
SPACJA — SIEĆ SKACZE



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



Dofinansowano ze środków
Narodowego Centrum Kultury
w ramach programu
„Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU
KATOWICE 2020

Paweł Schreiber

Wpływ filmów na gry wideo

Słowa klucze

gra wideo, film, montaż, adaptacja, konsola, Atari, Howard Scott Warshaw, Kino Nowej Przygody, Steven Spielberg, *Raiders of the Lost Ark (Poszukiwacze zaginionej Arki)*, Éric Chahi, Frédéric Raynal, *Alone in the Dark*, *Another World*, *E.T.*, *Pac-Man*, *Dragon's Lair*, Don Bluth, animacja, grafika wektorowa, film interaktywny, rotoskopia, trzeci wymiar

O autorze

Częściowo teatrolog, częściowo badacz gier. Publikuje m.in. na łamach „PIXEL-a” i „Culture.pl”. Angażuje się w wydarzenia takie jak Digital Cultures i Games for Impact.

Redakcja: Jacek Wandzel

Dostępność: Małgorzata Ewa Skibińska

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

Słowniczek pojęć

- **Dżojstik** (ang. joystick) – urządzenie w kształcie drążka służące do sterowania ruchem obiektów lub kursorem na ekranie komputera.
- **Fabuła** – układ zdarzeń opisanych w utworze literackim lub przedstawionych w filmie.
- **Gra wideo** – pojęcie szersze niż gra komputerowa, odnoszące się do programu uruchamianego nie tylko na komputerach osobistych, ale również na konsolach albo automatach.
- **Grafika wektorowa** – obraz złożony z obiektów zapisanych matematycznie, tj. za pomocą figur geometrycznych, a nie pikseli.
- **Interaktywność** – cecha oprogramowania polegająca na wykorzystywaniu informacji od użytkownika do dalszego działania.
- **Katridż** – wymienny element urządzenia będący nośnikiem danych (najczęściej gry), używany głównie w konsolach gier wideo.
- **Kino Nowej Przygody** – termin określający okres dużej popularności amerykańskich filmów przygodowych w drugiej połowie lat 70. XX wieku.
- **Konsola (komputerowa)** – urządzenie przeznaczone głównie do odtwarzania gier wideo.
- **Konwencja** – styl, zbiór cech charakterystycznych dla dzieła artystycznego.
- **Mechanika gry** – zasady gry określające funkcjonowanie świata przedstawionego, a także cele i sposoby ich osiągnięcia (akcje, zachowania, mechanizmy) przez gracza.
- **Medium** – środek przekazu jakichś treści lub danych (np. film, fotografia), a także instytucja produkująca i rozpowszechniająca masowo te treści, np. radio, telewizja, prasa.
- **Piksel** – punkt będący najmniejszym, niepodzielnym elementem obrazu na ekranie komputera.
- **Rotoskopia** – technika animacji polegająca na ręcznym przerysowaniu form występujących na klatkach filmu.

Wstęp

Gry wideo w sposób oczywisty kojarzą nam się dziś z filmami. Nic dziwnego – film stał się dla przemysłu gier komputerowych najważniejszym punktem odniesienia. Gry z powodzeniem czerpią z niego **fabuły**, konwencje gatunkowe i pomysły wizualne. Nie zawsze jednak tak było. Mimo że twórcy gier zaczęli myśleć o filmie bardzo wcześnie, nie do końca wiedzieli, które jego elementy można by skutecznie wykorzystać. Wynikało to z ograniczeń technicznych, a czasem z braku zrozumienia **medium**. Z historii tych trudnych początków relacji obu środków przekazu możemy się wiele nauczyć, dlatego warto ją przybliżyć.

