

# Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch *notgames*

**PAWEŁ SCHREIBER**

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

## Abstract

Experimental interactive fiction of the 1990s and the notgames movement

*One of the most interesting tendencies in videogame history of the last few years is the appearance and development of so-called notgames – products which use means characteristic of computer games, but at the same time consciously turn away from game mechanics, including challenges or aims. The article describes a wave of experimental interactive fiction games from the mid- and late 90s, which can be viewed as interesting precursors of the notgames movement.*

**KEYWORDS:** *interactive fiction, notgames, video games*

## 1. Wprowadzenie

Ruch skupiony wokół fenomenu *notgames* to jedno z najciekawszych i najbardziej paradoksalnych zjawisk w świecie współczesnych gier komputerowych. Głównym założeniem tego ruchu jest tworzenie programów, które wyko-

rzystują bardzo wiele składników rozrywki interaktywnej i wpisują się w jej tradycję, ale jednocześnie radykalnie odrzucają elementy związane z tradycyjnie rozumianym pojęciem gry, takie jak rywalizacja, wyzwania czy możliwość wygrania lub przegrania. Choć *notgames*, takie jak np. *Fatale*, *Gone Home* czy *Dear Esther*, bywają często uznawane za utwory nowatorskie i bezprecedensowe, w rzeczywistości bardzo silnie czerpią z dawnych wzorców.

Główni animatorzy ruchu, Auriea Harvey i Michaël Samyn, podkreślają swoje inspiracje projektami multimedialnymi z lat 90., w szczególności *A Ceremony of Innocence* Alexa Mayhew oraz CD-Romami Petera Gabriela i grupy The Residents (Walerych, 2012). Warto jednak zauważyć, że tendencje zbliżone do tych, które dzisiaj promuje ruch *notgames*, rozwinęły się wyjątkowo bujnie również w innej, często niedocenianej gałęzi tekstowych gier komputerowych – *interactive fiction* (IF). Celem niniejszego artykułu jest pokazanie, jak autorzy IF drugiej połowy lat 90. podważali związek tworzonej przez siebie formy z pojęciem gry, wyznaczając pole dla dyskusji, które stanowią o dzisiejszym obrazie gier komputerowych. Rozpocznę od próby dookreślenia definicji zjawisk, o których piszę, co szczególnie ważne w przypadku terminu *notgame*, pojmowanego przez jego twórców raczej intuicyjnie niż ściśle. Następnie przejdę do konkretnych przykładów *notgames* w obrębie IF, aby na koniec zastanowić się nad wagą tego rodzaju utworów *interactive fiction* w historii gier komputerowych.

## 2. Definicje

### 2.1. *Interactive fiction*

Termin *interactive fiction* jest niemal od początku swojego istnienia bardzo wieloznaczny. Bywał odnoszony nie tylko do gatunku gier tekstowych, z których wyrasta, ale również do literatury hipertekstowej, a czasem – do wszelkich form interaktywnej literatury narracyjnej. Nie chcąc wchodzić w szczegóły sporu o znaczenie określenia *interactive fiction*, przyjmuję punkt widzenia Nicka Montforta (2008, s. 26–27), który ogranicza je do programów 1. przyjmujących i generujących teksty, 2. będących systemami, jakie w toku interakcji z użytkownikiem wytwarzają narrację, 3. tworzących symulacje środowiska lub świata i 4. zawierających strukturę reguł, w ramach której użytkownik poszukuje rozwiązania bądź zakończenia (z pewnym zastrzeżeniem – w przypadku nie-gier punkt czwarty bywa bardzo ograniczony).

Jak zauważa Espen Aarseth (1997, s. 51), sformułowanie *interactive fiction* pełni od samego początku przede wszystkim funkcję ideologiczną i komer-

cyjną – to „rozmyta fantazja, a nie koncepcja o jakimkolwiek znaczeniu analitycznym”. Nic dziwnego: pojęcie *interactive fiction* pojawia się po raz pierwszy jako slogan reklamujący gry Roberta Lafore’a, wydawane na początku lat 80. przez firmę Adventure International (por. Montfort, 2005, s. 7; Maher, 2011). Slogan ten miał wskazywać na pokrewieństwo pomiędzy produkcjami Lafore’a a literaturą, dodając im w ten sposób prestiżu. Jeremy Douglass, definiujący IF podobnie do Montforta, stwierdza jednak, że nie ma dziś powodów, aby pozbywać się terminu dobrze zakorzonego i w literaturze przedmiotu, i w społeczności graczy – poważnie należy traktować nie zawarte w nim znaczenie gałęzi literatury opartej na niedookreślonej formie „interaktywności”, tylko grupę programów, do których termin jest zwyczajowo odnoszony (Douglass, 2007, s. 38–39).

