁰⁴, czyli łączącymi świat fikcji z rzeczywistością gracza i regułami gry.

Do pozostałych badań zawartych we *Wprowadzeniu do groznawstwa*, jak np. do rozważań na temat czasu i przestrzeni w grach FPS Artura Petza¹⁰⁵, będę odnosił się już na konkretnych etapach analizy, gdyż wskazówki w nich zawarte nie wymagają szerszego omówienia.

W mojej pracy wykorzystam jeszcze szereg innych artykułów, książek i opracowań z ludologii i groznawstwa, jednak wymienione powyżej dzieła mają w założeniu stanowić podstawę teoretyczną przeprowadzanych analiz. Oprócz tego przydatne w omówieniu warstwy tematycznej okażą się teksty filmoznawcze traktujące o westernie, jego historii i najpopularniejszych odmianach.

¹⁰² Tamże, s. 117.

¹⁰³ Tamże, s. 120.

¹⁰⁴ Zob. K. Jørgensen, *On Transdiegetic Sounds in Computer Games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook” 2007, t. 1, nr 5, s. 107.

¹⁰⁵ Zob. A. Petz, *Kłacza i szyny. Narracyjna rola przestrzeni i czasu w grach FPS na przykładzie Doom i Call of Duty 4*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, dz. cyt., s. 211–224.

Rozdział 2.

Podstawowe informacje o gatunkach analizowanych w kontekście *Call of Juarez* i *Call of Juarez: Więzy Krwi*

2.1. Gatunek tematyczny – Western

2.1.1. Źródła westernu

Jeden z pierwszych badaczy westernu – André Bazin – zwrócił uwagę na fakt, że ten gatunek nie może być definiowany jedynie przez formę. Choć atrybuty formalne, takie jak galopujące przez surowy krajobraz konie dosiadane przez silnych i odważnych mężczyzn, pozwalają rozpoznać dzieła tworzone w tej konwencji, to jednak są jedynie znakami odnoszącymi się do jego podstaw, czyli mitu¹⁰⁶, a precyzyjniej – mitu założycielskiego Stanów Zjednoczonych¹⁰⁷. Miał on zjednoczyć napływające z całego świata fale imigrantów z różnych warstw społecznych. Jak twierdzi Patricia Limerick, jest on oparty na niezwykle skomplikowanej, brutalnej i zmodyfikowanej historii podboju amerykańskiego pogranicza, którą ujednolicono i spłaszczono do tego stopnia, że niewygodne zdarzenia zostały odsunięte, a sama historia stała się stosunkowo łatwa do zaakceptowania¹⁰⁸. Bazin twierdzi, że twórcy tamtych czasów stanęli przed wyzwaniem, by ze zbioru wydarzeń historycznych sygnalizujących narodziny nowej cywilizacji wykreować mit, potwierdzający przyjętą przez nich wersję historii, przedstawiającą źródła nowo powstającego społeczeństwa i ustalając fundamentalne prawa i zasady, które uporządkują dotychczasowy chaos¹⁰⁹. Podobne zdanie na ten temat ma inny amerykański badacz – Will Wright. W opracowaniu westernów (inspirowanym badaniami bajek przeprowadzonymi przez Władimira Proppa¹¹⁰ i strukturalną analizą mitu Claude’a Lévi-

¹⁰⁶ A. Bazin, *The Western, the American Film Par Excellence*, [w:] *What is Cinema?*, tłum. H. Gray, t. 2, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2005, s. 142.

¹⁰⁷ W tym kontekście mit rozumiany jest jako zbiór legend i symboli kreowanych w taki sposób, by zjednoczyć podzielone wskutek zaistniałych wydarzeń społeczeństwo, por. D. Waniek, *Mity założycielskie – mity polityczne. Ich znaczenie w procesie kształtowania współczesnych podziałów społecznych*, „Państwo i Społeczeństwo” 2011, t.11, nr 4, s. 9–45.

¹⁰⁸ P.N. Limerick, *The Legacy of Conquest: The Unbroken Past of the American West*, W.W. Norton & Company, New York 1988, s. 14.

¹⁰⁹ A. Bazin, dz. cyt., s. 148.

¹¹⁰ Zob. np. W. Propp, *Morfologia bajki*, tłum. S. Balbus „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 1986, nr 59/4, s. 203–242.

Straussa¹¹¹) próbuje on dowieść, że społeczeństwo wykorzystuje mity do porozumiewania się ze stanowiącymi je jednostkami.

Według Andrzeja Artura Kościołka wspomniany naukowiec:

Wychodząc z założeń teorii komunikacji, wyraża pogląd, iż to, co jest właściwe człowiekowi i co stanowi jego centralne dążenie, to „ustalanie sensów i ich komunikowanie”. Funkcjonowanie kultury, jej trwanie i rozwój zasadzają się na tym właśnie dominującym motywie ludzkim. Jednym z przejawów tak rozumianej komunikacji jest właśnie przekaz mityczny. Mitami nie są wszystkie akty komunikacji, ale tylko te, które są przekazami ze strony społeczności adresowanymi do jej członków. W trakcie takiej komunikacji sensy społeczne, określone przez dzieje i przez instytucje jakiegoś społeczeństwa, zostają przekazane jego członkom za pośrednictwem mitów należących do tego społeczeństwa¹¹².

Will Wright z kolei dochodzi do wniosku, że:

Postaci w mitach reprezentują podstawowe typy społeczne. Typy społeczne są umiejscowione w sytuacji, w której znane są wszystkie fakty istotne dla zrozumienia działań bohaterów. Ich czyny tworzą oczywiście nowe związki, a ponieważ związki te zachodzą pomiędzy obrazami znaczących rodzajów postaci, same działania stają się obrazami znaczących rodzajów sytuacji. W ten sposób mit tworzy pojęciowy model istotnych typów społecznych, ludzi umiejscowionych w całościowej sytuacji społecznej i podejmujących znaczące działania społeczne, takie, które tworzą związki społeczne. W tym sensie mówimy, że mit wyjaśnia społeczne interakcje¹¹³.

Jak słusznie zaznacza Bazin, przekazy tego typu funkcjonowały jeszcze przed pojawieniem się kina, jednak to właśnie filmy mogły operować jedynym językiem, który był w stanie wyrazić powstawanie nowego porządku i nadać im prawdziwy wymiar estetyczny¹¹⁴. Podobnego zdania jest Czesław Michalski. Jego zdaniem XIX-wieczna prasa przedstawiała legendy Dzikiego Zachodu jak fakty¹¹⁵. Tak też tego typu historie traktowali czytelnicy.

¹¹¹ Zob. np. C. Lévi-Strauss, *Struktura mitów*, tłum. W. Kwiatkowski, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 1968, nr 59/4, s. 243–266.

¹¹² A.A. Kościołek, *Od bajki do westernu – przykłady analiz strukturalnych tekstów narracyjnych*, „Studia Pedagogiczne. Problemy Społeczne, Edukacyjne i Artystyczne” 1993, nr 7, s. 60–61.

¹¹³ W. Wright, *Sixguns and Society – A Structural Study of the Western*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 1975, s. 16, (tłum. M. Godyń – rkps), [za:] A.A. Kościołek, dz. cyt., s. 67–68.

¹¹⁴ A. Bazin, dz. cyt., s. 148.

¹¹⁵ Zob. Katalog prasy z czasów Dzikiego Zachodu, Rarenewspapers.com, <https://bit.ly/3ILkZ4s>, dostęp: 21.05.2022.

Podobnie robili twórcy literatury groszowej¹¹⁶ oraz filmowcy, którzy z kolei opierali swoje dzieła na legendzie przejętej z gazet i literatury popularnej i w taki sposób doprowadzili do zatarcia granic między faktami a fikcją¹¹⁷.

2.1.2. Western klasyczny

Już na początku XX w. twórcy filmowych westernów ukształtowali dość schematyczny model swoich dzieł, określony później mianem klasycznego westernu. W pionierskich dziełach, takich jak *Napad na ekspres* (*The Great Train Robbery*, reż. E.S. Porter, USA 1903), wyraźnych było kilka charakterystycznych elementów, które utrwały się w tej konwencji. Ikoniczne okazało się wyraźne rozgraniczenie na dobrych i złych bohaterów. Korczyński wskazuje, że jako dobrych ukazywano pionierów przemierzających prerię w poszukiwaniu „Ziemi Obiecanej”, kawalerzystów dzielnie broniących przygranicznych fortów oraz szeryfów pilnujących porządku w niewielkich miasteczkach wśród dzikich amerykańskich pustkowi. W latach 20. XX w. popularną postacią pozytywną był też traper (w wyjątkowych sytuacjach ukazywano go w negatywnym świetle, choć wtedy co najwyżej jako postać poboczną)¹¹⁸. Żli za to zawsze byli Indianie oraz wyjęci spod prawa biali renegaci, których głównym zajęciem było napadanie na pociągi, dyliżanse i osadników szukających swojego miejsca na Dzikim Zachodzie¹¹⁹.

Osobnego omówienia wymaga kreacja kowboja. Jak się okazuje, nie od samego początku stanowił on centralną postać westernu. Na ten pomysł wpadł dopiero Broncho Billy (właśc. Gilbert M. Anderson). Ten aktor i reżyser wraz ze swoim producentem – Georgem Kirkem Spoozem – zaczął tworzyć zyskującą błyskawicznie ogromną popularność serię o kowboju Broncho Billym. Według Korczyńskiego to właśnie Anderson wykreował wzorzec filmowego kowboja, który funkcjonuje po dziś dzień (zob. ilustracja 1)¹²⁰. Badacz opisuje wizerunek kowboja następująco:

Mężczyzna w kapeluszu z szerokim rondem, ubrany w skórzaną kamizelkę, flanelową koszulę w kratę, spodnie z nogawkami nieco zwężającymi się ku dołowi i buty na obcasie z ostrogami. Stój uzupełniał szeroki pas z nabojami z dwoma coltami w olstrach. Także

¹¹⁶ Zob. np. J.E. Badger, *The Black Princess or The Border Refugees*, Beadle and Adams, USA 1880, [dimenovels.lib.niu.edu, https://bit.ly/3vgqMd9](https://bit.ly/3vgqMd9), dostęp: 21.05.2022.

¹¹⁷ Cz. Michalski, *Western*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1969, s. 8–9.

¹¹⁸ Tamże., s. 31.

¹¹⁹ P. Korczyński, *Dawno temu na Dzikim Zachodzie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 204.

¹²⁰ Źródła wszystkich wykorzystanych ilustracji zawarte są w wykazie ilustracji umieszczonym po głównym tekście pracy.

jego gesty przeszły do klasyki gatunku: odsuwanie kapelusza z czoła lufą pistoletu, pozornie niedbałe obracanie rewolweru na wskazującym palcu, szybki skręt dla oddania niespodziewanego strzału i to przenikliwe spojrzenie twardego człowieka pogranicza, niewahającego się zabić w obronie własnej lub bronionych ludzi¹²¹.



Ilustracja 1. Broncho Billy w stroju kowboja

Co istotne, kowboj w klasycznym westernie zawsze bronił słabszych i wymierzał sprawiedliwość bandytom. Jego następcy (tacy jak niezwykle popularny Rio Jim oraz Tom Mix)¹²² również kreowani byli na bohaterów bez skazy (lub w przypadku Rio Jima prawie bez skazy), „którzy Dzikie Zachód zdobywali «siłą ducha, a nie colta»”¹²³. Czasem też podkreślało się (choć akurat ten zabieg obecny jest w kinie do teraz) wyjątkową relację kowboja z jego koniem. Zapoczątkował to William S. Hart, który w kilku filmach rozmawiał czule ze swoim wierzchowcem, powierzał mu sekrety i dzielił się z nim spostrzeżeniami¹²⁴. Taki chwyt reżyserski wykorzystuje się po dziś dzień w westernach, by ujawniać problemy trawiące kowboja¹²⁵.

Typowy bohater klasycznego westernu jest też człowiekiem doświadczonym i cierpiącym, często z powodu straty (ukochanej kobiety lub rodziny), zawodu życiowego (np. oszustwa przyjaciela) czy krzywd doznanych od złych ludzi. Jego przeżycia pchają go więc do

¹²¹ Tamże, s. 205.

¹²² Tamże, s. 206–207.

¹²³ Tamże, s. 207–208.

¹²⁴ Zob. np. *The Narrow Trail* (reż. L. Hillyer, W.S. Hart, USA 1917), *The Silent Man* (reż. W.S. Hart, USA 1917).

¹²⁵ Cz. Michalski, dz. cyt., s. 14.

pościgu za zbrodniarzami, ale, jak zauważa Michalski, nie dla osobistej zemsty, tylko dla sprawiedliwości (z pewnością niedoskonałej) i walki przeciwko złu w ogóle¹²⁶.

Równie charakterystyczne okazują się przygody przeżywane przez pozytywnych i negatywnych bohaterów. Wspomniany już motyw napadu na ekspres nieprzypadkowo tak szybko pojawił się i zadomowił w dziełach westernowych początku XX wieku – podobne wydarzenia w USA nie były rzadkością. Michalski informuje, że: „Na początku XX wieku notowano w Ameryce rokrocznie kilkadziesiąt napadów na pociągi [...]. Istniał nawet [...] prawdziwy syndykat zrzeszający kolejowych bandytów i ustalający harmonogramy napadów”¹²⁷.

Równie częstym motywem była walka z Indianami. Jest to, jak twierdzi Michalski, „apologia całkowitego podboju Ameryki przez białego człowieka i eksterminacji prawowitych władców amerykańskiej ziemi”¹²⁸ stanowiąca jeden z siedmiu wariantów tematycznych westernu, które przywołuje wspomniany badacz, powołując się na Franka Grubera (hollywoodzkiego scenarzystę i autora ponad dwustu westernów). Pozostałe to:

Budowa pierwszych linii komunikacyjnych, konflikty drobnych farmerów z wielkimi posiadaczami ziemskimi, historie szeryfów, walki hodowców ze złodziejami bydła, opowieści o mścicielach i opowieści o cowbojach wyjętych spod prawa¹²⁹.

Wątki te mogą się mieszać w poszczególnych dziełach, podobnie jak trzy podstawowe sytuacje dramatyczne: izolacja bohatera od reszty świata, rozwiązywanie konfliktów za pomocą broni (co generuje jeszcze większe problemy) oraz to, że ktoś spośród osadników musi reprezentować prawo, bez względu na to czy chce i czy w ogóle jest w stanie podjąć się takiego obowiązku¹³⁰. Któryś z tych elementów znajdzie się w każdym westernie, jednak kombinację ich wszystkich można podziwiać na przykład w filmie *Jak zdobyto Dzikie Zachód* (*How the West Was Won*, reż. J. Ford, G. Marshall, H. Hathaway, USA 1962).

Jak twierdzi Michalski:

Western musi być sobie wierny. Można go robić w różny sposób, można go nasycić wielką metaforą, można jego bohaterów stawiać w bardzo wyszukanych sytuacjach, pogłębiać ich psychologiczne wizerunki, nurzać ich w głębiach intelektu, lecz nie można westernu

¹²⁶ Tamże, s. 29–30.

¹²⁷ Tamże, s. 11.

¹²⁸ Tamże, s. 12.

¹²⁹ Tamże, s. 27.

¹³⁰ Tamże.

pozbawiać romantycznych tonacji, prostoty, środków artystycznych i łatwo przemawiającej do wszystkich moralności – cech, które decydują o jego ekspresji¹³¹.

Urok westernu, jak uważa wspomniany badacz, polega na tym, że „opowiada on ciągle tę samą bajkę i ukazuje ciągle te same, łatwe do zidentyfikowania postacie”¹³² oraz opiera się „wyłącznie niemal na umownych elementach i na kilku zaledwie schematach dramaturgicznych”¹³³. Jednak w latach 40. XX wieku doszło na tym polu do gruntownych zmian. W tym czasie:

Film z Dzikiego Zachodu traci wszelkie cechy rycerskiego mitu, staje się brudny, najcenniejsze wartości widzi w przemocy, jest pochwałą rozboju i gwałtu, które triumfują w nim bezczelnie. Bohaterowie mają zasady, lecz nie mają skrupułów¹³⁴.

Zdaniem Michalskiego ta droga doprowadziła do kompromitacji westernu, co zostało dostrzeżone przez jego twórców. Dlatego też wraz z kolejnymi dziełami zaczęli oni czerpać z historii, melodramatu i powieści kryminalnej. Sięgnęli też po problematykę socjologiczną, ekonomiczną, filozoficzną i – przede wszystkim – psychologiczną¹³⁵. Rycerską wojnę o sprawiedliwość zastąpiła pragmatyczna walka o ziemię i bydło (jak w *Rzece Czerwonej* [*Red River*, reż. H. Hawks, USA 1948]), a prostą fabułę – skomplikowana historia i psychologicznie pogłębione sylwetki bohaterów (jak w *Mścicielu z Laramie* [*The Man From Laramie*, reż. A. Mann, USA 1955]). Oprócz tego:

Bohaterską egzaltację coraz częściej zastępuje ironia, krytycyzm lub sceptycyzm, zamiast fikcyjnej fabuły [film westernowy] snuje opowieść opartą na wydarzeniach autentycznych, komentowanych z pozycji współczesnego widza; zwalnia swój rytm, zamiast dynamicznej akcji daje epicki opis z morałem, trudnym niekiedy do odczytania. Cowboje w tego typu westernach są z gatunku „bohaterów zmęczonych”¹³⁶.

Te wszystkie zmiany doprowadziły do wykształcenia się kolejnej odmiany gatunku, którą później nazwano antywesternem.

¹³¹ Tamże, s. 26–27.

¹³² Tamże, s. 26.

¹³³ Tamże.

¹³⁴ Tamże, s. 76.

¹³⁵ Tamże s. 77.

¹³⁶ Tamże., s. 77–78.

2.1.3. Antywestern

Za przełomowy uznaje się western *W samo południe* (*High Noon*, reż. Fred Zinnemann, USA 1952), dzieło niosące poważny ładunek psychologiczny i filozoficzną treść. Później filmy tego typu zaczęto nazywać nadwesternami, westernami dla dorosłych lub antywesternami.

Względem westernu klasycznego nowa odmiana różni się przede wszystkim sylwetką protagonisty (jak zaznacza Michalski: „przemiany, jakim na przestrzeni lat ulegał film z Dzikiego Zachodu, dotyczyły przede wszystkim bohatera”¹³⁷). Ten, choć w dalszym ciągu wymierza sprawiedliwość rewolwerem, najpierw się zastanowi, weźmie pod uwagę swoją moralność, kompleksy i niezdrowe skłonności, a dopiero potem odda strzał. Choć twórcy walczą ze schematem, wedle którego sprawiedliwości stanie się zadość jedynie poprzez przemoc fizyczną, nie udaje im się to. W zamian jednak dają widzowi szansę zajrzenia w psychikę bohatera¹³⁸. Trzeba jednak pamiętać, że „w nadwesternie konflikt główny rozgrywa się w kręgu kameralnym. Brak też zazwyczaj szerszego tła i dlatego trudniej wydobyć wszelkie możliwe związki psychologiczne głównych postaci”¹³⁹.

Janusz Skwara, powołując się na Bazina, twierdzi, że antywesterny, w przeciwieństwie do westernów klasycznych, próbują tłumaczyć działania bohaterów przez intrygę powieściową. Inspirują się współczesną prozą, ale nie po to, by uwzniościć szlachetną przeszłość Dzikiego Zachodu (jak robiono to wcześniej), ale po to, by „przybliżyć ją rzeczywistości[,] [...] starają się poruszyć sprawy bliskie współczesnemu odbiorcy, który żyje nimi na co dzień. W postaciach kowbojów i zabijaków przekazują więc obraz powojennych «buntowników bez powodu»”¹⁴⁰.

Znika też znany z wcześniejszych dzieł czarno-biały podział na dobrych i złych ludzi. Reżyserem, który starał się kreować postacie charakteryzujące się zarówno pozytywnymi, jak i negatywnymi cechami, był m.in. Anthony Mann¹⁴¹. To, po której stronie bohaterzy ostatecznie staną, zależy od danej sytuacji i podjętych przez nich działań¹⁴². Ich rola nie jest z góry przesądzona. Rewolwerowcy, „pragnąc pozostać ludźmi z krwi i kości, nie mogą być jednowymiarowi; uczłowieczają się więc przez swoje słabości, wady i rozczulające niekiedy

¹³⁷ Tamże., s. 92.

¹³⁸ Tamże, s. 92–93.

¹³⁹ J. Skwara, *Western odrzuca legendę*, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1985, s. 21.

¹⁴⁰ Tamże, s. 20.

¹⁴¹ Zob. *Winchester 73*, reż. A. Mann, USA 1950; *Zakręt rzeki* (*Bend of River*, reż. A. Mann, USA 1952); *Naga ostroga* (*Naked Spur*, reż. A. Mann, USA 1953); *Daleki kraj* (*The Far Country*, reż. A. Mann, USA 1954); *Mściciel z Laramie* (*The Man From Laramie*, reż. A. Mann, USA 1955).

¹⁴² J. Skwara, dz. cyt., s. 24.

zachowanie”¹⁴³. Od czasów drugiej wojny światowej znika też utrwalane w klasycznych westernach stereotypowe ukazywanie Indian (i innych należących do mniejszości rasowych obywateli Ameryki) jako tych złych. Jednak przyczyny tego typu działań były czysto propagandowe – władza chciała, by jak najwięcej Indian i czarnoskórych walczyło w armii, dlatego też w scenariuszach wielu westernów dokonywano znaczących korekt, a czerwonoskórzy zaczęli być przedstawiani również w dobrym świetle¹⁴⁴. Dziełem przełomowym pod tym względem była *Złamana strzała* (*Broken Arrow*, reż. Delmer Daves, USA 1950).

Antywestern kwestionuje większość schematów, które utrwały się za czasów westernu klasycznego. Skwara wymienia tu gorącą miłość kobiety i mężczyzny, trwałość przyjaźni, solidarność oraz nieśmiertelność głównych bohaterów. Śmierć kowboja, jak miało to miejsce m.in. w przypadku tytułowego bohatera filmu *Jesse James* (reż. H. King, USA 1939), w westernie klasycznym należała do rzadkości, a w antywesternie stała się powszechniejsza¹⁴⁵. Dochodzi też w pewnym stopniu do filmowej emancypacji kobiet. Nie są one już przedstawiane wyłącznie jako kochanki wzdychające za bezimiennym jeźdźcem znikąd¹⁴⁶. Badacz następująco podsumowuje zmiany, które w tym czasie zaszły:

Niejednoznaczność przestała być w westernie elementem zapożyczonym z literackich tradycji. Stała się własnością gatunku. Nikt nie wie, kim jest naprawdę, bo nie ma rzeczy trwałych [...]. Gatunek stał się pojemniejszy o dramatyczne powikłania, mógł więc służyć innym rodzajom sztuki. Jednocześnie stał się otwarty na wszelkie impulsy rzeczywistości, wchłaniał jej niepokoje, transponując ją w swój niepowtarzalny sposób¹⁴⁷.

W późniejszych dziełach (np. w *Wynajętym człowieku* [*The Hired Hand*, reż. P. Fonda, USA 1971]) pojawiają się też elementy fatalizmu, trafnie oddające napięcia i obawy Ameryki późnych lat 60.¹⁴⁸ Widoczny jest też wpływ powstających równolegle w Europie spaghetti westernów (prześmiewcze określenie krytyków filmowych)¹⁴⁹, które w połączeniu z krytyką działań wojennych w Wietnamie doprowadziły do powstania kilku amerykańskich dzieł burzących dotychczasowy światopogląd obywateli USA na temat początków własnego narodu.

¹⁴³ Tamże, s. 81.

¹⁴⁴ Tamże, s. 100–118.

¹⁴⁵ Tamże, s. 120–121.

¹⁴⁶ Tamże, s. 121–122.

¹⁴⁷ Tamże, s. 25.

¹⁴⁸ Tamże, s. 87.

¹⁴⁹ P. Korczyński, dz. cyt., s. 211.

O przesłaniu jednego z najważniejszych w tamtym czasie westernów o tytule *Dzika banda* (*The Wild Bunch*, reż. S. Peckinpah, USA 1969) Korczyński pisze następująco:

Wbrew pozorom nie jest to tylko krytyka armii amerykańskiej czy bezwzględnych polityków. Scena otwierająca film przypomina Amerykanom, że ich państwo nie jest wyjątkiem spośród innych krajów, gdyż u jego zarania królowała przemoc. W scenie tej grupka dzieci z fascynacją torturuje skorpiona, zanurzając go w mrowisku. Dzieci jak zaczarowane wpatrują się w kąsanego przez mrówki skorpiona, nie zauważając nawet oddziały kawalerii mijającego je na drodze do miasteczka¹⁵⁰.

Na koniec warto dodać, że według Ryszarda Legutko antywestern, mający stać się nowym początkiem dla gatunku, ostatecznie skazał go na zagładę. Twórcy wprowadzili do niego historyzm (wszystko ma podlegać historycznym przemianom, które wpływają na człowieka i jego otoczenie), którego wcześniej western nie przyjmował, bo istotny był w nim motyw ponadczasowości¹⁵¹. Jednak wielu badaczy się z tą tezą nie zgadza, w tym Szczęsny. Jego argumenty w tej kwestii przywołuję w podrozdziale 2.1.5.

2.1.4. Spaghetti western

Popularność westernu w Ameryce była zrozumiała – pozwalał kultywować historie ludzi, którzy dopiero od kilku pokoleń zamieszkiwali tereny USA i nie byli w stanie w tak krótkim czasie wykształcić własnej historii¹⁵². Jednak prawdziwym fenomenem okazały się spaghetti westerny tworzone w Europie, przede wszystkim na rynku włoskim.

Zdaniem Korczyńskiego początki tej odmiany westernu są dość przewrotne. Były to szybko zyskujące wielką popularność wśród publiczności podróbki amerykańskich westernów. Przyczyną takiego stanu rzeczy były spowodowane klęską w Wietnamie i wzmożoną walką z rasizmem przemiany społeczne w USA, które przypadały na przełom lat 60. i 70. XX w. W tym czasie upadło wiele amerykańskich mitów, w tym jeden z większych, ten o bohaterskim podboju Dzikiego Zachodu, skutecznie utrwalany przez klasyczne produkcje o Dzikim Zachodzie z pierwszej połowy XX w. Weryfikacja własnej historii przez Amerykanów doprowadziła do wyraźnego spadku zainteresowania westernami. Dlatego twórcy przenieśli produkcję tych filmów do Europy, licząc m.in. na oszczędności. Okazało się więc, że to właśnie

¹⁵⁰ Tamże, s. 237.

¹⁵¹ R. Legutko, *Koniec świata westernu*, [w:] *Etyka absolutna i społeczeństwo otwarte*, Arcana, Kraków 1994, s. 203.

¹⁵² Cz. Michalski, dz. cyt., s. 7–9.

rynek europejski stał się dla nich prawdziwym zbawieniem¹⁵³, a spaghetti westerny ostatecznie były „bliższe prawdy w ukazywaniu Dzikiego Zachodu niż wszystkie westerny z Johnem Wayne’em razem wzięte”¹⁵⁴.

Podobne stanowisko prezentuje też Howard Hughes. Zaznacza on, że na przełomie lat 50. i 60. XX w. w Rzymie (który według autora był wtedy drugą po Hollywood stolicą filmową świata) kręcone z rozmachem filmy historyczne (jak *Ostatnie dni Sodomy i Gomory* [*Sodoma e Gomorra*, reż. R. Aldrich, Włochy 1962]) przestały się sprzedawać, zaczęto poszukiwać nowych sposobów na zarobek. Zbiegło się to z premierą westernu *Siedmiu wspaniałych* (*The Magnificent Seven*, reż. J. Sturges, USA 1960), który nie został zbyt ciepło przyjęty w USA, ale za to odniósł niemały sukces finansowy w Europie. Wtedy też popularność zaczęły zdobywać produkcje kręcone w Hiszpanii, takie jak *The Savage Guns* (*Tierra brutal*, reż. M. Carreras, Hiszpania-Wielka Brytania 1961) czy tworzone na terenach Jugosławii, Niemczech i Francji. Wśród nich można wymienić film *The Treasure of Silver Lake* (*Der Schatz im Silbersee*, reż. H. Reinl, Jugosławia-NRD-Francja 1962) rozpoczynający serię bazującą na twórczości Karola Maya o przygodach Winnetou. To właśnie sukces tych produkcji miał zachęcić włoskie i hiszpańskie studia do tworzenia dzieł, w których zatrudniano lokalnych aktorów, wielkie hollywoodzkie gwiazdy (m.in. Lee Van Cleefa) i młodych, mało znanych w tamtych czasach artystów (jak Clint Eastwood). Choć do pierwszych spaghetti westernów odbiorcy podchodzili z ostrożnością, to „w 1964 kolejny archanioł miał przybyć do miasta i na zawsze zmienić sposób kręcenia westernów”¹⁵⁵. Był nim Sergio Leone. Między innymi w jego *Dobrym, złym i brzydkim* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, Hiszpania-Włochy-RFN 1966) widoczna jest niewielka, choć istotna modyfikacja schematu, na którym bazowała klasyczna odmiana tego gatunku. Główny bohater nie kierował się już szlachetnością i bezinteresownością. Teraz miał już działać przede wszystkim dla własnego zysku. Walczył nie tylko z bandytami i Indianami, ale też z równie chciwymi mieszkańcami¹⁵⁶. Jak zauważa Korczyński:

Czy „Blondas” (Clint Eastwood) jest rzeczywiście taki „dobry”, „Anielskie Oczko” (Lee Van Cleef) taki „zły”, a Tuco (Eli Wallach) „brzydki” (czyli czy jest „typowym” ciemnym i komicznym wieśniakiem meksykańskim)? Recenzenci zauważyli trafnie, że „dobro”

¹⁵³ Tamże, s. 211–212.

¹⁵⁴ Tamże, s. 232.

¹⁵⁵ H. Hughes, *Once Upon a Time in the Italian West. The filmgoers' Guide to Spaghetti Westerns*, I.B. Tauris, London-New York 2004, s. 11–20.

¹⁵⁶ P. Korczyński, dz. cyt., s. 213.

„Blondasa” wynika jedynie z (niekorzystnych) zbiegów okoliczności (nie docenił Tuco!); „Anielskie oczko” „mięknie” na widok szpitala wojskowego konfederatów i zostawia manierkę z wódką pielęgniarzowi, a Tuco zaskakująco jasno i dobitnie przedstawia swojemu bratu – przeorowi klasztoru – argumenty, jakimi się kierował, wchodząc na drogę bezprawia. I to właśnie on – ten (wcale nie przerysowany) nadaktywny Meksykanin o ognistym temperamencie – okazuje się najbardziej ludzki z całej trójki i najbardziej wystawiony na okrucieństwa wojny...¹⁵⁷

Zrewidowany obraz Dzikiego Zachodu szybko zyskał popularność w Ameryce i stał się inspiracją dla antywesternów z przełomu lat 60. i 70. twórców takich jak Sam Peckinpah (*Dzika Banda*) czy Ralph Nelson (*Niebieski żołnierz* [*Soldier Blue*, USA 1970]), którzy w swoich dziełach odnosili się krytycznie m.in. do traumatycznych doświadczeń Wietnamu¹⁵⁸. Jak twierdzi Janusz Skwara: „Western stawał się swego rodzaju kamuflażem dla wyrażenia opinii o sytuacji społecznej w Ameryce lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych”¹⁵⁹. Badacz dodaje też, że te filmy:

Świadczą dobitnie, że western przez długie lata pozostał wierny tematyce politycznej [...]. Okazał się gatunkiem zdolnym do podźwignięcia problemów, jakich nikt nie przewidywał w chwili jego narodzin¹⁶⁰.

Cenny wkład do dyskusji na temat westernu na gruncie polskiej nauki ma również Tomasz Szczęsny, który zaproponował własną definicję spaghetti westernu i zawarł w niej najistotniejsze wyznaczniki tej odmiany gatunku. Oprócz autonomiczności wymienia również takie cechy, jak:

Miejsce produkcji (głównie Hiszpania i Włochy) i implikowana przez nie ikonografia; fabuły rozgrywające się na pograniczu amerykańsko-meksykańskim z dominującym motywem dwuznaczności moralnej świata przedstawionego, z którą często wiąże się hiperbolizowanie przemocy; oraz częste wykorzystywanie ikonografii chrześcijańskiej i motywów biblijnych. W stylistyce spaghetti westernów (podobnie jak w sposobie obrazowania przemocy) najczęściej dominującą rolę pełni chwyt hiperbolizacji. Ów chwyt hiperbolizacji w skrajnych przypadkach czyni ze spaghetti westernu gatunek nie tylko

¹⁵⁷ Tamże, s. 216.

¹⁵⁸ Tamże, s. 233–237.

¹⁵⁹ J. Skwara, dz. cyt., s. 8.

¹⁶⁰ Tamże, s. 54.

samoświadomy, ale wręcz tematyzujący sztuczność świata przedstawionego i własnej konwencji¹⁶¹.

2.1.5. Western po latach 70. XX w.

Zdaniem Szczęsnego w latach 70. nastąpił pewien przełom. Miała się wtedy dokonać nieświadoma autodestrukcja westernu (polegająca na zdeprecjonowaniu kluczowej dla amerykańskiej tożsamości narodowej mitologii pogranicza), skutkująca znaczną utratą popularności tego gatunku¹⁶². Wspomniany badacz podejmuje dyskusję z Ryszardem Legutko, który w artykule *Koniec świata westernu*¹⁶³ za główną przyczynę utraty popularności tej konwencji w kinie podaje przyjęcie historyzmu. Szczęsny nie zgadza się z tym stwierdzeniem, uznając je za uproszczenie i podając przykłady produkcji z lat 90. (*Tańczący z wilkami* [*Dances with Wolves*, reż. K. Costner, USA-Wielka Brytania 1990] i *Bez przebaczenia* [*Unforgiven*, reż. C. Eastwood, USA 1992]), a nawet z drugiej dekady XXI wieku (*Django* [*Django Unchained*, reż. Q. Tarantino, USA 2012]), które są dość podobne do antywesternów z lat 60. i 70., demitologizujących legendę amerykańskiego pogranicza. Te filmy odniosły wyraźny sukces, co może świadczyć o tym, że zmiana oczekiwań odbiorców westernów przyczyniła się do rozpowszechnienia demitologizującej tendencji w nowych dziełach tego gatunku¹⁶⁴.

Nie można też zapomnieć o wpływie doświadczeń wojny w Wietnamie na kulturę USA, a co za tym idzie, na jej czołowy wytwór, czyli western. Korczyński zaznacza, że dziennikarskie relacje z krwawej linii frontu wraz z możliwością bezpośredniego obcowania ze strauatyzowanymi i okaleczonymi weteranami doprowadziły do zakrojonych na szeroką skalę buntów społecznych. Dostrzeżono analogię między działaniami zbrojnymi w Wietnamie i podbojami kawalerzystów na zachodnim pograniczu w XIX wieku. Nic więc dziwnego, że z surową krytyką spotkał się również western, który dotychczas chwalał działania amerykańskich pionierów sprzed kilkunastu dekad¹⁶⁵.

Szczęsny przyczyn spadku popularności westernów doszukuje się też m.in. w pojawieniu się i zdominowaniu rynku przez produkcje tzw. Kina Nowej Przygody, zapoczątkowanego

¹⁶¹ T. Szczęsny, *Spaghetti western. Charakterystyka gatunku na tle historycznofilmowym*, (praca doktorska), Łódź 2018, s. 64.

¹⁶² T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania westernu w amerykańskim kinie współczesnym*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczakowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 189.

¹⁶³ Zob. R. Legutko, dz. cyt., s. 199–208.

¹⁶⁴ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania westernu...*, s. 190.

¹⁶⁵ P. Korczyński, dz. cyt., s. 231–232.

m.in. przez *Gwiezdne Wojny cz. IV – Nowa nadzieja*¹⁶⁶ (*Star Wars: part IV – A New Hope*, reż. G. Lucas, USA 1977). Filmy tego nurtu cechowały się widowiskowością oraz niezwykłymi jak na tamte czasy komputerowymi efektami specjalnymi. Tego typu produkcje szybko wyparły należące do kompletnie innego porządku estetycznego westerny¹⁶⁷.

Szczęsny twierdzi jednak, że istnieją cztery sposoby, dzięki którym ten gatunek jest w stanie funkcjonować we współczesnej kinematografii amerykańskiej (z której pochodzi i dla której jest najważniejszy). Wśród tych odmian wymienia hybrydy gatunkowe, western współczesny, spaghetti westerny (współczesne) i westerny *sensu stricto*¹⁶⁸.

Wśród hybryd gatunkowych jako pierwszą tego typu wskazuje wspomnianą już *space operę Gwiezdne Wojny cz. IV – Nowa nadzieja* (1977). Film ten Clint Eastwood określił „westernem przeniesionym w kosmos”¹⁶⁹. To porównanie nie wzięło się znikąd. Szczęsny zaznacza, że inspiracją dla dzieła Lucasa były przede wszystkim westerny klasyczne. Film ten realizuje taki sam schemat fabularny jak pierwsze westerny, jedynie rozwija go o elementy zaczerpnięte z fantastyki i science fiction: gang rewolwerowców zamienia na Imperium, a pograniczne miasteczko na odległą galaktykę. Badacz zaznacza też, że reżyser wcale nie ukrywał swoich inspiracji, o czym świadczy m.in. to, że główny bohater pochodzi z siedliska na pustynnej planecie (z krajobrazami do złudzenia przypominającymi westernowe pustkowia), które jest regularnie odwiedzane przez znanych z opowieści o Dzikim Zachodzie łowców nagród¹⁷⁰. Współcześnie dzieła z uniwersum *Gwiezdných Wojen*, choć należące już do Disneya, dalej wyraźnie inspirowane są westernem. Widać to chociażby w *The Mandalorian* (prod. wyk. J. Favreau, D. Filoni, K. Kennedy, Disney, USA 2019–), a w szczególności w pierwszym odcinku drugiego sezonu. Główny bohater serialu, do złudzenia przypominający samotnego jeźdźcę z klasycznych westernów, przybywa do małego miasteczka na pustyni i pomaga lokalnemu szeryfowi rozwiązać problem niewolnictwa w pobliskiej kopalni.

Według Szczęsnego, który powołuje się na słowa Piotra Kletowskiego¹⁷¹, pewną hybrydą westernu z innymi gatunkami jest film akcji, gdzie Colta zastępuje Glock, a małe miasteczka wypierane są przez wielkomiejską scenerię. Podobnie sprawa wygląda z mieszanką westernu

¹⁶⁶ Początkowo nadano temu filmowi tytuł *Star Wars* (Gwiezdne Wojny). Podtytuł *Nowa nadzieja* (*A New Hope*) został dodany wraz z premierą kolejnej części serii, a numeracja (cz. IV) pojawiła się, gdy zaczęto tworzyć prequela *Gwiezdných Wojen* na początku XXI w.

¹⁶⁷ P. Korczyński, dz. cyt., s. 190–191.

¹⁶⁸ Tamże, s. 191–201.

¹⁶⁹ J.H. Foote, *Clint Eastwood: Evolution of a Filmmaker*, Praeger, Westport 2009, s. 60.

¹⁷⁰ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania westernu...*, s. 192–193.

¹⁷¹ Zob. P. Kletowski, *Współcześni kowboje*, „Kino” 2013, nr 7/8, s. 26.

i horroru. Co ciekawe, tego typu dzieła czerpią zarówno z westernów klasycznych, jak i późniejszych antywesternów. Jednym z przykładów dzieł tego typu jest *Mściciel* (*High Plain Drifters*, reż. C. Eastwood, USA 1973).