Zaczęło się od Atari

Konsola Atari 2600 z 1977 roku to już zabytek o ograniczonych możliwościach graficznych i dźwiękowych. Przeznaczone na nią gry są w większości na tyle prymitywne, że trudno byłoby im przykuć uwagę współczesnych odbiorców. Ale w 1982 r. sprzęt ten był obiektem dziecięcych marzeń. Po podłączeniu do telewizora przenosił graczy do egzotycznych krain, pozwalał im zdobywać medale sportowe, walczyć z kosmitami... Co z tego, że postaci na ekranie składały się zaledwie z kilku ogromnych **pikseli**?

Początek lat 80. to również czas **Kina Nowej Przygody**, kiedy to amerykańskie filmy przygodowe cieszyły się rosnącą popularnością. Luke Skywalker właśnie stracił rękę w walce z **ojcem**¹, a odtwórca roli **Hana Solo**² włożył kapelusz, chwycił za bicz i ruszył na poszukiwanie zaginionej Arki Przymierza jako Indiana Jones. Raczująca branża gier postanowiła wykorzystać tę sytuację. Za grę **Raiders of the Lost Ark**³ odpowiadał utalentowany projektant z firmy Atari – Howard Scott Warshaw. To on

¹ Chodzi o scenę z filmu *Imperium kontratakuje* (1980), będącego częścią sagi *Gwiezdne wojny*.

² Również jeden z bohaterów *Gwiezdných wojen*.

³ W polskim tłumaczeniu: *Poszukiwacze zaginionej Arki*. Gra była inspirowana filmem z 1981 r. pod tym samym tytułem, którego głównym bohaterem był archeolog Indiana Jones.

jako pierwszy twórca gier skontaktował się z reżyserem Stevenem Spielbergiem, który był zainteresowany nowym medium. Ich spotkanie okazało się kluczowym momentem w historii wzajemnego oddziaływania filmów na gry wideo. Amerykański przemysł filmowy po raz pierwszy otworzył się na nową formę kultury, która chciała być traktowana w tej relacji jak równorzędny partner.



Ilustracja 1. Kadr z gry *Raiders of the Lost Ark*

Z dzisiejszego punktu widzenia **Raiders...** [↑] to gra mocno ograniczona pod względem technicznym. Jej grafika była na tyle prosta, że gracz dopiero z instrukcji dowiadywał się, co znajdowało się na kolejnych ekranach, np. obiekt przypominający przerośniętą wronę okazywał się złodziejem sprzedającym skradzione rzeczy na targowisku, a kreska zajmująca znaczną część dolnego obszaru pierwszego ekranu była tak naprawdę biczem. Uwagę zwraca również ogromna różnica między grą a filmowym pierwowzorem. *Raiders* nie jest odbiciem filmu, a raczej pretekstem, żeby go sobie powspominać w serii wyzwań zręcznościowych, takich jak ucieczka przed wężami albo strzelanie z bicza, oraz zagadek – na tyle skomplikowanych, że wymagających skorzystania z podpowiedzi zawartych w instrukcji.

Najgorsza gra świata

Gra o bohaterskim archeologu okazała się wielkim przebojem. W związku z tym szybko zapadła decyzja o stworzeniu kolejnego hitu opartego na filmie Spielberga – *E.T.* Co mogło pójść nie tak? Nikt nie podejrzewał, że ten wspaniały pomysł doprowadzi do klęski, która stanie się później symbolem wielkiego kryzysu na rynku gier wideo z 1983 roku. Warshaw chciał stworzyć grę ambitną i ciekawą. Spielberg sugerował twórcy, by wzorował się na znanych i lubianych produkcjach, takich jak *Pac-Man*⁴. Projektant nie skorzystał jednak z tych sugestii. Na stworzenie gry miał zaledwie kilka tygodni, gdyż jego pracodawcy chcieli wypuścić ją na rynek przed świętami.



Ilustracja 2. Kadr z gry *E.T.*

Wydana w 1982 r. *E.T.* [↑] uchodzi za „najgorszą grę na świecie”. To przesadne określenie, bo znalazłoby się sporo gorszych gier. Trzeba jednak przyznać, że *E.T.* to nużąca i mało atrakcyjna produkcja, a jej mechanika pozostawia wiele do życzenia.