## 2.2. *Notgame*

Określenie *notgame* stworzyli Auriea Harvey i Michaël Samyn, dwójka artystów tworzących gry komputerowe pod szyldem firmy Tale of Tales. Ich produkcje są zwykle trudne do zaklasyfikowania. Na pierwszy rzut oka przypominają klasyczne gry, bo czerpią z nich choćby mechanizmy sterowania (np. mysz + WSAD) czy konwencje ukazywania bohaterów i świata (FPP lub TPP). Kiedy jednak przyjrzeć się funkcji, jakie wyznaczają użytkownikowi, pojawiają się problemy. W jednym z najbardziej radykalnych eksperymentów Tale of Tales, *The Graveyard*, czynności gracza (?) ograniczają się do kierowania postacią odwiedzającej cmentarz staruszki. Może ona przejść ściśle określoną ścieżką do ławeczki, przysiąc na niej, a następnie wrócić tą samą drogą, którą przysła. Pełna wersja *The Graveyard* różni się od wersji demonstracyjnej tym, że staruszka może w losowym momencie umrzeć. Próżno tu szukać wyzwania, szlifowania umiejętności czy nawet wyrazistego celu rozgrywki. Bohaterka albo umiera, albo dociera do miejsca, z którego wyszła; pierwsze rozwiązanie nie zależy od wysiłków gracza, drugie wymaga wysiłku minimalnego. Produkcje Tale of Tales demonstracyjnie wyrzekają się cech charakterystycznych dla gier, bagatelizując cele i motywacje działania, pozbywając się wyzwania i kładąc nacisk nie na osiągnięte wyniki, tylko na samo doświadczenie zanurzenia w wirtualnej przestrzeni. Bardzo zbliżone podejście do tworzenia gier wideo można odnaleźć w projektach innych twórców – choćby w *Dear Esther*, *Little Inferno*, *Flower*, *Proteus* czy *Thirty Flights of Loving*.

Zapoznanie się z przykładami *notgames* pozwala intuicyjnie uchwycić główną ideę ruchu. Jego twórcy utrudniają jednak zadanie wszystkim, którzy chcieliby ją precyzyjnie dookreślić. Ogromna część ich wypowiedzi na temat

tworzonego trendu przyjmuje ton żarliwego manifestu artystycznego. Można z nich jednak wydobyć pewien konsekwentny układ odniesienia. Jego podstawą jest rozczarowanie tradycyjną grą wideo jako formą wykorzystania potencjału, który twórcom daje technika komputerowa. W wystąpieniu na Notgames Fest w Kolonii w roku 2011 twórcy mówili:

W grach wideo można tworzyć żyjące światy, które da się odkrywać, można tchnąć życie w sztuczne postaci, można tworzyć warunki początkowe sytuacji, nie wiedząc, jak się ona rozegra, można tworzyć ekspresywną poezję wizualną, która bardzo redukuje dystans pomiędzy sztuką a odbiorcą. [...] W tych grach [w które graliśmy] nie chodziło o zajmowanie się innymi postaciami, tylko o wygrywanie albo przegrywanie. Nie chodziło o eksplorację, tylko o osiągnięcie celów. Nie chodziło o dobrą zabawę, tylko o bycie nagradzonym, o rezultaty. Zamurowało nas. To tak, jakby ktoś wziął do ręki wielki pędzel i nakulfony na *Narodzinach Wenus* Botticellego kratkę do gry w kółko i krzyżyk. To marnowanie wspaniałego medium! (Harvey, Samyn, 2011)<sup>1</sup>.

Powodem takiego stanu rzeczy jest dla Harvey i Samyna przede wszystkim fakt, że postaci, eksploracja i oprawa pełnią tu rolę służebną wobec charakterystycznego dla gier systemu reguł i przeszkód do pokonania, które skutecznie przeszkadzają w cieszeniu się ogromem i różnorodnością światów budowanych we współczesnych grach wideo. Co ciekawe, Samyn wyraźnie oddziela od siebie pojęcia „gra” i „gra wideo”:

Odrzucamy przekonanie, że gry wideo muszą być grami. Nie postrzegamy „gier” jako medium. Medium są dla nas „gry wideo”. Wykracza ono daleko poza „gry tworzone na komputery”. Zawiera w sobie całą sztukę i rozrywkę tworzoną z myślą o komputerach (Samyn, 2012).