Szczęsny zaznacza, że hybrydyzacja daje szansę na uatrakcyjnienie westernu i „zakonserwowanie” go. Obarczone to jest jednak pewnym ryzykiem, gdyż konwencja ta może stracić swoją tożsamość pośród współegzystujących z nią gatunków¹⁷².

Według badacza westerny mogą zyskać szansę na przetrwanie na współczesnym rynku filmowym dzięki ich współczesnej odmianie. Badacz odwołuje się do Michalskiego, który twierdzi, że zasadnicza różnica polega na przeniesieniu akcji do czasów współczesnych twórcom, wraz z wszystkimi tego konsekwencjami (mowa tu m.in. o rozwoju techniki). Choć pierwsze próby z lat 30. nie były udane (jak np. *Thunder over Texas* [reż. E.G. Ulmer, USA 1934], w którym poruszony został m.in. wątek zdemoralizowania zbirów podszywających się pod radiowych gwiazdorów), tak w latach 60. zaczęły pojawiać się dzieła ukazujące problematykę zderzenia ze sobą dwóch epok i światopoglądów:

Na Zachodzie, gdzie jeszcze ciągle żywe były tradycje pionierskie, inne obowiązywały kryteria moralne i inny kodeks życiowy niż w uprzemysłowionych miastach. Tu panował kult pieniądza, tam kult ziemi, która nasiąkała krwią, łzami i potem dziadów i ojców. Zachód cenił przede wszystkim męstwo, uczciwość, pracowitość i te właśnie cnoty gwarantowały zdobycie powszechnego szacunku [...]. Cywilizacja przemysłowa zmieniła nie tylko krajobraz, lecz i psychikę ludzką¹⁷³.

Westerny współczesne ukazują tę problematykę przez konflikty pokoleń czy starcia romantycznych kowbojów (najczęściej przegrane) ze zdobywcami współczesnej cywilizacji. Mówiło się o umieraniu tradycji Dzikiego Zachodu, śmierci mitu bohatera westernu i braku miejsca dla niego w nowoczesnych czasach¹⁷⁴. Dzieła tego typu powstałe w ciągu ostatnich kilkunastu lat, jak np. *To nie jest kraj dla starych ludzi* (*No Country for Old Men*, reż. J. Coen, E. Coen, USA 2007) czy *Gran Torino* (reż. C. Eastwood, USA-Niemcy 2008), bazują na tym samym schemacie. Jak pisze Szczęsny:

We wszystkich [filmach tego typu] znajdziemy postać, która wyznaje konserwatywne wartości typowe dla dawnej amerykańskiej mitologii i nieprzystające do współczesnej rzeczywistości społecznej. Nostalgiczność, motyw przemijania i starości dominują

¹⁷² T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania westernu...*, s. 195.

¹⁷³ Cz. Michalski, dz. cyt., s. 95.

¹⁷⁴ Tamże, s. 95–97.

w filmie tego typu tak samo dziś, jak i 40–50 lat temu, jakby zostały wówczas z powodzeniem zahibernowane¹⁷⁵.

Trzecim sposobem pozwalającym na tworzenie dzieł tego gatunku w ramach współczesnej kinematografii amerykańskiej jest według Szczęsnego realizacja formuły spaghetti westernu. Badacz twierdzi, że określanie w ten sposób jedynie filmów powstałych w latach 60. i 70 we Włoszech można uznać za terminologiczne nieporozumienie. Według niego we współczesnym kinie amerykańskim cały czas widać wyraźne nawiązania (fabularne i estetyczne) do tej formuły gatunkowej. Wymienia dwa tytuły, które w pełni ją realizują: wspomniane już *Django* Quentina Tarantino oraz *Szybcy i martwi* (*The Quick and the Dead*, reż. Sam Raimi, Japonia-USA 1995). Jak pisze:

Obydwa filmy charakteryzują się znaczącą samoświadomością, groteskowością, hiperbolizacją świata przedstawionego oraz dość dwuznacznym sposobem obrazowania przemocy [...]. O ile jednak film Raimiego charakteryzuje się swego rodzaju eskapizmem, Tarantino starał się wzbogacić swój film pod względem ideologicznym. Dość kontrowersyjne sceny przemocy w jego filmie służą krytyce rasizmu XIX-wiecznego Południa Stanów Zjednoczonych. Tym samym zrobił nie bez sukcesu komercyjnego coś, co Legutko uznał za destrukcyjne dla westernu – zreinterpretował historię USA tak, żeby dostosować ją do współczesnego światopoglądu¹⁷⁶.

Za czwarty, ostatni sposób zachowania westernu w kinie amerykańskim Szczęsny uznaje western *sensu stricto*, czyli taki, którego akcja umiejscowiona jest w drugiej połowie XIX wieku w Ameryce. Takie dzieło miałoby czerpać z typowej dla westernu ikonografii i charakterystyki postaci. Badacz wyróżnia dwie podgrupy produkcji tego typu.

Pierwsza podgrupa korzysta ze schematu fabularnego westernu klasycznego, a co za tym idzie – również z mitologii pogranicza. Za reprezentatywne przykłady badacz uznaje *Bezprawie* (*Open Range*, reż. K. Costner, USA 2003) i *Appaloosa* (reż. E. Harris, USA 2008). Drugi wymieniony tytuł pod wieloma względami przypomina westerny z czasów klasycznego Hollywood – mowa tu o tzw. „fabule o zawodowcach”, klarownym rozróżnieniu na pozytywne i negatywne bohaterów oraz o technice wykonania (montaż w technice analogowej i późniejsze przekopiowanie filmu na nośniki cyfrowe). Film w wielu aspektach oczywiście różni się od klasycznych pierwowzorów (m.in. naturalistyczną stylistyką, odmienną

¹⁷⁵ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania westernu...*, s. 196.

¹⁷⁶ Tamże, s. 196–197.

od „sztuczności” westernów z lat 40.). Jest to jednak wyraźny hołd dla dzieł powstałych w okresie klasycznego Hollywood.

Druga podgrupa filmów, o której wspomina Szczęsny, również umiejscawia akcję w Ameryce XIX wieku, korzysta z charakterystycznej ikonografii i przedstawia równie charakterystycznych bohaterów, ale rezygnuje ze schematów fabularnych i mitologii pogranicza, czym zbliża się do antywesternów z lat 60. i 70. Badacz przywołuje tu takie dzieła, jak wspomniane *Bez przebaczenia* Clint Eastwooda czy *Sweetwater* (reż. L. Miller, USA 2013). W tych utworach ukazywana jest cywilizacja, która ma negatywny wpływ na przyrodę (ukazywaną jako coś dobrego), obrazuje się trudności z egzekwowaniem prawa moralnego za pomocą broni oraz demitologizuje się bohaterów Dzikiego Zachodu. Odbywa się to przez wtłaczanie w konwencję westernu współczesnego światopoglądu przy jednoczesnym demitologizowaniu legend pogranicza¹⁷⁷.

Szczęsny zaznacza, że nie da się całościowo objąć tego, jak współcześnie funkcjonuje formuła gatunkowa westernu. Dzieła tego typu od samego początku są zbyt zróżnicowane, by dało się je jednoznacznie skategoryzować. Przykładem może tu być wymieniany już film *Django* (2012), który można określić zarówno westernem *sensu stricto*, jak i spaghetti westernem.

„Western hollywoodzki klasy A jest w tej chwili częściej fenomenem autorskim, niż popularnym gatunkiem rozrywkowym”¹⁷⁸ – twierdzi Szczęsny. Powodem tego może być omówione wcześniej rozwarstwienie gatunku i coraz mniejsza liczba westernów „w stanie czystym”. Dlatego też, jeśli mowa o śmierci westernu, to śmierć ta dotyczy wyłącznie jego klasycznej formy z pierwszej połowy XIX wieku, a „inne sposoby funkcjonowania tej formuły gatunkowej są raczej dowodem na to, że „trudno ten typ filmu całkowicie uśmiercić, jeśli w ogóle jest to możliwe”¹⁷⁹.

Na horyzoncie jakiś czas temu pojawiła się kolejna szansa dla tego gatunku. Mowa tu oczywiście o grach cyfrowych. Wystarczy wspomnieć o *Red Dead Redemption 2* (prod. i wyd. Rockstar Games, USA 2018), które rozeszło się w liczbie ponad 39 milionów egzemplarzy¹⁸⁰ oraz analizowanych w rozdziale trzecim COJ i COJ: WK. Polskie produkcje nie zdobyły tak

¹⁷⁷ Tamże, s. 197–199.

¹⁷⁸ Tamże, s. 200.

¹⁷⁹ Tamże, s. 201.

¹⁸⁰ Zob. D. Górecki, *Take-Two chwali się sprzedażą GTA 5 i RDR 2. Firma skasowała grę, na którą wydała 53 mln USD*, 2021, Ithardware.pl, <https://bit.ly/3aGyaXV>, dostęp: 16.01.2022.

dużej popularności, jednak ich odbiorcy również docenili sposób, w jaki zremediowano w nich konwencję westernu.

2.2. Gatunek ludyczny – FPS

2.2.1. Pochodzenie i historia gier FPS

Przyglądając się pierwszym gatunkom gier cyfrowych, można odnieść wrażenie, że „praprzodkami” FPS-ów mogłyby być umieszczane niegdyś na automatach tzw. Shoot'em Upy. Zadaniem gracza jest w nich atakowanie pojawiających się znikąd przeciwników i eliminowanie ich, by przejść do następnej planszy. Jak zwracają uwagę autorzy *Biblii komputerowego gracza*, „konieczność atakowania zdominowuje swobodę poruszania”¹⁸¹. Protoplastą tego typu produkcji jest legendarne *Asteroids* (prod. i wyd. Atari, Japonia 1977), a za jednego z najlepszych przedstawicieli Shoot'em Upów uznaje się *Commando* (prod. i wyd. Capcom, Japonia 1985), w którym:

Komandos biegnie w górę ekranu. Zewsząd wyskakują żołnierze, nadjeżdżają na motorach, rzucają granatami [...]. Komandos walczy naraz z trzema, czterema. Musi krążyć, by unikać kul. Musi zbierać magazynki i paczki z granatami. Na końcu każdego etapu otwierają się bramy i wychodzą z nich podwojone zastępy wroga¹⁸².

Okazuje się jednak, że jest to mylny trop, a ewentualne powiązania FPS-ów z Shoot'em Upami (jak twierdzi Arsenault w trzeciej części przywoływanego artykułu) wynikają z wykorzystania tego samego schematu „strzelania”¹⁸³. Pojawia się jednak znacznie więcej argumentów świadczących o tym, że są to raczej dwa odrębne gatunki. Przede wszystkim w FPS-ach możliwa staje się też walka wręcz, np. za pomocą piły łańcuchowej w *Doom* czy noża w *Call of Duty: Modern Warfare* (prod. Infinity Ward, Beenox Inc., wyd. Activision Blizzard, USA 2019). W niektórych grach tego typu istnieje nawet możliwość rozwijania swojej postaci pod kątem posługiwania się bronią białą. Jest tak np. w *BioShock Infinite* (prod. Irrational Games, wyd. 2K Games, USA 2013). W tej produkcji pojawia się opcja całkowitej rezygnacji ze strzelania na rzecz walki wręcz bądź też opcjonalnego przekradania się obok przeciwników. Takie schematy rozgrywki, w których atakowanie przeciwników przestaje być główną

¹⁸¹ P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Wydawnictwo Iskry, Warszawa 1998, s. 13.

¹⁸² Tamże, s. 21.

¹⁸³ D. Arsenault, *Video Game Genre...*, s. 167.

aktywnością, zastosowano w grach typu *Thief: The Dark Project* (prod. Looking Glass Studios, wyd. Square Enix, Eidos, USA 1998) czy *Dishonored* (prod. Arkane Studios, wyd. Bethesda Softworks, Francja 2012). Szczególnie ostatnie dwie wymienione produkcje w ogóle nie wymagają wykonywania działań związanych z walką, stawiając przede wszystkim na bieganie, uciekanie i sprawne orientowanie się w przestrzeni. Jak zauważa Arsenault, w każdej z tych gier dominującą czynnością nie musi być celowanie i strzelanie, a przemieszczanie awatara w pobliże przeciwnika, by szybko i skutecznie zadawać mu kolejne ciosy¹⁸⁴.

Badacz zaznacza, że w grach typu first-person-shooter głównym działaniem jest nie tyle strzelanie, co szeroko pojęta walka w terenie. Zawiera się w niej oczywiście sam akt strzelania, ale też wiele innych, zróżnicowanych aktywności. Gdyby przyjąć, że strzelanie jest w FPS-ach najważniejsze, to ich genezy doszukiwalibyśmy się nie w Shoot'em Upach, a w tzw. grach z lekką bronią, takich jak *Wild Gunman* (prod. i wyd. Nintendo 1984) czy *Duck Hunt* (prod. i wyd. Nintendo 1984). Okazuje się więc, że strzelanie w FPS-ach nie ma racji bytu, jeśli gracz nie ma możliwości swobodnego poruszania się i eksploracji¹⁸⁵.

Kolejny argument Arsenaulta przeczący tezie o pochodzeniu FPS-ów od Shoot'em Upów dotyczy znaczących różnic w wyświetlaniu przestrzeni i poruszaniu się po niej w obu tych gatunkach gier cyfrowych. Zastosowanie trójwymiarowej przestrzeni w first-person-shooterach wymaga od gracza orientacji i umiejętnego pozycjonowania się w wirtualnej rzeczywistości. Na ekranie ukazywany jest też tylko fragment świata, dlatego tak istotna jest eksploracja – pozwala ona na lepsze rozeznanie się w terenie i wykonywanie dodatkowych aktywności, które popchną grę do przodu (np. znalezienie dźwigni otwierającej drzwi) lub umożliwią pokonanie przeciwnika (np. znalezienie odpowiedniej broni lub osłony). Narzędzia do wykonania danych aktywności wcale nie muszą znajdować się w zasięgu „wzroku” awatara¹⁸⁶.

W Shoot'em Upach jest zgoła inaczej – plansza wyświetlana jest w całej okazałości, wrogowie zaczynają istnieć dopiero w momencie, gdy pojawią się na ekranie. Poza strzelaniem i unikaniem pocisków gracz nie wykonuje zbyt wielu czynności. Przejście do następnego etapu umożliwia zazwyczaj wyłącznie pokonanie wrogów i przejście na koniec planszy, z której awatar automatycznie przenosi się na kolejną¹⁸⁷.

¹⁸⁴ Tamże.

¹⁸⁵ Tamże, s. 167–168.

¹⁸⁶ Tamże, s. 168.

¹⁸⁷ Tamże.

Trójwymiarowe gry FPS zaczęły masowo pojawiać się wtedy, kiedy zniknęły ograniczenia technologiczne uniemożliwiające swobodne poruszanie się, a twórcy wyeliminowali błędy i mechanizmy utrudniające lub zmniejszające atrakcyjność rozgrywki. Arsenault twierdzi, że w grach cyfrowych istnieje pewien stopień determinizmu technologicznego, który umożliwia dalszy rozwój i zastosowanie konkretnych rozwiązań¹⁸⁸. Dlatego właśnie uznaje się grę *Wolfenstein 3D* (prod. id Software, wyd. Apogee Software, USA 1992) za przełomową produkcję, niejako wyznaczającą początek trójwymiarowych strzelanin pierwszoosobowych¹⁸⁹.

W 1992 roku sprzęt był na tyle mocny, a technologia na tyle rozwinięta (mowa przede wszystkim o *ray castingu* oraz w pełni poligonalnych trójwymiarowych poziomach), że w *Wolfensteinie 3D* dało się zastosować charakterystyczne dla gatunku FPS rozwiązania. Przeciwnicy nie musieli być już widoczni na ekranie, by mogli oddawać strzały w kierunku gracza (ciągłe „wskakiwanie w kadr”, typowe dla Shoot'em Upów, byłoby z pewnością uciążliwe). W tym momencie pojawił się kolejny problem – jak umożliwić graczowi reakcję na atak znajdującego się poza zasięgiem wzroku wroga? W dwuwymiarowych Shoot'em Upach pociski były widoczne na ekranie, przez co dało się ich uniknąć. W FPS-ach takich jak *Wolfenstein 3D* czy późniejszy *Doom* nie było to możliwe. Dlatego wykorzystano interfejs – w momencie otrzymywania obrażeń przez bohatera ekran zabarwiał się na czerwono. To rozwiązanie okazało się jednak niewystarczające (dalej nie było wiadomo, skąd padł strzał), więc w późniejszych produkcjach dodano również czerwoną strzałkę wskazującą kierunek, z którego oddano celny strzał. To rozwiązanie zostało w first-person-shooterach do dziś¹⁹⁰.

Według Arsenaulta liczne różnice między Shoot'em Upami a FPS-ami pozwalają klasyfikować je jako dwa odrębne gatunki, a nie dwie fazy rozwoju tego samego gatunku. Dlatego dopatruje się początku FPS-ów w grach takich jak *Wolfenstein 3D* i *Doom*. Można tu według badacza mówić o ewolucji gatunków i generacjach gatunków gier, w których z każdą kolejną produkcją studia podejmują próbę naprawy błędów poprzedników przy jednoczesnej implementacji kolejnych ulepszeń technicznych (co widać na przykładzie z wcześniejszego

¹⁸⁸ Tamże, s. 169.

¹⁸⁹ Choć oczywiście nie jest to pierwsza gra tego typu. Autorzy *Biblii komputerowego gracza* wskazują na półamatorską produkcję *Scarabeus* (prod. Andromeda Software, wyd. Ariolasoft, Węgry) z 1985 roku stanowiącą „pierwszy sygnał” nadchodzącego przełomu. Mimo wielu problemów była to gra z „całkiem nieźle zrobionym systemem 3D”, która jednak nie została zapisana w historii branży ze względu na to, że ówczesna technologia nie pozwoliła stworzyć wystarczająco szybkiej i satysfakcjonującej rozgrywki (mowa tu na przykład o zbyt wolnym przesuwie ekranu na ośmiobitowych, niemożliwych do ulepszenia komputerach) – P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, dz. cyt., s. 325–326.

¹⁹⁰ D. Arsenault, *Video Game Genre...*, s. 169–170.

akapitu)¹⁹¹. Tak też wygląda produkcja gier aż do dziś. Dogłębnie bada się oryginalną lub udaną grę, identyfikuje się jej mocne i słabe strony, a następnie w procesie produkcyjnym próbuje się odtworzyć mocniejsze elementy gry, poprawić słabsze (lub zupełnie je wyeliminować), powielając lub zmieniając schemat rozgrywki¹⁹². Za wzorcowy przykład tego typu działania uznaje się wspomnianą już grę *Doom*. Ta legendarna produkcja id Software niedługo po premierze zyskała niewyobrażalną wręcz popularność, która utrzymywała się kilka lat po pojawieniu się na rynku. Autorzy *Biblii komputerowego gracza* podają, że liczba kopii *Dooma* na komputerach z pewnością przekroczyła 50 milionów sztuk¹⁹³, co jak na koniec XX w. było fenomenem i co budzi podziw nawet ćwierć wieku później.

Produkcja id Software doskonale obrazuje przywołaną wcześniej strategię produkcyjną gier. Niedługo po premierze *Dooma* rynek dosłownie zalały gry „doomopodobne”, „Doom-like” lub określane jako „klony *Dooma*”. Popularyzacja określeń tego typu wynika z faktu, że kopie *Dooma* najczęściej nie charakteryzowały się żadnymi innowacjami względem oryginału – były to lepsze bądź gorsze imitacje produkcji id Software. Arsenault wymienia tu takie gry jak *Gloom*, *Marathon*, *Blood* i *Chex Quest* (prod. i wyd. Digital Café, USA 1996). Produkcje te nie wyróżniały się niczym szczególnym i powstały jako dodatek do płatków śniadaniowych marki Chex¹⁹⁴. Inne, podobne przykłady, można byłoby mnożyć w nieskończoność.

Co w tym kontekście istotne, ta kilkuletnia moda na „klony *Dooma*” pozostawiła w branży gier trwały ślad właśnie w postaci first-person-shooterów. Termin ten po pewnym czasie zastąpił określenie „klonów *Dooma*”, co widać na ilustracji 2 prezentującej wykres z liczbą wystąpień obu terminów w postach Usenetu po wydaniu *Dooma*. Zgodnie z przedstawionymi danymi można wywnioskować, że przełomowy okazał się okres od 1996 do 1998 roku, kiedy miały miejsce premiery kilku ważnych dla gatunku gier, w tym *Quake'a* (prod. id Software, wyd. GT Interactive, USA 1996), który wprowadził pełną trójwymiarowość i rozbudowany system gry w sieci¹⁹⁵, oraz *Half-Life'a* (prod. Valve Software, wyd. Sierra, USA 1998) wprowadzającego do gatunku wiele innowacji, w tym rozbudowaną warstwę fabularną czy oskryptowane sekwencje tworzone na silniku gry.

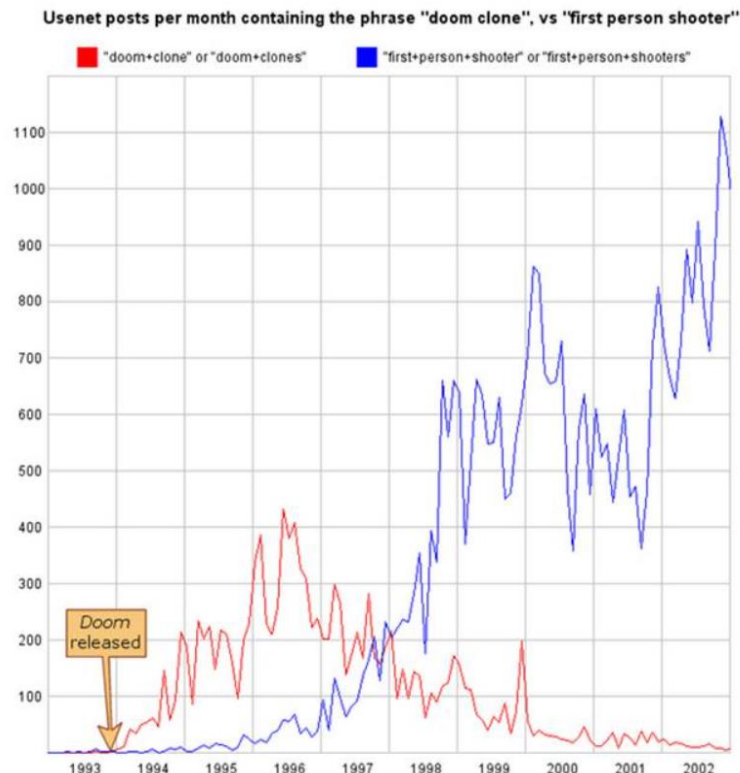
¹⁹¹ Tamże, s. 170–171.

¹⁹² Tamże, s. 164.

¹⁹³ P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, dz. cyt., s. 328.

¹⁹⁴ D. Arsenault, *Video Game Genre...*, s. 164.

¹⁹⁵ P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, dz. cyt., s. 338–339.



Ilustracja 2. Wykres częstotliwości występowania określeń „klon Dooma” i „first-person-shooter” w postach Usenetu

To nie były już po prostu „doomopodobne” produkcje – były to pełnoprawne tytuły, które jednocześnie czerpały z doświadczeń *Dooma* (1993) i stawiały na własne, oryginalne rozwiązania. Skoro pojawiło się więcej godnych uwagi produkcji, określenie „gry doomopodobne” straciło rację bytu. Dlatego popularność stopniowo zaczął zyskiwać termin first-person-shooter, który (przynajmniej w teorii) zawiera dwie najważniejsze cechy rozwijającego się gatunku gier cyfrowych.

W 1999 roku miało miejsce kolejne przełomowe wydarzenie – na rynku ukazała się fanowska modyfikacja do gry *Half-Life* o tytule *Counter-Strike* (prod. Valve Software, wyd. Sierra, USA 2000)¹⁹⁶. Ta produkcja oferowała graczom zupełnie nową, realistyczną, niesymetryczną rozgrywkę wieloosobową, w której dwie drużyny graczy (terrorystów i antyterrorystów) stawiały naprzeciwko siebie, by podłożyć bombę pod jednym z dwóch celów (lub, w zależności od strony, nie dopuścić do tego) bądź też wyeliminować wszystkich przeciwników w określonym czasie. *Counter-Strike* jako pierwszy wprowadził też tzw. *permadeath*, czyli brak odradzania się po śmierci aż do następnej rundy. Dzięki temu każdy ruch zyskiwał na znaczeniu (bo nikt nie chciał biernie czekać na odrodzenie), wzrosła też

¹⁹⁶ Oficjalna nazwa gry już po przejęciu praw do niej przez Valve.

atrakcyjność rozgrywki (również dla obserwatorów). Studio Valve szybko dostrzegło rosnącą popularność modyfikacji, wykupiło prawa do marki i zaczęło oficjalnie wypuszczać kolejne odsłony serii pod tym samym tytułem. W taki sposób *Counter-Strike* już od ponad dwudziestu lat stanowi jeden z filarów globalnego e-sportu.

Pierwsze lata XXI w. również stały pod znakiem dalszego rozwoju gatunku i przełomowych tytułów, które określały trendy i wyznaczały standardy. W sferze sieciowej od lat prym wiodą serie takie, jak znane z filmowości i szybkiej akcji *Call of Duty* (prod. Activision, Infinity Ward, Raven Software, Treyarch i in., wyd. Activision Blizzard, USA 2003–), popularny dzięki możliwości wzięcia udziału w wirtualnej wojnie na niespotykaną wcześniej w grach skalę *Battlefield* (prod. EA DICE, wyd. Electronic Arts Inc., USA-Szwecja 2002–) czy swego czasu wyznaczające trend na umieszczanie FPS-ów w realiach drugiej wojny światowej *Medal of Honor* (prod. DreamWorks Interactive, Respawn Entertainment, Electronic Arts Inc., 2015 i in., wyd. Electronic Arts Inc., USA 1999–). W first-person-shooterach stawiających na rozgrywkę solo fabularny przełom podobny do *Half-Life'a* wywołał *BioShock* (prod. Irrational Games, wyd. Take 2 Interactive, USA 2007) oraz oferujący niemalże kinowe doświadczenia i obciążający najmocniejsze komputery niezwykle szczegółową i realistyczną (jak na tamte czasy) grafiką oraz otwartym światem *Crysis* (prod. Crytek, wyd. Electronic Arts Inc., Niemcy 2007). Nie zabrakło również ciekawych eksperymentów, takich jak: *Portal* (prod. i wyd. Valve Software, USA 2007) bazujący na zagadkach logicznych i przechodzeniu przez tworzone przez gracza portale, *Mirror's Edge* (prod. EA DICE, wyd. Electronic Arts Inc, Szwecja-USA 2008) skupiające się wyłącznie na parkourowych ucieczkach dachami miasta, w czym pomagał znakomicie zaimplementowany interfejs diegetyczny, czy polski *SUPERHOT* (prod. i wyd. SUPERHOT team, Polska 2013)], który wyróżnia się jednym założeniem – czas w grze płynie tylko wtedy, gdy gracz zdecyduje się, by wykonać ruch awatarem. Przedstawiony powyżej nieliniowy rozwój FPS-ów powoduje kolejny problem, podejmowany m.in. przez Arsenaulta, związany już z samym pojęciem gatunku.

2.2.2. Problematyka gatunkowości first-person-shooterów (i gier w ogóle)

Arsenault w pierwszej części omawianego artykułu podejmuje kwestię gatunkowości w grach, pokazując, że pojęcie gatunku nie jest zbyt precyzyjne. Przywołuje m.in. podział na gatunki tematyczne (takie jak fantasy czy horror) i interaktywne (dotyczące rozgrywki i będące

połączeniem wielu różnych kryteriów związanych z grą, np. Strategia i Role-Playing)¹⁹⁷, których założenia mniej więcej pokrywają się z podziałem Gardy na gatunki tematyczne i ludyczne¹⁹⁸. Zaznacza też trudności w klasyfikacji zauważone przez Diane Carr i Andrew Burna. Sugerują oni podziały na platformy, styl gry, rozgrywkę (uważaną przez nich za najważniejszą) i aspekty reprezentacyjne¹⁹⁹. Przybliża też perspektywę branżową Daniela Cooka. Projektant twierdzi, że w przemyśle growym za gatunek uznaje się grupę tytułów współdzielących zestaw mechanik i standardów interfejsów, ale mogących różnić się fabułą czy ustawieniami. Za przykład podaje tu *Warcraft: Orcs and Humans* (prod. i wyd. Blizzard Entertainment, USA 1994) i *Starcraft* (prod. i wyd. Blizzard Entertainment, USA 1998), które bardzo się od siebie różnią, a jednak dalej są RTS-ami²⁰⁰. Arsenault zaznacza, że problemem nie jest stosowanie różnych kryteriów, ale to, że miesza się kryteria funkcjonujące na różnych poziomach. Twierdzi na przykład, że różnice między grami zręcznościowymi a grami konsolowymi są zupełnie inne niż różnice między grami strategicznymi a grami akcji. Wskazuje jednak, że cel stosowania pojęcia gatunku, zarówno w sferze akademickiej, jak i przemysłowej i powszechnej, jest jasny – chodzi o podzielenie ogromnego katalogu gier na mniejsze grupy, z którymi przeciętny odbiorca tego medium będzie mógł bez problemu się zapoznać²⁰¹. W tym miejscu warto również wspomnieć o pojęciach etykiety gatunkowej i efektu gatunkowego omawianych w podrozdziale 1.3., ponieważ one również pomagają m.in. w kategoryzowaniu gier.

Arsenault dodaje, że gatunki gier „nie są związane z wyizolowaną, abstrakcyjną listą cech, ale z fenomenologicznym, pragmatycznym zastosowaniem działań poprzez doświadczenie gry”²⁰². Przywołuje też tezę Thomasa Schatza, według której gatunki gier cyfrowych, podobnie jak w gatunkach filmowych, ucieleśniają „zakres ekspresji dla filmowców i zakres doświadczeń dla widzów”²⁰³. To z kolei generuje szansę na pojawienie się zbieżności zarówno w produkcji, jak i odbiorze gier danego gatunku. Właśnie w tym miejscu uwypatnia się główna funkcja gatunku w branży gier – komunikacja. Konwencje gatunkowe

¹⁹⁷ D. Arsenault, *Video Game Genre...*, s. 154–155.

¹⁹⁸ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 25–27.

¹⁹⁹ D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Schott, *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Polity, Cambridge 2006, s. 16.

²⁰⁰ D. Cook, *My Name is Daniel and I am a Genre Addict*, 2005, gamedev.net, <https://bit.ly/3IHXmd4>, dostęp: 30.01.2022.

²⁰¹ D. Arsenault, *Video Game Genre...*, s. 155–156.

²⁰² Tamże, s. 171. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie przekłady tekstu Arsenaulta w podrozdziale 2.2. oraz tłumaczenia anglojęzycznych prac innych badaczy zawarte w niniejszej pracy są mojego autorstwa.

²⁰³ T. Schatz, *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*, McGraw-Hill Companies, Inc., New York 1981, s. 22.

i utarte schematy rozgrywki ułatwiają wykonywanie podstawowych aktywności, takich jak chodzenie, kucanie, strzelanie czy przeładowywanie broni²⁰⁴. O tym, jak ważne jest korzystanie z popularnych schematów, można przekonać się, dając grę komuś zupełnie niezaznajomionemu z tym medium. Taki gracz nie będzie wiedział, że przeładowanie broni umożliwi na przykład wciśnięcie „r” na klawiaturze, że półka, na którą jego awatar będzie w stanie wskoczyć będzie w jakiś sposób oznaczona (na przykład wyróżniającym się kolorem), albo że strzały w głowę zazwyczaj zadają większe obrażenia niż strzały w nogę²⁰⁵. Z kolei doświadczony gracz po krótkiej chwili opanuje większość podstawowych mechanik i reguł gry.

Kate Salen i Eric Zimmerman zwrócili uwagę na to, że mechanika jest jedynie środkiem do osiągnięcia celu. Projektanci gry ustalają zasady, które doprowadzą (lub nie) do sensownej rozgrywki. Projektują więc doświadczenie, ale tylko pośrednio²⁰⁶. Dlatego też, jak trafnie zauważa Arsenaault:

Gatunek gry może być rozumiany jako skodyfikowane użycie określonych mechanik i wzorców projektowych w celu wyrażenia szeregu zamierzonych doświadczeń. W związku z tym kreślenie historii gatunku gier wymaga wyjścia poza „listę do odhaczenia” mechanik i zbadania ogólnego doświadczenia gry, którego poszczególne mechaniki są tylko jedną z możliwych materializacji²⁰⁷.

Da się tę tezę w łatwy sposób potwierdzić, próbując eksperymentalnie ustalić kilka podstawowych mechanik czy też zasad, które mogłyby być charakterystyczne dla gatunku, jakim jest FPS. Przyjrzyjmy się na początek samemu terminowi. Zawiera się w nim pierwsza hipotetyczna zasada, a mianowicie perspektywa pierwszoosobowa. Z pewnością w większości produkcji będzie ona zastosowana (jak w COJ i COJ: WK), jednak – paradoksalnie – nie jest to niezbędne.

²⁰⁴ D. Arsenaault, *Video Game Genre...*, s. 171.

²⁰⁵ Ostatni przykład może wydawać się dyskusyjny, ponieważ głowa, jako kluczowa część ludzkiego ciała, może być domyślnie uważana za obszar, którego trafienie spowoduje u celu najpoważniejsze obrażenia. Jednak w kontekście gier cyfrowych ta mechanika wcale nie musi wydawać się oczywista. Jeśli do FPS-a zasiądzie gracz, który wcześniej obcował wyłącznie z tytułami takimi jak cRPG *Baldur's Gate* (prod. BioWare, wyd. Interplay Entertainment, Kanada 1998) czy hack'n'slash *Diablo* (prod. i wyd. Blizzard Entertainment, USA 1996), gdzie nie ma rozróżnienia liczby otrzymywanych obrażeń na poszczególne partie ciała, nie będzie on od samego początku zdawał sobie sprawy z przewagi, jaką dają celne strzały w głowę.

²⁰⁶ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2004, s. 168.

²⁰⁷ D. Arsenaault, *Video Game Genre...*, s. 171.

Arsenault podaje tu przykład *Gears of War* (prod. Epic Games, People Can Fly, wyd. Xbox Game Studios, Microsoft Studios, USA-Polska 2006), gry operującej specyficzną perspektywą trzecioosobową z wirtualną kamerą umieszczoną za ramieniem bohatera, która:

Może dzielić pierwotną fenomenologiczną jakość z rzeczywistym widokiem pierwszoosobowym w kadrowaniu subiektywnej wizji i faworyzowaniu identyfikacji gracz-awatar [...]. Krótko mówiąc, kamera w *Gears of War* wykonuje szereg operacji, które albo wyrażają subiektywność awatara żyjącego akcją, albo sprawiają, że gra zachowuje się jak pierwszoosobowa strzelanka. Podczas biegu podąża ona za pochyloną postacią pod niższym kątem, ograniczając pole widzenia gracza, a podczas cięcia wroga piłą łańcuchową krew rozbryzguje się na fikcyjnej soczewce kamery. Oba te procesy starają się przybliżyć doświadczenie awatara, łamiąc zwykłe wojerystyczne bezpieczeństwo gracza. Co ważniejsze, silny zoom, jaki wykonuje kamera, gdy gracz celuje, sprowadza ją mniej więcej do poziomu perspektywy pierwszoosobowej²⁰⁸.

Okazuje się więc, że nawet pozornie fundamentalna zasada wcale nie musi być w grach FPS respektowana. Podobnie jest z kolejnym członem – *shooter*. Można strzelać, ale nie ma takiego obowiązku (bo można przekraść się koło wroga lub zaatakować go wręcz). Można też oddawać strzały, ale w sensie metaforycznym, na przykład z aparatu, co ma swoje uzasadnienie w fabule i rozgrywce chociażby w pierwszej odsłonie serii *BioShock* (prod. Irrational Games, wyd. 2K Games, USA 2013)²⁰⁹.

Wartym uwagi przedmiotem analizy mogą być również interfejsy i poszczególne, potencjalnie charakterystyczne dla FPS-ów, ich elementy. W COJ u dołu ekranu ukazana jest belka z ekwipunkiem gracza, która symbolizuje, jaka broń (lub inny element wyposażenia) znajduje się w wyposażeniu gracza. Jednak inne gry już wcale nie muszą jej mieć (jak na przykład *Call of Duty Modern Warfare* [2019]). Różnice mogą pojawiać się nawet w obrębie tej samej serii, czego świadectwem jest COJ: WK, które już takiej reprezentacji ekwipunku nie ma. Nie jest to też cecha charakterystyczna FPS-ów, bo paski szybkiego dostępu pojawiają się w różnych formach również w RPG-ach (w np. *Wiedźminie 3: Dzikim Gonie* [2015] daje on szybki dostęp do żywności i mikstur). Podobnie z ekwipunkiem, który pojawia się w większości gier komputerowych w różnych formach niemal od samego początku istnienia tego medium.

²⁰⁸ Tamże, s. 170.

²⁰⁹ Fotografowanie wrogów umożliwia przeprowadzanie badań nad nimi, co z kolei zapewnia tzw. premie badawcze, czyli na przykład bonus do zadawanych danemu typowi przeciwnika obrażeń.

Podobnie jest z mechaniką zdrowia – w starszych FPS-ach, takich jak *Medal of Honor: Allied Assault* (prod. 2015, wyd. Electronic Arts Inc., USA 2002), powszechny był interfejs diegetyczny w postaci pasków życia lub cyfrowych reprezentacji stanu protagonisty. Od pewnego momentu się to zmieniło i we współczesnych FPS-ach wykorzystuje się głównie interfejs niediegetyczny reprezentowany przez gwałtowną zmianę kolorystyki ekranu, najczęściej na czerwoną, z różną intensywnością barw zależną od stopnia otrzymywanych obrażeń (jak ma to miejsce w każdym *Call of Duty* począwszy od drugiej części serii [prod. Infinity Ward, wyd. Activision Blizzard, USA 2005]).

Tak samo jest z minimapą, będącą stałym elementem interfejsu w większości sieciowych strzelanin. W niektórych przypadkach zastępuje ją kompas (jak w COJ) lub twórcy w ogóle rezygnują z tego typu rozwiązań (jak w *Metro 2033* [prod. 4A Games, wyd. THQ Inc., Ukraina 2010]). Podobne wnioski dotyczące minimapy z dużym prawdopodobieństwem pojawiłyby się w przypadku analizy pozostałych obszarów gier cyfrowych.

Rozwój first-person-shooterów nie jest liniowy, a kolejne gry często wprowadzają mniej lub bardziej unikalne rozwiązania lub inspirują się innymi gatunkami, tworząc swoiste hybrydy. Jednak historia tego typu produkcji pokazuje obecność pewnych tendencji projektowych. To może stanowić punkt wyjścia do dalszych, bardziej szczegółowych rozważań na temat poszczególnych mechanik i rozwiązań w warstwie ludycznej COJ i COJ: WK.

2.3. Gatunek funkcjonalny – gra angażująca

Według Marii B. Gardy gatunki funkcjonalne w grach cyfrowych „odnoszą się w najszerszym rozumieniu do doświadczenia rozgrywki i są definiowane pod kątem praktyk odbioru oraz kontekstu recepcji gry”²¹⁰. Są silnie powiązane z dyskursem graczy, ponieważ miały wyraźny wpływ na kształtowanie się „tożsamości kultury gier cyfrowych w ostatnich dekadach”²¹¹. Jak twierdzi Dominika Urbańska-Galanciak, w rozważaniach nad gatunkami funkcjonalnymi kluczowy jest zarówno „repertuar działań związanych z [...] udziałem w elektronicznej rozgrywce, jak i zachowanie towarzyszące tej formie zabawy”²¹².