⁴ Popularna gra zręcznościowa z 1980 roku.

Najbardziej w pamięć zapadają wielkie dziury, do których bohater co chwilę wpada, a potem z trudem próbuje się z nich wydostać.

Przykład *E.T.* wyraźnie pokazuje, że logika prostej gry wideo słabo przystaje do złożonej narracji filmu. Fabułę filmową trzeba było przekładać na nieskomplikowane, powtarzalne czynności i dodatkowe wyzwania, z którymi gracz musiał sobie radzić. Nie pasowały one jednak do filmu takiego jak *E.T.*

To, co sprawdziło się w *Raiders...*, w tym wypadku razito. Wieść o tym, że *E.T.* nie jest jednak idealnym prezentem gwiazdkowym, rozeszła się błyskawicznie, a **kartridże** z grami, których nikt nie chciał kupić, zalegały w magazynach Atari. Ostatecznie firma zakopała je i zalała betonem na pustyni w Nowym Meksyku. O niektórych rzeczach lepiej zapomnieć.

Historia porażki *E.T.* jest całkiem pouczająca – pokazuje, jak różne są pomysły, które sprawdzają się w filmach i grach. Dziś wiemy, że próby przełożenia jednego medium na drugie mogą być równie problematyczne, co próby przenoszenia konwencji teatralnych do wczesnych filmów. Okazało się bowiem, że chociaż nieme kino też zajmuje się opowiadaniem historii z pomocą aktorów, często musi używać zupełnie innych środków wyrazu niż teatr.

Filmowe gry

W 1983 r. powstała przełomowa gra na automaty – ***Dragon's Lair*** [↓], współtworzona przez byłego animatora Disneya, Dona Blutha. Wykorzystano w niej odtwarzane z nośnika optycznego Laserdisc fragmenty filmu, na które gracz musiał odpowiednio reagować: przechylić **dżojstik** lub wcisnąć przycisk ataku, żeby uchronić dzielnego rycerza Dirka przed niebezpieczeństwami czyhającymi na niego w starym zamczysku. Bluth był specjalistą w swojej dziedzinie i rozumiał specyfikę gier przeznaczonych na automaty. Nie starał się budować skomplikowanej fabuły, tylko postawił na zrozumiały od pierwszych sekund schemat: porwana dama,

zamek i rycerz. Skupił się też na serii chwytów komediowych, w których najważniejszy był ruch: szybkie gesty Dirka i zabawne podrygi jego przeciwników. Gra *Dragon's Lair* przypominała odbiorcom, na czym polega magia kina. Chodziło o to, żeby obraz się pięknie poruszał – tylko i aż tyle.



Ilustracja 3. Kadr z gry *Dragon's Lair*

Gry z przełomu lat 80. i 90. często próbowały odwoływać się do filmu, ale rzadko go rozumiały. Zazwyczaj przekładały wybrane elementy fabuły na proste zasady rozgrywki. To cechowało gry brytyjskiej firmy Ocean Software, która specjalizowała się w adaptacjach filmów. Dla jej projektantów ważne było profesjonalne podejście do materiału źródłowego. Gdy pracowali nad grą *Batman: The Movie* (1989), odwiedzali plan filmu Tima Burtona w Pinewood Studios, żeby jak najlepiej oddać wygląd scenografii i postaci. Adaptacja *Jurassic Park*⁵ sprawiła, że przedstawiciele kolejnego pokolenia twórców gier spotykali się – jak niegdyś Warsaw – ze Stevenem Spielbergiem, który sam był wówczas zapalonym graczem. Gry wydane pod szyldem Ocean były jednak bardzo schematyczne – postać gracza przemieszczała się i strzelała do przeciwników. Raz była ukazana z lotu ptaka, a innym razem przedstawiona jak w typowych grach platformowych. Przerobić w ten