W ujęciu Samyna obecność słowa „gra” w określeniu „gra wideo” jest nie odwołaniem do nadrzędnej kategorii, a reliktem przeszłości. Wykształcone w rozwoju gier wideo nowe środki wyrazu okazały się o wiele ciekawsze od leżących historycznie u ich podstaw mechanizmów rozgrywki.

Samyn i Harvey nigdy nie precyzują jednak do końca tego, jak rozumieją terminy „gra” i „rozgrywka”. W różnych wystąpieniach przytaczają szereg związanych z grami cech z bardzo różnych porządków – od reguł i celów po obrazy przemocy i punktację (por. np. Harvey, Samyn, 2010) – ale to nie wystarcza do stworzenia żadnej systematycznej definicji. Do wypełnienia luk w tej argumentacji postanowiłem użyć definicji klasycznego modelu gry

<sup>1</sup> Cytaty z tekstów anglojęzycznych podane zostały w przekładzie własnym.

Jespera Juula (2003), syntezy całego szeregu różnych definicji gier, od klasycznych ujęć Johana Huizingi i Rogera Caillois, przez koncepcje badaczy takich jak Elliott Avedon i Brian Sutton-Smith czy Bernard Suits, aż po propozycje aktywnych projektantów gier, takich jak Katie Salen, Eric Zimmerman i Chris Crawford. Sprowadza się ona do sześciu punktów:

1. Ustalone reguły (gry są oparte na regułach),
2. Różnorodne, wymierne wyniki,
3. Wartość przypisana możliwym результатам (niektóre są pozytywne, inne negatywne),
4. Wysiłek gracza (gry stanowią wyzwanie),
5. Przywiązanie gracza do rezultatu (gracz wygrywa i jest „szczęśliwy”, kiedy osiągnie wynik pozytywny; gracz przegrywa i jest „smutny”, kiedy osiągnie wynik negatywny),
6. Konsekwencje gier podlegają negocjacji.

*Notgames* byłyby w takim ujęciu formą wyrastającą z bardziej tradycyjnych gier wideo, ale stawiającą pod znakiem zapytania jeden lub więcej elementów definicji Juula – pożytecznej również dlatego, że obejmuje przypadki graniczne, rezygnujące z niektórych jej elementów.

### **3. Nie-gry *interactive fiction***

#### **3.1. *A Change in the Weather***

Bohater powstałej w roku 1995 gry Andrew Plotkina *A Change in the Weather* wybiera się z gromadką przyjaciół na piknik. W pewnym momencie postanawia się od nich oddalić i zwiedzić pobliskie wzgórze. Z nadejściem nocy kładzie się spać w szczelinie skalnej. Tymczasem nad okolicą rozpętuje się potężna burza. Wzbierająca rzeka zagraża mostowi, którym bohater mógłby wrócić do domu. Zadaniem gracza jest zapobieżenie podmyciu mostu przez wezbraną wodę. Aby tego dokonać, musi pokonać cały szereg skomplikowanych wyzwań, wymagających spostrzegawczości, pomysłowości, orientacji przestrzennej i żelaznej dyscypliny czasowej, bo to właśnie czas jest tu najbardziej nieubłaganym przeciwnikiem.

Cały problem polega jednak na tym, że nagroda, jaką gracz otrzymuje po ukończeniu zadania (które sam Plotkin z perspektywy czasu uznał za o wiele zbyt trudne), jest bardzo przewrotna. Grę można zakończyć – oczywiście nie widząc nic z tego, co ma do zaoferowania – już po pierwszej kolumnie, jeśli tylko zdecydujemy się zrezygnować z wyprawy na wzgórze i wrócić do przyjaciół. Gra kończy się słowami:

Odwracasz się od wzgórza i patrzysz na odległe sylwetki swoich towarzyszy. Jeden z nich do ciebie macha. Wzruszasz ramionami i biegniesz w ich stronę.

\*\*\* W końcu mimo wszystko dobrze się bawisz \*\*\*

Komunikat, który pojawia się po ocaleniu mostu, przedstawia w zasadzie tę samą sytuację – bohater nagle się budzi i nie jest pewien, czy jego nocne przygody nie były tylko przywidzeniem (z jednej strony widzi ślady swoich działań, z drugiej – piknik, od którego się poprzedniego dnia oddalił, wciąż w najlepsze trwa).