Marię B. Gardę szczególnie interesuje jedno zagadnienie, a mianowicie opozycja *hardcore* – *casual*. Istnieje kilka niejasności związanych z tłumaczeniem na język polski powyższych kategorii (które autorka omawia nieco szczegółowiej w jednym z podrozdziałów

²¹⁰ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 105.

²¹¹ Tamże.

²¹² D. Urbańska-Galanciak, dz. cyt., s. 137.

przywoływanej książki²¹³). Na potrzeby pracy zaznaczę jedynie, że podobnie jak Garda, przyjmuję tłumaczenie zaproponowane przez Pawła Grabarczyka: rozgrywka angażująca (*hardcore*) i nieangażująca (*casual*), a co za tym idzie – będę pisał o grach i graczach zaangażowanych i niezaangażowanych²¹⁴.

Grabarczyk swoją propozycję definicji wspomnianych gier i graczy precyzuje w następujący sposób:

Słowami „angażująca” i „nieangażująca” użytymi w sensie pierwotnym należałoby określać jedynie konkretne akty rozgrywki (sesje grania). Pozwoli to na pochodne zdefiniowanie gracza zaangażowanego jako takiego, który oddaje się zazwyczaj aktom rozgrywki angażującej, oraz zdefiniowanie gry angażującej jako takiej, która sprzyja aktom rozgrywki angażującej²¹⁵.

W tym miejscu należy też zwrócić uwagę na przywoływaną przez Gardę tezę Voorheesa, Calla i Whitlock, że gry angażujące i nieangażujące to podzbiory gier rozrywkowych, które stanowią (obok gier poważnych) jedną z dwóch głównych kategorii funkcjonalnych gier cyfrowych²¹⁶. Jednak zdaniem badaczki:

Podział na gry rozrywkowe i poważne oraz na gry angażujące i nieangażujące zachodzi na tym samym poziomie klasyfikacyjnym, choć realizuje się wedle odrębnych kryteriów. [...] są to dwie osobne typologie w ramach tej samej warstwy gatunkowości²¹⁷.

Szczegółowe opracowanie gier poważnych i rozrywkowych (wraz z sensem takiego rozróżnienia i celami tego typu produkcji) badaczka zamieściła w *Interaktywnym fantasy...* w podrozdziale 4.2²¹⁸. Na potrzeby mojej pracy niezbędne jest tylko, by zaznaczyć, że:

Zarówno gry poważne, jak i rozrywkowe mogą być grami angażującymi lub nieangażującymi. Niemniej wydaje się, że wszystkie gry poważne mają pewną tendencję do przybierania przynajmniej jednej z cech gier angażujących, gdyż obciążają intelekt budowaniem nowych przekonań dotyczących świata gry, [...] związanych z jej ideologicznym wymiarem lub naddaną wartością edukacyjną²¹⁹.

²¹³ Zob. M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 110–112.

²¹⁴ Zob. P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore – casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7), s. 97.

²¹⁵ Tamże, s. 98.

²¹⁶ G.A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, *Genre and Disciplinary in the Study of Games*, [w:] dz. cyt., s. 5–10.

²¹⁷ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 107.

²¹⁸ Tamże, s. 107–110.

²¹⁹ Tamże, s. 110.

Początków dychotomii *hardcore* – *casual* (lub też angażujący – nieangażujący) badacze doszukują się w pracy Juula, który wyróżnił dwie prototypowe postawy graczy. Łączą się one z charakterem konkretnych gier oraz operują typowymi dla tej grupy stereotypami:

- *Stereotyp gracza zaangażowanego* – gracz taki preferuje fikcje negatywne, realizowane w konwencjach: science fiction, fantasy lub horror (udział zombie); ma duże doświadczenie, gdyż grał już w wiele gier; inwestuje duże nakłady czasu i zasobów w granie oraz lubi gry trudne;
- *Stereotyp gracza niezaangażowanego* – jest odwróconym odbiciem gracza zaangażowanego, preferuje pozytywne i przyjemne fikcje; grał w niewiele gier wideo, jest skłonny poświęcić ograniczoną ilość czasu i niedużo zasobów na granie, oraz nie lubi trudnych gier²²⁰.

Według Juula fikcje negatywne to takie, w których przypadkowa osoba nie chciałaby uczestniczyć w codziennym życiu (jak wojna w *Gears of War* [2007]). Z kolei fikcje pozytywne odwzorowują wydarzenia, w których większość osób mogłaby chcieć brać udział (tak jak rozgrywki sportowe w *Wii Sports* [prod. i wyd. Nintendo, Japonia 2006])²²¹.

Przedstawione wyżej przeciwstawne postawy wynikają ze sprzężenia zwrotnego po trwającym wiele lat procesie określanym przez branżę jako *casual revolution*²²², w wyniku którego część graczy wyraziło sprzeciw wobec wyłaniającej się nowej grupy odbiorców gier cyfrowych – graczy niezaangażowanych – zestawianych z dotychczasowym (zaangażowanym) odbiorcą.

Jak w takim razie odróżnić gracza zaangażowanego od niezaangażowanego? Na początku XXI wieku Ernest W. Adams oraz Barry Ip przeprowadzili badania²²³, które wyłoniły listę piętnastu czynników charakteryzujących gracza zaangażowanego. Są to:

- częste granie w długich sesjach,
- udział w dyskusjach o grach,
- zaawansowana wiedza o branży gier cyfrowych,
- wysoka odporność na frustrację,
- zachowanie charakterystyczne dla wczesnych naśladowców,

²²⁰ J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge, (Massachusetts) 2010, s. 8, [za:] M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 110.

²²¹ J. Juul, *A Casual Revolution...*, s. 31.

²²² M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 121–125.

²²³ Zob. E.W. Adams, B. Ip, *From Casual to Core: A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication*, 2002, Gamedeveloper.com, <https://bit.ly/3odc4PO>, dostęp: 12.04.2022.

- chęć kreatywnego modyfikowania gier,
- wysoka kompetencja techniczna,
- posiadanie najnowszej aparatury najwyższej klasy,
- granie dla satysfakcji płynącej z wygrania lub zakończenia gry,
- głód informacji o grach,
- rywalizowanie z samym sobą, grą, ale także innymi graczami,
- gotowość do poniesienia wysokich kosztów,
- upodobanie do gier bardzo złożonych,
- wiek, w którym zostało się graczem,
- upodobanie do brutalnych gier akcji²²⁴.

Każdej z tych cech przydzielono konkretną liczbę punktów. Im więcej obiekt badawczy otrzymał punktów, tym bliżej mu było do prototypowego gracza zaangażowanego na tzw. „kontinuum zaangażowania”²²⁵. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że dychotomiczny podział na graczy zaangażowanych i niezaangażowanych „wyznacza jedynie pewne punkty orientacyjne na ciągłej strategii odbiorczych”²²⁶.

Istnieje też kilka innych podziałów, które jednak w kontekście analizowanych przeze mnie gier cyfrowych nie będą przydatne. Mowa tu m.in. o typologii stylów rozgrywki Richarda Bartle’a²²⁷ (która bardziej koncentruje się na grach wieloosobowych) i o norweskich badaniach m.in. Rune Klevjera, na podstawie których badacz zaproponował pięć zupełnie innych grup graczy²²⁸. Według Gardy norwescy badacze lepiej precyzują preferowany typ rozgrywki graczy w danej grupie i starają się odchodzić od wykorzystywania stereotypów, jednak z drugiej strony, zdaniem badaczki, trudno uznać ten podział za reprezentatywny. Ponadto teoria Ipa i Adamsa wydaje się w tym kontekście skuteczniejsza, ponieważ dość precyzyjnie projektuje oczekiwania określonych grup graczy i jest odzwierciedleniem napięć zachodzących na polu kulturowym gier cyfrowych²²⁹.

²²⁴ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 116–120.

²²⁵ Zob. rys. 1, [w:] E.W. Adams, B. Ip, dz. cyt., Gamedeveloper.com, <https://bit.ly/3odc4PO>, dostęp: 09.04.22.

²²⁶ Zob. M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 128.

²²⁷ Zob. R. Bartle, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, tłum. P. Zająkała, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, Warszawa 2010, s. 366.

²²⁸ Zob. J.F. Hovden, R. Klevjer, *Game Space and Social Space*, 2012, janfredrikhovden.wordpress.com, <https://bit.ly/3Pk567W>, dostęp: 10.04.22.

²²⁹ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 130.

Na gruncie polskim wprowadzona przez Grabarczyka terminologia jest według Gardy „zdecydowanie bardziej klarowna i oparta na jasnych podziałach odnoszących się do precyzyjnych wyznaczników, a nie rozmytych konstruktów dyskursu graczy”²³⁰. Dla doprecyzowania – we wspomnianym dyskursie w kierunku graczy niezaangażowanych często padają określenia jawnie deprecjonujące (jak np. *każual* czy gracz niedzielny²³¹).

W teorii Grabarczyka istotne jest też rozróżnienie na gry angażujące i nieangażujące kognitywnie. Według badacza gry cyfrowe mogą angażować sześć podstawowych funkcji kognitywnych: intelekt, pamięć, wyobraźnię, uwagę, motorykę i emocje²³². Niektóre produkcje angażują wszystkie z nich (jak wymienione przez badacza *Demon's Souls* [prod. From Software, wyd. Atlus 2009]) inne zaś mogą angażować w różnym stopniu dowolną kombinację wymienionych funkcji. W tym miejscu trzeba też zaznaczyć, że:

Propozycja łódzkiego groznawcy odnosi się do zjawiska obecnego nie tylko w grach cyfrowych. Angażujące lub nieangażujące kognitywnie mogą być w jego ujęciu wszelkie doświadczenia interaktywne, nie tylko takie, które mają charakter ludyczny²³³.

Każda z wymienionych funkcji kognitywnych może być angażowana przez konkretne zabiegi i rozwiązania projektantów gier. Grabarczyk twierdzi, że w grach angażujących kognitywnie intelekt może być potrzebny np. do rozwiązywania złożonych zagadek, kojarzenia faktów i tworzenia sieci powiązań i przekonań odnoszących się do świata gry (w tym fabuły czy narracji). To wszystko wymaga skupienia i dużej ilości czasu, a powroty do gry po dłuższym czasie dodatkowo ją utrudniają. Ponadto gracze niezaangażowani najczęściej nie mają ani czasu, ani chęci do rozwiązywania skomplikowanych zadań. Dlatego w grach nieangażujących kognitywnie raczej unika się wielostopniowych zagadek. Z kolei kreowane światy są często archetypiczne i stereotypiczne, co ułatwia graczowi szybkie zapoznanie się z nimi²³⁴.

Pamięć w grach angażujących wymaga np. robienia zewnętrznych notatek i map. Dotyczy to szczególnie starszych gier, w których częstokroć na końcu instrukcji obsługi znajdowało się miejsce na notatki (choć w najnowszej produkcji studia From Software, czyli *Elden Ring* [prod. From Software, wyd. Bandai Namco Entertainment 2022] twórcy

²³⁰ Tamże, s. 131–132.

²³¹ Zob. np. M. Wesołowski, *Wojownicy cyberprzestrzeni*, 2012, wyborcza.pl, <https://bit.ly/3yN11C3>, dostęp: 11.03.22.

²³² P. Grabarczyk, dz. cyt., s. 100–102.

²³³ M.B. Garda, *Interaktywne fantasy...*, s. 132.

²³⁴ P. Grabarczyk, dz. cyt., s. 100.

zrezygnowali z podręcznego dziennika w grze, więc nie jest to tylko domena wczesnych gier angażujących, jednakże takie przypadki to mimo wszystko rzadkość). W wielu rozbudowanych grach cRPG (i nie tylko) podczas wykonywania zadania gromadzi się mnóstwo dodatkowych informacji mogących sprawić, że ostateczne zakończenie misji może być zupełnie odmienne od spodziewanego na samym początku. Badacz podaje tu przykład *Fallouta 3* (prod. i wyd. Bethesda Softworks 2008), ale podobne sytuacje, w których wymagana jest od gracza dobra orientacja w minionych wydarzeniach, mają miejsce w wielu produkcjach. Na myśl przychodzi chociażby klasyczna produkcja z gatunku cRPG *Star Wars: Knights of the Old Republic* (prod. BioWare, wyd. LucasArts 2003). Jej fabuła opiera się na pokonaniu wrogiego lorda Sithów i uratowaniu Starej Republiki. Graczowi, który wybrał ścieżkę „Jasnej Strony Mocy”, uda się tego dokonać, ale dzięki konsekwentnemu wybieraniu rozwiązań sprzyjających „Ciemnej Stronie Mocy” możliwe jest pokonanie przeciwnika i zajęcie jego miejsca – uruchamia się wtedy zupełnie inne zakończenie. W tym wypadku również dłuższe przerwy w grze utrudniają powrót i odnalezienie się w gąszczu zależności. Dlatego gry nieangażujące najczęściej rezygnują z tego typu misji, stawiając raczej na zadania autonomiczne, które otrzymuje się i wykonuje w pojedynczych, krótkich sesjach²³⁵.

Wyobraźnia angażowana jest szczególnie w grach posługujących się symbolami, jak we wczesnych *roguelike* 'ach, lub w produkcjach bez grafiki. Grabarczyk podaje tu przykład gier z nurtu *interactive fiction* czy neo retro, wśród których wymienia m.in. *Nidhogg* (prod. i wyd. Messhof, USA 2014). Z kolei w grach nieangażujących grafika jest najczęściej rysunkowa, czytelna i nie wymaga interpretacji²³⁶.

Uwaga w tytułach angażujących przyciągana i utrzymywana jest m.in. dzięki intensywnym bodźcom audiowizualnym. Podobnie było w grach arkadowych, które celowo były konstruowane w taki sposób, by na jak najdłużej zatrzymać gracza płacącego za kolejne podejścia monetami. Tego typu rozwiązania da się też odnaleźć w wielu współczesnych produkcjach, jak choćby w cyklu *Uncharted* (prod. Naughty Dog, wyd. Sony Interactive 2007–2016), gdzie momenty intensywnej akcji przeplatane są spokojniejszymi etapami. Istnieje wiele technik utrzymania uwagi. Grabarczyk wymienia m.in. brak pauzy (jak w *soulslike* 'ach pokroju *Demon's Souls*), używanie ekwipunku w czasie rzeczywistym (np. w *Gothicu* [prod. Piranha Bytes, wyd. CD Projekt S.A. 2001]) lub w spowolnionym czasie (np. w *The Last of Us* [prod. Naughty Dog, wyd. Sony Interactive 2013]). To wszystko ma wymuszać na graczach ciągłą

²³⁵ Tamże, s. 101.

²³⁶ Tamże, s. 101.

koncentrację, gdyż jej utrata może szybko skończyć się tragicznie dla kontrolowanego bohatera. Dlatego też gry nieangażujące rezygnują z tego typu rozwiązań i są projektowane raczej jako dodatek do innych działań (można w trakcie rozgrywki np. uczestniczyć w wykładzie)²³⁷.

Motoryka szczególnie istotna jest we wszelkich grach zręcznościowych. W FPS-ach konieczne jest wręcz pełne zaangażowanie, a nawet chwilowe oderwanie się od gry może poskutkować śmiercią kierowanej postaci. Ponadto produkcje tego typu często mają wysoki próg wejścia. Z kolei typowa gra nieangażująca wymaga zazwyczaj minimalnych kompetencji motorycznych²³⁸.

Emocje za to wywoływane są w obu typach gier. Różnica jest taka, że gry angażujące często sięgają po fikcję negatywną (np. wojnę w *This War of Mine* [prod. i wyd. 11-bit Studios 2014]), poruszając problematykę moralną i wywołując raczej negatywne, gwałtowne emocje. Gry nieangażujące raczej stawiają na fikcję pozytywną, a co za tym idzie – pogodne, kolorowe światy wywołujące pozytywne, przyjazne wrażenia²³⁹.

Przedstawione w niniejszym podrozdziale informacje okażą się niezbędne do tego, by określić, że COJ i COJ: WK, czyli analizowane przeze mnie w rozdziale trzecim produkcje, można uznać za gry angażujące kognitywnie. Są to first-person-shootery, które (co jest typowe dla tego gatunku) cechują się wysokim progiem wejścia (ze względu na szybkie tempo akcji i mechaniki wymagające konkretnych umiejętności motorycznych) oraz niemałym poziomem trudności. Długie przerwy w rozgrywce mogą utrudniać potencjalnemu graczowi powrót, a m.in. konieczność wykorzystywania różnych rodzajów wyposażenia sprawia, że nie da się przejść gry bez zaangażowania sporej ilości czasu i uwagi. Konkretnie mechanizmy, które powodują, że COJ i COJ: WK realizują założenia gry angażującej, przedstawię w podrozdziale 3.3.

²³⁷ Tamże, s. 101–102.

²³⁸ Tamże, s. 102.

²³⁹ Tamże, s. 102–103.

Rozdział 3.

Analiza warstw gatunkowości w *Call of Juarez* i *Call of Juarez: Więzy Krwi*

3.1. Analiza warstwy tematycznej – western

3.1.1. *Call of Juarez* jako western

Akcja COJ zawiązuje się w momencie, gdy do miasteczka Hope wraca po dwóch latach pół-Meksykanin²⁴⁰ Billy Świeca. Po nieudanych poszukiwaniach legendarnego skarbu ukrytego w Juarez chce zobaczyć się z matką. Gdy dociera do domu, okazuje się, że ona i ojczym Billy'ego zostali chwilę wcześniej zastrzeleni przez nieznanego sprawcę. Niedługo później na miejsce dociera pastor Ray, który uznaje, że to pasierb jego zabitego brata popełnił zbrodnię. Chcąc dokonać zemsty, wyrusza za nim w pościg. Wokół niego koncentruje się główna oś fabularna COJ. Z tego względu można uznać, że pierwsza odsłona serii realizuje jeden z czterech podstawowych typów westernowych fabuł wydzielonych przez Willa Wrighta – fabułę z dominującym motywem zemsty²⁴¹. Jednak zdaniem Szczęsnego nie tyle jest to realizacja powszechnego w filmach o Dzikim Zachodzie motywu, co bezpośrednie odwołanie do filmu *Niesamowity jeździec* (*Pale Rider*, reż. C. Eastwood, USA 1985). Sylwetka głównego bohatera tego dzieła przypomina postać Raya McCalla z COJ, czyli pastora o tajemniczej przeszłości, który sięga po broń (i znakomicie się nią posługuje) w akcie zemsty na zabójcach brata i – przy okazji – na wszystkich napotkanych grzesznikach, twierdząc, że jest „mieczem Pańskim” wypełniającym Bożą wolę²⁴².

W analizowanej produkcji studia Techland istotna jest również dualność. Zdaniem Jima Kitsesa stanowi ona cechę charakterystyczną kina gatunków. Według niego western zbudowany jest na systemie binarnych opozycji. W filmach tego typu za kluczową uważa opozycję Dzikiej Natury i Cywilizacji²⁴³, która dominuje w COJ i jest widoczna w narracji, lokacjach, kreacjach niektórych bohaterów i w rozgrywce.

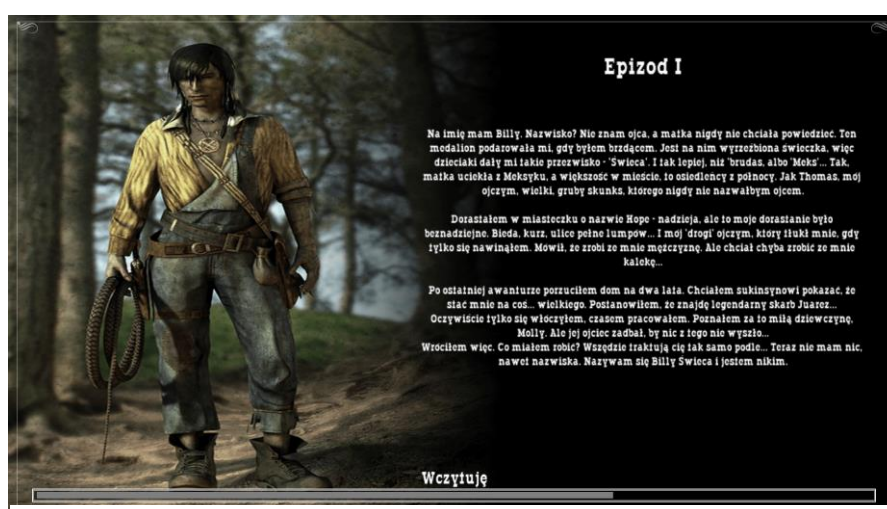
²⁴⁰ A dokładniej pół Meksykanin, pół Amerykanin – oboje jego rodziców pochodziło z Meksyku, jednak bohater całe życie spędził w Ameryce. Jednak w kontekście COJ kluczowe są tylko meksykańskie cechy Billy'ego. W związku z tym, aby podkreślić istotę tej części jego tożsamości, w całej pracy stosować będę w stosunku do tego protagonisty określenie pół-Meksykanin.

²⁴¹ W. Wright, *Struktura westernu* (3), tłum. P. Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, z. 5, s. 142–150.

²⁴² T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania odniesień...*, s. 20.

²⁴³ J. Kitses, *Horizons West. Directing the Western from John Ford to Clint Eastwood*, Bloomsbury Publishing, London 2007, s. 13–16.

Narracja w tej odsłonie serii została poprowadzona dwutorowo – z perspektywy uciekającego Billy’ego, który reprezentuje Dziką Naturę, oraz z perspektywy ścigającego go Raya, będącego przedstawicielem Cywilizacji. Należy tutaj przypomnieć tezę m.in. Juula, że w grach cyfrowych wydarzenia nie są przedstawiane, a raczej „dzieją się” na oczach gracza, który ma na nie większy bądź mniejszy wpływ w zakresie ustalonym przez twórców²⁴⁴. Za jedyny wyjątek od tej reguły można uznać umieszczone przez twórców pomiędzy kolejnymi etapami plansze z tekstem odczytywanym przez jednego z dwóch głównych bohaterów (zob. ilustracja 3). To tam przedstawiane są przemyślenia i motywacje pół-Meksykanina i pastora oraz nakreślane jest tło fabularne i niektóre wydarzenia z przeszłości obu mężczyzn.



Ilustracja 3. Jedna z plansz wyświetlanych między kolejnymi etapami w COJ

Z kolei wspomniana dwutorowa narracja determinuje rozgrywkę – każdą z wymienionych postaci gra się inaczej, w różny sposób też tworzone są lokacje, po których bohaterzy się poruszają. Biorą oni też udział w różnych wydarzeniach zapewniających graczowi nieco inną formę aktywności²⁴⁵. Zdaniem Szczęsnego zwielenokrotnienie perspektyw to również chwyt inspirowany kinem współczesnym. Według badacza taki sposób opowiadania miał zyskać popularność m.in. za sprawą dzieł Quentina Tarantino z lat 90. XX w., takich jak *Wściekle psy* (*Reservoir Dogs*, USA 1992) i *Pulp Fiction* (USA 1994). Zastosowane w nich zabiegi, wpływające na chronologię wydarzeń i prowadzenie narracji z kilku punktów widzenia, miały stać się niedługo później nowym standardem opowiadania historii²⁴⁶.

²⁴⁴ Zob. J. Juul, *A Clash Between Game and Narrative: Interactive Fiction*, 2001, jesperjuul.net, <https://bit.ly/3yN1YdB>, dostęp: 8.05.2022.

²⁴⁵ Kwestię rozgrywki poruszę w rozdziale 3.2.

²⁴⁶ T. Szczęśny, *Sposoby funkcjonowania odniesień...*, s. 21.

Aby uporządkować analizę, dalszą część tego podrozdziału podzielę na dwie części. W pierwszej z nich skoncentruję się na Billym i na elementach reprezentujących Dziką Przyrodę – lokacjach, postaciach, wydarzeniach i zastosowanych kliszach, które nawiązują do innych dzieł, filmów i konwencji. Analogicznie zbudowana będzie druga część tego podrozdziału koncentrująca się na pastorze Rayu i elementach reprezentujących Cywilizację.

3.1.1.1. Świat Dzikiej Przyrody w *Call of Juarez*

Głównym przedstawicielem Dzikiej Przyrody w COJ jest Billy Świeca. O jego przynależności do świata przyrody w westernie świadczy jego wygląd, pochodzenie, wyposażenie i część lokacji, po których porusza się wraz z rozwojem wydarzeń.

Billy jest pół-Meksykaninem, na co wskazuje jego aparycja (zob. ilustracja 4) – charakterystyczne rysy twarzy, śniada cera i czarne, długie włosy spięte w kucyki. Jego wygląd determinuje zachowanie otoczenia względem niego. Bohater od samego początku spotyka się z ostracyzmem i rasizmem ze strony lokalnych bandziorów, szeryfa (ten zaraz po wejściu do miasta pozbawia go broni) oraz m.in. grabarza, który od razu zdejmuje z niego miarę na trumnę.



Ilustracja 4. Billy Świeca, przedstawiciel Dzikiej
Natury w COJ

Również z tego względu to właśnie Billy natychmiast zostaje posądzony przez Raya i mieszkańców Hope o zamordowanie matki i ojczyma. Nie otrzymuje nawet możliwości, by się wytłumaczyć. Wątek rasistowskich zachowań względem Billy'ego powraca regularnie przez całą akcję gry w postaci wyzwisk ze strony ludzi o białym kolorze skóry (nazywających

go m.in. „Meksem” czy „brudasem”) oraz przywoływanych przez bohatera wydarzeń z przeszłości. Jednym z nich było wyrzucenie z rancza, bo wdał się w romantyczną relację z Molly. Właścicielowi farmy i zarazem ojcu dziewczyny, jak sam powiedział: „nie podobała się wizja, by do jego rodziny dołączył Meksykanin”²⁴⁷. Rasizm był tak zakorzeniony w ranczerze, że stawiał on Billy’ego nawet niżej niż potajemnie pracujących na farmie bandziorów. Ostracyzm społeczny wpłynął na chłopaka w tak dużym stopniu, że po zabójstwie jego matki i ojczyma, nie próbowałby się nikomu tłumaczyć z przestępstwa, którego nie popełnił, nawet gdyby otrzymał taką możliwość, „bo i tak nikt by mu nie uwierzył”. Sam też uważał się za bezwartościowego.

Wątek rasizmu pojawia się w westernach od samego początku tego gatunku, w szczególności w stosunku do Indian. Richard Abel twierdzi, że już pierwsze, nieme dzieła tego typu funkcjonowały:

W ramach odmłodzonego, jawnie rasistowskiego dyskursu amerykanizacji, którego celem było uprzywilejowanie „Anglosasów”²⁴⁸ (i męskości) jako koncepcji dominującej w amerykańskiej tożsamości narodowej²⁴⁹.

Łukasz Plesnar zaznacza, że w drugiej dekadzie XX w. pojawiło się dużo westernów zawierających w tytułach pogardliwe w stosunku do Meksykanów określenie „greaser”, jak np. *The Greaser and The Weakling* (reż. A. Dwan, USA 1912). Po groźbach bojkotu filmów o Dzikim Zachodzie ze strony latynoskich odbiorców zaprzestano tego jawnie rasistowskiego procederu. Od tamtego czasu „złego” Meksykanina zaczęli coraz częściej zastępować „dobrzy”, jak w *The Mexican* (reż. T. Mix, USA 1914), a później twórcy decydowali się ukazywać zarówno jednych, jak i drugich²⁵⁰. Niejednoznaczna moralnie sylwetka Meksykanina występuje też w często przywoływanym w kontekście COJ *Dobrym, złym i brzydkim*²⁵¹.

²⁴⁷ Jeśli nie zaznaczono inaczej, nieopatrzone przypisem cytaty w podrozdziale 3.1.1. oznaczają wypowiedzi bohaterów zaczerpnięte z COJ. Analogiczna sytuacja będzie miała miejsce w podrozdziale 3.1.2., z tą różnicą, że przedstawione tam kwestie pochodzą z COJ: WK.

²⁴⁸ Użyte w tym kontekście określenie „Anglosasi” zyskało popularność w Ameryce w latach 40. i 50. XIX w. i służyło odróżnieniu osób o białym kolorze skóry (ogólnie pochodzących z Europy) od osób czarnoskórych, Indian, Azjatów, Hiszpanów i Meksykanów – R. Horsman, *Race and Manifest Destiny: The Origins of American Anglo-Saxonism*, Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) 1981, s. 3–4.

²⁴⁹ R. Abel, *The Red Rooster Scare: Making Cinema Arican, 1900-1910*. University of California Press, Berkeley 1999, s. 152.

²⁵⁰ Tak stało się chociażby w *Dzkiej bandzie*, gdzie z jednej strony przedstawiono idealistę Angelo reprezentującego biednych chłopów, a z drugiej strony okrutnych oficerów armii federalnej – w tym Generała Mapache czy majora Zamorę – Ł. Plesnar, *Twarze westernu*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2009, s. 629–630.

²⁵¹ W tym przypadku mowa o tytułowym „brzydkim”, czyli Tuco, choć jego kreacja nie była wcale taka oczywista. Tę kwestię omawiałem w podrozdziale 2.1.

W COJ taką charakterystykę Meksykanina wykorzystano na dwa sposoby. Po pierwsze, w kontekście Billy'ego, by podkreślić jego odmienność i fakt, że nie pasuje on do świata, w którym dane mu było się wychowywać. Po drugie, jak zauważa Szczęsny, w kreacji negatywnych postaci. Jedną z nich jest Juan Mendoza, pochodzący z Meksyku bandyta posługujący się pseudonimem „Juarez”, ojciec Billy'ego i jednocześnie główny antagonistą w COJ²⁵².

Na wizerunek Billy'ego Świacy nie wpływa tylko jego aparycja, ale też ubiór i ekwipunek. Bohater ten potrafi posługiwać się łukiem (w przeciwieństwie do Raya, który nie korzysta z tej broni), a we włosy wplecione ma orle pióro. Oba te elementy świadczą o związku protagonisty z naturą i jednoznacznie kojarzą się z Indianami. W COJ Billy kilkakrotnie spotyka członków plemienia Apaczów, ukazanych jednak na dwa przeciwstawne sposoby. Z jednej strony są to bezwzględni zabójcy, którzy napadają na powóz przemierzający las i mordują podróżujących nim ludzi²⁵³. Ich wizerunek jest dość standardowy – mają półnagie torsy, wymalowane krwią symbole wojenne na twarzy i łuki zawieszone na plecach. Ponadto, gdy kogoś zobaczą, nawołują się do walki, wydając charakterystyczne dźwięki. Kiedy Billy trafia na pierwszego z nich, martwego, od razu nastawia się na grożące z ich strony niebezpieczeństwo. W stosunku do Apaczów pada też kilkakrotnie określenie „Anioły Śmierci”. Byłoby to więc dość płytkie i jednoznacznie negatywne przedstawienie tego plemienia Indian, gdyby nie jeden wyjątek. Na zaawansowanym etapie rozgrywki Billy zostaje uratowany przez jednego z Apaczów – Spokojną Wodę. To samotny, stary Indianin, któremu pół-Meksykanin zwierza się ze swojego losu. Bohater otrzymuje od niego serię zadań. Najpierw za pomocą łuku ma upolować trzy króliki (by podziękować duchom), a następnie wspiąć się na Orlą Górę i przynieść pióro ze znajdującego się na jej szczycie orlego gniazda. Jest to rytuał inicjacji bezpośrednio nawiązujący do wierzeń Apaczów, a dokładnie do pierwszego stopnia szkolenia młodych Indian tego plemienia. Według Edwina Sweeneya już sześć- i siedmioletni Apacze otrzymywali łuk i strzały, by polować na ptaki i drobną zwierzynę. Wtedy też uczyło się chłopców jazdy konnej²⁵⁴. Z kolei wejście na Orlą Górę miało być dla Billy'ego próbą odwagi i zapoznaniem z wierzeniami Apaczów, z mitycznymi

²⁵² Kwestię sylwetek antagonistów w obu odsłonach serii omówię w części poświęconej COJ: WK, gdyż w drugiej odsłonie serii znacznie rozwinięto wątek głównego przeciwnika w COJ, czyli Juareza.

²⁵³ Jest to klisza, która występuje w wielu westernach, m.in. w *Dyliżansie* (*Stagecoach*, reż. J. Ford, USA 1939).

²⁵⁴ E. Sweeney, *Apacze. Chochise i lud Chiricahua*, tłum. Z. Kozimor, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2017, s. 31.

postaciami, takimi jak Duchy Gór, czy „istotami nadprzyrodzonymi, żyjącymi wśród świętych gór, czuwającymi nad całym plemieniem i stanowiącymi «potencjalne źródło nadnaturalnej mocy»”²⁵⁵. Rytuały miały przygotować Billy’ego do skonfrontowania się ze ścigającym go Rayem. To też jedyny moment w COJ, gdy gracz może bliżej poznać fragment wierzeń i rytuałów Apaczów i przekonać się, że to nie tylko bezwzględni, bezmyślni zabójcy, a ludzie, którzy również mają swoją kulturę i wartości. Przypomina to więc zwrot, jaki miał miejsce po *Złamanej Strzale* (1950) w filmowych westernach. Są to też kolejni przedstawiciele Dzikiej Przyrody w grze.

Do tej sfery przyporządkować można również większość lokacji przemierzanych pół-Meksykanin. Są to głównie wzgórza, lasy i kaniony²⁵⁶. Większość z nich jest korytarzowa, jednak w wielu przypadkach stworzono je w taki sposób, by sprawiały wrażenie chodzenia po niczym nieograniczonej przestrzeni. Jedyny etap z większym, otwartym światem, który Billy przemierza konno, znajduje się w okolicy Orlej Góry²⁵⁷ (patrz: ilustracja 5).



Ilustracja 5. Orla Góra, na którą wspina się Billy. Otacza ją otwarta przestrzeń, na którą składają się lasy i pola. Podczas jednego z etapów gracz może ją w miarę swobodnie eksplorować

To wtedy bohater otrzymuje zadanie, by upolować króliki mające stać się później ofiarą dla duchów. Z dużym prawdopodobieństwem etap ten ma być nawiązaniem do kojarzonych z westernami ujęć na dalekim planie, prezentujących dzikie krainy przemierzone przez

²⁵⁵ Tamże, s. 30.

²⁵⁶ Wyjątek stanowią miasteczko Hope oraz ranczo ojca Molly. Do pierwszego bohater trafia po zejściu z gór, a następnie zostaje z niego brutalnie wypędzony (i ucieka z powrotem w góry). Do drugiego musi się zakraść, a gdy zostaje złapany, grozi mu śmierć. Te przykłady pokazują, że jeśli Billy trafi do miejsca, w którym panuje Cywilizacja, jest tam traktowany jak obcy, jak wróg, a schronienia może szukać jedynie w przyrodzie.

²⁵⁷ Lokacja ta będzie poddana analizie pod względem różnych sposobów rozgrywki w rozdziale 3.2.

samotnego kowboja²⁵⁸. Z kolei gracz, który zwiedza tę lokację, ma poczuć pewnego rodzaju zjednoczenie z otaczającą go naturą, w czym pomóc ma spokojna, melancholijna muzyka odtwarzana w trakcie wykonywania zadania.

Obrazu świata natury dopełniają przeciwnicy, którzy znajdują się na wymienionych wyżej obszarach – są to głównie wilki i Indianie, a w przypadku Orlej Góry – węże i orzeł.

Wymienione powyżej lokacje, należące do świata Dzikiej Przyrody (nie licząc Orlej Góry), mają głównie stanowić atrakcję dla przemierzającego je gracza²⁵⁹ i same w sobie nie są sfunkcjonalizowane fabularnie.

Oprócz tego Billy odwiedza dwa obszary stanowiące bezpośrednie nawiązanie do filmów znanych z popkultury. Do pierwszego z nich trafia zaraz po tym, jak zostaje porwany przez bandytów na zaawansowanym etapie rozgrywki. Jak się okazuje, na zlecenie Juareza, który wyjawia mu, że jest jego ojcem, a następnie każe mu zdobyć skarb ukryty gdzieś w Juarez. Kluczem do niego ma być medalion pozostawiony młodzieńcowi przez matkę. W tym momencie rozpoczyna się częściowo otwarty etap, będący nawiązaniem do kultowej sceny ze spaghetti westernu *Dobry, zły i brzydki*. W grze Billy zostaje wyrzucony na meksykańskim pustkowiu. Aby dotrzeć do skarbu, musi najpierw udać się na cmentarz, spotkać tam chłopca i pomóc mu pogrzebać jego ojca. W zamian otrzyma klucz do pobliskiej kaplicy, która da mu dostęp do trzech grobów znajdujących się na placu na jej tyłach (zob. ilustracja 6).



Ilustracja 6. Cmentarz na tyłach kaplicy, który wyglądem przypomina scenerię z filmu *Dobry, zły i brzydki*

²⁵⁸ Jak chociażby w *Mścicielu z Laramie* (1955).

²⁵⁹ Warto zaznaczyć, że gra pojawiła się na rynku w 2006 roku. Choć dzisiaj już nie robi takiego wrażenia, kilkanaście lat temu gracze chwalili ją za stronę wizualną – zob. np. komentarze na forum.purepc: <https://bit.ly/3Pfr0sH>, dostęp: 10.06.22.

To jeden z nich, po rozwiązaniu prostej zagadki związanej z medalionem, wskaże miejsce ukrycia złota. Szczęsny zauważa, że znajomość wspomnianego westernu nawet nieświadomie może pomóc w odszukaniu skarbu. Prowadząca do niego droga na pierwszy rzut oka jest niezbyt intuicyjna, chyba że zna się wspomniany film, w którym:

W finałowej scenie bohaterowie znajdują skarb ukryty w jednym z wielu grobów na olbrzymim cmentarzysku. Istotne jest również to, że wspomniany cmentarz z *Call of Juarez* ewokuje ten, który znamy ze spaghetti westernu włoskiego reżysera. Jego wygląd wydaje się być zatem swego rodzaju wskazówką, daną graczowi przez twórców gry [...], której odczytanie wymaga znajomości konkretnego filmu utrzymanego w konwencji gatunkowej westernu²⁶⁰.

Dalej następuje etap, który zdaniem Szczęsnego nawiązuje do filmów o Indianie Jonesie²⁶¹. Billy wchodzi do kompleksu podziemnych korytarzy strzeżonych przez krwiożercze pająki i pradawne pułapki (zob. ilustracja 7) prowadzące go do antycznego azteckiego skarbu²⁶².



Ilustracja 7. Pułapki, które strzegą skarbu Juarez i stanowią nawiązanie do serii o Indianie Jonesie

²⁶⁰ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania odniesień...*, s. 22–23.

²⁶¹ Przed premierą gry cykl składał się z trzech filmów: *Poszukiwacze zaginionej arki* (*Raiders of the Lost Ark*, reż. S. Spielberg, USA 1981), *Indiana Jones i świątynia zagłady* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, reż. S. Spielberg, USA 1984) oraz *Indiana Jones i ostatnia krucjata* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, reż. S. Spielberg, USA 1989).

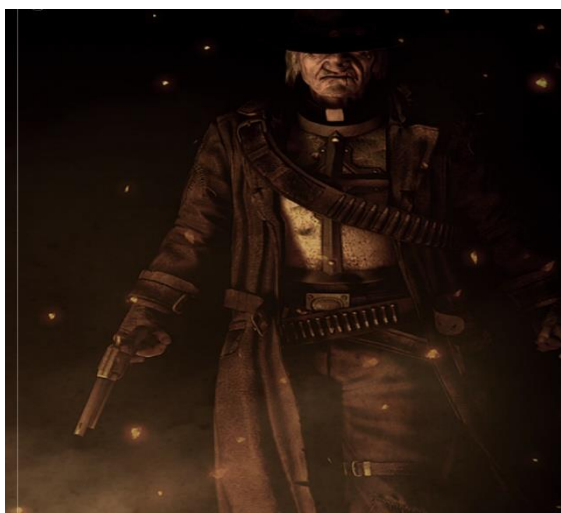
²⁶² W drugiej odsłonie serii gracz znowu ma możliwość odwiedzić skarbiec w Juarez, ale tym razem również inne, większe pomieszczenie. Podczas wydarzeń mających w nim miejsce uruchamia się kolejna charakterystyczna pułapka – z rzeźb pod sufitem zaczyna sypać się piach, który zasypuje całą komnatę.