⁵ W polskim tłumaczeniu: *Park Jurański*. Film w reżyserii Stevena Spielberga z 1993 roku.

sposób dawało się wszystko. Ciekawym przypadkiem była adaptacja *Plutonu* (1986) Olivera Stone'a, w której całą złożoność oryginału sprowadzono do szeregu misji polegających na zabijaniu kolejnych przeciwników. W gratulacjach na koniec dowiadujemy się, że pokonaliśmy wystarczającą liczbę wrogów i odnieśliśmy dość ran, żeby zostać zwolnionym ze służby i wrócić do domu. Ci, którzy oglądali film, pamiętają pewnie, że kończy się on nieco inaczej.

Inspiracje filmowe mogą mieć różne formy. Dwie przetomowe gry z początku lat 90., które powstały we Francji, *Another World* (1991) i *Alone in the Dark* (1992), nie wzorowały się bezpośrednio na fabułach konkretnych filmów. *Another World* to historia o naukowcu, który w wyniku nieudanego eksperymentu trafia do przedziwnego, obcego świata, gdzie pomaga mieszkańcom w walce z niesprawiedliwym systemem społecznym. *Alone in the Dark* rozgrywa się w latach 20. XX wieku i opowiada o prywatnym detektywie, który trafia do nawiedzonego domu. Już od pierwszych chwil da się w grze wyczuć inspirację twórczością **H.P. Lovecrafta**⁶. Twórcy obu produkcji poważnie podeszli do charakterystycznych dla filmu sposobów narracji. Dało to dużo ciekawsze efekty niż ładne, ale nieskomplikowane gry zręcznościowe wydane przez firmę Ocean.

Éric Chahi, twórca *Another World*, wpadł na kilka świetnych pomysłów. Po pierwsze, zamiast projektować postaci z gry piksel po pikselu i dorysowywać kolejne klatki animacji, zastosował **grafikę wektorową**, która umożliwiała rysowanie obiektów złożonych z płaskich wielokątów. Takie rozwiązanie pozwalało dużo łatwiej i szybciej uzyskać płynną animację. Chahi wykorzystał również technikę **rotoskopii**, dzięki czemu gra *Another World* zadziwiała naturalnością ruchów postaci. Po drugie – z dzisiejszej perspektywy ważniejsze – w *Another World* ogromny nacisk położono na dramaturgię. Chociaż główna mechanika tej gry nie odbiega znacząco od innych gier platformowych z elementami strzelanki, rytm opowieści cały czas się zmienia. Najpierw opędzamy się od przeciwników, za chwilę mamy moment wytchnienia i po prostu zwiedzamy piękny świat gry, potem znowu odrobina akcji, a w końcu

⁶ Howard Philips Lovecraft (1890–1937) – amerykański autor opowieści grozy i fantasy, uważany za prekursora literatury fantastycznonaukowej (science fiction).

zajmujemy się rozwiązywaniem zagadki. Kiedy ciągnące się w nieskończoność podziemne korytarze już nas przytłaczają, nagle wychodzimy na powierzchnię i widzimy błękit nieba. Kiedy wydaje nam się, że już wszystko widzieliśmy, trafiamy nagle do pojazdu walczącego z przeciwnikami na kolosalnej arenie, żeby chwilę później wpaść przez szklany dach do miejscowej łaźni. Różnorodność i zaskakująca narracja sprawiły, że gra ta stała się wzorem dla późniejszych twórców.

Trzeci wymiar

Projektanci *Alone in the Dark* [↓] również zastosowali **grafikę wektorową**, ale poszli o krok dalej i przedstawili akcję w trzech wymiarach. Kamera ukazywała postaci i obiekty pod różnymi kątami. To pozwoliło wykorzystać istotny element filmu – montaż.