Odwracasz się od wzgórza i patrzysz na odległe sylwetki swoich towarzyszy. Jeden z nich odwraca się i woła cię po imieniu. Inni wskazują cię palcami, machają, a śmiech i krzyki płyną przed nimi po łące.

Uśmiechasz się do siebie i biegniesz w ich stronę.

\*\*\* W końcu mimo wszystko dobrze się bawisz \*\*\*

Plotkin subtelnie bawi się kwestią wartościowania rezultatu rozgrywki. Zachowuje czwarty i piąty punkt Juulowskiej definicji, zamieszczając w grze w sumie cztery różne zakończenia, w tym dwa wyraźnie negatywne (opatrzone komunikatem „\*\*\* Sprawy mogły się potoczyć lepiej \*\*\*”), ale jednocześnie bardzo silnie utożsamia ze sobą zakończenie osiągnięte przy minimalnym i maksymalnym wysiłku gracza. W ten sposób burzy przywiązanie gracza do wyniku, wskazane w szóstym punkcie definicji Juula. Skoro wynik jest marginalny, kluczowe staje się samo doświadczenie grania. Zewnętrzna wobec niego motywacja pozytywnego zakończenia okazuje się w końcu jałowa.

### 3.2. *Photopia*

*Photopia* Adama Cadre'a z 1998 roku jest eksperymentem dużo radykalniejszym od *A Change in the Weather*. Cadre opowiada tu historię utalentowanej dziewczyny ginącej w wypadku samochodowym, ukazując epizodyczne sceny rozgrywające się od jej dzieciństwa aż po tragiczną śmierć. Najważniejszą cechą konstrukcji *Photopii* jest zerwanie z porządkiem chronologicznym – gracz musi sam zrekonstruować tok wydarzeń i zobaczyć, co łączy go z fantastycznymi historiami opowanymi przez główną bohaterkę dziewczynce, którą się opiekuje. Całość jest o tyle skomplikowana, że postać, z której perspektywy oglądamy ukazane w grze wydarzenia, zmienia się w każdej kolejnej sekcji.

Rekonstrukcja fabuły z rozsypanych fragmentów jest największym wyzwaniem, jakie *Photopia* stawia przed swoim odbiorcą. Przechodzenie przez

poszczególne sekcje wymaga minimalnego wysiłku. W klasycznej IF istniały dwa podstawowe typy wyzwań: zagadki wymagające wykorzystania określonych przedmiotów oraz orientacja w przypominającej labirynt przestrzeni gry. Z tych pierwszych *Photopia* całkowicie rezygnuje, drugie zaś najpierw sugeruje, a potem demonstracyjnie usuwa. W jednej ze scen geografia zależy wyłącznie od tego, w którą stronę pójdzie gracz, któremu program po prostu podsuwa kolejne lokacje. W innej pojawia się ogromny labirynt, jeden z klasycznych tropów tekstowych gier przygodowych, ale już po chwili okazuje się, że jedynym sposobem na pokonanie go jest nie pieczołowite rysowanie jego mapy, a po prostu wzniesienie się ponad niego, czyli anulowanie postawionego przed graczem wyzwania. *Photopia* jest ściśle liniowa – gracz może co najwyżej zrezygnować z części dialogów albo powstrzymać się od wykonania kilku czynności (wtedy wykonuje je inna postać). Gra ma tylko jedno zakończenie.

Z sześciu cech gry wyliczonych przez Juula *Photopia* pozbywa się czterech. Brak tu różnorodnych wyników, bo wygrana (i prowadząca do niej ścieżka) jest tylko jedna. Siłą rzeczy znikają też wartości przypisywane poszczególnym rezultatom i przywiązanie gracza do takiego czy innego zakończenia. Znika również – co w tym przypadku pewnie najważniejsze – wysiłek gracza. Pozostaje zestaw łatwych do odgadnięcia poleceń, które należy wpisać, żeby posunąć akcję do przodu.

Dyskusje odbywające się wokół *Photopii*, skupione na ograniczonych możliwościach interakcji z otoczeniem, bardzo mocno przypominają dzisiejsze spory o gry takie jak *Dear Esther*, *Heavy Rain* czy *Thirty Flights of Loving*, z tą różnicą, że *Photopia* jest w nich porównywana nie do filmu, a do opowiadania. Temperatura dyskusji w poświęconej grom IF legendarnej grupie rec.arts.int-fiction była gorąca, ale stosowane przez uczestników argumenty miały dużo wyższy poziom merytoryczny i szersze zaplecze niż ich odpowiedniki w dzisiejszych sporach o gry (Merical, 1999).