Nietrudno dostrzec tu odniesienia do przygód sławnego archeologa, który również wspomagał się biczem, by dotrzeć w normalnie niedostępne miejsca²⁶³. W komnacie ze złotem Billy, zupełnie jak Indiana Jones, konfrontuje się ze zbirami podążającymi potajemnie jego śladem.

Rytuał przejścia na Orlej Górze, walka z Juarezem i pomoc Raya w wydostaniu się ze skarbcza ze złotem sprawiają, że w pół-Meksykaninie zachodzi pewna zmiana. W związku z nią i wydarzeniami w finałowym epizodzie młodzieniec staje się częścią świata Cywilizacji²⁶⁴.

3.1.1.2. Świat Cywilizacji w *Call of Juarez*

Głównym przedstawicielem tej grupy jest pastor Ray. Gracz poznaje go w chwili wygłaszania niedzielного kazania, niedługo przed morderstwem na farmie brata. Już w pierwszej scenie pojawiają się informacje, że Ray nie jest zwykłym kaznodzieją. Jeden z bandziorów biorących udział w mszy mówi mu, że wie o nim wszystko i że pastor nie jest w żadnym stopniu lepszy od innych grzeszników. Co znamienne, podobne kwestie padają w kierunku duchownego dość często i to tylko ze strony napotkanych złoczyńców. Jest to więc wyraźna sugestia, że Ray ma przeszłość kryminalną (którą jednak dane będzie graczowi poznać dopiero w COJ: WK). Niektórzy z napotkanych oponentów zwracają też uwagę na najbardziej charakterystyczną cechę wyposażenia bohatera, czyli metalowy napierśnik (zob. ilustracja 8).



Ilustracja 8. Grafika przedstawiająca pastora Raya w charakterystycznym, metalowym napierśniku.

²⁶³ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania odniesień...*, s. 20.

²⁶⁴ Więcej na ten temat w kolejnym podrozdziale.

Chroniący Raya napierśnik jest istotny głównie w kontekście rozgrywki (zwiększa wytrzymałość kowboja na obrażenia). W samej grze nie została podana informacja, jak bohaterowi udało się zaopatrzyć w tak nietypowy ekwipunek. Istnieją jednak historie potwierdzające, że na Dzikim Zachodzie żył mężczyzna noszący pod płaszczem metalowy napierśnik. Inspiracją dla twórców COJ mógł być James Brown Miller, znany też jako „Killin’ Jim Miller” lub „Killer Miller”. Był to płatny zabójca, który zasłynął m.in. z tego, że 29 lutego 1908 roku w Nowym Meksyku zastrzelił Pata Garretta, szeryfa i zabójcę Billy’ego Kida. Jednak w kontekście gry istotna może być inna historia związana z tym przestępcą. 12 kwietnia 1894 roku został on postrzelony w plecy przez stróża prawa Buda Frazera, jednak kula odbiła się od wełnianego płaszcza Millera. Jak się później okazało, skrywał się pod nim metalowy napierśnik, który uratował płatnego zabójcę od śmierci. Kilka miesięcy później obaj mężczyźni ponownie się spotkali i ich starcie zakończyło się dokładnie w ten sam sposób²⁶⁵.

Drugą charakterystyczną cechą Raya są jego nadzwyczajne zdolności strzeleckie i umiejętność posługiwania się dwoma rewolwerami jednocześnie²⁶⁶. W rzeczywistości jest to niepraktyczna metoda strzelecka, rozpropagowana przez westerny, takie jak *Wyjęty spod prawa Josey Wales* (*The Outlaw Josey Wales*, reż. C. Eastwood, USA 1976), w których znakomici rewolwerowcy są w stanie oddawać celne strzały z dwóch pistoletów naraz²⁶⁷. Widowskowość tej techniki spowodowała, że na dobre utrwaliła się ona w popkulturze, w tym w grach cyfrowych, takich jak COJ, *Red Dead Redemption 2* (2019) czy *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). Potwierdzeniem wysokich zdolności strzeleckich Raya jest też tryb Koncentracji. Umożliwia on graczowi pokonanie dużej liczby wrogów w spowolnionym tempie i za pomocą dwóch rewolwerów²⁶⁸. Stanowi on bezpośrednie nawiązanie do kultowych scen, takich jak ta przedstawiona w filmie *Za garść dolarów* (*Per un pugno di dollari*, reż. S. Leone, Hiszpania-

²⁶⁵ L.C. Metz, *James Brown Miller*, [w:] *The Encyclopedia of Lawmen, Outlaws and Gunfighters*, Facts On File Inc., New York 2003, s. 173.

²⁶⁶ Choć w COJ Billy również potrafi korzystać z dwóch rewolwerów w tej samej chwili, rozgrywka nastawiona jest raczej na to, by unikał on bezpośredniej konfrontacji. Z kolei epizody, w których gracz steruje pastorem, wręcz gratyfikują korzystanie z dwóch broni i siłowe starcia z wrogami. Można więc uznać, że jest to domyślnie umiejętność kojarzona z Rayem. Tym bardziej, że w COJ: WK tylko on potrafi korzystać z tej techniki strzeleckiej.

²⁶⁷ Nie jest to oczywiście możliwe w trakcie strzelaniny. Jednak faktem jest, że kowboje często nosili ze sobą więcej niż jeden klasyczny sześciopalec. Po pierwsze ze względów praktycznych – wyciągnięcie drugiej broni trwało znacznie krócej niż przeładowanie, a sześć naboju mogło nie wystarczyć nawet do pokonania jednego przeciwnika. Po drugie – mogli dzięki temu „trzymać na muszce” dwa cele jednocześnie, co ułatwiało im kontrolowanie większej liczby ludzi naraz.

²⁶⁸ Więcej na temat tego trybu w rozdziale 3.2.

Włochy-RFN 1964), w której główny bohater dzięki swojej szybkości i celności jest w stanie w pojedynkę pokonać kilku stojących naprzeciw niego wrogów²⁶⁹.

Trzecim charakterystycznym elementem wyposażenia pastora jest jego Biblia. To interesujący element ekwipunku, który nie ma w zasadzie żadnego zastosowania w rozgrywce (służy tylko do rozpoczęcia mszy na początku gry), jest za to istotny z punktu widzenia warstwy reprezentacyjnej gry. Bohater zawsze ma ją przy sobie i w dowolnym momencie za sprawą gracza może ją wziąć do ręki i wygłosić grmiącym głosem losowo wybrany fragment z Apokalipsy Świętego Jana, m.in.: „Oto nadejdę niebawem, a zapłatę mam z sobą, abym oddał każdemu według uczynków jego” (Ap 22:12); „A dano jej usta mówiące wielkie rzeczy i bluźnierstwa” (Ap 13:5); „A dym męki ich występuje na wieki wieków” (Ap 14:11). Ten konkretny egzemplarz Biblii ma znaczenie fabularne – należała ona wcześniej do zmarłego brata bohatera – Williama – o czym gracz dowiaduje się pod koniec gry, a sam ma szansę zobaczyć wydarzenia, które doprowadziły do jego śmierci, w COJ: WK. Ma ona przypominać pastorowi, by nie zszedł na drogę ciemności, tak jak zrobił to w przeszłości. Oprócz tego cytowane fragmenty korespondują z fabułą gry i wzmacniają uczucie immersji u gracza. Otrzymuje on szansę, by poczuć, że faktycznie ma do zrealizowania boską misję i to on decyduje, kiedy w trakcie walki mają rozbrzmieć biblijne wersety.

Sylwetka pastora Raya symbolizuje Cywilizację na kilku poziomach. Jest to duchowny, a więc można zakładać, że to on miał za zadanie krzewić kulturę chrześcijańską wśród pogan przynależnych do Dzikiej Natury, nawet jeśli dokonywał tego za pomocą rewolwerów, strzelb, karabinów i dynamitu, które (w przeciwieństwie do bicia i łuku Billy’ego) również są oznaką nadchodzących przemian, tym razem technologicznych.

Okazji do wymierzania sprawiedliwości gracz sterujący duchownym otrzymuje bardzo dużo. Pierwsza przytrafia się niedługo po zawiązaniu akcji, gdy szeryf miasteczka Hope zostaje brutalnie zamordowany przez lokalnych bandytów. Pastor od razu postanawia się ich pozbyć, a cały etap (jak i każdy kolejny, w którym gracz steruje Rayem) wieńczy pojedynek z przywódcą bandy. Jak zauważa Szczęsny, ten ikoniczny motyw został w tym wypadku wykorzystany w taki sam sposób, jak miało to miejsce w spaghetti westernach autorstwa Sergio Leone.

²⁶⁹ Wspomnianą scenę można zobaczyć np. na platformie YouTube, <https://bit.ly/3OaFQiL>, dostęp: 11.06.22.

Według badacza:

W klasycznych westernach amerykańskich do pojedynków rewolwerowych dochodziło na samym końcu filmu (w momencie kulminacyjnym), o tyle u Leone pojawiały się one znacznie częściej. Na dodatek spora część z nich była bardzo rozciągnięta w czasie i nadmiernie celebrowana poprzez użycie bardzo specyficznych środków stylistycznych. Podobne rozwiązania formalne znajdziemy w *Call of Juarez*. Kiedy sterowana przez nas postać przystępuje do pojedynku, na samym początku bardzo długo mierzy się wzrokiem z każdym przeciwnikiem. Różnica polega jednak na tym, że całość pojedynku obserwujemy z perspektywy kabury sterowanego przez nas bohatera²⁷⁰ (w COJ: WK i późniejszych odsłonach serii; w COJ pojedynki obserwujemy z perspektywy oczu protagonisty).

Oprócz tego Szczęsny zwraca uwagę na spowolnienie czasu w momencie oddania strzału, mogące stanowić nawiązanie do twórczości Sama Peckinpaha, „w której pokazywanie przemocy w zwolnionym tempie było jedną z głównych zasad formalnych, pozwalającą na uwypuklenie fizjologicznego charakteru śmierci”²⁷¹. Z perspektywy tematycznej warstwy gatunkowości w COJ stanowi to stylistyczne połączenie rozwiązań stosowanych przez popularnych twórców XX wiecznych westernów. Wszystkie omówione zabiegi realizują też inne, równie istotne założenia w warstwie ludycznej produkcji, co zostanie szczegółowo omówione w odrębnym podrozdziale poświęconym mechanice pojedynków.

W analizie należy też zwrócić uwagę na lokacje, po których porusza się Ray. Są to miasteczka, kopalnie lub forty. W kluczowej dla gry opozycji można skategoryzować je po stronie Cywilizacji. Są to jednocześnie kolejne charakterystyczne dla westernu przestrzenie, a ich celem ma być usatysfakcjonowanie uważnego gracza. Na przykład Hope (zob. ilustracja 9) ewokuje obraz typowego westernowego miasta. Jest drewniane, z jedną główną drogą przebiegającą przez sam środek i charakterystycznymi budynkami – salonem, hotelem, bankiem i biurem szeryfa połączonym z więzieniem. Kolejne etapy również odnoszą się do charakterystycznych westernowych klisz. To m.in. udaremniiony przez Raya napad na pociąg. Motyw ten był eksploatowany już w pionierskim *Napadzie na ekspres* czy w filmie *W samo południe*. W następującym po nim epizodzie dochodzi do starcia pomiędzy bandytami a Rayem w kopalni, co również było już ukazywane w kinematografii, np. w *Nocnym przejściu* (*Night Passage*, reż. J. Neilson, USA 1957).

²⁷⁰ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania odniesień...*, s. 22.

²⁷¹ Tamże.



Ilustracja 9. Główna ulica Hope, które stanowi odwzorowanie utrwalonego w kulturze westernowego miasteczka

Podobne wnioski można wysnuć po wzięciu udziału w pościgu za dyliżansem, czyli wydarzeniu kończącym przełomowy epizod na ranczu, gdzie Ray uzmysławia sobie, że jego zaślepienie chęcią dokonania zemsty doprowadziło do śmierci uczciwych ludzi i porwania Molly, ukochanej Billy’ego. Jak zauważa Szczęsny, gonitwa za dyliżansem, w tym wypadku przez pustkowia kojarzące się z plenerami ukazywanymi w reżyserowanych przez Johna Forda filmach, to kolejna archetypowa dla tego gatunku aktywność²⁷². Podobną atrakcję zapewnia też ostatnia lokacja – fort Juarez. Ray trafia do niej niedługo po uratowaniu Billy’ego w lokacji ze skarbem. To tam po raz pierwszy pokonuje głównego antagonistę. Po starciu Juarez grozi mu, że zamorduje porwaną dziewczynę, jeśli pastor nie podda się i nie przywiezie złota do fortu. Po jakimś czasie kaznodzieja faktycznie przyjeżdża na załadowanym wozie i zostaje wpuszczony do fortu, jednak pod płachtą skrywa nie skarb, a Gatlinga (czyli prototyp ciężkiego karabinu maszynowego), którym ostrzeliwuje posiadłość zbirów. To również klarowne nawiązanie do znanego westernowego motywu wykorzystanego m.in. w filmie *Wyjęty spod prawa Josey Wales* (1976). Szczęsny zaznacza, że wszystkie te wydarzenia i lokacje pełnią „rolę atrakcji stworzonej z myślą o uważnym graczu. W tym jednak przypadku, aby mógł on zidentyfikować cytaty, potrzebna jest mu znajomość najbardziej reprezentatywnych westernów XX wieku”²⁷³.

Jak wspominałem pod koniec poprzedniego podrozdziału, w pewnym momencie Billy porzuca świat Dzikiej Przyrody na rzecz Cywilizacji. Do przejścia dochodzi w momencie, gdy zdaje sobie sprawę, że musi skończyć z ciągłym uciekaniem i stawić czoła Juarezowi. W tym momencie rozpoczyna się złożony z kilku etapów finał gry. Rozpoczyna się on konfrontacją

²⁷² Tamże, s. 23.

²⁷³ Tamże, s. 21.

z ojcem, przeciw któremu Billy staje po raz pierwszy do pojedynku²⁷⁴. Wykorzystuje w nim jeden z dwóch pistoletów, przechowywanych przez oponenta specjalnie dla młodzieńca. Każdy ma po trzy kule. Szybszy jest oczywiście Billy. Dzięki temu udowadnia, że w trakcie przeprawy pokonał lęki i stał się mężczyzną, do tego znakomicie wykorzystuje rewolwer, podczas gdy wcześniej korzystał głównie z bicia i łuku. Następnie młodzieniec ratuje Raya i Molly. Wtedy okazuje się, że Juarez nie zginął, bo miał na sobie napierśnik podobny do noszonego przez kaznodzieję. Bandyta strzela do pastora, a następnie pociąga za spust, celując do Billy'ego. Okazuje się, że w rewolwerze skończyły się naboje (również charakterystyczny, filmowy motyw²⁷⁵). Dlatego stają do walki wręcz, a więc ponownie dochodzi do sytuacji, w której o rozstrzygnięciu sporu decyduje siła fizyczna. I tym razem również wygrywa pół-Meksykanin, udowadniając, że jest w stanie poradzić sobie z wszystkimi wyzwaniem, jakie stawia przed nim Cywilizacja. Ostatnia scena, ukazana z perspektywy Raya, pokazuje jego ostateczne odkupienie. Gdy odzyskuje przytomność, widzi, że Juarez zakrada się do Billy'ego, by ugodzić go nożem. Ostatkami sił podnosi rewolwer, strzela w zbira (który tym razem faktycznie ginie), a następnie sam umiera²⁷⁶. Billy i Molly, chcąc uszanować pamięć o nim, grzebią go na cmentarzu nieopodal. Niedługo później biorą ślub i zakładają rodzinę.

W analizie warstwy reprezentacyjnej COJ należy również odnotować rolę pojawiających się na drugim i trzecim planie wydarzeń kobiet, które odpowiadałyby zaproponowanym przez Łukasza A. Plesnara stereotypowym typom przedstawicielek płci pięknej prezentowanych w westernach. Pierwszą z nich jest „strażniczka domowego ogniska”²⁷⁷, czyli wdowa po zamordowanym w Hope szeryfie. Ray ratuje ją niedługo po rozpoczęciu strzelaniny w miasteczku. Ta prosi go, by powstrzymał bandytów i pomścił śmierć jej męża. Reprezentuje ona w COJ symboliczny ład moralny i dobro, a w zasadzie upadek tych wartości w mieście przejętym przez złoczyńców. Kolejną postacią jest Suzy, archetypowa „dziewczyna z salonu”²⁷⁸ w Hope. To do niej na samym początku gry udaje się Billy, by prosić o pomoc. Co znamienne, ona jako jedyna w mieście traktowała pół-Meksykanina z szacunkiem i chciała

²⁷⁴ Motyw ten wykorzystano m.in. w westernie *Szybcy i martwi*, w scenie pojedynku Fee „The Kida” Heroda z ojcem – Johnem Herodem.

²⁷⁵ Wykorzystany między innymi w kultowej scenie w metrze w filmie *Matrix* (reż. L. Wachowski, L. Wachowski, USA-Australia 1999).

²⁷⁶ To również wielokrotnie eksploatowany w kinematografii motyw. Przed premierą COJ pojawił się m.in. w *Leonie zawodowcu* (*Léon*, reż. L. Besson, Francja-USA 1995), czy *Sin City – Mieście grzechu* (*Sin City*, reż. R. Rodriguez, F. Miller, USA 2005), a po premierze gry np. w *Nienawistnej Ósemce* (*The Hateful Eight*, reż. Q. Tarantino, USA 2015).

²⁷⁷ Ł. Plesnar, dz. cyt., s. 574–578.

²⁷⁸ Tamże, s. 585–596.

udzielić mu wsparcia, jednak uniemożliwił jej to zbir zarządzający salonem. Trzecią typową dla westernu kobietą bohaterką jest Molly, „córka ranczera”²⁷⁹, z którą Billy związał się niedługo przed tym, jak został wypędzony z farmy przez jej ojca. To głównie dzięki niej jej adorator nie został zamordowany, gdy wykryto jego obecność na ranczu. Jako jedyna nie zwracała też uwagi na jego pochodzenie.

Wszystkie wymienione powyżej kobiety mają ze sobą wiele wspólnego: „reprezentują ład moralny, uczciwość, dobro i Cywilizację. Mają ponadto dwie ważne cechy: są piękne i niewinne, stając się dzięki temu pożądanymi partnerkami dla pozytywnych męskich bohaterów”²⁸⁰. Żadna z nich nie pełni też istotnej funkcji fabularnej. Wdowa po szeryfie i Suzy są wyłącznie postaciami epizodycznymi. Z kolei funkcja Molly, wokół której rozgrywają się kluczowe wydarzenia w grze, ograniczona jest w zasadzie do osoby, którą trzeba uratować²⁸¹. Na końcu jest ona też łącznikiem Billy’ego ze światem Cywilizacji. Po pokonaniu Juareza i śmierci Raya biorą oni ślub i zakładają rodzinę, a pół-Meksykanin ostatecznie zrywa ze światem Dzikiej Przyrody.

3.1.1.3. Podsumowanie

COJ to produkcja wykorzystująca w swej warstwie tematycznej szereg archetypicznych sylwetek bohaterów, wydarzeń i lokacji, które uważny i zaznajomiony z konwencją westernu gracz natychmiast rozpozna i doceni. Podstawą gry jest opozycja Dzika Przyroda – Cywilizacja determinująca nie tylko sferę wizualną COJ, ale też charakter rozgrywki. Po stronie Dzikiej Przyrody gracz steruje Billym, pół-Meksykaninem. Bohater ten z racji swego pochodzenia zostaje wykluczony ze społeczności, co ostatecznie doprowadza do tego, że zostaje niesłusznie oskarżony o zamordowanie matki i ojczyma. W trakcie ucieczki przed żadnym zemsty Rayem bierze udział w wydarzeniach rozgrywających się w lasach, kanionach, górach i pustkowiach, a na jego drodze stają najczęściej Indianie lub dzikie zwierzęta. W nielicznych wypadkach, kiedy trafia do miejsc (takich jak miasteczko Hope czy ranczo ojca Molly), które można przyporządkować do sfery Cywilizacji, jest traktowany wrogo, głównie z uwagi na pochodzenie i związane z tym cechy wyglądu. Do czasu rytuału inicjacji na Orlej Górze Billy stara się za wszelką cenę unikać konfrontacji z wrogami. Jednak po wykonaniu zadań zleconych

²⁷⁹ Tamże, s. 578–581.

²⁸⁰ Tamże, s. 578.

²⁸¹ Jest to typowy dla klasycznej odmiany westernu (i nie tylko) przykład niewinności uciśnionej, która w omawianej konwencji przestała być tak powszechna wraz z pojawieniem się antywesternów (zob. rozdział 2.1.3.).

mu przez Spokojną Wodę przechodzi przemianę i staje się mężczyzną gotowym do podjęcia wyzwania – ratuje Molly i Raya, dwukrotnie pokonuje Juareza i bierze ślub z ukochaną kobietą, czym ostatecznie zrywa z przeszłością.

Z kolei przedstawicielem Cywilizacji jest Ray. To pastor, który chce zemścić się za śmierć brata. W związku z tym ściga Billy'ego – niesłusznie oskarżonego o popełnienie zbrodni. Posługuje się nowocześniejszą niż pół-Meksykanin bronią – rewolwerami, strzelbami, karabinami i dynamitem. To silny bohater o wyjątkowych zdolnościach. W trakcie pościgu przemierza on miasteczka, farmy i rancza, do tego bierze udział w archetypicznych dla konwencji westernu wydarzeniach – napadzie na pociąg, pościgu za dyliżansem czy w pojedynkach rewolwerowców. Wszystko to również przynależy do świata Cywilizacji przedstawionego w COJ.

Omawiana produkcja to też western w odmianie „z zemstą” według klasyfikacji Willa Wrighta. Realizuje on wszystkie wymienione przez badacza funkcje, czyli kolejno:

1. „Bohater jest lub był członkiem społeczności” – w grze Ray od dwudziestu lat jest pastorem w miasteczku Hope i jest jednym z najbardziej poważanych członków tamtejszej wspólnoty.
2. „Złoczyńcy wyrządzają zło bohaterowi i społeczności” – dochodzi do zamordowania brata Raya i jego żony, a później postrzelenia szeryfa i przejęcia władzy przez bandytów w Hope.
3. „Społeczność nie jest zdolna ukarać złoczyńców” – gdy szeryf ginie, wszyscy mieszkańcy Hope chowają się w domach, a na drodze staje bandytom tylko Ray.
4. „Bohater szuka zemsty” – dlatego Ray rusza w pościg za Billym, a przy okazji mści się na wszystkich grzesznikach, których spotyka.
5. „Bohater opuszcza społeczność” – pastor wyrusza w podróż śladami domniemanego przestępcy, dlatego opuszcza Hope i swoją parafię.
6. „Bohater ujawnia swe szczególne zdolności” – dzięki wyjątkowym umiejętnościom strzeleckim Ray pokonuje wszystkich przeciwników, którzy stają mu na drodze.
7. „Społeczność dostrzega różnicę między sobą a bohaterem, bohater zajmuje specjalną pozycję” – o czym świadczą m.in. słowa wdowy po szeryfie, że tylko Ray jest w stanie ich powstrzymać.
8. „Reprezentant społeczności prosi bohatera, by porzucił myśl o zemście” – w COJ m.in. maszynista napadniętego pociągu prosi Raya, by przestał szukać zemsty i stał się sowskim opłacanym ochroniarzem maszyny. Pastor jednak się na to nie zgadza.

9. „Bohater rezygnuje z zemsty” – Ray zmienia nastawienie dopiero wtedy, gdy uświadamia sobie swoje zaślepienie i widzi masakrę, jaka dokonała się na farmie ojca Molly głównie z winy samego pastora.
10. „Bohater walczy” – podczas gdy Billy głównie ucieka, Ray konfrontuje się z wszystkimi ludźmi, którzy staną mu na drodze.
11. „Bohater pokonuje złoczyńców” – to Ray oddaje decydujący strzał uśmiercający Juareza, głównego wroga w COJ²⁸².

Ostatnie dwie funkcje, czyli „Bohater rezygnuje ze swej pozycji specjalnej” i „Bohater staje się członkiem społeczności” można odnieść zarówno do Raya, jak i Billy’ego po przemianie (po wejściu na Orlą Górę). Pastor pod koniec gry ginie, jednak przed śmiercią mówi, że wypełnił swoją misję, jednocześnie zrzekając się roli boskiego wysłannika, który ma ukarać niewiernych grzeszników. Następnie zostaje pogrzebany na cmentarzu, a więc w pewien sposób zostaje połączony ze społecznością, której wcześniej służył. Z kolei Billy pod koniec fabuły COJ również walczy – staje do pojedynku ze swoim ojcem i pokonuje go. Gdy Ray umiera, Billy nie jest już uciekinierem i wyrzutkiem, a małżeństwo z Molly sprawia, że zostaje członkiem wspólnoty.

Pewne kwestie, które w tej części analizy zostały jedynie wskazane (m.in. sylwetka głównego antagonisty – Juareza – oraz wizerunek Indian), zostaną poruszone w kolejnym podrozdziale, tym razem poświęconym warstwie tematycznej COJ: WK. Gra ta stanowi *prequel* COJ i to w niej zostały dokładniej nakreślone niektóre kwestie pominięte lub potraktowane pobieżnie w pierwszej odsłonie cyklu. W trakcie jej omówienia pominę kwestie, które nie zmieniły się znacząco w obrębie tych dwóch części serii. Mowa tu m.in. o lokacjach stanowiących (z paroma wyjątkami) scenerie charakterystyczne dla konwencji westernu i przedstawionych w podrozdziale 3.1.1.

3.1.2. *Call of Juarez: Więzy Krwi* jako western

COJ: WK ma kilka elementów wspólnych z pierwszą odsłoną serii, omawianą w poprzednim podrozdziale. Mowa tu przede wszystkim o głównych bohaterach, wokół których rozgrywa się większość kluczowych wydarzeń drugiej części cyklu – o braciach McCall, czyli Rayu i Thomasie (który zginął na początku gry z 2006 roku), a także o Juarezie, czyli głównym antagoniście w COJ. Gracz ma też okazję poznać postaci jedynie wspomniane w oryginalnym

²⁸² Zob. W. Wright, *Struktura westernu* (3)..., s. 141–150.

tytule. Wśród nich wymienić można Marisę, czyli matkę Billy'ego Świecy, oraz Williama, najmłodszego z braci McCall.

Podobne do tych z pierwszej części serii są też lokacje przemierzone przez bohaterów w COJ: WK – to głównie klasyczne, westernowe miasteczka (z jednym wyjątkiem, który zostanie omówiony w osobnym podrozdziale), lasy, kaniony, pustynie, kopalnie i forty. Część z nich, m.in. fort Juarez, to dokładnie te same miejsca, które dane było graczowi odwiedzić w COJ. Fabuła w obu odsłonach cyklu również jest ze sobą powiązana. Wydarzenia ukazane w COJ: WK mają miejsce około dwadzieścia lat przed COJ i wyjaśniają wiele kwestii poruszonych pobieżnie lub pominiętych w oryginalnej produkcji z 2006 roku.

Jednak druga z analizowanych w mojej pracy gier realizuje założenia konwencji westernu w zupełnie inny sposób. Zmiany dotyczą przede wszystkim typu fabuły – COJ: WK jest wariacją na temat tzw. intrygi profesjonalnej²⁸³, w której, według Wrighta, znacznie wyraźniejsze są trzy opozycje charakterystyczne dla filmów o Dzikim Zachodzie nieuwzględnione w poprzednim podrozdziale: silny – słaby, wewnątrz – na zewnątrz społeczności i dobry – zły. Rola ostatniego, kluczowego dla COJ przeciwstawienia, czyli Dzika Przyroda – Cywilizacja, w drugiej części serii została zmarginalizowana. Oprócz tego COJ: WK wykorzystuje znacznie więcej rozwiązań formalnych, charakterystycznych dla kinematografii w ogóle. Podczas gdy w pierwszej odsłonie cyklu gracz obserwuje wydarzenia wyłącznie z poziomu oczu jednego z dwóch bohaterów, w drugiej części serii, szczególnie w występujących stosunkowo często przerywnikach filmowych, akcja ukazywana jest z perspektywy wirtualnej kamery. Charakterystyczne najazdy i zbliżenia na twarze bohaterów wraz z szerokimi ujęciami na archetypiczne dla Dzikiego Zachodu krajobrazy od razu kojarzą się z rozwiązaniami wykorzystywanymi w spaghetti westernach Sergio Leone, takimi jak m.in. *Dobry, zły i brzydki*. Nowością w COJ: WK jest też zaburzenie chronologii narracji poprzez wykorzystanie zabiegu retrospekcji. Te i wszystkie inne rozwiązania zostaną szczegółowo omówione w następnych podrozdziałach.

²⁸³ Zob. W. Wright, *Struktura westernu* (5), tłum. P. Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, nr 7, s. 148–160; W. Wright, *Struktura westernu* (6), tłum. P. Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, nr 8, s. 163–169; W. Wright, *Struktura westernu* (7), tłum. P. Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, nr 9, s. 152–158.

3.1.2.1. Fabuła i narracja

Gra rozpoczyna się w kulminacyjnym momencie akcji, gdy Ray i Thomas celują do siebie w skarbcu pełnym złota. Jest z nimi Marisa, czyli matka Billy'ego z COJ, oraz William, najmłodszy z trójki braci McCall. Mierzący do siebie mężczyźni w krótkiej wymianie zdań nakreślają, że historia gry będzie oscylowała wokół takich wartości, jak: miłość, rodzina, sprawiedliwość i chciwość. Po chwili następuje zbliżenie wirtualnej kamery na twarz Williama sygnalizujące przejście do właściwego początku opowieści, w której to ten bohater jest narratorem.

Historia, podobnie jak w COJ, przedstawiana jest tutaj na dwa sposoby. Akcja standardowo „dzieje się” na oczach gracza i może on w niej uczestniczyć za pośrednictwem Raya albo Thomasa. W COJ: WK wybór bohatera ma znaczenie tylko pod względem rozgrywki – bracia niemal cały czas sobie towarzyszą, a więc biorą udział w tych samych wydarzeniach. Oprócz tego, podobnie jak w pierwszej odsłonie serii, część historii jest przywoływana pomiędzy kolejnymi etapami gry, podczas wyświetlania szkiców obrazujących wypowiedź narratora. William opowiada o przygodach, w których brał udział razem ze starszym rodzeństwem. Nakreśla też tło historyczne i dzieli się swoimi przemyśleniami. Po połączeniu tego z wymienionym na końcu poprzedniego akapitu zabiegiem formalnym (najazd wirtualnej kamery symbolizujący „wejście w głowę bohatera”) można domniemywać, że gracz widzi retrospekcje wydarzeń, doprowadzających do ukazanego na początku gry starcia w skarbcu.

Zmiana formuły narracji to pierwsza innowacja poczyniona względem COJ. Drugą jest umieszczenie akcji w jasno określonym kontekście historycznym, niekiedy w prawdziwych miejscach i z nawiązaniem do realnych postaci i zdarzeń²⁸⁴.

Wydarzenia dziejące w grze rozpoczynają się w sierpniu 1864 roku, czyli w trakcie wojny secesyjnej. Wymieniony z nazwiska generał Unii – William Tecumseh Sherman – wraz ze swoją armią przemierza Georgię, „paląc wszystko na swojej drodze”. Ray i Thomas, żołnierze Konfederacji, biorą udział w starciu przy brzegach rzeki Chattahoochee, ostatniej linii obrony Atlanty. Jest to nawiązanie do rzeczywistej kampanii wojennej, nazwanej później Marszem Shermana. Podczas tego epizodu gracz, sterując Rayem, walczy w okopach, broni się przed szarżą Jankesów oraz bierze udział w wysadzeniu mostu. To nie tylko popularne w filmowych westernach motywy (ukazane np. w filmie *Dobry, zły i brzydki*) – zniszczenie mostu na

²⁸⁴ Ta istotna zmiana mieć związek z pojawieniem się na rynku gry *Assassin's Creed* (prod. i wyd. Ubisoft, Francja 2007), która realizuje podobne założenie – tło historyczne stanowi podstawę do fikcyjnej opowieści tłumaczącej niektóre prawdziwe wydarzenia.

Chattahoochee, by powstrzymać nacierających żołnierzy Północy, faktycznie miało miejsce²⁸⁵. Działania braci McCall doprowadzają do utrzymania linii obrony, jednak oddziały pułkownika Jeremy'ego Barnsby'ego nie przychodzą ze wsparciem. Zamiast tego pada rozkaz, by wycofać się pod Jonesboro, co miałoby zapobiec upadkowi Atlanty. Bracia w tym momencie postanawiają zdezerterować, ponieważ decyzja dowództwa doprowadziłaby do sytuacji, w której wrogie wojska wkroczyłyby na teren ich rodzinnej farmy, o obronę której walczą, co jeden z bohaterów powiedział wprost²⁸⁶. Z pełną świadomością, że zostaną posądzeni o zdradę, wyruszają, by spotkać się z matką i młodszym bratem. Gdy docierają na miejsce, okazuje się, że i tak się spóźnili. Jankesi zniszczyli posiadłość, ich matka zmarła, przeżył jedynie William, który wcześniej zrezygnował z seminarium duchownego, by chronić matkę. Celem braci staje się odbudowanie farmy, dlatego wyruszają w podróż, by na to zarobić. Ich decyzja o dezercji okazuje się tragiczna w skutkach – Atlanta spłonęła (tak jak miało to miejsce w rzeczywistości), a pułkownik Barnsby oskarża o to wszystkich dezercerów i przysięga, że znajdzie braci McCall i ich powiesi. Dowódca nie zmienia swojego nastawienia nawet po zakończeniu wojny w dniu 9 kwietnia 1865 roku.

Dzięki Williamowi gracz dowiaduje się, jak wygląda początek podróży trzech braci. Dwaj najstarsi McCallowie przechodzą w jej trakcie wewnętrzną przemianę – stają się bezwzględnyymi zawodowcami, którzy swoimi umiejętnościami strzeleckimi zarabiają na życie. Jedynie William pozostaje wierny wyznawanym wartościom i regularnie próbuje przypominać braciom, że ich pierwotnym celem było odbudowanie rodzinnej posiadłości. Ze względu na fakt, że fabuła COJ: WK jest nieco bardziej rozbudowana, niż miało to miejsce w przypadku pierwszej części cyklu, postaram się teraz dla porządku skrótowo streścić główny wątek gry. Poboczne historie (m.in. głównego oponenta – Pułkownika Barnsby'ego, wodza Apaczów Rwącej Rzeki i jego plemienia oraz innych napotkanych indiańskich szczepów) omówię przy okazji analizy poszczególnych grup bohaterów w kolejnych podrozdziałach.

Po wyruszeniu w podróż, zdaniem Williama, jego bracia stali się zimni i agresywni, mieli brać, co chcieli, nie zważając na konsekwencje. Dlatego też zaczęli mieć kłopoty z prawem, m.in. przez zastrzelenie szeryfa federalnego. Już na samym początku widoczny staje się konflikt, który wraz z rozwojem opowieści w końcu postawi braci przeciw sobie. Jego

²⁸⁵ Zob. np. M. Staniszewski, *Wojna secesyjna: menuet wokół Atlanty*, 2014, Histmag.org, <https://bit.ly/3aJEGx2>, dostęp: 30.05.22.

²⁸⁶ Ponadto Ray wcześniej ryzykował życiem, przedzierając się przez linie wroga, by uratować brata. To wszystko ma pokazać, jak ważna jest dla nich rodzina.

przyczyną jest, jak nazwał to Ray, „kradzież kobiety”²⁸⁷. Wątek ten rozwija się w San Lorenzo w 1866 roku. Braci „dopadła gorączka poszukiwań skarbu”, zwana „Zewem Juarez” („*Call of Juarez*”). W trakcie odpoczynku w jednym z salonów spotykają, a następnie ratują Marisę. Jest ona, jak się później okazuje, żoną Juana Mendozy, czyli znanego z COJ Juareza. To on przekazuje im więcej informacji o skarbie (m.in. że był to okup za Montezumę, przetrzymywanego przez Hernando Cortésa²⁸⁸). McCallowie nawiązują współpracę z Mendozą i pomagają mu pozbyć się jego wroga – irlandzkiego inwestora Devlina. Bracia McCall stają się więc najemnikami na zlecenie.

Następne etapy, koncentrujące się głównie na rozgrywce, pokazują przemianę Raya i Thomasa, którzy stają się pyszni i bezwzględni. Jedynie William cały czas stara się ich przekonać, by nie zabijali bez potrzeby. Po wykonaniu zadania dla Juareza, bracia wyruszają w podróż do Arizony, by sprzedać broń Apaczom w zamian za medalion prowadzący do skarbu. W międzyczasie okazuje się, że Ray zakochuje się w Marisie. Ta z kolei darzy uczuciem Thomasa, jednak oboje ukrywają swoje uczucia przed Rayem. To istotny fakt, który później doprowadzi do starcia braci.

W toku wydarzeń bohaterzy wpadają w pułapkę zastawioną przez Barnsby’ego, a później trafiają do obozu Apaczów. Tam poznają Widzącego Dalej. Młody Indianin pomaga im zdobyć medalion. Bracia w trakcie potyczki ze strzegącymi medalionu wojownikami Nawaho pierwsi przelewają krew na ich pradawnym cmentarzu. Widzący Dalej zapewnia wtedy rewolwerowców, że za obrazę przodków tego indiańskiego plemienia spotka ich kara.

Po zdobyciu medalionu William i Marisa zostają wyprowadzeni z obozu Apaczów, podczas gdy Ray i Thomas mają odwrócić uwagę wojowników. W tym momencie zaczynają kłócić się o względy kobiety. Podczas bójki obóz zostaje zaatakowany przez Barnsby’ego. Po pokonaniu go okazuje się, że pułkownik pojmał Widzącego Dalej, Williama i Marisę. Pada propozycja wymiany – syn wodza w zamian za medalion – która miałaby odbyć się w Mieście Duchów²⁸⁹. Tam jednak, wskutek strzelaniny, ginie syn Rwącej Rzeki. Wódz Apaczów w tym momencie dostrzega, że ślepa nienawiść i dążenie do wojny sprowadziły na jego plemię

²⁸⁷ To również istotny w westernach motyw. W związku z tym, że kobiet na Dzikim Zachodzie nie było zbyt wiele, każda przedstawicielka płci pięknej, nawet ta, która trudniła się mniej szanowanym zawodem (np. prostytutką), była obdarzana uznaniem – Ł. Plesnar, dz. cyt., s. 585.

²⁸⁸ Co warto odnotowania, jest to nawiązanie do podboju Meksyku przez Hiszpanów w XVI w. Zgodnie ze źródłami Cortés, hiszpański konkwistador, pojmał władcę Azteków – Montezumę i zażądał za jego uwolnienie okupu. Opłatą miał być skarb władcy, który, jak się okazuje, faktycznie istniał – Zob. np. M. Guzowska, *Naukowcy przypadkiem odkryli zaginiony skarb Montezumy*, 2022, histmag.org, <https://bit.ly/3aQ3x2e>, dostęp: 4.07.22.