Ilustracja 4. Kadr z gry *Alone in the Dark*

Twórca *Alone in the Dark*, Frédéric Raynal, doskonale zdawał sobie sprawę z tego, że zmiany punktu widzenia mogą mieć duże znaczenie dla przebiegu narracji. Z tego powodu kamera w grze jest czasami umieszczona tak, aby umożliwić objęcie

wzrokiem pomieszczenia, do którego właśnie trafiliśmy. Podobne rozwiązania znamy z wcześniejszych gier – określony punkt widzenia miał w nich ułatwiać kierowanie postacią. W *Alone in the Dark* pozwala on również osiągnąć odwrotny efekt – niekiedy jest ustawiony tak, żeby zasłonić czymś ciemny kąt, z którego lada moment może coś wyskoczyć. Ujęcia normalne i funkcjonalne przeplatają się tu z bardziej niepokojącymi, które budują napięcie. Już na początku gry widać, że twórcy posługują się tą techniką całkiem sprawnie. Nasz bohater (lub bohaterka – na początku można wybrać płeć postaci) zbliża się do ogromnego domostwa, które mogłoby wydawać się opuszczone, gdyby nie światło w oknie na strychu. Chwilę później kamera zostaje umieszczona w tym właśnie oknie i skierowana na ścieżkę, którą idzie powoli mała postać. Chwytające framugę wielkie łapy z pazurami to niepotrzebny dodatek – i bez niego poczucie, że ktoś lub coś nas obserwuje, byłoby wystarczająco silne.

Montaż w *Alone in the Dark* jest automatyczny – ujęcia zmieniają się najczęściej w zależności od tego, gdzie stoi główna postać. Nie zawsze jest więc dostosowany do akcji, co dziś jest postrzegane jako mało praktyczne rozwiązanie. Kiedy tylko rozwój komputerów umożliwił płynny ruch kamery w skomplikowanych środowiskach gry, takie statyczne ujęcia wyszły z użycia. Nie zniknął jednak problem, który *Alone in the Dark* próbowało rozwiązać – brak cyfrowego montażu, który polegałby na inteligentnym dostosowaniu kolejnych ujęć do rozwoju akcji. Jego proste wersje pojawiają się np. w powtórkach meczów piłki nożnej albo wyścigów samochodowych, gdzie wirtualna kamera ustawia się tak, aby jak najlepiej pokazać efektowną akcję lub kraksę. Daleko im jednak do tego, co próbowali zrealizować twórcy *Alone in the Dark* – dostosowanych do toku gry ujęć, które bawią się emocjami gracza. Ale marzenie twórców gier o wirtualnym montażysty, który wyczuwałby napięcie w przebiegu akcji i odpowiednio reagował na te momenty, pozostaje aktualne.

Film interaktywny – i co dalej?

Éric Chahi i Frederick Raynal mieli dużo ciekawsze pomysły na wykorzystanie narzędzi filmowych w grach niż twórcy z okresu, który nadszedł tuż po ich wielkich sukcesach. Kiedy w komputerach domowych rozpowszechniły się czytniki CD-ROM, można było tworzyć gry zawierające godziny filmów zapisanych w formie cyfrowej, często nagranych na kilku płytach. Wydawało się, że nadchodzi nowa epoka, w której filmy i gry połączą się w **interaktywne** kino, dostosowujące się do wyborów oglądającego. Ale film interaktywny – hasło w połowie lat 90. równie nośne, co „wirtualna rzeczywistość” – okazał się zjawiskiem przemijającym. Większość takich produkcji była kręcona na poziomie jeszcze niższym niż najtańsze seriale telewizyjne, czasem ze względu na ograniczony budżet, a czasem dlatego, że ich twórcy przecenili swój talent. Dzisiaj, z nielicznymi wyjątkami, można w nie grać głównie dla przyjemności kontaktu z absolutnym kiczem.

Być może opisane w artykule problemy wynikają z przekonania, że gry wideo są naturalnie powiązane z filmem. Dużo ciekawiej robi się, gdy twórcy gier zdają sobie sprawę z tego, jak trudno przenieść filmowe rozwiązania do świata interaktywnej rozrywki.

spacjasieskacze.pl