### 3.3. *Aisle*

*Aisle* Sama Barlowa (1999 rok) to jeden z najciekawszych eksperymentów w historii IF. Punkt wyjścia jest bardzo prozaiczny: kierowany przez gracza bohater stoi przy półce w supermarkecie i zastanawia się nad kupnem makaronu. Zadziwia za to pomysł na rozgrywkę – trwa ona tylko jedną turę. Gracz może wpisać jedno mniej lub bardziej złożone polecenie, po czym przeczytać reakcję na nie. A następnie – do czego gra wprost zachęca – spróbować jeszcze raz. Można powiedzieć, że *Aisle* daje się ukończyć w ułamek sekundy, ale z drugiej strony trzeba wziąć pod uwagę fakt, że możliwych zakoń-

ceń jest w sumie 128. Do niektórych daje się dojść tylko za pomocą informacji zdobytych z innych. Bohater, patrząc na opakowania makaronu, zaczyna sobie przypominać fragmenty swojej traumatycznej przeszłości, które daje się wykorzystywać w kolejnych przejściach *Aisle*. Historia o zakupach przeradza się w końcu w kilka (nie zawsze ze sobą zgodnych) rozsypanych w drobny mak opowieści o żalobie, w których na pierwszy rzut oka banalna sytuacja zakupów może się okazać rzeczywiście trywialna (wystarczy wyjść ze sklepu), ale może też przejść w dramatyczne zderzenie z przeszłością. Im lepiej rozumiemy postać, tym bardziej zdajemy sobie sprawę, że jest w stanie wypełnić każde nasze polecenie – i znaleźć dla tego uzasadnienie.

Można powiedzieć, że rozgrywka w *Aisle* przebiega na dwóch poziomach. Pierwszy jest bardzo minimalistyczny i pozbywa się trzech punktów definicji Juula. Nie ma tu przypisywanej poszczególnym wynikom większej lub mniejszej wartości, nie ma – co za tym idzie – większego lub mniejszego przywiązania gracza do poszczególnych rezultatów. Ten poziom radykalnie traktuje kwestię wysiłku gracza: sprowadza się on do wprowadzenia dowolnego polecenia. Czy będzie przemyślane, czy nie, gra się do niego dostosuje, o ile tylko okaże się dla niej zrozumiałe. Poziom drugi jest bardziej złożony – rozgrywka polega w nim na odkrywaniu tajemnic przeszłości bohatera. Brakuje tu jednak widocznej konkluzji, wymaganej w punktach 3 i 5 definicji Juula – można założyć, że wygraniem byłoby zgromadzenie wszystkich 128 zakończeń, ale gra nie informuje, że udało się je zdobyć, a wariantów przeszłości bohatera jest kilka. Nacisk położono więc nie na skompletowanie całości kształtu jego historii, tylko na wielokrotne jej doświadczanie w odmiennych, równie ważnych wariantach.

Tego rodzaju gier IF, wyraźnie zaprzeczających punktom 3 i 5 definicji Juula, jest sporo. Na największą uwagę zasługują skupione niemal wyłącznie na interakcji z bohaterkami niezależnymi *Galatea* autorstwa Emily Short oraz *Alabaster* – wspólne dzieło 11 autorów pod wodzą Short. Obie gry, w których najważniejszym elementem jest rozwijająca się w różnych kierunkach rozmowa z bohaterkami mitu (w pierwszym przypadku) i rewizjonistycznej wizji baśni o Królowie Śnieżce (w przypadku drugim), mają po 18 różnych zakończeń, z których żadne nie jest wyraźnie lepsze lub gorsze od pozostałych.

#### 4. Podsumowanie

Nie jest przypadkiem, że to właśnie w społeczności skupionej wokół gier IF tak bujnie rozwinęły się eksperymentalne tendencje rzucające wyzwanie typowym dla gier komputerowych rozwiązaniom. Podwaliny pod te zmiany położyła innowacyjność gier tworzonych w pierwszej połowie lat 80. przez



firmę Infocom. Była ona współodpowiedzialna za stworzenie tradycyjnego paradygmatu tekstowej gry przygodowej, z wyzwaniem w postaci zagadek i labiryntów, za którego popularność na komputerach osobistych odpowiada w dużej mierze seria *Zork*. Po *Zorkach* przyszedł jednak czas na tytuły badające możliwość rezygnacji ze starych reguł. W grze *Infidel* Mike'a Berlyna (1983) wygranie doprowadza do ponurej śmierci głównego bohatera, w *A Mind Forever Voyaging* Steve'a Meretzky'ego (1985) próżno szukać tradycyjnych zagadek, a artystyczny eksperyment *Trinity* (1986), podobnie jak *A Change in the Weather* Plotkina, w zakończeniu prowadzi gracza do punktu wyjścia. Oczywiście, nie sposób klasyfikować gier Infocomu jako *notgames*, ale widać w nich te kierunki poszukiwań, które później doprowadziły do powstania tej formy.