²⁸⁹ To jedna z bardziej interesujących lokacji, którą omówię w osobnym podrozdziale.

zagładę, dokładnie tak, jak przewidywał Widzący Dalej. Dlatego też postanawia rozpocząć nowe życie i przybrać nowe imię – Spokojna Woda. Wódz przestaje zabijać, co udowadnia tym, że puszcza wolno pojmanego przez braci McCall Barnsby’ego, o czym ci dowiedzą się dopiero w finałowym epizodzie gry.

Następuje przeniesienie akcji do fortu Juareza. Jego właściciel torturuje w nim Williama, próbując wydobyć od niego informacje o tym, jak dotrzeć do skarbu. Ponadto zmusza młodego seminarzystę do zastrzelenia w samoobronie jednego z jego zbirów. To załamuje młodzieńca. Mendoza wydaje rozkaz, by zabić najmłodszego z braci McCall. Chwilę później Marisa przyznaje przed Juarezem, że jest z nim w ciąży, a następnie pozbawia go przytomności i ucieka z medalionem.

W tym samym momencie Ray i Thomas szykują się do odbicia brata i kobiety z fortu. Thomas przygotowuje drogę ucieczki, jednak zamiast poczekać na rodzeństwo, daje się przekonać Marisie, że już na pewno dawno zginęli. Z kolei Ray w ostatniej chwili ratuje Williama, a następnie ucieka z nim tunelami, gdy orientuje się, że brat go zdradził.

W opuszczonych korytarzach dochodzi do pierwszego z dwóch finałowych pojedynków. Ray staje do walki z Juarezem. Przedtem jednak McCall dowiaduje się od Mendozy, że Marisa uciekła z Thomasem. Juarez zostaje postrzelony, jego ciało wpada do wody, a Ray nie jest w stanie go odnaleźć²⁹⁰. Wraz z Williamem rusza w stronę wyjścia. Jak się okazuje, prowadzi ono do krypty ze skarbem Juarez. Tam bracia spotykają Marisę i Thomasa. Dochodzi do momentu kulminacyjnego akcji, zapowiedzianego na samym początku gry. Ray chce sprawiedliwości i dlatego ma zamiar zabić Thomasa. Jednak przeszkadza mu w tym William, który staje między braćmi i daje najstarszemu bratu ultimatum. Albo odpuści, albo sam zabije Raya, skoro już wie, jak to się robi. Gdy odlicza do trzech, młody seminarzysta zostaje postrzelony przez najstarszego z McCallów. Ten dopiero po pociągnięciu za spust uświadamia sobie, że zaślepiła go chęć zemsty i dokonania sprawiedliwości za wszelką cenę. W tym momencie w krypcie pojawia się pułkownik Barnsby z armią. Koniec gry to finałowy pojedynek między nim a Rayem. Co warto uwagi, realizacyjnie przypomina on starcie z finału spaghetti westernu *Dobry, zły i brzydki* – przeciwnicy mierzą się przez dłuższą chwilę wzrokiem, a z każdą chwilą rosnącego napięcia (wzmaganego też przez muzykę) następują coraz większe zbliżenia na twarze oponentów. Gra kończy się zabójstwem Barnsby’ego, który zostaje zasypany piachem w krypcie. Po tym wydarzeniu Ray przyznaje, że William był jego zbawicielem i wyrwał go

²⁹⁰ To tłumaczy, dlaczego pojawienie się Juareza w COJ jest dla Raya zaskoczeniem.

z rąk diabła, mimo że sam zginął. Dlatego też postanawia zostać pastorem. Udziela ślubu Marisie i Thomasowi i przyznaje, że śmierć najmłodszego brata nie była daremna, bo dzięki temu wszyscy pozostali rodziną.

Streszczona powyżej opowieść realizuje, zgodnie z podziałem Wrighta, funkcje charakterystyczne dla intrygi o zawodowcach. Według badacza taka fabuła powinna spełniać dwanaście wymogów:

1. „Bohaterowie są zawodowcami.
2. Bohaterowie podejmują się pracy za pieniądze.
3. Złoczyńcy są bardzo silni.
4. Społeczność jest niezdolna do działania i samoobrony.
5. Praca zmusza bohaterów do walki.
6. Wszyscy bohaterowie mają wyjątkowe talenty i specjalną pozycję.
7. Bohaterowie tworzą grupę, aby wykonać swą pracę.
8. Bohaterowie jako grupa darzą się szacunkiem, sympatią i lojalnością.
9. Bohaterowie tworzą grupę niezależną od społeczności.
10. Bohaterowie walczą ze złoczyńcami.
11. Bohaterowie pokonują złoczyńców.
12. Bohaterowie zostają (lub giną) razem”²⁹¹.

Obecność kilku z nich można wywnioskować już na podstawie streszczenia fabuły COJ: WK, jednak większość cech szczególnie uwidacznia się w sylwetkach bohaterów oraz w relacjach pomiędzy nimi. Ta kwestia zostanie pogłębiona już na konkretnych przykładach w kolejnych podrozdziałach.

3.1.2.2. Kreacje centralnych postaci – bracia McCall

W poprzednim podrozdziale jedynie zazaczyłem obecność kilku kluczowych postaci i grup. Poniżej postaram się przedstawić wybranych bohaterów, którzy odpowiadają niektórym archetypom utrwalonym w konwencji westernu, oraz nakreślić relacje między nimi, mające w intrydze profesjonalistów szczególne znaczenie.

Rozpocznę od omówienia sylwetek braci McCall – Raya, Thomasa oraz Williama. Pierwszy z nich, znany z poprzedniej części jako szukający zemsty pastor, w drugiej odsłonie cyklu jest mężczyzną w średnim wieku, który wykorzystuje fakt wcielenia do armii

²⁹¹ W. Wright, *Struktura westernu* (6)..., s. 169.

Konfederatów, by mieć jakikolwiek wpływ na zabezpieczenie swojej rodziny. Ta jest zresztą dla niego nadrzędną wartością. Udowadnia to już na samym początku gry. Wie, że płynącej nieopodal rzeki broni jego brat, Thomas, i że wkrótce dotrze tam spory oddział Jankesów, czyli żołnierzy Unii. Dlatego przekonuje swojego przełożonego, pułkownika Barnsby'ego, że sam przedrze się przez linie wroga, by pomóc Thomasowi. Dzięki swoim wyjątkowym umiejętnościom strzeleckim Rayowi udaje się dotrzeć do okopów przy rzece i uratować brata. Następnie razem odpierają szturm żołnierzy Północy. Gdy okazuje się, że Barnsby ich oszukał, dezercerują. Kilkukrotnie pada informacja, że robią to tylko dla rodziny, czyli matki i ich najmłodszego brata. Pierwszy etap jest więc okazją przede wszystkim do poznania Raya jako mężczyzny o niezwykłych umiejętnościach strzeleckich, dla którego największą wartością jest rodzina. Dla niej nie zawaha się pociągnąć za spust czy zdezerterować, nawet jeśli odbyłoby się to kosztem innych ludzi.

Z kolei Thomas na początku gry jest pod wieloma względami podobny do Raya – nic nie stanie mu na przeszkodzie, by walczyć za rodzinę. Dlatego też nie waha się natychmiast wycelować rewolwerem w kapitana, który grozi im śmiercią za dezercję, i wraz ze starszym bratem opuścić armię. Również jest doskonałym strzelcem – pokazuje to, gdy w drodze na rodzinną farmę rodzeństwo napotyka Jankesów i wspólnie ich eliminuje.

Obaj bracia nie wahają się z zimną krwią pociągnąć za spust, ale jednocześnie starają się być dobrymi ludźmi. Udowadniają to, gdy ratują z otoczonego i płonącego domu sąsiada. Są też ze sobą życzliwi, co udowadniają, często przekomarzając się ze sobą. Będzie to istotne w kontekście kreacji grupy, którą później utworzą – bliskie relacje między jej członkami i wzajemny szacunek, mimo wielu napięć, są cechą charakterystyczną dla fabuły o zawodowcach²⁹².

Wizualnie bracia McCall przypominają typowych kowbojów ukazywanych w filmach o Dzikim Zachodzie (zob. ilustracja 10). Ray nosi charakterystyczny, czarny płaszcz, kapelusz z rondem w tym samym kolorze. Jediną wyróżniającą się częścią jego ekwipunku jest metalowy napierśnik. Wizerunek Raya w COJ: WK względem poprzedniej części serii zmienia się tylko w jednym aspekcie – nie ma koloratki. Jest też o dwadzieścia lat młodszy. Thomas również nosi charakterystyczne dla kowboja wyposażenie – skórzaną kurtkę z frędzlami zaszytymi w rękawach, białą koszulę i kapelusz²⁹³.

²⁹² W. Wright, *Struktura westernu* (5)..., s. 149.

²⁹³ Kolorystyka kapeluszy obu braci może być wizualnym zasygnalizowaniem ich charakterów, nawiązującym do klasycznych westernów, gdzie zły bohater nosił czarne nakrycie głowy, a dobry – białe, jak np.



Ilustracja 10. Ray i Thomas McCall przed rozpoczęciem strzelaniny w kopalni

Zdolności braci również się od siebie różnią. Ray preferuje walkę na bliski dystans, korzysta z dwóch rewolwerów i dynamitu, a jego napierśnik daje mu większą wytrzymałość na otrzymywane obrażenia. Z kolei Thomas jest szybszy i zwinniejszy, potrafi się wspinać w miejsca niedostępne dla Raya. Pomaga mu w tym lasso, które może zaczepić w wyznaczonych do tego miejscach i wspiąć się po nim jak po linie. Preferuje też walkę na daleki dystans z wykorzystaniem karabinu, a w bliskim starciu posługuje się nożami do rzucania. Fabularnie ma to znaczenie w kilku miejscach, między innymi w drodze na rodzinną farmę, gdy muszą po cichu wyeliminować szukających ich w zbożu wrogów lub gdy zostają przygwożdżeni ostrzałem z Gatlinga na polnej drodze. Thomas wspina się na drzewo, by z bezpiecznej odległości zabić strzelca Jankesów. Innym razem Ray podkłada dynamit pod wieżę ciśnień, by utorować sobie i bratu drogę do niedostępnego w inny sposób miejsca. Różne specjalizacje poszczególnych bohaterów w grupie mają znaczenie w intrydze profesjonalnej²⁹⁴, co zostało odzwierciedlone w COJ: WK.

Najmłodszego z braci McCall – Williama – gracz na początku poznaje jako narratora uzupełniającego opowieść między kolejnymi etapami. Bezpośredni udział w dziejących się na ekranie wydarzeniach bierze dopiero po przybyciu jego starszego rodzeństwa do ich rodzinnej posiadłości. To młody chłopak, który ze względu na wojnę przerwał nauki w seminarium i wrócił do domu, by pomagać schorowanej matce. Wyznaje podobne wartości, co jego bracia

w pionierskim *Napadzie na ekspres*. Choć sylwetki braci McCall są zbyt skomplikowane, by kategoryzować ich jako dobrych lub złych, to w toku fabuły jednak Ray jest kreowany na tego, który zdaniem Williama „stacza się w otchłań” i doprowadza do tragedii.

²⁹⁴ W. Wright, *Struktura westernu* (5)..., s. 157.

– rodzina jest dla niego najważniejsza. Choć nie skończył nauk, zachowuje się jak prawdziwy duchowny – rezygnuje z użycia siły i potępia zataczających się w niej braci. Ponadto nieustannie powtarza im, by powstrzymali się od zabijania. Mimo niepowodzeń odnajduje siłę w wierze i praktycznie do samego końca trwa w swoich postanowieniach. Choć przez większość gry pełni głównie funkcje obserwatora i komentatora, pod koniec jego rola staje się kluczowa.

Tak szczegółowe omówienie wizerunku braci na samym początku rozgrywki konieczne było do tego, aby unaocznić zmianę, jaka nastąpiła w nich wszystkich w trakcie późniejszych wydarzeń. Ray i Thomas w pierwszych etapach gry przypominają kowbojów prosto z westernów klasycznych – walczą w obronie słabszych i dla wartości takich, jak rodzina, które są dla nich nadrzędne. Jednak, jak powiedział William, wojna zmienia jego braci. Stają się zimni i okrutni, a chęć zarobienia pieniędzy, by odbudować dom, zastępuje czysta chciwość i żądza zysku²⁹⁵. To dlatego podążają tropem skarbu Juarez, wchodzą w układ z Juanem Mendozą i stają się najemnikami na zlecenie²⁹⁶. Apaczom też nie pomagają z dobrej woli, tylko po to, by mieć możliwość odzyskania amuletu, który doprowadzi ich do złota. To niemalże identyczne odwzorowanie opisanych przez Wrighta założeń intrygi profesjonalnej – członkowie grupy darzą się szacunkiem, ale nie przez przywiązanie do idei porządku i sprawiedliwości, tylko do siły i męskiej przyjaźni wzmacnianej w trakcie walki²⁹⁷. Ray i Thomas, mimo narastającego między nimi konfliktu (o którym wspomnę przy okazji omówienia sylwetki Marisy), niemalże do samego końca stają ramię w ramię do walki przeciw wspólnym wrogom. Cechuje ich przy tym „zimna krew i wisielcze poczucie humoru w obliczu niebezpieczeństwa”²⁹⁸. Przed rozpoczęciem szturm na kopalnię Ray pyta Thomasa, czy „zrobią to po cichu”. Następnie wymieniają się spojrzeniami i śmieją się w głos. Młodszy z braci, stojąc na krawędzi klifu, lekceważąco spluwa na jednego z wrogów i rozpoczyna strzelaninę. Ponadto często w trakcie rozgrywki bohaterzy wymieniają się spostrzeżeniami odpowiadającymi wspomnianemu wyżej wisielczemu poczuciu humoru. Na przykład w sytuacji, gdy Ray trafia kilkukrotnie w jednego przeciwnika, nawet mając pewność, że zginie

²⁹⁵ Dzięki tej zmianie (i dość dokładnemu zarysowaniu psychiki głównych postaci) COJ: WK w kreacji bohaterów zbliża się do antywesternu.

²⁹⁶ Dodatkowo podkreśla to fakt, że dwukrotnie w grze pojawia się pół-otwarty etap, w trakcie którego gracz za pośrednictwem wybranego bohatera może zarobić dodatkowe pieniądze na ulepszenie ekwipunku przez realizowanie zleceń z listów gończych. W odsłonie z 2006 roku, która realizowała założenia intrygi „z zemstą”, takiej możliwości nie było.

²⁹⁷ W. Wright, *Struktura westernu* (5)..., s. 149.

²⁹⁸ Tamże.

od jednego, maksymalnie dwóch pocisków, Thomas mówi mu, że nie musi strzelać pięć razy we wroga, bo kule są drogie. Na to brat odpowiada mu, że woli tak zrobić, jeśli pozwoli mu to uniknąć wrogich strzałów.

Ray i Thomas to postaci centralne w COJ: WK. Jednak spoiwem dla ich relacji nie jest tylko walka, ale i William. Od samego początku opowieści realizuje się on jako wzorowy duchowny. Gdy Ray stoi nad bezbronnym właścicielem kopalni, William do ostatniej chwili próbuje przekonać brata, by zostawił zemstę Bogu i nie dokonywał samosądu. W pewnym momencie młody duchowny przyznaje wprost, że jego bracia to przestępcy, a mimo to dalej robi wszystko, by ich uratować. Udowadnia to w kulminacyjnym momencie akcji, gdy McCallowie celują do siebie w skarbcu. Jak sam stwierdził, chce im pokazać, że istnieje coś więcej niż duma, chciwość i żądza. Dlatego staje między nimi i daje Rayowi ultimatum – jeśli chce zabić Thomasa, to będzie musiał najpierw zastrzelić jego. Najstarszy mężczyzna nie wytrzymuje i morduje Williama. Reakcja braci na to wydarzenie po zakończeniu gry realizuje ostatni punkt z listy Wrighta opisującej funkcje występujące w intrydze zawodowców – bohaterowie zostają (lub giną) razem²⁹⁹. Ray przyznaje, że było ich trzech i nikt nie był im równy, gdy trzymali się razem. Z całej grupy najlepszy był jego zdaniem William, „bo wyrwał go z rąk diabła. Jak zbawiciel”. To dzięki najmłodszemu z braci Ray odnalazł Boga, został kaznodzieją i udzielił ślubu Thomasowi i Marisie. Kluczowe jest jego ostatnie stwierdzenie, że śmierć Williama nie była daremna. Jedno miało się nie zmienić – według niego wszyscy pozostali rodziną.

3.1.2.3. Kobieta w COJ: WK

W tym miejscu należy wspomnieć o jedynej istotnej fabularnie kobiecej postaci w COJ: WK, czyli Marisie. Bracia McCall poznają ją w San Lorenzo w 1866 roku. Siedzący w salonie Ray zwraca na nią uwagę, gdy jeden ze zbirów w salonie zaczepia ją, a ona uderza go w twarz. Wywiązuje się strzelanina, najstarszy McCall morduje bandytę napastującego Marisę, która to z kolei zostaje porwana przez szefa bandy. Bracia postanawiają ją uratować. Choć pierwsze wydarzenia sugerują, że Marisa może próbować łamać stereotyp typowej kobiety w westernie, okazuje się, że jest wręcz przeciwnie. Jej rola sprowadza się do osoby, której potrzeba uratowania (w przypadku COJ: WK nawet dwukrotna) napędza fabułę. Marisa jest też nieustannie rozpatrywana w kategoriach przynależności do jednego z trzech mężczyzn –

²⁹⁹ W. Wright, *Struktura westernu* (6)..., s. 168–169.

Thomasa, Raya i Juareza. Choć jest żoną Meksykanina, kocha Thomasa, a Raya kokietuje wyłącznie dlatego, że zauważa jego krótkowzroczność i wie, że może on być dla niej alternatywą, gdyby inni zawiedli. W wielu aspektach jest więc podobna do Molly z COJ.

Jest jednak między tymi bohaterkami jedna zasadnicza różnica, wynikająca według Wrighta z charakterystyki intrygi o zawodowcach. Zdaniem badacza, członkowie grupy interesują się tylko kobietami, które również do niej przynależą. Ponadto one same nie mogą oferować członkom bandy innego systemu wartości³⁰⁰. Molly z COJ od początku proponowała Billy’emu życie rodzinne. Z kolei Marisa najpierw zdobyć skarb, a ewentualne zamążpójście rozpatrywała dopiero po osiągnięciu tego celu. Choć sama nie bierze udziału w walce (co jest elementem opcjonalnym w tego typu fabułach westernowych), na pozostałych płaszczyznach realizuje założenia opisane przez Wrighta.

3.1.2.4. Antagoniści

W COJ: WK przedstawione zostały sylwetki dwóch głównych przeciwników – Juareza i pułkownika Barnsby’ego. Ich najbardziej widoczną cechą wspólną jest „odpychająca” aparycja (zob. ilustracje 11 i 12) kojarząca się z urodą meksykańską.



Ilustracja 11. Sylwetka „Juareza”, przeciwnika głównych bohaterów w COJ i COJ: WK

Zabieg ten stanowi wizualne nawiązanie do spaghetti westernów Sergio Leone, w których to wspomniany reżyser kreował podobne sylwetki antagonistów³⁰¹. Motywacje obu mężczyzn

³⁰⁰ W. Wright, *Struktura westernu* (5)..., s. 149.

³⁰¹ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania odniesień...*, s. 21.

jednak znacząco się od siebie różnią. Ponadto stosunek pierwszego z nich do braci McCall zmienia się wraz z rozwojem wydarzeń, podczas gdy nastawienie drugiego do głównych bohaterów od samego początku jest skrajnie negatywne.

Juarez poznaje braci McCall, gdy ci uwalniają jego żonę z rąk bandytów. Nawiązują współpracę ze względów czysto zarobkowych. Ray i Thomas mogą pomóc Juarezowi w wyeliminowaniu konkurencji (czyli Devlina, irlandzkiego potentata kopalnianego), a następnie dokonaniu transakcji z Apaczami. Mają oni wymienić karabiny w zamian za medalion, który doprowadzi rewolwerowców do skarbu ukrytego w miejscowości Juarez.

Mendoza jest równym McCallom członkiem bandy ze względu na jego znakomite umiejętności strzeleckie i kontakty z Indianami, mogące pomóc doprowadzić ich wszystkich do skarbu. Ponieważ wie, co potrafią bracia, czuje przed nimi respekt. Jednak najważniejszy jest dla niego zysk, a więc oszukuje Indian (oferowane przez niego karabiny były zepsute), wpędza McCallów w zasadzkę, a ostatecznie chce ich zamordować za zdradę Marisy. Jego motywacje jako antagonisty są więc charakterystyczne dla intrygi o zawodowcach, podobnie jak sama kreacja – jest przebiegłym, ale silnym przeciwnikiem, który nie boi się konfrontacji.



Ilustracja 12. Sylwetka pułkownika Barnsby'ego, głównego antagonisty w COJ: WK

Sylwetka głównego rywala braci McCall w COJ: WK, czyli pułkownika Barnsby'ego, nawiązuje nie tylko do filmów o Dzikim Zachodzie, ale też do Kina Nowej Przygody. Widać to przede wszystkim w motywacjach tej postaci. Barnsby nie pogodził się z przegraną Konfederacji w wojnie secesyjnej. Dlatego postanowił zebrać armię podobnie myślących żołnierzy i odbudować dawną potęgę „Południa”. Szczególnie wyrazne jest to w finałowym epizodzie, gdy podczas strzelaniny pułkownik wykrzykuje w ekstatycznym natchnieniu hasła takie, jak: „Dzięki złotu odbuduję Armię Skonfederowanych Stanów Ameryki. Pod moją

wodzą Południe powstanie i tym razem sięgnie po zwycięstwo!”. Od razu nasuwają się tu skojarzenia do oryginalnej trylogii *Gwiezdne Wojny*³⁰² (1977–1983) i Imperatora Palpatine’a (Darth Sidiousa), którego celem również było odbudowanie Imperium, zniszczenie Republiki i zapanowanie nad całą galaktyką.

Z kolei braci McCall Barnsby ściga z osobistych pobudek – uważa, że wszyscy dezerterzy, w tym oni, winni są spalenia Atlanty, w której zginęła cała jego rodzina. Jest więc mścicielem, który zebrał wokół siebie dużą armię żołnierzy doświadczonych wojną secesyjną. To z kolei jasne nawiązanie do kina westernowego, a może nawet do konkretnej kreacji przedstawionej w *Dzikiej bandzie*, czyli generała Mapache’a, który również stworzył kilkusetosobową, dobrze uzbrojoną i doświadczoną armię. Dowództwo nad armią jest też świadectwem siły Barnsby’ego, co odpowiada charakterystyce typowego antagonisty w fabule o zawodowcach³⁰³.

3.1.2.5. Plemiona Indiańskie

Zasadniczą różnicą między COJ a COJ: WK jest zmiana sposobu przedstawiania Indian. W drugiej części cyklu ich wątek został znacznie rozbudowany. Przede wszystkim przedstawia się już nie tylko jedno plemię, lecz kilka. Bohaterzy napotykają znanych z pierwszej odsłony serii Apaczów, ale mają też do czynienia z Komanczami i Nawaho (choć dwa pozostałe szczepy Indian pełnią tu wyłącznie rolę przeciwników). Różnią się między sobą wyglądem, wierzeniami i zachowaniem. W kontekście westernu jest to kluczowe – Plesnar zauważa, że duża różnorodność Indian spowodowała, że przybywający do Ameryki Europejczycy starali się ujednolicić ich obraz, co poskutkowało wytworzeniem dwóch odmiennych, ale dopełniających się stereotypów na temat rdzennej ludności Ameryki – „szlachetnego dzikusa” i oraz „dzikiego i okrutnego zabójcy”³⁰⁴. Zostały one utrwalone przez wczesną literaturę amerykańską³⁰⁵ oraz

³⁰² *Gwiezdne Wojny: Część IV – Nowa nadzieja* (1977); *Gwiezdne wojny: Część V – Imperium kontratakuje* (Star Wars – Episode V: The Empire Strikes Back, reż. I. Kershner, USA 1980); *Gwiezdne Wojny: Część VI – Powrót Jedi* (Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi, reż. R. Marquand, USA 1983).

³⁰³ W. Wright, *Struktura westernu* (5)..., s. 158.

³⁰⁴ Ł. Plesnar, dz. cyt., s. 500–501.

³⁰⁵ Zob. np. wydaną oryginalnie w 1783 r. książkę N. How, *A Narrative of the Captivity of Nehemiah How, Who Was Taken by The Indians at the Great-Medow Fort above Fort-Dummer, Where He Was an Inhabitant, October 11th 1745: Giving an Account of What He Met with in His Travelling to Canada, and While He Was in Prison There. Together with an Account of Mr. How’s Dead at Canada*, Garland, New York 1977.

literaturę groszową³⁰⁶, a następnie przeniesione do kinematografii³⁰⁷, w której „Indianie byli po prostu Indianami – przedstawicielami swojej rasy, a nie konkretnego szczepu”³⁰⁸.

W COJ Apacze przedstawiani byli prawie wyłącznie jako dzicy mordercy. Jednak w COJ: WK się to zmienia. Nie są to już dzikusy atakujące każdego, kto przemierza las. Temu plemieniu poświęcony został rozbudowany wątek fabularny, a gracz ma okazję, by poznać tę społeczność od wewnątrz. Wódz Apaczów, Rwąca Rzeka (który wyglądem odpowiada utrwalonemu w kulturze wizerunkowi Indian, zob. ilustracja 13) zbiera siły na wojnę przeciwko „Białym” i dlatego decyduje się wymienić medalion prowadzący do skarbu Juarez za karabiny.



Ilustracja 13. Rwąca Rzeka, wódz Apaczów w COJ: WK

Jego charakter odpowiada noszonemu przez niego imieniu – to gwałtowny i skory do walki mężczyzna. Jednak rozmowa z przedstawicielami Rady Plemienia pokazuje, że tylko on chce wojny. Inni, w tym syna wodza i Metys³⁰⁹, Widzący Dalej, przestrzegają, że może się to skończyć dla nich tragicznie. Już na samym początku gry widać więc, że jest to zróżnicowana społeczność³¹⁰. Istotne są też dla nich wartości takie, jak szczerłość. Bracia McCall przekonują się o tym osobiście, gdy wpadają w pułapkę zastawioną przez Apaczów. Uchodzą z życiem tylko dlatego, że William ostrzegł towarzyszącego im w przeprawie Widzącego Dalej o oszustwie przygotowanym przez Juareza. William poprosił o ułaskawienie braci, a Rwąca Rzeka się zgodził. Przywiązanie do prawdomówności również można odnieść do historii

³⁰⁶ Zob. np. R.M. Bird, *Nick of the Woods, Or The Jibbenainosay: A Tale of Kentucky*, Carey, Lea & Blanchard, Philadelphia 1837.

³⁰⁷ Zob. np. M. Hilger, *From Savage to Nobleman: Images of Native Americans in Film*, Scarecrow, Lenham 1995.

³⁰⁸ Ł. Plesnar, dz. cyt., s. 510.

³⁰⁹ Czyli członek plemienia Indian, którego jeden z rodziców jest rdzennym Amerykaninem.

³¹⁰ Podobne zaprezentowanie różnorodności indiańskiej wspólnoty miało miejsce np. w *Run of the Arrow* (reż. S. Fuller, USA 1957).

Apaczów, np. do postawy wielkiego wodza Cochise'a względem ludzi, którzy byli wobec niego szczyrzy³¹¹.

Ponadto twórcy pokusili się o przedstawienie historii Rwącej Rzeki i ukazanie jego zmiany. Po ataku Barnsby'ego na obozowisko Apaczów wódz załamuje się, widząc, że to on doprowadził do tragedii. Potajemnie wyrusza za braćmi McCall do Miasta Duchów, by uwolnić Widzącego Dalej, który został pojmany przez pułkownika. Po zakończeniu etapu, gdy syn Rwącej Rzeki ginie, wódz opowiada historię swojego życia. W młodości miał on być świadkiem rzezi dokonanej przez Białych na jego plemieniu. Gdy dorósł, w akcie zemsty wyruszył do Miasta Duchów i wraz ze swoimi ludźmi wymordował wszystkich tamtejszych mieszkańców, z wyjątkiem jednej kobiety. Poczuł do niej miłość i poślubił ją, a owocem ich związku był Widzący Dalej. Po wszystkim wódz postanawia porzucić myśli o wojnie, wieść samotnicze życie i przybrać nowe imię – Spokojna Woda. Jest to więc ten sam Indianin, który dwadzieścia lat później pomoże Billy'emu przejść wewnętrzną przemianę. Historia Rwącej Rzeki składa się na rozbudowany wizerunek Indiańskiego Wodza, którego motywacje nie kończą się na dzikiej żądzy mord³¹².

Wspomnę jeszcze o jednej kwestii dotyczącej Apaczów, poruszonej przy okazji analizy COJ. Drogę do medalionu braciom McCall wskazuje Duch Szarego Kojota (w formie materialnej), co stanowi odniesienie do wierzeń tego plemienia, wedle których duchy ukazywały się pod postacią dzikich zwierząt.

Choć gracz ma okazję najbliżej poznać społeczność Apaczów, ma też kilkakrotnie do czynienia z Nawaho i Komanczami. Wizualnie różnią się oni między sobą (przede wszystkim ubiorem i barwami wojennymi), do tego w grze nakreślono relacje między poszczególnymi plemionami – są ze sobą pokłócone, ale dopóki nie wchodzą na swoje terytoria, nie dochodzi do starć.

Wątek Komanczów nie jest specjalnie rozwinięty (wykradają jedynie wóz z bronią dla Apaczów), za to w przypadku Nawaho gracz ma okazję przekonać się, jak istotne są dla nich ich wierzenia. Gdy bracia McCall wchodzą na pradawne cmentarzysko, indiańscy wojownicy przestają do nich strzelać, gdyż nie chcą splamić świętej ziemi. Zaczynają się bronić dopiero wtedy, kiedy Ray i Thomas pierwsi otwierają ogień. Choć to plemię Indian pełni wyłącznie

³¹¹ E. Sweeney, dz. cyt., s. 14–15.

³¹² Indiańscy wodzowie wielokrotnie stawali się centralnymi postaciami westernów, m.in. w filmie *Złamana strzała* (1950), *Siedzący Byk* (*Sitting Bull*, reż. S. Salkow, USA 1954) czy *Buffalo Bill i Indianie* (*Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Bull's History Lesson*, reż. R. Altman, USA 1976).

rolę przeciwników wspominanych rewolwerowców, przywołana powyżej scena pokazuje, że to też nie są stereotypowe dzikusy, a wspólnota z jasno określonymi zasadami.

Indianie w COJ: WK reprezentują drugorzędną w intrydze o zawodowcach opozycję Dziką Przyrodę – Cywilizację. Podczas gdy w COJ została ona wyraźnie nakreślona, tutaj granice między sferami się zacierają. Żaden z głównych bohaterów nie przynależy do świata Cywilizacji, o czym świadczy ich konflikt ze społecznością miejską. Zdecydowanie też nie są przedstawicielami Dzikiej Przyrody, czego dowodem są wykonywane przez nich zlecenia i narzędzia, którymi się posługują. Plasują się raczej gdzieś pomiędzy oboma światami. Najbliżsi Dzikiej Przyrody są w grze Indianie, jednak ze względu na koneksje z Cywilizacją (handel, wykorzystywanie karabinów) nie są oni typowymi przedstawicielami tej sfery. Ponadto w szeregach Apaczów pojawia się łącznik z Cywilizacją w postaci Metysa Widzącego Dalej. W COJ: WK znacznie ważniejsze są pozostałe trzy opozycje występujące w westernach, czyli silny – słaby, wewnątrz – na zewnątrz społeczności i dobry – zły.

3.1.2.6. Społeczność miejska

Na koniec omówienia poszczególnych grup bohaterów w COJ:WK pozostawiłem społeczność miejską, która w tej grze nie odgrywa praktycznie żadnej roli. Tak naprawdę jedyny przejaw jej obecności pojawia się w pierwszym etapie po zakończeniu wojny secesyjnej, czyli zaraz na początku omawianej produkcji. Przedstawicielem miasta jest szeryf. Wyzywa on braci McCall na pojedynek za to, że współżyli z jego córką – jest to więc dla niego kwestia osobista. Dodatkowo pokazuje, że nie jest przywiązany do chronionych przez niego wartości, gdyż przed starciem zdejmuje i wyrzuca swoją odznakę. Po jego przegranej na ulicę wychodzą bandyci, a ludność chowa się w zamkniętych domach. Jediną oznaką obecności miejskiej wspólnoty są wykrzykiwane od czasu do czasu zza zamkniętych drzwi hasła, by McCallowie wynosili się z ich miasta.

Takie przedstawienie roli społeczności nie jest przypadkowe. W intrydze profesjonalnej, zdaniem Wrighta, jest ona niezdolna do działania i samoobrony. Ponadto zawodowcy do niej nie przynależą³¹³. Wszystkie te założenia są realizowane COJ: WK, a odrębność bohaterów od społeczności podkreślona jest dodatkowo w narracji. William między początkowymi epizodami opowiada, że bracia podróżują z miasta do miasta i w żadnym z nich nie znajdują miejsca dla siebie, bo zawsze wchodzą w konflikt z mieszkańcami i ostatecznie zostają

³¹³ W. Wright, *Struktura westernu* (5)..., s. 158.

wypędzeni. W tym epizodzie nakreślone zostały dwie z trzech głównych opozycji występujących w intrydze o zawodowcach, czyli silny – słaby i wewnątrz – na zewnątrz społeczności.

3.1.2.7. Charakterystyczne lokacje

Większość miejsc, które odwiedzają bracia McCall, to omówione już w analizie COJ lasy, kaniony, forty, kopalnie i miasteczka. Realizują one dokładnie taką samą funkcję, jak miało to miejsce w pierwszej odsłonie serii – stanowią wizualną atrakcję dla gracza. Dotyczy to też jedynej wyróżniającej się w COJ: WK lokacji – Miasta Duchów (zob. ilustracja 14).



Ilustracja 14. Miasto Duchów w COJ: WK

Wygląd i krążące wokół tego miejsca legendy sugerowałyby istnienie w świecie przedstawionym jakichś nadprzyrodzonych mocy. Wizja ta podtrzymywana jest przez kilka minut po przejściu przez bramy miasta. Bohaterzy są wtedy przywoływani przez wroga, który tajemniczym sposobem zawsze znika z budynku, gdy oni do niego wejdą. Wrażenie niepokoju wzmacnia utrzymująca się w mieście mgła.

To realizacja utrwalonego w konwencji westernu motywu opuszczonego miasta³¹⁴. Na przestrzeni dekad był on eksploatowany wielokrotnie w kinematografii, m.in. w *Ghost Town Gold* (reż. J. Kane, USA 1936) czy w *Przedsionku piekła* (*Purgatory*, reż. U. Edel, USA 1999). Ułuda nadnaturalności tego miejsca znika wraz z rozwojem wydarzeń, gdy do bohaterów zaczynają strzelać poplecznicy Barsnsby’ego. Po zakończeniu etapu gracz dowiaduje się też, że przeszłość Miasta Duchów powiązana jest z historią wodza Apaczów – Rwącej Rzeki – i nie wydarzyło się tam nic, co mogłoby świadczyć o ingerencji nadnaturalnych sił.

³¹⁴ Zob. film dokumentalny na platformie YouTube: *Ghosts in Ghost Towns – Haunting the Wild West*, (reż. A. Megargle, A. Meyer-Evans, USA 2018), <https://bit.ly/3uUGv1f>, dostęp: 03.07.22.

3.1.2.8. Podsumowanie

W ramach uporządkowania informacji dokonam krótkiego przeglądu tego, w jaki sposób fabuła w COJ:WK realizuje wszystkie założenia klasyfikujące ją do intrygi o zawodowcach:

1. „Bohaterowie są zawodowcami” i 2. „Bohaterowie podejmują się pracy za pieniądze” – Ray i Thomas McCall po zdezerterowaniu z wojska stają się najemnikami. Zabijają na zlecenie oraz ścigają (w ramach opcjonalnej aktywności) bandytów, za którymi wyznaczono listy gończe.

3. „Złoczyńcy są bardzo silni” – Juarez jest znakomitym strzelcem, z kolei pułkownik Barnsby ma armię złożoną z setek byłych żołnierzy Konfederacji.

4. „Społeczność jest niezdolna do działania i samoobrony” – o czym świadczy jeden z pierwszych etapów po zakończeniu wojny secesyjnej. Bracia McCall ścierają się z szeryfem jednego z miasteczek, mordują go, a następnie pokonują bandytów, którzy wychodzą na ulice, by ich powstrzymać. Z kolei jedyną oznaką obecności innych ludzi są ich krzyki zza zamkniętych drzwi.

5. „Praca zmusza bohaterów do walki” – wykonywanie zleceń wiąże się z koniecznością walki, m.in. z ochroniarzami z kopalni inwestora Devlina lub bandytami, za którymi wystawiono listy gończe.

6. „Wszyscy bohaterowie mają wyjątkowe talenty i specjalną pozycję” – Ray jest bardzo wytrzymały, potrafi strzelać z dwóch rewolwerów jednocześnie i używać dynamitu. Thomas jest szybki i zwinny, sprawnie się wspina i eliminuje wrogów z większego dystansu. Juarez ma znakomite zdolności strzeleckie i kontakty, a William jest uczciwy i wytrwały w wierze, czym ratuje życie swoich braci.

7. „Bohaterowie tworzą grupę, aby wykonać swą pracę” – wszystkie wymienione powyżej postaci (wraz z kilkoma drugoplanowymi) łączą siły, by dostarczyć Apaczom broń.

8. „Bohaterowie jako grupa darzą się szacunkiem, sympatią i lojalnością” – bracia McCall na początku szanują się bez względu na wszystko, a w trakcie fabuły, mimo konfliktów, współpracują i odczuwają wobec swoich umiejętności respekt. Podobnie jest w przypadku Juareza, który przez pewien etap przynależy do ich grupy.

9. „Bohaterowie tworzą grupę niezależną od społeczności” – świadczą o tym nakreślone na początku rozgrywki konflikty, m.in. z szeryfem jednego z miasteczek.

10. „Bohaterowie walczą ze złoczyńcami” i 11. „Bohaterowie pokonują złoczyńców” – złoczyńcami są w tym wypadku banda Juareza i armia Barnsby’ego – McCallowie pokonują ich wszystkich po kolei.

12. „Bohaterowie zostają (lub giną) razem” – dzięki poświęceniu Williama, Ray potwierdził, że McCallowie pozostali mimo wszystko rodziną.

COJ: WK realizuje też cztery główne opozycje występujące w filmach o Dzikim Zachodzie. Przeciwwstawienie silny – słaby i wewnątrz – na zewnątrz społeczności widać w kreacjach głównych bohaterów i antagonistów (silni, poza wspólnotą) oraz w wizerunku społeczności (słabi, wewnątrz wspólnoty). Bracia McCall wyraźnie izolują się od ludzi z miasta i są z nimi w stanie konfliktu. Z kolei opozycja dobry – zły ujawnia się w kreacjach Raya i Thomasa oraz antagonistów (źli), a także Williama i Widzącego Dalej (dobrzy). Ostatnia z opozycji, czyli Dzika Przyroda – Cywilizacja, jest najslabiej zaznaczona (co jest typowe dla intrygi profesjonalnej według Wrighta). Do świata przyrody częściowo przynależą Indianie. Z kolei po stronie Cywilizacji znajduje się słaba społeczność miejska z porzucającym dotychczasowe wartości szeryfem na jej czele. Główni bohaterzy znajdują się pomiędzy tymi sferami.

Analizowana produkcja studia Techland jest mieszaniną klisz i motywów charakterystycznych dla klasycznej odmiany westernu (sylwetki kobiet), spaghetti westernów (m.in. charakter i realizacja pojedynków oraz sylwetki antagonistów), antywesternów (m.in. główni bohaterzy nie są kowbojami bez skazy, zaakcentowane są też zachodzące w nich przemiany psychiczne) oraz Kina Nowej Przygody (motyw zaginionego azteckiego skarbu, ukrytego w strzeżonych pułapkami komnatach). Takie połączenie ma stanowić, podobnie jak w pierwszej odsłonie cyklu, atrakcję dla uważnego odbiorcy, który będzie czerpać satysfakcję z rozpoznawania kolejnych charakterystycznych tropów.

3.2. Analiza warstwy ludycznej – *Call of Juarez* i *Call of Juarez: Więzy Krwi* jako FPS-y

3.2.1. Mechaniki związane z atakowaniem wrogów

Analizę rozpocznę od omówienia mechanik umożliwiających atakowanie przeciwników, które, obok swobodnego poruszania się i eksploracji, stanowi kluczową aktywność w grach FPS. W kolejnych podrozdziałach przytoczę pozostałe systemy zaimplementowane w COJ i COJ: WK, a następnie pokażę, jak łączą się one z warstwą tematyczną wymienionych produkcji i

udowodnię, że remediowanie formuł gatunkowych znanych z westernów filmowych w istotny sposób wpływa na ostateczny wygląd rozgrywki.

3.2.1.1. Strzelanie

W COJ i COJ: WK oddawanie strzałów we wrogów jest dominującą aktywnością, której częstotliwość występowania jest uzależniona od tego, jak zorganizowany jest świat westernu w wymienionych grach. W rozdziale 3.1.1. zwróciłem uwagę na fakt, że rozgrywka w COJ zależna jest od kluczowej dla tej produkcji opozycji Dzika Przyroda-Cywilizacja. W większości etapów Raya, przedstawiciela Cywilizacji, strzelanie stanowi trzon rozgrywki. Urozmaicają ją unikalne dla tego bohatera mechaniki, zdolności i wyposażenie. Mowa tu o trybach koncentracji i szybkiego strzelania, kopnięciu oraz możliwości wykorzystania dynamitu i metalowego napierśnika, gwarantującego zwiększoną odporność na obrażenia od pocisków wrogów. Z kolei w rozgrywce Billym, przedstawicielem Dzikiej Przyrody, akcenty rozłożone są zupełnie inaczej. Większość etapów stanowi mieszankę rozwiązań znanych z gier platformowych (wspinanie się, bujanie na biczu i wciąganie się po nim jak po linie) oraz tzw. gier skradankowych, w których przekradnięcie się pomiędzy wrogami z wykorzystaniem elementów otoczenia jest znacznie korzystniejsze i bezpieczniejsze niż bezpośrednia konfrontacja.

W obu przypadkach założenia rozgrywki dopełniane są przez charakterystyczną konstrukcję lokacji. Billy ma szansę uniknąć starcia z przeważającymi liczebnie wrogami, chowając się w krzakach, z kolei Ray może zabezpieczyć się, wykorzystując jedną z wielu osłon rozstawionych po grywalnej przestrzeni. Jak wspomniałem w rozdziale 3.1.1., lokacje te wizualnie również odpowiadają determinującej rozgrywkę binarnej opozycji Dzika Przyroda-Cywilizacja.

W COJ zaimplementowano jednak jedną mechanikę związaną ze walką, która niezaznajomionemu z konwencją westernu odbiorcy wydawać się może niezrozumiała. Mowa tu o blokadzie strzelania do bezbronnych i neutralnie nastawionych do gracza ludzi, zwierząt oraz trupów. Gdy gracz wyceluje bronią w jedno z nich, celownik zamienia się w czerwony krzyż, a postać krzyczy stanowczo „Nie!” lub „Nie mogę tego zrobić!”.

Pierwszym tego wyjaśnieniem jest, jak zauważył Szczęsny, chęć odniesienia do westernów z klasycznego okresu Hollywood, w którym bohater mógł używać broni tylko

w sytuacji zagrożenia lub w obronie społeczności³¹⁵. Ograniczenie to było związane z koniecznością uwzględnienia wskazówek zawartych w Kodeksie Haysa. Dokument ten sugerował, w jaki sposób należy przedstawiać m.in. akty przemocy w filmach³¹⁶. W latach 60. zrezygnowano z przestrzegania zasad Kodeksu, a wspomniana w podrozdziale 2.1.5. demitologizacja westernu spowodowała, że większość współczesnych odbiorców nie dostrzega już sensu tego typu rozwiązań³¹⁷.

Drugim wyjaśnieniem, które nie wyklucza pierwszego, może być też chęć uniknięcia przez twórców krytyki związanej z nadmiernym eksponowaniem przemocy w ich grze. Należy pamiętać, że od wielu lat w opinii publicznej funkcjonuje fałszywe twierdzenie, że gry komputerowe wywołują agresję³¹⁸. W związku z tym producenci nieraz decydowali się na ograniczenie swobody gracza, nawet w nowszych tytułach, jak w *Wiedźminie 3*, w którym nie ma żadnej możliwości wyrządzenia krzywdy dzieciom.

Choć nie można jednoznacznie odrzucić żadnego z dwóch wymienionych rozwiązań, pierwsze wydaje się w tym kontekście bardziej prawdopodobne. Przedstawione w COJ postaci kierują się sprawiedliwością (nawet jeśli w przypadku Raya jest ona opacznie rozumiana), a bohaterzy COJ: WK (w którym tej mechaniki już nie ma) odrzucają wszelkie wartości i zależy im jedynie na zysku. Ponadto druga część cyklu jest bliższa antywesternom tworzonym już po odejściu przez wytwórnię od Kodeksu Haysa.

Strzelaniu w obu odsłonach analizowanej serii towarzyszą inne mechaniki i aktywności, które urozmaicają rozgrywkę. Mowa tu m.in. o niszczeniu się i ulepszaniu ekwipunku, walce wręcz, leczeniu czy wykorzystywaniu elementów otoczenia jako osłon. Ich omówienie znajduje się w kolejnych podrozdziałach.

3.2.1.2. Umiejętności specjalne

Ray (w obu odsłonach serii) oraz Thomas są przedstawieni jako znakomici strzelcy. Twórcy odwzorowali to w specjalnych umiejętnościach, którymi się posługują, by pokonywać wrogów. Co istotne, wszystkie one remediują rozwiązania wykorzystywane w filmach o Dzikim Zachodzie.

³¹⁵ Jak np. w westernie *Destry znów w siodle* (*Destry Rides Again*, reż. G. Marshall, USA 1939)

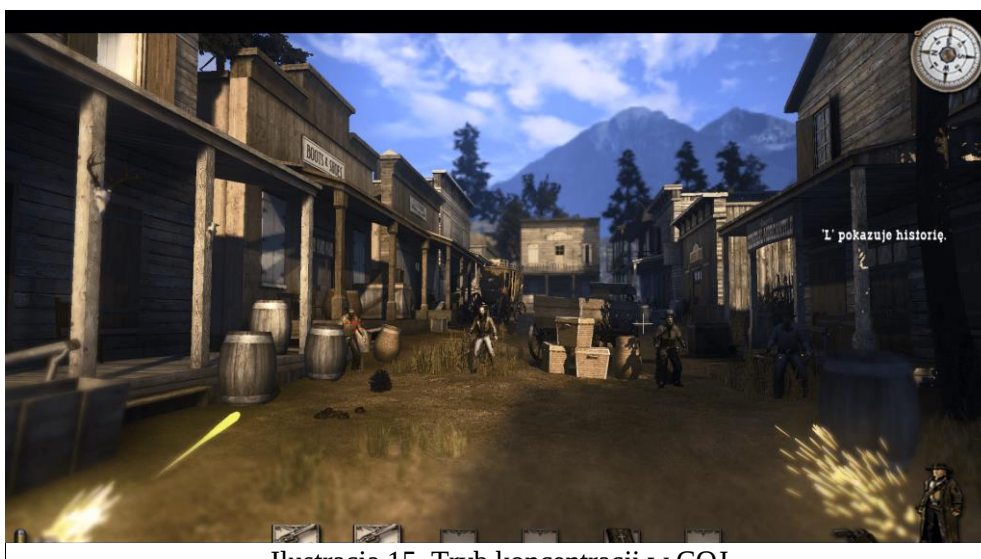
³¹⁶ Zob. np. R. Syska, *Film i przemoc*, Rabid, Kraków 2003, s. 57.

³¹⁷ T. Szczęsny, *Sposoby funkcjonowania odniesień...*, s. 23–24.

³¹⁸ Zob. np. B. Igielska, *Jaśniejsza strona gamingu. Granie w gry to nie patologia*, 2021, Onet.pl, <https://bit.ly/3Pciz1f>, dostęp: 5.07.22.

Jedną z kluczowych zdolności obu braci McCall jest tryb koncentracji, pozwalający szybko eliminować wielu wrogów znajdujących się w zasięgu wzroku bohatera. Co istotne, w obu częściach cyklu tryb ten występuje w trzech różnych wariantach.

W COJ zdolność ta podkreśla umiejętność wykorzystywania przez Raya dwóch rewolwerów naraz. Gracz uruchamia ją poprzez jednoczesne wciśnięcie lewego i prawego przycisku myszy. Odzwierciedla to wyciągnięcie obu pistoletów z kabury. W tym momencie następuje zwolnienie czasu w grze, a na ekranie pokazują się dwa celowniki – po jednym dla każdej z trzymanyh broni (zob. ilustracja 15) – które zbliżają się do centrum ekranu, aż do połączenia się i wyłączenia trybu. Do tego momentu gracz musi wykazać się zdolnością jednoczesnego oddawania celnych strzałów z obu rewolwerów. To również próba zwizualizowania faktycznego procesu strzelania z dwóch broni w tym samym momencie.



Ilustracja 15. Tryb koncentracji w COJ

Istotną rolę odgrywa tutaj kontroler. Celowniki zbliżają się do centrum ekranu niezależnie od ruchów myszki – odpowiada ona w tym wypadku wyłącznie za zmianę miejsca, w które patrzy Ray. Dlatego gracz musi przenosić uwagę z jednego znacznika na drugi, dokładnie tak samo, jak zrobiłby to rewolwerowiec w prawdziwym życiu, ale z wykorzystaniem przyrządów celowniczych na obu broniach.

W COJ: WK tryb ten został urozmaicony i występuje w trzech różnych odmianach, jednej wspólnej dla braci McCall i po jednej unikalnej dla każdego z nich. Rozpocznę od wersji wspólnej, ponieważ działa ona dokładnie tak samo, jak w COJ, z tą różnicą, że każdy z celowników odpowiada broni trzymanej przez jednego z dwóch bohaterów. Uaktywnia się on też tylko w wyznaczonych momentach, na przykład zaraz po wyważeniu drzwi podczas wspólnego szturmu na budynek.

U Thomasa tryb koncentracji działa inaczej i odwzorowuje jego szybkość. Po uruchomieniu zdolności strzelec zbliża broń do biodra, a drugą rękę ustawia nad rewolwerem, przy kurku³¹⁹. Następnie czas gry spowalnia, celownik automatycznie nakierowuje się na głowę najbliższego wroga i zaczyna się zwężać. Rolą gracza jest oddanie strzału zanim celownik zacznie się ponownie rozszerzać, a następnie wykonanie ruchu myszą do siebie, co w grze odpowiada pociągnięciu przez bohatera za kurek rewolweru i załadowanie kolejnego naboju. Wtedy też celownik automatycznie przechodzi na kolejnego wroga, do momentu, aż gracz nie zepsuje sekwencji lub nie skończą się naboje w pistolecie (zob. ilustracja 16).



Ilustracja 16. Tryb koncentracji Thomasa McCalla w COJ:WK

Z kolei zdolność Raya wymaga przede wszystkim celności. Tym razem, po spowolnieniu czasu w grze, gracz musi samodzielnie najechać celownikiem na widoczną część ciała przeciwnika. Po oznaczeniu dwunastu celów³²⁰ lub ręcznym wyłączeniu trybu, Ray oddaje tyle strzałów i w takiej kolejności, jaką ustalił gracz (zob. ilustracja 17).

Tryby koncentracji w COJ i COJ: WK wymagają od gracza refleksu, szybkości, celności i umiejętności wykonywania więcej niż jednej aktywności jednocześnie, co sprawia, że do efektywnego działania potrzebna jest pewna wprawa. Będzie to istotne w kontekście analizy warstwy funkcjonalnej obu produkcji, rozpatrywanych jako gry angażujące kognitywnie. Ponadto jest to wielopoziomowa remediacja rozwiązań ukazanych w filmach o Dzikim Zachodzie. W przypadku COJ obecność wspomnianych zdolności u Raya³²¹ utwierdza go na

³¹⁹ Dokładnie tak, jak filmowi kowboje, którzy szybko chcą oddać kilka strzałów. Scena przedstawiająca podobne wydarzenie została zawarta m.in. w filmie *Za garść dolarów*. Odwoływałem się do niej w podrozdziale 3.1.1.2.

³²⁰ Ograniczenie to wynika z faktu, że Ray zawsze wykorzystuje w tym trybie dwa rewolwery sześciopistołowe.

³²¹ Należy też dodać do tego nieomawianą osobno możliwość włączenia trybu szybkiego strzelania, który działa podobnie jak tryb koncentracji u Thomasa, jednak bez automatycznego celowania, w „czasie rzeczywistym” gry i ze zmniejszoną celnością broni.

pozycji znakomitego strzelca posługującego się zdobyczami Cywilizacji, z kolei ich brak u Billy'ego pokazuje, że nie jest on tak doświadczony.



Ilustracja 17. Tryb koncentracji Raya McCalla w COJ:WK

Za to różnice w mechanikach u Raya i Thomasa w COJ: WK wyróżniają ich jako zawodowców o różnych zdolnościach, co jest istotne w przypadku intrygi profesjonalnej. Wzmocnieniu immersji u gracza służy również zabieg polegający na przesuwaniu kontrolera w sposób, który naśladuje konkretne ruchy ręką wykonywane podczas strzelania.

3.2.1.3. Pojedyńki rewolwerowców

Jak wspomniałem w analizie warstwy tematycznej gier z serii *Call of Juarez* (zob. s. 60–95), obie pozycje realizują pojedynki rewolwerowców w taki sposób, jak robili to twórcy filmowych spaghetti westernów – starcia tego typu występują nie tylko w finałowej scenie, ale również kilkakrotnie w trakcie rozwoju fabuły. Ta decyzja podyktowana jest przede wszystkim chęcią uatrakcyjnienia rozgrywki. Jednak sama mechanika pojedynkowania to już wyraźna remediacja rozwiązań zaczerpniętych z filmów.

Pojedyńki rewolwerowców w pierwszej części serii wieńczą kolejne etapy, w których gracz steruje Rayem. Naprzeciw pastora staje zazwyczaj szef pokonanej bandy. Jedynym wyjątkiem, ale uzasadnionym fabularnie, jest ostatni pojedynek w grze między Billym a Juarezem. Wszystkie jednak wyglądają dokładnie tak samo – postaci stają w odstępach kilku metrów twarzą w twarz i rozpoczyna się odliczanie. Po jego zakończeniu gracz ruchem myszy w swoją stronę³²² wywołuje wyciągnięcie broni przez protagonistę. Następnie gracz musi ruszyć kontrolerem w przeciwnym kierunku, by zacząć mierzyć w oponenta. Z kolei moment

³²² Jest to jednocześnie symboliczne naśladowanie rzeczywistego sięgnięcia ręką do kabury po rewolwer.

celowania i oddania strzału odbywa się w spowolnionym czasie, ponadto celownik nie jest do końca responsywny, co dodatkowo utrudnia trafienie w przeciwnika. Możliwość poruszania się



Ilustracja 18. Perspektywa trybu pojedynku w COJ: WK

jest też ograniczona do uchylania się w lewo lub w prawo przed wrogim pociskiem, co przy odrobinie szczęścia i refleksu umożliwia podjęcie kolejnej próby oddania celnego strzału. Co istotne, gracz śledzi akcję z perspektywy pierwszej osoby. Zmienia się to w COJ: WK – w drugiej odsłonie serii pojedynki obserwuje się z perspektywy umiejscowionej za kaburą protagonisty (zob. ilustracja 18), co samo w sobie jest nawiązaniem do ujęć pochodzących z filmowych westernów³²³.

Podobnie jest z aktywnościami, które gracz wykonuje, by w pojedynku zwyciężyć. Musi brać pod uwagę trzy czynniki. Pierwszym jest odległość dłoni od rewolweru – w trakcie mierzenia się wzrokiem trzeba stopniowo przybliżać ją do kabury (za pomocą odpowiednich ruchów myszą), aby w momencie, gdy wybije dzwon, sięgnąć po broń szybciej niż przeciwnik. Nie można jednak zbliżyć się za bardzo, gdyż protagonista z niezadowoleniem pokiwa palcem i cofnie dłoń do domyślnej pozycji, co może skończyć się przegraną w pojedynku.

Drugim czynnikiem jest pozycja względem rywala – ten porusza się w prawo lub w lewo po okręgu. Gdy przestaje być w centrum uwagi, jego sylwetka rozmywa się, a celne trafienie staje się niemożliwe. Dlatego gracz musi na bieżąco korygować ustawienie protagonisty, dokładnie tak, jak kowboje w westernach, którzy poruszają się po okręgu naprzeciw siebie, by znaleźć najlepszą pozycję do strzału.

³²³ Zastosowano je m.in. w pierwszym pojedynku w filmie *Pewnego razu na Dzikim Zachodzie* (*C'era una volta il West*, reż. S. Leone, USA-Włochy 1968).

Trzecim czynnikiem jest czas – po sygnale gra pozostawia tylko krótką chwilę, by złapać za broń w tym samym momencie, co rywal, a następnie wycelować i oddać celny strzał. Wszystkie te działania są remediacją charakterystycznych zachowań kowbojów w filmach o Dzikim Zachodzie. Jednak znacznie większy stopień zaawansowania pojedynków w COJ: WK i konieczność zwracania uwagi na te same czynniki, co prawdziwi kowboje, sprawia, że starcia w drugiej odsłonie serii są dużo bardziej immersywne niż miało to miejsce w COJ.

3.2.1.4. Walka wręcz

W COJ realizuje się teza Arsenaulta, według którego w grach first-person-shooter strzelanie nie musi być czynnością dominującą. Kluczowe ma być przemieszczanie awatara w pobliże wroga, by skutecznie zadawać mu obrażenia, czyli ogólnie rozumiana walka w terenie, obejmująca zróżnicowane aktywności³²⁴. Analizowana produkcja z 2006 roku umożliwia walkę wręcz na trzy sposoby. Pierwszym jest możliwość kopnięcia wroga przez Raya, zdolność domyślnie stworzona w celu wyważania niektórych drzwi, która jednak sprawdza się również w walce. Drugim jest uderzenie biczem Billy’ego. Gracz musi z niego korzystać w trakcie pokonywania etapu platformowego na Orlej Górze. Trzeci sposób stanowią uaktywniane co jakiś czas wydarzenia fabularne. W ich trakcie uruchamiana jest unikalna mechanika walki pięściami. Wykonywanie ustalonej kombinacji ciosów (lewy-prawy-lewy) i trafiać w głowę przeciwnika umożliwia zadawanie większych obrażeń.

Szczególnie ostatni sposób walki wręcz jest istotny z punktu widzenia przeprowadzanej analizy, ponieważ ma znaczenie w kontekście wszystkich trzech warstw gatunkowych opisanych przez Gardę. W westernach zwycięstwo w bójce na pięści stanowiło dowód siły i było jednym ze sposobów zdobycia szacunku. Tak też zostało to ukazane w COJ – zwycięstwo w bójce przeciwko jednemu ze zbirów na farmie ojca Molly uratowało Billy’emu życie. Z kolei w FPS-ach jest to jedno z narzędzi do pokonywania wrogów, jak wspomniałem na początku tego podrozdziału. W przypadku warstwy funkcjonalnej gry istotny jest fakt, że mechanika ta wymaga niemałych zdolności motorycznych i refleksu – nawet na najprostszym poziomie trudności trzeba sprawnie wykonywać uniki i jednocześnie tworzyć celne kombinacje ciosów, by mieć szansę na pokonanie wroga i przejście do kolejnego etapu.

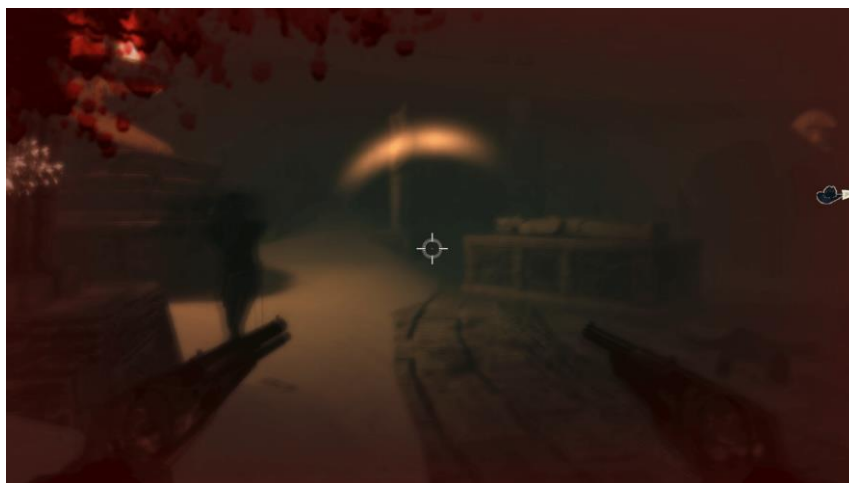
³²⁴ D. Arsenault, *Video Game Genre...*, s. 167–168.

3.2.2. Pozostałe mechaniki

W COJ i COJ: WK zastosowano różne mechaniki związane z leczeniem i odzwierciedlaniem stanu zdrowia. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że zmiana, która zaszła pomiędzy omawianymi tytułami, odzwierciedla, jest charakterystyczna dla gatunku first-person-shooterów.

W COJ stan zdrowia odzwierciedlany jest liczbą umiejscowioną w prawym dolnym rogu ekranu (zob. ilustracja 20). Odnowić punkty życia można tylko poprzez znalezienie apteczki, która w przypadku tej gry została zwizualizowana w postaci czerwonego flakonika. Jest to charakterystyczne rozwiązanie, wykorzystywane już w pierwszych FPS-ach, takich jak *Doom*. Choć to tylko jeden system z wielu, ma on kluczowy wpływ na wygląd rozgrywki – spowalnia ją, bo wymaga od gracza większej ostrożności i rozsądnego zarządzania znajduwanymi apteczkami i pozostałymi punktami zdrowia bohatera. Gratyfikuje też spostrzegawczość, ponieważ czasem przedmioty leczące mogą być dobrze ukryte.

Z kolei w COJ: WK zrezygnowano z tego rozwiązania na rzecz innego, które rozpowszechniło się po premierze *Call of Duty 2* (2005), a mianowicie automatycznej regeneracji zdrowia bohatera po kilku sekundach. Aktualny stan zdrowia protagonisty wizualizowany jest za pomocą diegetycznych wskaźników – pojawienia się krwi na ekranie, czerwonego filtra, rozmycia obrazu (zob. ilustracja 19) i cięższego oraz przyspieszonego oddechu.



Ilustracja 19. Wizualizacja niskiego stanu zdrowia bohatera w COJ: WK

To rozwiązanie również ma diametralny wpływ na rozgrywkę – staje się ona bardziej dynamiczna, ale też prostsza, bo wystarczy schować się na kilka sekund za osłonę, by po chwili

wrócić z pełnią sił na pole walki. Jest to mechanizm wykorzystywany szczególnie często we współczesnych FPS-ach³²⁵ (np. w większości gier z cyklu *Call of Duty* po 2005 roku).

W drugiej odsłonie analizowanej serii została też zaimplementowana mechanika zarabiania pieniędzy, odwzorowująca kluczowe w westernowej intrydze o zawodowcach założenie, zgodnie z którym bohaterzy pracują i wykonują zlecenia przede wszystkim dla zysku. Gotówkę zdobywa się na trzy sposoby – poprzez eksplorację, zbieranie wypadających z zabitych wrogów mieszków lub zabijanie bandytów ściganych listami gończymi. W przypadku pierwszej metody gratyfikowana jest istotna w FPS-ach spostrzegawczość. Druga nagradza sprawne pokonywanie wrogów. Z kolei trzecia stanowi odwołanie do archetypicznej dla westernów (szczególnie z intrygą profesjonalną) aktywności. Zarobione pieniądze można potem wykorzystać do kupowania coraz lepszego wyposażenia, co z kolei jest odwołaniem do systemów kojarzonych raczej z grami cRPG.

Inny interesujący w kontekście analizy warstwy ludycznej mechanizm pozwala na podnoszenie przedmiotów i rzucanie nimi. Jest on warty uwagi dlatego, że w obu odsłonach serii pełni inne funkcje, odpowiadające zupełnie odmiennym gatunkom.

W COJ Ray może przenosić charakterystyczne skrzynie w kilku rozmiarach. Wykorzystuje się je do jednego celu – by dostać się w niedostępne innym sposobem miejsca. Mechanizm ten pochodzi z gier platformowych, w których układanie wszelkiego rodzaju bloków umożliwia przejście niektórych etapów rozgrywki. To pierwszy z kilku systemów zaczerpniętych z platformówek w tej grze. Z kolei w COJ: WK można rzucać krzesłami i lampami, ale w zupełnie innym celu – by zadać obrażenia wrogowi. Wynika to z tego, że w drugiej odsłonie analizowanej serii zrezygnowano z poziomów i aktywności platformowych, koncentrując się wyłącznie na rozgrywce typowej dla FPS-ów.

3.2.3. Wyposażenie bohaterów

W obu analizowanych odsłonach serii gracz otrzymuje do dyspozycji zróżnicowane wyposażenie, którego wygląd i działanie bezpośrednio wynikają z przyjętej przez twórców konwencji westernu. Część z nich jest dostępna dla wszystkich grywalnych bohaterów, część może być wykorzystywana tylko przez jednego z nich, co znów zależne jest od nawiązania do konkretnego typu dzieł o Dzikim Zachodzie.

³²⁵ Choć niektóre nowe produkcje, szczególnie te nawiązujące do pierwszych FPS-ów, takie jak *Doom: Eternal* (prod. id Software, wyd. Bethesda Softworks, USA 2020) czy *Wolfenstein: Youngblood* (prod. Machine Games, Arkane Studios, USA 2019) dalej korzystają z klasycznego systemu punktów zdrowia.

Ekwipunkiem dostępnym dla wszystkich są występujące w kilku odmianach rewolwery, karabiny i strzelby. Choć wyglądem nawiązują do rzeczywistego uzbrojenia wykorzystywanego na Dzikim Zachodzie, ich nazwy w większości odzwierciedlają raczej ich cechy charakterystyczne. I tak na przykład rewolwer Quickshooter, który wyraźnie inspirowany jest pistoletem Smith & Wesson Model 3, cechuje się krótkim czasem przeładowania. Wynika to z łamanej konstrukcji broni, pozwalającej jednym ruchem od razu załadować cały bębenek pociskami. Z kolei Heavy Rifle stanowi odwzorowanie karabinu Sharps, a jego cechami charakterystycznymi są wysokie obrażenia od pojedynczego trafienia oraz brak magazynka – po każdym wystrzale trzeba ładować kolejny nabój. W grze pojawiają się więc wyłącznie ikoniczne bronie wykorzystywane w westernach³²⁶, co z jednej strony ogranicza możliwości twórców, ale z drugiej zwiększa immersję u gracza, który ma szansę skorzystać z takiego samego uzbrojenia, jak prawdziwi kowboje.

Podobnie jest w przypadku jednego z unikalnych elementów ekwipunku Raya – dynamitu. Jego wygląd wynika z remediacji rozwiązań stosowanych w filmowych westernach. Jego działanie odpowiada spotykanemu w shooterach umiejscowionym w czasach współczesnych granatowi. Po odpaleniu lontu gracz ma chwilę, by wyrzucić ładunek, który niedługo później wybucha. W COJ: WK laski dynamitu dodatkowo służą do wysadzania niektórych przejść i bram. Metalowy napierśnik również może być uznany za diegetyczne rozwiązanie kwestii zwiększonej wytrzymałości pastora na obrażenia od wrogich kul. Taki zabieg nierzadko stosuje się we współczesnych FPS-ach. Na przykład w ostatniej misji w grze *Call of Duty: Modern Warfare 3* (prod. Infinity Ward, wyd. Activision Blizzard, USA 2011) bohater przywdziewa tzw. pancerz Kolosa, który do pewnego momentu znacznie zwiększa odporność protagonisty na obrażenia.

Ostatni element wyposażenia Raya już typowy dla FPS-ów nie jest. Mowa o egzemplarzu Biblii należącym w przeszłości do Williama. Ponieważ w podrozdziale 3.1. omawiałem już znaczenie tego przedmiotu w kontekście warstwy tematycznej analizowanych gier, nakreślając jego znaczenie pod względem immersji i zupełną bezużyteczność w kontekście rozgrywki, w tym miejscu nie będę ponownie poruszał tego tematu

³²⁶ Dla przykładu – karabin Sharps zasłynął dzięki jednej ze scen w filmie *Quigley na Antypodach* (*Quigley Down Under*, reż. S. Wincer, Australia-USA 1990), którą można zobaczyć na platformie YouTube: <https://bit.ly/3PyKCrG>, dostęp: 15.07.2022. Z kolei jedna z odmian wspomnianego rewolwera Smith & Wesson Model 3 używana była np. w filmie *Szybcy i martwi* przez The Kida, granego przez Leonardo DiCaprio. Z tej broni korzystał również Virgil Earp, jeden z bohaterów westernu *Tombstone* (reż. K. Jarre, George P. Cosmatos, USA 1993).

Warto w tym miejscu nadmienić, że w obu analizowanych odsłonach serii wykorzystano dwa różne rozwiązania w kwestii ulepszania uzbrojenia. W COJ broń psuje się, co sygnalizowane jest na kilka sposobów³²⁷, a coraz to lepsze wyposażenie upuszczają pokonani przeciwnicy. Z kolei w COJ: WK pojawiły się sklepy, w których z czasem można kupować potężniejszą broń. Zmiana mechaniki w drugiej części cyklu wiąże się z zastosowaną w niej intrygą o zawodowcach – twórcy również w ten sposób mogli chcieć podkreślić istotność występującego w tym typie fabuły aspektu zarabiania pieniędzy.

Nieco inaczej kwestia wygląda w przypadku wyposażenia Billy’ego i Thomasa. Obaj bohaterzy mają do dyspozycji łuk i bicz, jednak ich zastosowanie w obu odsłonach serii znacząco się różni. W COJ Billy korzysta z bicia tylko w etapach platformowych – w wyznaczonych do tego miejscach obwiązuje nim gałęzie, aby z jego pomocą móc przeskoczyć przez rozpadlinę lub wspiąć się na wyższy poziom planszy, do którego nie da się dostać innym sposobem. Co istotne, w tej części serii nie ma możliwości wykorzystania bicia, by dostać się na lepszą pozycję strzelecką. Zupełnie odwrotnie jest w COJ: WK – Thomas używa tego przedmiotu głównie po to, by ułatwić sobie pokonanie wrogów (jak w omówionej w podrozdziale 3.1.2. misji, w której z dystansu musiał zabić przeciwnika posługującego się Gatlingiem) lub by dostać się w niedostępne dla Raya miejsca, co ma znaczenie pod względem opowiadanej historii (np. jeden z bohaterów musi dostać się na najwyższy budynek w mieście, by dowiedzieć się, dokąd iść). Czasem jest to też istotne w kontekście eksploracji – niektóre poziomy w COJ: WK są stworzone w taki sposób, by w pewne miejsca można było dostać się tylko za pomocą bicia lub dynamitu, a dotarcie do nich gwarantuje dodatkowe nagrody.

Nieco bardziej zbliżone zastosowanie w obu odsłonach serii ma łuk. W COJ i COJ: WK służy do cichej eliminacji wrogów z dystansu. Jednak w COJ jego użycie traktowane jest jako ostateczność, gdy gracz sterujący Billym nie potrafi znaleźć innego rozwiązania, by przejść niezauważonym obok wroga w etapach skradankowych. Tylko wtedy używanie łuku ma sens. W przypadku bezpośredniej konfrontacji z kilkoma wrogami jest to zbyt wolna i za słaba broń. Z kolei w COJ: WK poziomy wymagające skradania się nie występują, do tego gra w żaden sposób nie sugeruje, kiedy warto używać łuku. Dlatego gracz sterujący Thomasem może używać go zazwyczaj tylko po to, by z dystansu wyeliminować jednego czy dwóch wrogów po cichu, zanim reszta zorientuje się, że ktoś ich atakuje. Takie samo zastosowanie, tylko że na bliskim dystansie, mają noże do rzucania znajdujące się wyłącznie w ekwipunku Thomasa.

³²⁷ Więcej o tym w podrozdziale poświęconym interfejsowi.

Wybór wyposażenia, jego funkcjonalność i różnice w ekwipunku bohaterów w obu odsłonach serii mają nie tylko fundamentalne znaczenie dla różnorodności i atrakcyjności rozgrywki, ale są też podkreśleniem różnic w realizacji konwencji westernu w obu odsłonach serii. COJ jest westernem z dominującym motywem zemsty, w którym szczególnie uwypukla się opozycja Dzika Przyroda-Cywilizacja. Billy, jako ścigany, korzysta z wyposażenia pozwalającego mu przekradać się bezgłośnie między wrogami i pokonywać naturalne przeszkody, takie jak rozpadliny czy wysokie półki skalne. Z kolei Ray, jako ścigający, korzysta z całego arsenału zabójczej broni, by sprawnie eliminować napotkanych przeciwników. Podobne założenie realizowane jest w COJ: WK, tam jednak wyposażenie obu braci McCall odpowiada ich specjalizacjom, co jest istotne w intrydze o zawodowcach. Ray, dzięki metalowemu napierśnikowi, możliwości korzystania z dynamitu i dwóch rewolwerów jednocześnie, dobrze radzi sobie na bliskim dystansie z wieloma przeciwnikami. Z kolei Thomas znakomicie walczy na dalekim dystansie, do tego może wspinać się na korzystniejsze dla niego pozycje strzeleckie.

3.2.4. Interfejs

Głównym założeniem przy projektowaniu interfejsu jest pomoc graczowi w zorientowaniu się w przestrzeni, w sytuacji, w której się znajduje, i w odpowiednim wykorzystaniu otrzymanych narzędzi. Niektóre rozwiązania mogą też służyć zwiększeniu immersji u gracza. W następnych podrozdziałach przeprowadzę analizę konkretnych elementów interfejsu w kontekście powyższych założeń.

3.2.4.1. Niediegetyczne elementy interfejsu

W obu analizowanych grach dominuje interfejs niediegetyczny, czyli nieistniejący w świecie gry i stanowiący swego rodzaju nakładkę na rzeczywistość przedstawioną (tzw. HUD, *Head-Up Display*). W kilku przypadkach jego elementy zostały poddane stylizacji, by kojarzyły się z konwencją westernu. Chojnacki nazywa taki interfejs zremediowanym³²⁸. Analizę rozpocznę od GIU w COJ (zob. ilustracja 20).

W pierwszej części omawianej serii wyposażenie bohatera zostało zwizualizowane w postaci belki znajdującej się u dołu ekranu. Każdy element ekwipunku można zacząć wykorzystywać po kliknięciu klawisza oznaczonego numerem od jeden do sześć.

³²⁸ M.M. Chojnacki, dz. cyt., s. 113.

Zły stan przedmiotu symbolizuje błyskawica obok ikony reprezentującej daną broń. Ta z kolei zaczyna pulsować na czerwono, gdy dany element uzbrojenia jest bliski całkowitego zużycia. W lewym dolnym rogu ekranu widnieje liczba wolnych nabojęw do każdego z trzech typów amunicji. Z kolei liczba pocisków w magazynku broni określona jest cyfrą znajdującą się obok ikony używanego wyposażenia. Są to elementy interfejsu, które znikają z ekranu tylko w trakcie cutscenek i pojedynków, ponadto ich wygląd ma znaczenie czysto funkcjonalne.



Ilustracja 20. Elementy interfejsu w COJ

Podobnie jest w przypadku ikony postaci sterowanej przez gracza (w prawym dolnym rogu ekranu) i liczby punktów zdrowia obok wizerunku bohatera. Za jedyny stylizowany element można tutaj uznać przedstawiającą rewolwer w kaburze grafikę, która symbolizuje tryb koncentracji Raya – jeśli jest podświetlona, oznacza to, że można uruchomić tę zdolność.

Takie rozwiązania powodują, że gracz na bieżąco jest w stanie kontrolować stan amunicji i wyposażenia w każdym momencie rozgrywki. Interfejs spełnia więc swoją podstawową funkcję, jednak traci na tym immersja. Przez to, że gracz cały czas widzi belkę z wymienionymi informacjami, trudniej jest mu zanurzyć się w rozgrywce, gdyż na ekranie w dużej liczbie obecne są elementy nieprzynależne do świata gry.

Innym stale wyświetlanym elementem interfejsu niediegetycznego jest kompas, który wskazuje kierunki świata (informacja na ich temat nie ma żadnego znaczenia w kontekście rozgrywki). W COJ pełni on rolę zamiennika minimapy – gdy gracz musi udać się w wyznaczone miejsce, na kompasie pojawia się czerwona kropka wskazująca przybliżony kierunek celu. Takie rozwiązanie nie spełnia zbyt dobrze swojej funkcji. Po pierwsze, nie jest

zbyt precyzyjne. W toku rozgrywki wielokrotnie zdarzało się, że wiedziałem, w którą stronę miałem się udać, jednak nie zostałem w żaden sposób poinformowany, że powinienem obejść jakiś element otoczenia, by trafić do celu. Przez to kilkakrotnie zgubiłem się na niewielkim obszarze mapy. Po drugie, umiejscowienie kompasu wymaga odwrócenia wzroku od centrum ekranu, co jest niekomfortowe i utrudnia rozgrywkę, szczególnie podczas bardziej dynamicznych momentów. Po trzecie, zremediowanie kompasu na potrzeby gry komputerowej w tym konkretnym przypadku nie wzmacnia immersji, a wręcz przeciwnie – zmniejsza ją, ponieważ jest dodatkowym, niezbyt przydatnym i nienależącym do świata przedstawionego elementem interfejsu.

Pozostałe niediegetyczne części GIU korzystają ze standardowych dla gier z gatunku FPS rozwiązań. Celownik na środku ekranu zmienia się w zależności od używanej broni. Im mniej jest celna, tym szerszy robi się znacznik. Ponadto, gdy jest nakierowany na wroga, zmienia kolor na czerwony. Zielony znacznik nad celownikiem oznacza miejsce, skąd padł niecelny strzał wroga. Taki sam symbol, tylko czerwony, wskazuje kierunek celnego trafienia przeciwnika. To sprawdzone rozwiązania wykorzystywane praktycznie od samego początku istnienia trójwymiarowych strzelanek pierwszoosobowych³²⁹.

Niediegetyczny GIU w COJ w większości przypadków spełnia swoją podstawową, informacyjną funkcję. Jedynym wyjątkiem jest w zasadzie kompas-minimapa. Ten element niezbyt skutecznie pomaga w orientacji w terenie, ponieważ nie jest precyzyjny. Z kolei duża liczba znaczników nieustannie wyświetlanych na ekranie komputera utrudnia pełne zanurzenie się w świecie gry.