Badania nad obecnością w grach IF elementów, na jakie powołuje się ruch *notgames*, przynoszą dwojaki pożytek. Po pierwsze, pokazują, że problemy podejmowane dzisiaj przez zwolenników nie-gier bywały już dyskutowane i rozwiązywane w innych społecznościach, choć owe dyskusje i ich (często przyjmujące formę gier) rezultaty wciąż pozostają znane tylko w stosunkowo wąskim gronie. Po drugie zaś, badania takie uświadamiają, że dzisiejsze eksperymenty poszukujące nowej tożsamości gier komputerowych są w rzeczywistości przedłużeniem linii sięgającej daleko w przeszłość historii komputerowej rozrywki – nie tylko dwie dekady wstecz, do początków rozkwitu artystycznych tekstowych gier niezależnych, ale również do pierwszej połowy lat 80., kiedy powstawały inspirujące twórców późniejszych IF gry Infocomu. Postulaty ruchu *notgames* nie są więc zjawiskiem całkowicie nowym, tylko eksploracją ścieżek wyznaczonych bardzo dawno, ale od pewnego momentu skazanych na rozwój w zamkniętych społecznościach pasjonatów ze względu na twarde prawa rynku, które dzisiaj, dzięki rozwojowi internetu, dystrybucji cyfrowej i crowdfundingu, okazują się coraz bardziej elastyczne.

## LITERATURA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Douglass, J. (2007). *Command Lines: Aesthetics and Technique in Interactive Fiction and New Media*, praca doktorska obroniona na University of California, Santa Barbara. Online: <<http://jeremydouglass.com/cv/dissertation.pdf>>.
- Harvey, A., Samyn, M. (2010). *Over Games*. Online: <<http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>>.
- Harvey, A., Samyn, M. (23 sierpnia 2011). *Notgames Fest Keynote*. Online: <<http://notgames.org/blog/2011/08/23/notgames-fest-keynote/>>.

- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>
- Maher, J. (1 września 2011). *Robert Lafore's Interactive Fiction*. Online: <<http://www.filfre.net/2011/09/robert-lafores-interactive-fiction/>>.
- Merical, J. (28 lutego 1999). *Why so little Puzzleless IF?* Wątek w grupie dyskusyjnej rec.arts.int-fiction. Online: <<https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.int-fiction/mvbEKiOe6Vw>>.
- Montfort, N. (2005). *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Montfort, N. (2011). *Towards a Theory of Interactive Fiction*. W: K. Jackson-Mead, J. Robinson Wheeler (red.), *IF Theory Reader* (s. 25–58). Boston: Transcript On Press.
- Samyn, M. (22 grudnia 2012). Komentarz do artykułu: Sigl, R., *Notgames: notagoodidea*. Online: <<http://videogametourism.at/node/1697>>.
- Walerych, D. (30 grudnia 2012). *Tu chodzi o ludzi, nie o systemy. Rozmowa z Michaelem Samynem ze studia Tale of Tales*. Online: <<http://jawnesny.pl/2012/12/tu-chodzi-o-ludzi-nie-o-systemy-rozmowa-z-michaelem-samynem-ze-studia-tale-of-tales/>>.

Data dostępu do wszystkich źródeł internetowych: 25 grudnia 2013.

**dr Paweł Schreiber**, anglista, literaturoznawca, adiunkt w Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, pawelschr@o2.pl

## **Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch *notgames***

### **Abstrakt**

*Jedną z najciekawszych tendencji ostatnich kilku lat historii gier wideo jest pojawienie się i rozwój tzw. notgames – produkcji, które wykorzystują środki charakterystyczne dla gier komputerowych, ale jednocześnie świadomie odwracają się od mechaniki gry, łącznie z wyzwaniem czy celami. Tematem artykułu jest fala eksperymentalnych gier tekstowych – interactive fiction – z drugiej połowy lat 90., które mogą być postrzegane jako interesujący prekursorzy ruchu notgames.*

**SŁOWA KLUCZOWE:** *interactive fiction*, notgames, gry wideo