W COJ: WK twórcy zupełnie przeprojektowali graficzny interfejs użytkownika. Liczba wyświetlanych jednocześnie informacji jest ograniczona do minimum, a najczęściej używane elementy zostały poddane stylizacji, by kojarzyły się z konwencją westernu. Ekran przez większość rozgrywki wygląda tak, jak przedstawiono to na ilustracji 21. Widoczne nieustannie elementy GIU ograniczono w drugiej części cyklu do minimum. Belkę z ekwipunkiem zastąpiono osobnym kołem wyboru broni uruchamianym środkowym przyciskiem myszy (zob. ilustracja 22). Ten element interfejsu, pojawiające się na ekranie komunikaty (zob. np. ilustracja 18) oraz wskaźnik naładowania trybu koncentracji (w prawym górnym rogu ilustracji 21) zostały zremediowane i przypominają sześcionabojowy bęben rewolweru. Konsekwentne

³²⁹ Więcej na ten temat pisałem w podrozdziale 2.2.

stosowanie tego zabiegu wywołuje odczucie, że gracz ma do czynienia z dziełem westernowym.

Podobnie jest w przypadku znacznika pozycji towarzysza, który wyglądem przypomina kowbojski kapelusz z rondem. Jedynie gwiazda oznaczająca cel misji ma neutralny wygląd, choć może też kojarzyć się z odznaką szeryfa. Jednak te dwa elementy nie są już tylko elementami HUD-u, ponieważ częściowo przynależą do świata gry. Znacznik pozycji towarzysza umiejscowiony nad głową jednego z braci McCall porusza się razem z nim, z kolei gwiazda zmienia swoją pozycję w zależności od celu misji i jest w pewnym sensie przytwierdzona do przestrzeni. Można więc uznać te elementy za transdiegetyczne.



Ilustracja 21. Fragment rozgrywki w COJ: WK z widocznymi elementami interfejsu



Ilustracja 22. Koło wyboru broni w COJ: WK

Pozostałe informacje (takie jak m.in. liczba naboju do konkretnego typu broni) pojawiają się tylko po wyekwipowaniu danego elementu uzbrojenia lub podczas przeładowywania. Komunikaty wyglądają tak samo, jak wiadomość o gotówce ukazana na ilustracji 22 – żółte napisy na czarnym tle, jakby ręcznie wymalowanym farbą. Pod względem wizualnym te komunikaty również mogą być kojarzone z konwencją westernu – kolorystyka wraz z charakterystycznym fontem mogą przywołać na myśl utrwalony w popkulturze wygląd napisów na listach gończych.

Decyzje projektowe twórców COJ: WK koncentrują się przede wszystkim na zagwarantowaniu jak największej immersji graczowi. Minimalna liczba komunikatów wyświetlanych nieustannie na ekranie i wykorzystanie elementów transdiegetycznych, które ułatwiają orientację w terenie i nie wymuszają ciągłego odwracania wzroku, spełniają funkcję informacyjną i jednocześnie nie przeszkadzają graczowi w zanurzeniu się w świecie gry. Z kolei zremediowanie charakterystycznych dla westernu symboli utwierdza gracza w przekonaniu, że ma do czynienia z dziełem o Dzikim Zachodzie.

3.2.4.2. Diegetyczne elementy interfejsu

Interfejs diegetyczny w obu odsłonach serii został zaimplementowany tylko do zwizualizowania kilku najistotniejszych z perspektywy gracza mechanik. W COJ dotyczy on w zasadzie wyłącznie poziomu zużycia broni i polega na tym, że z lufy zaczyna ulatywać czarny dym, który jest wyraźnym sygnałem, że pistolet wybuchnie po oddaniu kilku kolejnych strzałów.

W obu odsłonach serii wyraźnie wizualizowana jest też jakość wyposażenia. Stare i mniej skuteczne rewolwery, karabiny i strzelby są brudne i zardzewiałe. Z kolei nowe modele z lepszymi statystykami lśnią, a najlepsze egzemplarze są dodatkowo pozłacane (por. stary rewolwer na ilustracji 22 i nowy na ilustracji 21).

W COJ: WK mechanika automatycznej regeneracji stanu zdrowia bohatera poniekąd wymusza zastosowanie pewnych konwencjonalnych rozwiązań. Zamiast liczby informującej o punktach zdrowia bohatera, obraz przysłania czerwony filtr, zmniejsza się ostrość oraz pojawia się graficzna wizualizacja krwi zalewającej oczy protagonisty (zob. ilustracja 19).

Diegetyczne elementy interfejsu w obu odsłonach serii służą przede wszystkim dopełnieniu informacji przedstawianych przez niediegetyczny GIU. Służą też wzmocnieniu immersji u odbiorcy dzieła, który w trakcie rozgrywki, zamiast skupiać się na akcji, mógłby na przykład zastanawiać się, dlaczego rewolwer „stary Ranger” wygląda jak nowy; jednak dzięki

zastosowaniu omówionego powyżej zabiegu wizualnego natychmiast zdaje sobie sprawę, z jak skutecznej broni korzysta sterowany przez niego protagonista. Dzięki temu gracz może w pełni poświęcić się rozgrywce.

3.2.4.3. Transdiegetyczne elementy interfejsu sonicznego

Warte odnotowania są też sygnały soniczne, uznawane przez Kristine Jørgensen za transdiegetyczne³³⁰, gdyż odnoszą się zarówno do warstwy tematycznej, jak i ludycznej omawianych produkcji.

W COJ zaimplementowano ich ledwie kilka, do tego wszystkie wykorzystywane są w trakcie walki jako ostrzeżenie, że zbliża się niebezpieczeństwo. W gęstych lasach wilki wyją, zanim zaatakują bohatera – głównie po to, by zostawić graczowi chwilę na reakcję. Podobnie jest w przypadku atakującego orła, węża i Indian, czyli elementów przynależnych, w warstwie tematycznej produkcji, do świata Dzikiej Przyrody. Z kolei w świecie Cywilizacji takie elementy interfejsu sonicznego występują w dwóch sytuacjach. Po pierwsze, gdy kończy się odliczanie w trakcie pojedynku, dodatkową informacją, że można już wyciągnąć broń, jest gwizd pochodzący z bliżej nieokreślonego miejsca³³¹. Po drugie, gdy celny pocisk z broni wroga odbije się od napierśnika Raya, nie wyrządzając mu żadnych szkód. W tej sytuacji da się wyraźnie usłyszeć metaliczny odgłos uderzenia kuli o żelazo. Ten sam zabieg zastosowano w COJ: WK, jednak odgłosy dzikich zwierząt zastąpiono krzykami przeciwników.

Wymienione powyżej rozwiązania również służą przede wszystkim potwierdzeniu informacji dostarczanych przez pozostałe elementy interfejsu. Szczególnie w przypadku drugiej odsłony analizowanej serii uwiarygadniają one wymienione wyżej sytuacje, w których gracz bierze udział.

3.2.5. Budowa lokacji

W obu odsłonach serii większość lokacji zostało zbudowanych na zasadzie „szyn”, gdzie, jak określa to Artur Petz, przeplata się układ liniowy przestrzeni z paralelnym. Oznacza to, że gracz wchodzi kolejno do następujących po sobie w ustalonej kolejności etapów, ale czasem ma do dyspozycji więcej niż jedną ścieżkę do osiągnięcia celu. Ponadto wszystkie drogi i tak zawsze prowadzą do jednego punktu. W COJ i COJ: WK, podobnie jak w analizowanym przez badacza

³³⁰ Zob. K. Jørgensen, dz. cyt., s. 105–117.

³³¹ W COJ: WK zostało ono zastąpione zremediowanym z filmowych westernów „uderzeniem dzwona w samo południe”.

Call of Duty 4: Modern Warfare (prod. Infinity Ward, Beenox Inc., wyd. Activision Blizzard, USA 2007), kluczową opozycją jest przód-tył. Jest ona ważna w kontekście analizy przestrzeni, gdyż w większości przypadków cofanie się nie spowoduje posunięcia akcji gry do przodu³³². Wyjątkiem od tej reguły są półotwarte etapy w drugiej odsłonie analizowanej serii, polegające na wzięciu zlecenia ze sklepu, udaniu się do wyznaczonego punktu na mapie, wykonaniu misji i powrocie do miejsca, w którym wywieszone są listy gończe. Ta zmiana jest jednak uzasadniona fabularnie – poboczne zlecenia nie posuwają fabuły naprzód, a stanowią jedynie okazję do zebrania dodatkowej gotówki i dozbrojenia się przed kolejnym, istotnym z punktu widzenia opowieści wydarzeniem.

Większość lokacji w COJ: WK oraz etapy, w których gracz steruje Rayem w COJ, skonstruowano w taki sposób, by jak najbardziej uatrakcyjnić główną aktywność, czyli strzelanie. Porozstawiane w strategicznych miejscach budynki, wozy, skrzynie, drzewa i głązy ułatwiają znalezienie osłony przed wrogimi pociskami. Szczególnie widoczne jest to podczas pierwszej misji fabularnej COJ: WK umiejscowionej w okopach – porozstawiane wszędzie skrzynie w rzeczywistości co najwyżej przeszkadzałyby w sprawnym poruszaniu się z miejsca na miejsce, jednak w grze zapewniają one schronienie i umożliwiają w miarę bezpieczne eliminowanie wrogów (zob. ilustracja 23).



Ilustracja 23. Przedstawienie typowej przestrzeni zaprojektowanej do etapów strzeleckich w COJ: WK

³³² A. Petz, dz. cyt., s. 218–220.

Jednak całkowicie inaczej wygląda przestrzeń Dzikiej Przyrody, po której porusza się Billy – jest ona dostosowana do skradankowo-platformowego charakteru rozgrywki i zawiera elementy otoczenia i wydarzenia, których nie można znaleźć w innych etapach. W przestrzeniach związanych ze skradaniem się występują gęste krzewy (zob. ilustracja 24).



Ilustracja 24. Przedstawienie mechaniki ukrywania się. Patrzący na bohatera przeciwnik nie widzi go, co zasygnalizowane jest przyciemnionym wizerunkiem protagonisty w interfejsie

Związana jest z nimi unikalna mechanika chowania się. Gdy Billy kucnie i wejdzie w zarośla, staje się niemożliwy do zauważenia przez okolicznych wrogów, chyba że odda w ich kierunku strzał. W jednym z takich etapów mechanika ta została rozwinięta poprzez wprowadzenie dodatkowych czynników wpływających na możliwość wykrycia przez wrogów. W świecie gry nadchodzi burza, co sygnalizowane jest grzmotami i błyskawicami. Światło może zdradzić pozycję ukrywającego się Billy'ego, z kolei grzmot można wykorzystać, by zakamuflować odgłos uderzenia biczem przeciwnika. Takie diegetyczne czynniki występują wyłącznie w niektórych etapach skradankowych i stanowią rozwinięcie tej formy rozgrywki w grze.

W COJ pojawiają się też etapy platformowe, które nie są standardową częścią gier FPS. Billy, przemierzając wzgórza i lasy, musi od czasu do czasu zawiązać bicz wokół konara, a następnie rozbijać się na nim jak na linie, by przeskoczyć rozpadlinę. Taka aktywność występuje w całej gry, jednak w największym stopniu podczas etapu na Orlej Górze (zob. ilustracja 5). Gracz dosłownie musi wspiąć się na jej szczyt po korytarzowej ścieżce, a każdy błąd kończy się śmiercią protagonisty. Ponadto, oprócz skakania, wspinania się, wdrapywania na wyżej położone półki skalne i przebiegania przez zapadające się chwilę później podłoże,

gracz musi unikać ataków orła. Przywodzi to na myśl rozwiązania wykorzystywane w grach platformowych, takich jak *Super Mario Bros.* (1985), gdzie przeskakiwanie przeszkód utrudniane jest przez chodzących po planszy przeciwników. Wąsaty hydraulik może ich jedynie omijać.

W kilku miejscach etapy pseudo-platformowe występują również w etapach, w których steruje się Rayem. Przez to, że bohater bardzo nisko skacze, konieczne jest układanie skrzynek w stosy, by dostać się do wyżej położonych poziomów mapy (zob. ilustracja 25). Jest to kolejny zabieg typowy dla gier platformowych, takich jak na przykład *Prince of Persia: Piaski Czasu* (prod. i wyd. Ubisoft, Francja 2003).



Ilustracja 25. Przedstawienie mechaniki układania skrzyń, która w COJ służy bohaterowi do przedostawania się na wyżej położone poziomy

W COJ: WK wspinanie się obu bohaterów na wyższe platformy zostało rozwiązane w nieco inny sposób, ale z zachowaniem charakterystycznych zdolności protagonistów. Ray dalej niezbyt dobrze skacze, dlatego pomoc we wspinaniu się zawsze oferuje mu Thomas, który wskazuje na wyższy poziom pierwszy, a potem podaje dłoń bratu³³³.

Jak już wspomniałem w podrozdziale poświęconym pozostałym mechanikom zaimplementowanym w analizowanych produkcjach, kluczowe jest to, w jakim celu gracz może wykorzystywać dane systemy. W przypadku COJ rozgrywka oraz projekt lokacji jasno wskazują, czy gracz ma do czynienia z etapami platformowymi, skradankowymi, czy koncentrującymi się na strzelaniu. Gra ta jest więc specyficzną mieszaniną tych trzech typów gier. Z kolei w COJ: WK te same rozwiązania, które w poprzedniej odsłonie pozwalały pokonać

³³³ To kolejny zabieg podkreślający wagę współpracy bohaterów w fabule o zawodowcach.

etapy platformowe, stanowią dodatkowe możliwości do wykorzystania w trakcie walki. Drugą część serii można więc nazwać typowym first-person-shooterem.

3.2.6. Podsumowanie

Jak starałem się pokazać podczas analizy poszczególnych elementów warstwy ludycznej, COJ nie jest typowym FPS-em, tylko hybrydą łączącą shootery z elementami gry platformowej i skradanki. Z kolei COJ: WK można określić jako FPS, w którym mechaniki z pierwszej odsłony serii pochodzące z innych gatunków zostały zaadaptowane na potrzeby walki z wrogami.

Co istotne, większość zastosowanych rozwiązań koresponduje z gatunkiem tematycznym omawianych gier – westernem. Tryb koncentracji to wizualizacja zdolności najlepszych rewolwerowców Dzikiego Zachodu. Z kolei różnice w umiejętnościach i wyposażeniu odpowiadają założeniu o podziale specjalizacji bohaterów w fabule o zawodowcach. Ponadto zasada zakazująca strzelania do zwłok i neutralnie nastawionych względem protagonisty postaci i zwierząt w COJ wywodzi się z przestrzegane w klasycznej odmianie westernu kodeksu honorowego. Za to grze COJ: WK bliżej do późniejszych antywesternów, w których nie stosowano się do zasad kodeksu, dlatego takiego ograniczenia już w tej produkcji nie ma.

W obu analizowanych częściach cyklu dominują niediegetyczne elementy interfejsu, które w przypadku COJ: WK zostały w większości zremediowane, by zwiększyć uczucie immersji u gracza. Pojedyncze diegetyczne części interfejsu wraz z transdiegetycznym interfejsem sonicznym służą przede wszystkim dopełnieniu informacji przekazywanych przez HUD.

Z kolei projekt lokacji został w obu grach dostosowany do dominującej na danym etapie aktywności. W przestrzeniach przeznaczonych do strzelania pojawia się np. więcej osłon, z kolei we fragmentach platformowych w COJ – skrzynie oraz półki skalne do wspinania się, a w etapach skradankowych – gęstwiny, w których bohater może się schować. Koresponduje to z założeniami w warstwie tematycznej, dotyczącymi opozycji Dzika Przyroda-Cywilizacja, determinującej charakter rozgrywki pierwszej odsłony serii. Obie analizowane produkcje stanowią też przykład remediacji archetypicznych aktywności i wydarzeń ukazywanych w westernach filmowych.

3.3. Analiza warstwy funkcjonalnej – *Call of Juarez* i *Call of Juarez: Więzy Krwi* jako gry angażujące kognitywnie

W tej części analizy skoncentruję się przede wszystkim na tym, jak zastosowane w omawianych produkcjach rozwiązania mogą wpływać na konieczność zaangażowania każdej z sześciu podstawowych funkcji kognitywnych: intelektu, pamięci, wyobraźni, uwagi, motoryki i emocji. Na tej podstawie postaram się uzasadnić, że COJ i COJ: WK mogą być uznane za gry angażujące kognitywnie³³⁴.

3.3.1. Intelekt

Zdaniem Grabarczyka intelekt w grach cyfrowych wykorzystywany jest szczególnie w razie konieczności rozwiązania zagadki, kojarzenia faktów czy tworzenia sieci przekonań i powiązań odnoszących się do świata gry, w tym do fabuły lub narracji³³⁵.

W przypadku analizowanych odsłon serii *Call of Juarez*, gracz nie ma do czynienia ze skomplikowanymi zagadkami. Jedyną tajemnicą w COJ jest kwestia dotarcia do skarbu Juarez związana z rymowanką powtarzaną przez Billy'ego i noszonym przez niego medalionem. Jednak rozwiązanie problemu jest stosunkowo proste, głównie dlatego, że jest wyraźnie sygnalizowane przez grę – należy wejść w interakcję z jednym z trzech grobowców. Nawet jeśli bohater wybierze niewłaściwy, jest o tym jasno informowany i nie ponosi żadnych konsekwencji złej decyzji.

Ponadto COJ i COJ: WK nie oferują rozbudowanej, wielowątkowej fabuły. Narracja jest stosunkowo prosta i przebiega linearnie, wszystkie wydarzenia dzieją się na oczach gracza i są eksponowane w dialogach lub monologach narratora. Odbiorca nawet nie musi domyślać się, że to nie Billy zamordował swego ojczyma (bo w momencie oddania strzału był poza farmą) lub że krótkowzroczność Raya skłoni go do popełnienia zbrodni – to wiadomo od samego początku danej gry. Również stereotypowy świat przedstawiony i archetypiczne aktywności, które ma wykonać, nie wymuszają na graczowi wysiłku intelektualnego. Dla osoby znającej ogólne założenia konwencji westernu wykreowana na potrzeby obu produkcji rzeczywistość od samego początku będzie jasna. Wszystko to sprawia, że możliwe jest postawienie tezy, iż obie analizowane produkcje wykorzystują intelekt gracza w minimalnym stopniu.

³³⁴ W tej części pracy, aby uniknąć powtórzeń, będę stosował zamiennie określenia na terminy „gra angażująca kognitywnie” i „gra nieangażująca kognitywnie”, którymi są kolejno „gra *hardcore*’owa” oraz „gra *casualowa*”.

³³⁵ P. Grabarczyk, dz. cyt., s. 100.

3.3.2. Pamięć

Zdaniem Grabarczyka zaangażowanie pamięci w grach wymaga tworzenia notatek i podręcznych map, by rozeznaczyć się w przestrzeni i dziejących się wydarzeniach. Również powroty do produkcji po dłuższym czasie są utrudnione przez to, że odbiorca nie pamięta, co miał zrobić, gdzie pójść i jak wykonać daną aktywność³³⁶.

COJ i COJ: WK wymagają jedynie zapamiętania klawiszy niezbędnych do wykonywania podstawowych czynności, takich jak chodzenie, strzelanie czy wchodzenie w interakcję z wybranymi przedmiotami. Poza tym jednak powrót do tych gier nawet po dłuższym czasie nie sprawia problemów. Wczytanie zapisu zawsze poprzedzone jest wypowiedzią narratora, który opowiada o niedawnych wydarzeniach i swoich odczuciach względem nich. Zaraz po rozpoczęciu gry wyświetla się też komunikat z aktualnie realizowanym celem. Ponadto zadanie do wykonania jest zawsze tylko jedno i nigdy nie jest ono specjalnie skomplikowane, najczęściej ogranicza się do schematu: „udaj się z punktu A do punktu B i w międzyczasie pokonaj wszystkich wrogów”. Często też misje są stosunkowo krótkie (ukończenie jednego epizodu nie trwa zazwyczaj dłużej niż pół godziny, a wykonanie celu trwa od kilku do kilkunastu minut) możliwe jest więc przejście gry w wielu niedługich sesjach.

Nie jest też wymagane od gracza rozeznanie w fabule i zależnościach między bohaterami oraz pamiętanie, co spowodowało, że grywalne postaci zachowują się w dany sposób – w obu odsłonach analizowanej serii powtarzane jest to nieustannie do samego końca. I tak na przykład Ray, gdy tylko może, mówi do siebie lub innych napotkanych osób, że chce się zemścić na Billym za morderstwo. Z kolei, gdy uświadamia sobie, że to nie młody pół-Meksykanin jest winny i chce go jednak uratować, regularnie przypomina o tym graczowi w ekspozycji w monologach i dialogach. To wszystko oznacza, że w COJ i COJ: WK pamięć jest angażowana w minimalnym stopniu i tylko do tego, by wiedzieć, w jaki sposób wykorzystywać wszystkie narzędzia i umiejętności bohaterów.

3.3.3. Wyobraźnia

Według Grabarczyka wyobraźnia szczególnie potrzebna jest w grach symbolicznych lub takich, które nie posiadają grafiki³³⁷. W COJ i COJ: WK interpretacji nie musi być poddawany żaden element świata przedstawionego. Jest on w całości czytelny, zrozumiały i przedstawiony

³³⁶ Tamże, s. 101.

³³⁷ Tamże.

wprost, a zauważenie konkretnych odniesień do konwencji westernu wymaga uwagi, nie wyobraźni. Jedynym elementem, który może pobudzać tę funkcję kognitywną w ponadprzeciętnym dla obu analizowanych gier stopniu, jest Biblia Raya w pierwszej odsłonie serii. Ma ona znaczenie wyłącznie symboliczne – jest ona dla pastora pamiątką po Williamie i nie daje bohaterowi żadnych bonusów w rozgrywce. Jednak możliwość wykrzykiwania działających na wyobraźnię haseł może zwiększyć uczucie immersji u gracza, który wyobrazi sobie, że sam jest szukającym zemsty pastorem i to od niego zależy, kiedy wypowie daną kwestię pochodzącą z Apokalipsy Świętego Jana. To wszystko sprawia, że wyobraźnia angażowana jest w analizowanych grach w minimalnym stopniu.

3.3.4. Uwaga

Uwaga jest pierwszą z analizowanych funkcji kognitywnych, która w COJ i COJ: WK jest wykorzystywana w bardzo dużym stopniu. Utrzymanie jej na wysokim poziomie jest kluczowe do ukończenia rozgrywki.

Gracz w trakcie wykonywania misji musi nieustannie kontrolować stan życia bohatera, ilość posiadanej amunicji do wszystkich typów broni i poziom naładowania umiejętności specjalnej. Równocześnie konieczne jest, by rozglądał się po otoczeniu w poszukiwaniu apteczek, naboju, nowych broni i – w przypadku COJ: WK – gotówki.

Projekt konkretnych etapów rozgrywki wywołuje też regularne zmiany poziomu zaangażowania uwagi gracza. W obu produkcjach przeplatane są etapy niebezpieczne, które wymagają dużej koncentracji, by nie dać się zabić wrogom, oraz etapy spokojniejsze – w ich trakcie gracz może odpocząć i poświęcić czas na dialogi lub eksplorację otoczenia.

Ponadto maksymalnego skupienia wymaga pomyślne ukończenie pojedynków w obu analizowanych produkcjach. Chwila rozkojarzenia i spowodowana tym spóźniona reakcja niemal na pewno skutkują śmiercią protagonisty. Bez wysokiego poziomu zaangażowania uwagi (połączonego ze zdolnościami motorycznymi) gracz nie będzie też w stanie ukończyć ostatniej sekwencji COJ. W jej trakcie Ray odzyskuje przytomność i widzi, że Juarez zachodzi Billy'ego od tyłu, by dźgnąć go nożem w plecy. Gracz na początku tylko obserwuje poczynania Juareza, a odzyskuje kontrolę nad Rayem w niezapowiedzianym w żaden sposób momencie. Ponadto ma tylko około dwóch sekund, by wycelować w antagonistę i trafić go, ratując tym samym Billy'ego. Do tego, nawet na najłatwiejszym poziomie trudności, wymagane jest bardzo duże skupienie, które pozwoli na reakcję od razu, gdy tylko stanie się to możliwe.

Analizowana funkcja kognitywna jest też potrzebna, by rozpoznawać pojawiające się w trakcie gry wyznaczniki gatunkowe, mogące wywołać skojarzenia z kultowymi dziełami o Dzikim Zachodzie lub pomocne w przechodzeniu niektórych poziomów. I tak uważny i zaznajomiony z konwencją spaghetti westernu gracz znacznie szybciej pokona etap na pustkowiach wokół fortu Juarez, gdyż od razu rozpozna nawiązania do dzieła Sergio Leone³³⁸. Oznacza to, że uwaga w COJ i COJ: WK angażowana jest w bardzo dużym stopniu.

3.3.5. Motoryka

Ta funkcja kognitywna jest zdaniem Grabarczyka kluczowa we wszelkiego rodzaju grach zręcznościowych, a w szczególności w FPS-ach³³⁹. Wynika to z faktu, że do sprawnego poruszania się po polu walki i eliminowania przeciwników fundamentalne znaczenie mają zdolności motoryczne gracza. Strzelanki każdego rodzaju wymagają też wysokich umiejętności obsługi kontrolera i dużej precyzji. To sprawia, że gry tego typu mają wysoki próg wejścia.

W COJ i COJ: WK duże zdolności motoryczne są niezbędne do ukończenia rozgrywki, nawet na najłatwiejszym poziomie trudności. W większości przypadków gracz musi kilkakrotnie oddać celny strzał w przeciwnika, aby go pokonać, nieraz z dużej odległości. Choć zaimplementowane w obu odsłonach serii tryby koncentracji ułatwiają pokonywanie wielu wrogów naraz, i tak konieczne do ich skutecznego wykorzystania są umiejętności motoryczne. Wielokrotnie zdarza się też, że czas na wykonanie danego zadania jest ograniczony, a zbyt powolne działanie kończy się śmiercią. W jednym z takich etapów w COJ Ray ucieka z płonącego biura szeryfa. Aby wejść na dach, musi odnaleźć skrzynie, które może przenieść, a następnie odpowiednio ustawić, by móc doskoczyć do drabinki. Jeśli gracz nie będzie w stanie zrealizować tego zadania na czas, sterowany przez niego bohater zginie.

Wysokie zdolności motoryczne są też kluczowe do przejścia poziomów platformowych w COJ. Lokacje są skonstruowane w taki sposób, że dziury w podłożu można przeskoczyć tylko po odpowiednim rozpędzeniu się i wyskoczeniu we właściwym momencie, przy czym margines błędu jest niewielki. Ponadto pułapki strzegące wejścia do skarbu Juarez wymagają nie tylko precyzji, ale i szybkości działania. Gdy sterujący Billym gracz nie reaguje natychmiast na zmieniające się otoczenie, protagonista zawsze ginie.

³³⁸ Więcej na ten temat w podrozdziale 3.1.

³³⁹ P. Grabarczyk, dz. cyt., s. 102.

To wszystko sprawia, że motoryka jest kluczową dla COJ i COJ: WK funkcją kognitywną, która jest angażowana w bardzo wysokim stopniu przez całą rozgrywkę. Bez znacznych zdolności tego typu gracz nie będzie też w stanie ukończyć analizowanych gier.

3.3.6. Emocje

Zdaniem Grabarczyka emocje angażowane są przez każdą grę, jednak produkcje uznawane za *hardcore*'owe sięgają przede wszystkim po fikcję negatywną, czyli taką, w której przeciętny człowiek nie chciałby funkcjonować w prawdziwym życiu³⁴⁰. Rozwiązanie tego typu zastosowali też twórcy COJ i COJ: WK. Przedstawiony przez nich świat jest pełen okrucieństwa i rządzi w nim przede wszystkim siła. W obu grach jeden z głównych bohaterów morduje, w imię opacznie rozumianej moralności i sprawiedliwości, wielu dobrych i złych ludzi, w tym własnego brata. Ponadto konieczność ciągłej walki o przetrwanie i związane z tym napięcie mogłyby zniechęcić gracza *casualowego* do poznawania historii. To sprawia, że COJ i COJ: WK angażują emocje w wysokim stopniu. Jednak, co kluczowe, emocje te wywoływane są przez doświadczenie fikcji negatywnej, typowe dla gier *hardcore*'owych.

3.3.7. Podsumowanie

Z powyższej analizy wynika, że omawiane gry z serii *Call of Juarez* w bardzo dużym stopniu angażują uwagę i motorykę – bez wysokiego stopnia koncentracji i dużych zdolności w zakresie obsługi kontrolera gracz nie będzie w stanie ukończyć omawianych produkcji. Inną istotną w kontekście tych gier funkcją kognitywną są emocje, pobudzone przez wykorzystaną w COJ i COJ: WK fikcję negatywną. Z kolei intelekt, wyobraźnia i pamięć są angażowane w niewielkim stopniu.

Oznacza to więc, że trzy funkcje kognitywne są w analizowanych grach bardzo istotne, a trzy – mało istotne. Wynika to przede wszystkim z charakterystyki gier FPS, które, jako gry zręcznościowe, bazują na zdolnościach motorycznych gracza i jego wysokim stopniu koncentracji. Wysoki próg wejścia i konieczność wielokrotnego udowodnienia umiejętności w trakcie rozgrywki sprawiają, że COJ i COJ: WK można uznać za gry angażujące kognitywnie. Nie zmienia tego nawet niski poziom zaangażowania intelektu, pamięci i wyobraźni. Sam fakt, że do ukończenia rozgrywki wymagane są od odbiorcy konkretne zdolności powoduje, że gracz *casualowy* z dużym prawdopodobieństwem zrezygnuje

³⁴⁰ Tamże, s. 102–103.

z poświęcania czasu na rozwój w wymaganych przez produkcję aspektach. Grę *casualową* można byłoby bez problemu przejść „przy okazji” wykonywania innych aktywności, np. podczas słuchania wykładu³⁴¹. W przypadku COJ i COJ: WK byłoby to praktycznie niemożliwe do wykonania.

³⁴¹ Tamże, s. 101–102.

Zakończenie

Celem pracy było przeanalizowanie rozwiązań zastosowanych w COJ i COJ: WK, dzięki którym można byłoby uznać te produkcje za westerny (w warstwie tematycznej), FPS-y (w warstwie ludycznej) i gry angażujące kognitywnie (w warstwie funkcjonalnej).

W pierwszym rozdziale przedstawiłem podstawowe teorie badawcze, które miały pomóc w zrozumieniu warstwowej koncepcji postrzegania gatunkowości w grach cyfrowych autorstwa Marii B. Gardy. Przedstawiając historię rozwoju badań groznawczych, pokazałem, że istnieją trzy główne nurty badań nad dziełami tego typu. Pierwszy, wywodzący się z postulatów narratologów, koncentruje się na analizowaniu warstwy reprezentacyjnej gier (czyli fabuły, narracji, kreacji postaci i świata przedstawionego). Drugi, zapoczątkowany przez ludologów takich jak Johan Huizinga i Roger Caillois, zajmuje się przede wszystkim sferą reguł i zasad rządzących światem przedstawionym. Trzeci, rozwinięty już w czasach gier cyfrowych, skupia się na doświadczeniu rozgrywki przez gracza. Założenia wszystkich trzech kierunków realizowane są w kolejnych warstwach gatunkowości zaproponowanych w koncepcji Gardy.

Z kolei rozdział drugi w założeniu miał przybliżyć najważniejsze informacje na temat każdego z analizowanych w kontekście COJ i COJ: WK gatunków. W podrozdziale 2.1. zawarte zostało omówienie konwencji westernu i wskazane jego źródło, czyli mitologia amerykańskiego pogranicza, która inspirowała twórców literatury grozowej, prasę i twórców wczesnego kina do tworzenia historii mających stać się fundamentem dla nowo powstającego społeczeństwa. Następnie przedstawiono najważniejsze cechy głównych odmian tej konwencji. Klasyczny western ukazywał wyidealizowany obraz Dzikiego Zachodu, w którym samotnie przemierzający prerię kowboje i traperzy kierowali się szlachetnością i bronili społeczności przed bandytami. Świat przedstawiony z jasno zarysowanym podziałem na dobrych i złych bohaterów, schematyczność oraz duża liczba powstających dzieł tego typu sprawiły, że western zaczął tracić odbiorców. Twórcy, chcąc zaoszczędzić, zaczęli kręcić filmy w Europie, a w szczególności we Włoszech i Hiszpanii, gdzie powstała kolejna odmiana tej konwencji – spaghetti western. Zmodyfikowano w nim klasyczne schematy i zrezygnowano z uproszczonej kategoryzacji bohaterów. W tym typie dzieł o Dzikim Zachodzie każdy mógł być „tym złym”. Ze spaghetti westernów czerpali też twórcy kolejnej, tworzonej początkowo w USA odmiany – antywesternu. Zaczęto w niej ukazywać psychikę głównego bohatera oraz jego kompleksy i moralne rozterki. Porzucono też jasny podział na dobrych i złych ludzi – każda postać miała mieć pozytywne i negatywne cechy. Zakwestionowano również większość klasycznych schematów – kowboj nie był już bohaterem o ponadprzeciętnych zdolnościach, a Indianie

przestali być ukazywani jednoznacznie negatywnie. Po latach 70. XX w. western traci na popularności – przyczyniły się do tego przede wszystkim doświadczenia wojny w Wietnamie i zmiany kulturowe w USA. Za istotny czynnik, który doprowadził do zmniejszenia zainteresowania westernami, uznano też zdominowanie rynku przez produkcje z tzw. Kina Nowej Przygody. Badacze zauważyli jednak, że western był w stanie przetrwać na rynku dzięki tworzeniu hybryd gatunkowych z innymi typami dzieł, przez tworzenie westernów współczesnych i uwspółcześnionych spaghetti westernów, a także przez realizowanie westernów *sensu stricto* odwołujących się do rzeczywistości USA z drugiej połowy XIX wieku. Powyższe informacje miały stanowić ogólną podstawę i okazję do rozeznania się w konwencji westernu, w kontekście której przeprowadzana była pierwsza część analizy COJ i COJ: WK

Celem podrozdziału 2.2. było przybliżenie historii FPS-ów, z której wynika większość cech charakterystycznych tego gatunku. Za źródło first-person-shooterów badacze uznali tzw. gry z lekką bronią. Na rozwój strzelanek pierwszoosobowych kluczowy wpływ miała technologia umożliwiająca wyświetlanie trójwymiarowej grafiki oraz zniesienie ograniczeń uniemożliwiających swobodne poruszanie się. Wtedy też twórcy pierwszych FPS-ów (*Wolfenstein 3D*, *Doom* [1993]) zaczęli stosować rozwiązania, które później uznano za charakterystyczne dla first-person-shooterów. Choć rozwój tego gatunku jest nieliniowy, można wskazać kilka typowych mechanik i środków stosunkowo często wykorzystywanych przez twórców. Najważniejsza jest stanowiąca trzon rozgrywki możliwość swobodnego poruszania się i atakowania wrogów na różne sposoby. Z kolei za typowe, choć nieobowiązkowe rozwiązania, uznaje się: pierwszoosobową perspektywę, leczenie za pomocą apteczek (w klasycznych produkcjach lub nowych, ale odwołujących się do klasyki) lub autoregenerację zdrowia (głównie w nowszych grach), wydzielanie mniej lub bardziej wrażliwych na obrażenia części wirtualnego ciała oraz stosowanie diegetycznych i niediegetycznych elementów interfejsu przedstawiających niezbędne podczas rozgrywki informacje. Częste jest też stosowanie zbliżonych do siebie schematów sterowania, by ułatwić zaznajomionemu z konwencją graczowi natychmiastowe rozpoczęcie satysfakcjonującej rozgrywki, bez konieczności uczenia się podstaw. Warto jednak zaznaczyć, że projektanci gier nierzadko decydują się na wprowadzenie rozwiązań typowych dla innych gatunków ludycznych. Przedstawienie tych informacji miało w założeniu pomóc zrozumieć, dlaczego niektóre rozwiązania związane z poruszaniem się i projektem lokacji zastosowane w COJ sprawiają, że jest to hybryda gatunkowa, a COJ: WK – typowy FPS.

W podrozdziale 2.3. przedstawione zostały kluczowe dla analizy warstwy funkcjonalnej COJ i COJ: WK rozróżnienie na gry angażujące i nieangażujące oraz graczy zaangażowanych i niezaangażowanych. Podział ten, wynikający z historycznego procesu (tzw. *casual revolution*) spowodował, że z grami zaczęli interesować się również ludzie, którzy nie mieli dużych zdolności motorycznych ani czasu, by w pełni angażować się w zaawansowaną i skomplikowaną rozgrywkę. Pojawiło się również krótkie omówienie sześciu podstawowych funkcji kognitywnych, których stopień zaangażowania w danym tytule jest kluczowy, by określić, z jakim typem produkcji ma się do czynienia. Informacje te miały ułatwić zrozumienie, jakimi grami, z perspektywy doświadczenia rozgrywki przez gracza, są COJ i COJ: WK.

Trzeci rozdział został w całości poświęcony analizie wymienionych produkcji studia Techland jako westernów (3.1.), FPS-ów (3.2.) i gier angażujących kognitywnie (3.3.).

Z analizy warstwy tematycznej COJ wynikało, że jest to western z głównym motywem zemsty. W tej grze szczególnie wyróżnia się opozycja Dzika Przyroda – Cywilizacja, determinująca nie tylko kreację bohaterów (ich wygląd, wyposażenie, zachowanie), ale też przestrzenie, po których się poruszają. Są to lasy, wzgórza i kaniony w świecie Dzikiej Przyrody oraz miasta i rancza w sferze Cywilizacji. Gra remediuje rozwiązania z trzech głównych odmian dzieł o Dzikim Zachodzie. Odwołaniem do westernu klasycznego jest tutaj m.in. stereotypowy wizerunek kobiet i Indian. Nawiązaniem do spaghetti westernów jest karykaturalne przedstawienie sfery fizycznej antagonistów oraz sposób realizacji pojedynków, do których dochodzi w całej grze kilkakrotnie. Z kolei realizacją założeń antywesternów są niejednoznaczne i zmieniające się w toku wydarzeń sylwetki głównych bohaterów oraz możliwość wglądu w ich rozbudowaną psychikę. Omawiana gra sięga też po rozwiązania stosowane w Kinie Nowej Przygody – widoczne są one w projekcie etapu związanego z docieraniem do skarbcza Juarez oraz w sposobie wykorzystania bicia, który umożliwia bohaterowi bujanie się na gałęziach drzew i wystających skałach, by przeskakiwać rozpadliny. Z kolei rozdzielenie narracji jest nawiązaniem do chwytów stosowanych we współczesnym kinie. Remediacja charakterystycznych wzorców gatunkowych oraz intertekstualność w przypadku COJ mają znaczenie przede wszystkim w kontekście uatrakcyjnienia rozgrywki uważnemu odbiorcy zaznajomionemu z konwencją westernu.

Analiza warstwy tematycznej COJ: WK wykazała, że realizowane są w niej założenia intrygi o zawodowcach, w której istotne są trzy opozycje: silny – słaby, wewnątrz – na zewnątrz społeczności i dobry – zły. Z kolei najważniejsza w COJ opozycja, czyli Dzika Przyroda –

Cywilizacja ma w drugiej odsłonie cyklu marginalne znaczenie, co również jest typowe dla wykorzystanego w niej typu fabuły. Wymienione czynniki determinują m.in. kreację głównych bohaterów – bracia McCall to bezwzględni rewolwerowcy, którzy zarabiają, wykonując zlecenia z listów gończych lub z polecenia Juareza, co wielokrotnie zmusza ich do sięgnięcia po broń. Każdy z nich specjalizuje się w obsłudze innego typu uzbrojenia, a ich umiejętności się dopełniają. COJ: WK, podobnie jak poprzednia odsłona, czerpie ze wszystkich odmian gatunkowych westernu oraz z rozwiązań Kina Nowej Przygody. Charakterystyczne dla klasycznego westernu są w tej części serii sylwetki kobiet, dla spaghetti westernu – kreacje antagonistów oraz realizacja pojedynków (urozmaicona względem COJ o dodatkowe zabiegi formalne, takie jak m.in. zmiana perspektywy wirtualnej kamery). W grze zawarto też typowe dla antywesternu rozbudowane i zmieniające się w czasie psychiki głównych bohaterów oraz pogłębiony wątek Indian, którzy nie są już przedstawiani wyłącznie negatywnie. Cel stosowania znanych klisz i motywów jest dokładnie taki sam, jak w przypadku pierwszej odsłony cyklu – uatrakcyjnienie rozgrywki uważnemu graczowi.

W zawartym w podrozdziale 3.2. omówieniu warstwy ludycznej COJ i COJ: WK pokazałem, że gatunek tematyczny tych produkcji miał kluczowy wpływ na wygląd wielu mechanik, konstrukcję poziomów i charakter rozgrywki. W pierwszej odsłonie serii najistotniejsza okazała się opozycja Dzika Przyroda – Cywilizacja. Billy, przedstawiciel pierwszej sfery, przemierza przede wszystkim lokacje dostosowane do rozgrywki platformowej (np. Orla Góra), gdzie musi korzystać z unikalnych mechanik umożliwiających mu wspinanie się na półki skalne, bujanie na biczu i przeskakiwanie rozpadlin. Ponadto, by pokonać etap, musi unikać ataków znajdujących się na kolejnych platformach wrogów. Oprócz tego podróżuje po poziomach dostosowanych do gry skradankowej, skonstruowanych w taki sposób, że bezpieczniejsze od bezpośredniego starcia jest dla bohatera wykorzystywanie otoczenia, by ominąć wrogów. Może ukrywać się w gęstych krzakach i atakować biczem w trakcie zagłuszającego odgłos uderzenia grzmotu. Jednocześnie musi uważać, by blask błyskawicy nie zdradził jego kryjówki w cieniu. Z kolei poziomy typowo nastawione na walkę z przeciwnikami są w jego przypadku rzadkością. Za to etapy, w których gracz steruje przedstawicielem Cywilizacji – Rayem – dzięki dużej liczbie osłon dostosowane są do rozgrywki typowej dla FPS-ów. Walkę z oponentami ułatwia też wyposażenie pastora. Metalowy napierśnik zwiększa odporność na obrażenia i daje szansę na odbicie kuli, dynamit umożliwia szybką eliminację dużych grup przeciwników. Pomagają też specjalne zdolności, którymi tylko on może się posługiwać – tryb koncentracji i tryb szybkiego strzelania.

Podobnie jest w przypadku COJ: WK. Tutaj większość rozwiązań w warstwie ludycznej również odpowiada założeniom realizowanego w niej gatunku tematycznego. Intryga profesjonalna determinuje m.in. podział zdolności bohaterów na poziomie dostępnego wyposażenia i zdolności specjalnych (każdy z braci McCall lepiej sprawdza się w innych warunkach). Charakter rozgrywki również bliższy jest założeniom fabuły o zawodowcach – jest tu więcej strzelania, ponadto możliwe jest realizowanie zleceń z listów gończych, by zarobić gotówkę, która w tej odsłonie serii wykorzystywana jest do ulepszania ekwipunku. Znikają też etapy skradankowe i platformowe z COJ, jednak wykorzystywane podczas ich przechodzenia mechaniki pozostały, zmienił się tylko sposób ich użycia. Dlatego np. Thomas nie używa już bicia, by jak Billy przeskakiwać nad przepaściami, tylko po to, by znaleźć lepszą pozycję strzelecką.

W obu odsłonach serii wygląd i działanie ekwipunku również odnoszą się do westernu – grywalne postaci mają do dyspozycji rewolwery, karabiny, strzelby i ładunki wybuchowe typowe dla tej konwencji. Z kolei interfejs został zremediowany tylko w drugiej odsłonie serii, dzięki czemu COJ: WK jest produkcją bardziej immersywną niż COJ. Podobnie jest w przypadku pojedynków, które w obu częściach cyklu wykorzystują kontroler, by imitować ruchy rewolwerowca. Jednak w sequelu zostało to zrealizowane z wykorzystaniem większej liczby zabiegów. Wśród nich wymienić można oderwanie perspektywy wirtualnej kamery od oczu bohaterów i przeniesienie jej za plecy, na wysokości kabury, oraz wprowadzenie konieczności korygowania pozycji względem wrogów przy jednoczesnym zbliżaniu dłoni do kolby rewolweru. Te rozwiązania stanowią remediację charakterystycznych czynności wykonywanych przez kowbojów w trakcie pojedynków ukazywanych w filmach westernowych.

W ostatnim podrozdziale zbiorczo przyjrzałem się dwóm omawianym grom z perspektywy angażowania przez nie sześciu podstawowych funkcji kognitywnych: intelektu, pamięci, wyobraźni, uwagi, motoryki i emocji. Analizę przeprowadziłem z uwzględnieniem projektu gry i zastosowanych rozwiązań, które wymagałyby wykonywania konkretnych czynności angażujących dane funkcje. Kluczowe okazały się motoryka, uwaga i emocje, przy czym niezbędne do ukończenia rozgrywki były duże zdolności motoryczne gracza oraz wysoki poziom koncentracji. Pozostałe funkcje kognitywne angażowane były w minimalnym stopniu. Nie zmieniło to jednak sposobu postrzegania COJ i COJ: WK jako gier angażujących kognitywnie, gdyż wysoki próg wejścia analizowanych produkcji, związany ze

zręcznościowym charakterem rozgrywki, sam w sobie jest wystarczającym powodem, by zniechęcić potencjalnego gracza niezaangażowanego do przejścia gry.

Analiza pokazała, że COJ i COJ: WK to gry FPS w konwencji westernu zaprojektowano w taki sposób, aby w dużym stopniu angażować uwagę i motorykę odbiorcy. Ponadto potwierdziła się teza Gardy, że wszystkie warstwy gatunkowe są ze sobą powiązane, a połączenie western-FPS-gra angażująca kognitywnie stanowi kolejny model fuzji gatunkowej. Takich charakterystycznych kombinacji z pewnością jest więcej. Groznawcy, którzy zajmują się stosunkowo młodym, bo ledwie kilkudziesięcioletnim medium, mogą w przyszłości podjąć się kolejnych, podobnych badań gatunkowych średniego stopnia, analizujących już konkretne produkcje. W obrębie bliskiej mi tematyki westernu warte przebadania są nieuwzględnione w mojej pracy gry *Call of Juarez: The Cartel* (2011) oraz *Call of Juarez: Gunslinger* (2013). Pierwsza produkcja dotychczas nie doczekała się jeszcze żadnego polskojęzycznego studium. Potencjalny badacz mógłby podjąć próbę przeanalizowania, jak w tym tytule realizowana jest współczesna odmiana westernu. Z kolei druga wymieniona gra była poddawana analizie jedynie przez pryzmat interfejsu wykorzystującego zabiegi emersyjne oraz kreację niewiarygodnego narratora, determinującego i w pewnych etapach diametralnie zmieniającego całą rozgrywkę³⁴². Jednak w warto byłoby przyrzeć się tej produkcji w kontekście analizy gatunkowej, gdyż dochodzi w niej w pewnym sensie do skarykaturalizowania konwencji westernu.

Podjęte przeze mnie w niniejszej pracy badania genologiczne, koncentrujące się na omówieniu konkretnych produkcji, mogą otworzyć pole do refleksji naukowej nad mniej znanymi, rodzimymi gramami, które mają nikłą szansę na dostrzeżenie przez badaczy, zarówno polskich, jak i zagranicznych. Przykładem takiego tytułu jest chociażby *The Medium* (prod. i wyd. Bloober Team, Polska 2021), które w interesujący sposób wykorzystuje rozwiązania typowe dla gatunku horroru. Sądzę, że badania lokalnego rynku gier byłyby, cenne, ponieważ potencjalnie umożliwiłyby pogłębienie rozważań dotyczących specyfiki tworzonych w Polsce gier cyfrowych.

³⁴² Dla przykładu, w jednym z epizodów główny bohater wpada w pułapkę zastawioną przez Apaczy i broni się przed nimi. Akcja dzieje się na oczach gracza, do tego równolegle prowadzony jest monolog narratora z offu, skierowany do słuchaczy w salonie (co jest uzasadnione fabularnie), który opisuje dziejące się wydarzenia. W pewnym momencie jeden z odbiorców opowieści zwraca uwagę na nieścisłość związaną z faktem, że bohater jeszcze chwilę wcześniej walczył z rewolwerowcami Clantona, więc dlaczego nagle miałby zaatakować go Indianie? Narrator natychmiast prostuje, że była to pomyłka i faktycznie zaatakowali go kowboje, ale zrobili to w stylu Apaczów – z zaskoczenia. Równolegle z przekazaniem tej informacji Indianie zostają podmienieni na rewolwerowców. Podobnych sytuacji w tej grze jest więcej – nieraz z nieba dosłownie spada drabina, która umożliwia przejście w niedostępny wcześniej rejon (co narrator uzasadnia tym, że dopiero wtedy ją dostrzegł).

Wykaz ilustracji

Numer	Tytuł	Źródło	Strona
Il. 1.	Broncho Billy w stroju kowboja	Wikiwand.com, https://bit.ly/3aKRJOY , dostęp: 13.07.2022.	30
Il. 2.	Wykres częstotliwości występowania określeń „klon Dooma” i „first-person-shooter” w postach Usenetu	Wikipedia.org, https://bit.ly/3PClikF , dostęp: 30.01.2022.	48
Il. 3.	Jedna z plansz wyświetlanych między kolejnymi etapami w COJ	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	61
Il. 4.	Billy Świeca, przedstawiciel Dzikiej Natury w COJ	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	62
Il. 5.	Orla Góra, na którą wspina się Billy. Otacza ją otwarta przestrzeń, na którą składają się lasy i pola. Podczas jednego z etapów gracz może ją w miarę swobodnie eksplorować	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	65
Il. 6.	Cmentarz na tyłach kaplicy, który wyglądem przypomina scenerię z filmu <i>Dobry, zły i brzydki</i>	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	66
Il. 7.	Pułapki, które strzegą skarbu Juarez i stanowią nawiązanie do serii o Indianie Jonesie	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	67
Il. 8.	Grafika przedstawiająca pastora Raya w charakterystycznym, metalowym napierśniku	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	68
Il. 9.	Główna ulica Hope, które stanowi odwzorowanie utrwalonego w kulturze westernowego miasteczka	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	72
Il. 10.	Ray i Thomas McCall przed rozpoczęciem strzelaniny w kopalni	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	84

Il. 11.	Sylwetka „Juareza”, przeciwnika głównych bohaterów w COJ i COJ: WK	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	87
Il. 12.	Sylwetka pułkownika Barnsby’ego, głównego antagonisty w COJ: WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	88
Il. 13.	Rwąca Rzeka, wódz Apaczów w COJ: WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	90
Il. 14.	Miasto Duchów w COJ: WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	93
Il. 15.	Tryb koncentracji w COJ	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	98
Il. 16.	Tryb koncentracji Thomasa McCalla w COJ:WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	99
Il. 17.	Tryb koncentracji Raya McCalla w COJ:WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	100
Il. 18.	Perspektywa trybu pojedynku w COJ: WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	101
Il. 19.	Wizualizacja niskiego stanu zdrowia bohatera w COJ: WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	103
Il. 20.	Elementy interfejsu w COJ	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	108
Il. 21.	Fragment rozgrywki w COJ: WK z widocznymi elementami interfejsu	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	110
Il. 22.	Koło wyboru broni w COJ: WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	110

Il. 23.	Przedstawienie typowej przestrzeni zaprojektowanej do etapów strzeleckich w COJ: WK	<i>Call of Juarez: Więzy Krwi</i> (2009), opracowanie własne	113
Il. 24.	Przedstawienie mechaniki ukrywania się. Patrzący na bohatera przeciwnik nie widzi go, co zasygnalizowane jest przyciemnionym wizerunkiem protagonisty w interfejsie	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	114
Il. 25.	Przedstawienie mechaniki układania skrzyń, która w COJ służy bohaterowi do przedostawania się na wyżej położone poziomy	<i>Call of Juarez</i> (2006), opracowanie własne	115

Wykaz źródeł

Call of Juarez, prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2006.

Call of Juarez: Więzy Krwi, prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2009.

Bibliografia

Aarseth Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997.

Abel Richard, *The Red Rooster Scare: Making Cinema Arican, 1900–1910*, University of California Press, Berkeley 1999.

Arsenault Dominic, *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, „Eludamos: Journal for Computer Game Culture” 2009, t. 3, nr 2, s. 149–176.

Bartle Richard, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, tłum. Paweł Zająkała, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, Warszawa 2010, s. 363–408.

Bazin André, *The Western, the American Film Par Excellence*, [w:] *What is Cinema?*, tłum. Hugh Gray, t. 2, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2005, s. 139–157.

Bird Robert M., *Nick of the Woods, Or The Jibbenainosay: A Tale of Kentucky*, Carey, Lea & Blanchard, Philadelphia 1837.

Caillois Roger, *Żywioł i ład*, tłum. Anna Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973.

Carr Diane, Buckingham David, Burn Andrew, Schott Gareth, *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Polity, Cambridge 2006.

Chojnacki Marcin M., *Interfejs*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. Katarzyna Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 97–127.

Clearwater David A., *What Defines Video Game Genre?*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2011, t. 5 (8), s. 29–49.

Dovey Jon, Kennedy Helen W., *Kultura gier komputerowych*, tłum. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

Voorhees Gerald A., Call Joshua, Whitlock Katie, *From Dungeons to Digital Denizens*, [in:] *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, red. Gerald A. Voorhees, Joshua Call, Katie Whitlock, Continuum, New York 2012, s. 11–23.

Voorhees Gerald A., Call Joshua, Whitlock Katie, *Genre and Disciplinarity in the Study of Games*, [in:] *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, red. Gerald A. Voorhees, Joshua Call, Katie Whitlock, Continuum, New York 2012, s. 5–10.

Fagerholt Erik, Lorentzon Magnus, *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Department of Computer Science and Engineering, Chalmers University Of Technology, Göteborg 2009.

Feibel Thomas, *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe*, tłum. Anna Malinow, Instytut Wydawniczy „Pax”, Warszawa 2006.

Filiciak Mirosław, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Oficyna Wydawnicza ŁOŚGRAF, Warszawa 2006.

Fizek Sonia, *Postać*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. Katarzyna Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 37–61.

Foote John H., *Clint Eastwood: Evolution of a Filmmaker*, Praeger, Westport 2009.

Frączkowski Kazimierz, Witkowska Justyna, Ślęzak Grzegorz, *Zarządzanie procesem telerehabilitacji chorych po udarze mózgu z wykorzystaniu gier komputerowych*, „Acta Bio-Optica et Informatica Medica. Inżynieria Biomedyczna” 2017, t. 23, nr 4, Wrocław, s. 285–302.

Garda Maria B., *Gatunek*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. Katarzyna Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 61–97.

Garda Maria B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.

Garda Maria B., *Limits of Genre, Limits of Fantasy: Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, red. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Brill, Oxford 2012, s. 91–99.

Gawrysiak Piotr, Mańkowski Piotr, Uchański Aleksy, *Biblia komputerowego gracza*, Wydawnictwo Iskry, Warszawa 1998.

Grabarczyk Paweł, *O opozycji hardcore – casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7), s. 89–109.

Hilger Michael, *From Savage to Nobleman: Images of Native Americans in Film*, Scarecrow, Lenham 1995.

Horsman Reginald, *Race and Manifest Destiny: The Origins of American Anglo-Saxonism*, Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) 1981.

How Nehemiah, *A Narrative of the Captivity of Nehemiah How, Who Was Taken by The Indians at the Great-Medow Fort above Fort-Dummer, Where He Was an Inhabitant, October 11th 1745: Giving an Account of What He Met with in His Travelling to Canada, and While He Was in Prison There. Together with an Account of Mr. How's Death at Canada*, Garland, New York 1977.

Hughes Howard, *Once Upon a Time in the Italian West. The filmgoers' Guide to Spaghetti Westerns*, I.B. Tauris, London-New York 2004.

Huizinga Johan, *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur Im Spiel*, H.D. Tjeenk Willink, Haarlem 1938.

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 2007.

Jędrasiak Kamil, *Gry wideo wobec innych mediów*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. Katarzyna Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 149–175.

Johnson Gregory S., Hunt Warren S., Hux Allen, Mark William R., Burns Christopher A., Junkins Stephen, *Soft Irregular Shadow Mapping: Fast, High-Quality, and Robust Soft Shadows*, [w:] *Proceedings of I3D 2009: The 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games*, red. S.N. Specner, Association for Computing Machinery, New York 2009, s. 57–66

Jørgensen Kristine, *On Transdiegetic Sounds in Computer Games*, „Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook” 2007, t. 5, nr 1, s. 105–117.

Juul Jesper, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010.

Kitses Jim, *Horizons West. Directing the Western from John Ford to Clint Eastwood*, Bloomsbury Publishing, London 2007.

Kletowski Piotr, *Współcześni kowboje*, „Kino” 2013, nr 7/8, s. 24–26.

Korczyński Piotr, *Dawno temu na Dzikim Zachodzie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.

Kościołek Andrzej A., *Od bajki do westernu – przykłady analiz strukturalnych tekstów narracyjnych*, „Studia Pedagogiczne. Problemy Społeczne, Edukacyjne i Artystyczne” 1993, nr 7, s. 43–68.

Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

Kurecka Maria, Wirpsza Witold, *Od tłumaczy*, [w:] *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Johan Huizinga, tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 2007, s. 6.

Legutko Ryszard, *Koniec świata westernu*, [w:] *Etyka absolutna i społeczeństwo otwarte*, Arcana, Kraków 1994, s. 199–209.

Lévi-Strauss Claude, *Struktura mitów*, tłum. Władysław Kwiatkowski, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 1968, nr 59/4, s. 243–266.

Limerick Patricia N., *The Legacy of Conquest: The Unbroken Past of the American West*, W. W. Norton & Company, New York 1988.

Loska Krzysztof, *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. Krzysztof Loska, Rabid, Kraków 2001, s. 7–10.

Macmahon Alison, *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, [w:] *The Video Game, Theory Reader*, red. Mark J. P. Wolf, Bernard Perron, Routledge, New York 2003, s. 77–78.

Mäyrä Frans, *An Introduction to Game Studies*, SAGE Publications Ltd, London 2008.

Metz Leon C., *James Brown Miller*, [w:] *The Encyclopedia of Lawmen, Outlaws and Gunfighters*, Facts On File Inc., New York 2003, s. 172–173.

Michalski Czesław, *Western*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1969.

Miczka Tadeusz, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. Ewa Jędrzejko, Urszula Żydek-Bednarczuk, Energeia, Warszawa 1997, s. 17–39.

Murray Janet H., *Hamlet on Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, New York 1997.

Neale Steve, *Genre and Hollywood*, Routledge, London 2000.

Petz Artur, *Kłacza i szyny. Narracyjna rola przestrzeni i czasu w grach FPS na przykładzie Doom i Call of Duty 4*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. Katarzyna Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 211–225.

- Plesnar Łukasz, *Twarze westernu*, Rabid, Kraków 2009.
- Prajzner Katarzyna, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
- Prajzner Katarzyna, *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. Katarzyna Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 15–37.
- Prajzner Katarzyna, *Wstęp*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. Katarzyna Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 7–13.
- Propp Władimir, *Morfologia bajki*, tłum. Stanisław Balbus, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 1968, nr 59/4, s. 203–242.
- Przylipiak Mirosław, *O gatunkach filmowych*, [w:] *Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych*, red. Kazimierz Sobotka, Łódzki Dom Kultury, Łódź 1993, s. 7–32.
- Rohleder Paweł, *Rendering Techniques in Call of Juarez: Bound in Blood*, [w:] *GPU Pro. Advanced Rendering Techniques*, red. W. Engel, A K Peters/CRC Press, New York 2011, s. 561–569.
- Salen Kate, Zimmerman Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2004.
- Schatz Thomas, *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*, McGraw-Hill Companies, Inc., New York 1981.
- Searle John, *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge University Press, USA 1969.
- Skwara Janusz, *Western odrzuca legendę*, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1985.
- Stasieńko Jan, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2005.
- Surdyk Augustyn, *Status naukowej ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243.
- Sweeney Edwin, *Apacze. Chochise i lud Chiricahua*, tłum. Zofia Kozimor, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2017.
- Syska Rafał, *Film i przemoc*, Rabid, Kraków 2003.
- Szczęsny Tomasz, *Spaghetti western. Charakterystyka gatunku na tle historycznofilmowym*, (praca doktorska), Łódź 2018.

Szczęsny Tomasz, *Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych oraz konsekwencje remediacji formuły gatunkowej westernu w grze Call of Juarez*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr. 1, s. 19–28.

Szczęsny Tomasz, *Sposoby funkcjonowania westernu w amerykańskim kinie współczesnym*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. Ryszard Kluszczyński, Tomasz Kłys, Natasza Korczakowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 189–201.

Todorov Tzvetan, *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, tłum. Richard Howard, Cornell University Press, Ithaca 1975.

Urbańska-Galanciak Dominika, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.

Waniek Danuta, *Mity założycielskie – mity polityczne. Ich znaczenie w procesie kształtowania współczesnych podziałów społecznych*, „Państwo i społeczeństwo” 2011, t. 11, nr 4, s. 9–45.

Wright Will, *Sixguns and Society – A Structural Study of the Western*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 1975 (tłum. M. Godyń – rkps).

Wright Will, *Struktura westernu (3)*, tłum. Piotr Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, z. 5, s. 141–150.

Wright Will, *Struktura westernu (5)*, tłum. Piotr Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, z. 5, s. 148–160.

Wright Will, *Struktura westernu (6)*, tłum. Piotr Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, z. 8, s. 163–169.

Wright Will, *Struktura westernu (7)*, tłum. Piotr Kamiński, „Dialog: miesięcznik Związku Literatów Polskich” 1978, t. 23, z. 9, s. 152–158.

Netografia

Adams Ernest W., Ip Barry, *From Casual to Core: A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication*, gamedeveloper.com, 2002, <https://bit.ly/3odc4PO>, dostęp: 12.04.2022.

Arsenault Dominic, *Des typologies mecaniques a l'experience esthetique: fonctions et mutations du genre dans le jeu video* (praca doktorska), academia.edu, 2011, <https://bit.ly/3IXIfg5>, [dostęp: 1.09.2021 r.].

Badger Jospeh E., *The Black Princess or The Border Refugees*, Beadle and Adams, USA, dimenovels.niu.edu, 1880, <https://bit.ly/3vgqMd9>, dostęp: 21.05.2022.

CD Projekt traci pierwsze miejsce. Oto nowy król polskiego gamingu, businessinsider.com.pl, 2022, <https://bit.ly/3AV6cTa>, dostęp: 15.07.2022.

Cook Daniel, *My Name is Daniel and I am a Genre Addict*, gamedev.net, 2005, <https://bit.ly/3IHXmd4>, dostęp: 30.01.2022.

Eskelinen Markku, *The Gaming Situations*, „Game Studies” 2001, t. 1, nr 1, gamestudies.org, <https://bit.ly/3uWp0NV>, dostęp: 07.06.22 r.

Fragment filmu *Quigley na Antypodach (Quigley Down Under)*, reż. Simon Wincer, Australia-USA 1990, youtube.com, <https://bit.ly/3PyKCrG>, dostęp: 15.07.2022.

Fragment filmu *Za garść dolarów (Per un pugno di dollari)*, reż. Sergio Leone, RFN-Hiszpania-Włochy 1964, youtube.com, <https://bit.ly/3OaFQiL>, dostęp: 11.06.22.

Frasca Gonzalo, *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative*, ludology.typepad.com, 1999, <https://bit.ly/3O7AXXL>, dostęp: 1.05.2022.

Ghosts in Ghost Towns – Haunting the Wild West, reż. Alan Megargle, Anna Meyer-Evans, youtube.com, <https://bit.ly/3uUGv1f>, dostęp: 03.07.22.

Górecki Daniel, *Take-Two chwali się sprzedażą GTA 5 i RDR 2. Firma skasowała grę na którą wydała 53 mln USD*, ithardware.pl 2021, <https://bit.ly/3aGyaXV>, dostęp: 16.01.2022.

Guzowska Marta, *Naukowcy przypadkiem odkryli zaginiony skarb Montezumy*, national-geographic.pl, 2022, <https://bit.ly/3aQ3x2e>, dostęp: 4.07.22.

Hovden Jan F., Klevjer Rune, *Game Space and Social Space*, janfredrikhovden.files.wordpress.com, 2012, <https://bit.ly/3Pk567W>, dostęp: 10.04.22.

Igielska Beata, *Jaśniejsza strona gamingu. Granie w gry to nie patologia*, wiadomości.onet.pl, 2021, <https://bit.ly/3Pciz1f>, dostęp: 9.07.2022.

Informacje na temat sprzedaży serii *Call of Juarez* na oficjalnej stronie studia Techland, techland.net, 2022, <https://bit.ly/3cfmOuu>, dostęp: 15.07.2022.

Juul Jesper, *A Clash Between Game and Narrative: Interactive Fiction*, jesperjuul.net, 2001, <https://bit.ly/3yN1YdB>, dostęp: 8.05.2022.

Juul Jesper, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, jesperjuul.net, 2003, <https://bit.ly/3yNEuEX>, dostęp: 9.05.2022.

Katalog prasy z czasów Dzikiego Zachodu: *Timothy Hughes rare & early newspapers*, rarenewspapers.com, <https://bit.ly/3ILkZ4s>, dostęp: 21.05.2022.

Klevjer Rune, *Genre Blindness*, digra.org, 2006, <https://bit.ly/3cdl6K1>, dostęp: 01.09.2021.

Komentarze na forum gry-online.pl dotyczące *Call of Juarez*, gry-online.pl, <https://bit.ly/3c81NBM>, dostęp: 15.07. 2022.

Komentarze na forum gry-online.pl dotyczące *Call of Juarez: Więzy Krwi*, gry-online.pl, <https://bit.ly/3zbgDAF>, dostęp: 15.07.2022.

Komentarze na forum purepc, forum.purepc.pl, <https://bit.ly/3Pfr0sH>, dostęp: 10.06.22.

Kücklich Julian, *Perspectives of Computer Game Philology*, „Game Studies” 2003, t. 3, nr 1, gamestudies.org, <https://bit.ly/3yI75eV>, dostęp: 1.05.2022.

Rynek gier nie zwalnia tempa. Jego wartość ciągle wzrasta, bankier.pl, 2021, <https://bit.ly/3cifVIO>, dostęp: 14.07.2022.

Staniszewski Michał, *Wojna secesyjna: menuet wokół Atlanty*, histmag.org, 2014, <https://bit.ly/3aJEGx2>, dostęp: 30.05.22.

Śledziwski Hubert, *Sprzedaż serii Dying Light przebiła połowę tego, co osiągnął Wiedźmin 3*, gry-online.pl, 2022, <https://bit.ly/3RxH6j7>, dostęp: 15.07.2022.

Tomczak Mateusz, *Ilu jest wiedźminów na świecie?*, benchmark.pl, 2022, <https://bit.ly/3aQ2ZcG>, dostęp: 15.07.2022.

Tomczak Mateusz, *Jak sprzedaje się Cyberpunk 2077? Nieźle, ale dodatek opóźniony*, benchmark.pl, 2022, <https://bit.ly/3yNHQI8>, dostęp: 15.07. 2022.

Wesołowski Maciej, *Wojownicy cyberprzestrzeni*, wyborcza.pl, 2012, <https://bit.ly/3yN11C3>, dostęp: 11.03.22.

Wielński Bartosz, *Mordercze gry komputerowe na indeksie*, wiadomosci.gazeta.pl, 2005, <https://bit.ly/3OckfXi>, dostęp: 15.07.2022.

Filmografia

Appaloosa, reż. Ed Harris, USA 2008.

Bez przebaczenia (Unforgiven), reż. Clint Eastwood, USA 1992.

Bezprawie (Open Range), reż. Kevin Costner, USA 2003.

Buffalo Bill i Indianie (Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Bull's History Lesson), reż. Robert Altman, USA 1976.

Daleki kraj (The Far Country), reż. Anthony Mann, USA 1954.

Destry znów w siodle (Destry Rides Again), reż. George Marshall, USA 1939.

Django, (Django Unchained), reż. Quentin Tarantino, USA 2012.

Dobry, zły i brzydki (Il buono, il brutto, il cattivo), reż. Sergio Leone, Hiszpania-Włochy-RFN 1966.

Dylizans (Stagecoach), reż. John Ford, USA 1939.

Dzika banda (The Wild Bunch), reż. Sam Peckinpah, USA 1969.

Ghost Town Gold, reż. Joseph Kane, USA 1936.

Gran Torino, reż. Clint Eastwood, USA-Niemcy 2008.

Gwiezdne Wojny: część IV – Nowa nadzieja (Star Wars: part IV – A New Hope), reż. George Lucas, USA 1977.

Gwiezdne wojny: Część V – Imperium kontratakuje (Star Wars – Episode V: The Empire Strikes Back), reż. I. Kershner, USA 1980.

Gwiezdne Wojny: Część VI – Powrót Jedi (Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi), reż. R. Marquand, USA 1983.

Indiana Jones i ostatnia krucjata (Indiana Jones and the Last Crusade), reż. Steven Spielberg, USA 1989.

Indiana Jones i świątynia zagłady (Indiana Jones and the Temple of Doom), reż. Steven Spielberg, USA 1984.

Jak zdobyto Dziki Zachód (How the West Was Won), reż. John Ford, George Marshall, Henry Hathaway, USA 1962.

Jesse James, reż. Henry King, USA 1939.

Leon zawodowiec (Léon), reż. Luc Besson, Francja-USA 1995.

Matrix (The Matrix), reż. Lilly Wachowski, Lana Wachowski, USA-Australia 1999.

Mściciel (High Plain Drifters), reż. Clint Eastwood, USA 1973.

Mściciel z Laramie (The Man From Laramie), reż. Anthony Mann, USA 1955.

Naga ostroga (Naked Spur), reż. Anthony Mann, USA 1953.

Napad na ekspres (The Great Train Robbery), reż. Edwin S. Porter, USA 1903.

Niebieski żołnierz (Soldier Blue), reż. Ralph Nelson, USA 1970.

Nienawistna Ósemka (The Hateful Eight), reż. Quentin Tarantino, USA 2015.

Niesamowity jeździec (Pale Rider), reż. Clint Eastwood, USA 1985.

Nocne przejście (Night Passage), reż. James Neilson, USA 1957.

Ostatnie dni Sodomy i Gomory (Sodoma e Gomorra), reż. Robert Aldrich, Włochy 1962.

Pewnego razu na Dzikim Zachodzie (C'era una volta il West), reż. Sergio Leone, USA-Włochy 1968.

Poszukiwacze zaginionej arki (Raiders of the Lost Ark), reż. Steven Spielberg, USA 1981.

Przedsiónek piekła (Purgatory), reż. Uli Edel, USA 1999.

Quigley na Antypodach (Quigley Down Under), reż. Simon Wincer, Australia-USA 1990.

Run of the Arrow, reż. Samuel Fuller, USA 1957.

Rzeka czerwona (Red River), reż. Howard Hawks, USA 1948.

Siedmiu wspaniałych (The Magnificent Seven), reż. John Sturges, USA 1960.

Siedzący Byk (Sitting Bull), reż. Sidney Salkow, USA 1954.

Sin City – Miasto Grzechu (Sin City), reż. Robert Rodriguez, Frank Miller, USA 2005.

Sweetwater, reż. Logan Miller, USA 2013.

Szybcy i martwi (The Quick and the Dead), reż. Sam Raimi, Japonia-USA 1995.

Tańczący z wilkami (Dances with Wolves), reż. Kevin Costner, USA-Wielka Brytania 1990.

The Greaser and The Weakling, reż. Allan Dwan, USA 1912.

The Mandalorian, prod. wyk. Jon Favreau, Dave Filoni, Kathleen Kennedy, Disney, USA 2019–.

The Mexican, reż. Tom Mix, USA 1914.

The Narrow Trail, reż. Lambert Hillyer, William S. Hart, USA 1917.

The Savage Guns (Tierra brutal), reż. Michales Carreras, Hiszpania-Wielka Brytania 1961.

The Silent Man, reż. William S. Hart, USA 1917.

The Treasure of Silver Lake (Der Schatz im Silbersee), reż. Harald Reinl, Jugosławia-NRD-Francja 1962.

Thunder over Texas, reż. Edward G. Ulmer, USA 1934.

Tombstone, reż. Kevin Jarre, George P. Cosmatos, USA 1993.

To nie jest kraj dla starych ludzi (No Country for Old Men), reż. Joel Coen, Ethan Coen, USA 2007.

W samo południe (High Noon), reż. Fred Zinnemann, USA 1952.

Winchester 73, reż. Anthony Mann, USA 1950.

Wyjęty spod prawa Josey Wales (The Outlaw Josey Wales), reż. Clint Eastwood, USA 1976.

Wynajęty człowiek (The Hired Hand), reż. Peter Fonda, USA 1971.

Za garść dolarów (Per un pugno di dollari), reż. Sergio Leone, Hiszpania-Włochy-RFN 1964.

Zakręt rzeki (Bend of River), reż. Anthony Mann, USA 1952.

Złamana strzała (Broken Arrow), reż. Delmer Daves, USA 1950.

Ludografia

- Assassin's Creed*, prod. i wyd. Ubisoft, Francja 2007.
- Asteroids*, prod. i wyd. Atari, Japonia 1977.
- Baldur's Gate*, prod. BioWare, wyd. Interplay Entertainment, Kanada 1998.
- Battlefield* (seria), prod. EA DICE, wyd. Electronic Arts Inc., USA-Szwecja 2002–.
- BioShock*, prod. Irrational Games, wyd. Take 2 Interactive, USA 2007.
- BioShock Inifite*, prod. Irrational Games, wyd. 2K Games, USA 2013.
- Blood*, prod. i wyd. Digital Café, USA 1996.
- Call of Duty* (seria), prod. Activision, wyd. Activision Blizzard, USA 2003–.
- Call of Duty 2*, prod. Infinity Ward, wyd. Activision Blizzard, USA 2005.
- Call of Duty: Modern Warfare*, prod. Infinity Ward, Beenox Inc., wyd. Activision Blizzard, USA 2019.
- Call of Duty: Modern Warfare 3*, prod. Infinity Ward, wyd. Activision Blizzard, USA 2011.
- Call of Duty 4: Modern Warfare*, prod. Infinity Ward, Beenox Inc., wyd. Activision Blizzard, USA 2007.
- Call of Juarez: Gunslinger*, prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2013.
- Call of Juarez: The Cartel*, prod. Techland, wyd. Ubisoft, Polska 2011.
- Chex Quest*, prod. i wyd. Digital Café, USA 1996.
- Commando*, prod. i wyd. Capcom, Japonia 1985.
- Crysis*, prod. Crytek, wyd. Electronic Arts Inc., Niemcy 2007.
- Cyberpunk 2077*, prod. i wyd. CD Projekt RED, Polska 2020.
- Dead Space*, prod. Visceral Games, wyd. Electronic Arts Inc., USA 2008–2013.
- Demon's Souls*, prod. From Software, wyd. Atlus, Japonia 2009.
- Diablo*, prod. i wyd. Blizzard Entertainment, USA 1996.
- Dishonored*, prod. Arkane Studios, wyd. Bethesda Softworks, Francja 2012.
- Doom*, prod. id Software, wyd. id Software, USA 1993.
- Duck Hunt*, prod. i wyd. Nintendo, Japonia 1984.
- Dying Light*, prod. i wyd. Techland, Polska 2015.
- Dying Light 2: Stay Human*, prod. i wyd. Techland, Polska 2022.
- Elden Ring*, prod. From Software, wyd. Bandai Namco Entertainment, Japonia 2022.
- Evil West*, prod. Flying Wild Hog, wyd. Focus Home Interactive, Polska 2022.
- Fallout 3*, prod. i wyd. Bethesda Softworks, USA 2008.

FIFA (seria), prod. EA Sports, wyd. Electronic Arts Inc., USA 1994–2022.

Game of Thrones: Ascent, prod. Disruptor Beam, wyd. Disruptor Beam, USA 2013.

Gears of War, prod. Epic Games, People Can Fly, wyd. Xbox Game Studios, USA-Polska 2006.

Gloom, prod. i wyd. Digital Café, USA 1996.

Gothic, prod. Piranha Bytes, wyd. CD Projekt S.A., Niemcy 2001.

Grand Theft Auto V, prod. i wyd. Rockstar Games, USA 2013.

Halo (seria), prod. Bungie Software, 343 Industries i in., wyd. Xbox Games Studios, USA 2001-.

Half-Life, prod. Valve Software, wyd. Sierra, USA 1998.

Half-Life: Counter-Strike, prod. Valve Software, wyd. Sierra, USA 2000.

Legend of Grimrock, prod. Almost Human Ltd, wyd. Almost Human Ltd, Finlandia 2012.

Marathon, prod. i wyd. Digital Café, USA 1996.

Medal of Honor (seria), prod. DreamWorks Interactive, Respawn Entertainment, Electronic Arts Inc., 2015 i in., wyd. Electronic Arts Inc., USA 1999-.

Metro 2033, prod. 4A Games, wyd. THQ Inc., Ukraina 2010.

Medal of Honor: Allied Assault, prod. 2015, wyd. Electronic Arts Inc., USA 2002.

Mirror's Edge, prod. EA DICE, wyd. Electronic Arts Inc, Szwecja-USA 2008.

Nidhogg, prod. i wyd. Messhof, USA 2014.

Portal, prod. i wyd. Valve Software, USA 2007.

Prince of Persia: Piaski Czasu, prod. i wyd. Ubisoft, Francja 2003.

Quake, prod. id Software, wyd. GT Interactive, USA 1996.

Red Dead Redemption 2, prod. i wyd. Rockstar Games, USA 2018.

Scarabeus, prod. Andromeda Software, wyd. Ariolasoft, Węgry 1985.

Sim City, prod. Maxis Software, wyd. Electronic Arts Inc., USA 2013.

Starcraft, prod. i wyd. Blizzard Entertainment, USA 1998.

Star Wars: Knights of the Old Republic, prod. BioWare, wyd. LucasArts, Kanada 2003.

SUPERHOT, prod. i wyd. SUPERHOT team, Polska 2013.

Super Mario Bros, prod. Nintendo, wyd. Nintendo, Japonia 1985.

The Last of Us, prod. Naughty Dog, wyd. Sony Interactive, USA 2013.

The Medium, prod. i wyd. Bloober Team, Polska 2021.

Thief: The Dark Project, prod. Looking Glass Studios, wyd. Square Enix, USA 1998.

This War of Mine, prod. i wyd. 11-bit Studios, Polska 2014.

Uncharted (seria), prod. Naughty Dog, wyd. Sony Interactive, USA 2007–2016.

Unreal Tournament, prod. Digital Extremes, wyd. GT Interactive, Kanada 1999.

Warcraft: Orcs and Humans, prod. i wyd. Blizzard Entertainment, USA 1994.

Wiedźmin, prod. CD Projekt RED, wyd. Atari, Polska 2007.

Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, prod. CD Projekt RED, wyd. Bandai Namco Entertainment., Polska 2011.

Wiedźmin 3: Dziki Gon, prod. CD Projekt RED, wyd. CD Projekt S.A., Polska 2015.

Wii Sports, prod. i wyd. Nintendo, Japonia 2006.

Wild Gunman, prod. i wyd. Nintendo, Japonia 1984.

Wolfenstein 3D, prod. id Software, wyd. Apogee Software, USA 1992.