

Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w RTS-ach.

SZYMON PIOTR KUKULAK

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

A General Without Qualities. The Role of Ethics And Military Technology in Shaping the Identity of a Player's Character In Real-Time Strategy Games.

A player character in a real time strategy game is, as a rule, either well defined or practically anonymous. The latter seems to offer the player an opportunity to define it during the campaign. However, the ethical nature of the strategic goals and mission objectives, as well as the arsenal used on the battlefield, depend almost exclusively on the side of the conflict the character fights for. The article details how a player's freedom of choice is limited through this dependency, using twenty one titles of four different game sagas – Command & Conquer, Command & Conquer: Red Alert, Dune and Warcraft – as examples. Three different layers of those games are discussed separately – the game world, player objectives and weaponry involved – focusing on their ethical implications for the player's character identity. As a result, seven separate kinds of characteristics are defined, by which the player's character can be described: four dealing with the player's own objectives, and three – with the arsenal available for the player, which may (or may not) include close-range weaponry of exceptional cruelty (flamethrowers, lasers, chemical sprayers), suicidal units and weapons of mass destruction (chemical and nuclear alike), as well as various means of deception (optical camouflage, radar jamming, espionage, electromagnetic pulses). The

analysis reveals that the restrictions on a player's freedom in defining his own character have their roots either in real world history, or in popular culture, both shaping the depiction (usually a very sharp one) of each faction of a virtual conflict – and the identity of a player's character along with it.

KEYWORDS: *real time strategies, ethics of technology, historical games, science fiction games, fantasy games*

1. Wprowadzenie. Generał bez właściwości

Strategie czasu rzeczywistego (RTS) przykuwają współcześnie uwagę badaczy przede wszystkim jako areny internetowych pojedynków (zob. Felczak, 2013), przez co problem tożsamości postaci gracza może wydawać się peryferyjny. Należy jednak pamiętać, że w początkowej fazie dwudziestoletniej ewolucji gatunku sercem każdej gry tego typu były kampanie dla pojedynczego gracza, w trakcie których staczał on kolejne bitwy, wcielając się w dowódców poszczególnych stron wirtualnej wojny. Jak zatem konstruowano te postacie?

Bohaterem danej kampanii może być albo postać gotowa, na poczynania której gracz ma niewielki wpływ, albo awatar anonimowy – jest on pozbawiony twarzy, więc odprawy przed misjami oglądamy z perspektywy pierwszoosobowej, zaś inne postacie unikają zwracania się do niego po imieniu, tego bowiem nie posiada. Ta druga sytuacja nie oznacza jednak, że „słaba” postać pozbawiona jest własnych cech – gracz zmuszony jest samodzielnie ją dookreślić poza mechaniką gry, poprzez podejmowanie wyborów moralnych, które mogą (ale nie muszą) pokrywać się z rysami obranej strony konfliktu. Czy jednak jest mu dana swoboda wyboru?

Próbowo dookreślenia postaci przez gracza stawiane bywają rozmaite tamy – na wielu poziomach. Artykuł ten próbuje zarysować, jak zmieniał się kształt tych ograniczeń w toku rozwoju gatunku, nacisk kładąc na etyczną stronę poczynañ dostępnych awatarów – jako na czynnik najistotniejszy w odbiorze, odróżniający te postaci od siebie (Tulloch, 1999, s. 172). Źródłem tych ograniczeń mogą być tak klisze popkulturowe, jak realne wydarzenia, którymi inspirowane są gry historyczne. Zajmując się tymi ostatnimi, Elliott

i Kapell wprowadzają – dla potrzeb badań nad dokładnością odwzorowania – ideę wielopoziomowej analizy (2013, s. 10). Wychodząc od typologii Aarsetha, Smedstad i Sunnany (2003), proponują oni oddzielną analizę trzech planów: świata gry, celów gracza i zasad rozgrywki.

Postawiony problem ma charakter zbliżony, stąd i tu zastosowano trójdzielną analizę, badając: ramy konfliktu, cele gracza i różnice arsenałów. Podział ten odpowiada poczynaniom awatara na trzech poziomach fabularnych – kampanii, misji i pojedynczych starć. Analizując te trzy pola, wyróżniono siedem osi, wzdłuż których rozpinają się możliwe charakterystyki bohatera. Dla każdej z nich przedstawione będą trzy grupy typowych sytuacji, zilustrowane przykładami z czterech różnych cykli gier RTS, służących za przedmiot analizy (dwadzieścia jeden tytułów). Aby zapewnić ich reprezentatywność, każdy cykl wychodzi z innego sztafażu: współczesnego (*Command & Conquer*, 1995-2008), historyzującego (*Command & Conquer: Red Alert*, 1996-2009), fantastyczno-naukowego (*Dune*, 1992-2001) i *fantasy* (*Warcraft*, 1994-2003). Niemal wszystkie z tych gier¹ realizują formułę słabej podmiotowości (beziemienny awatar i pierwszoosobowe odprawy), co stwarza graczowi iluzję swobody poczynania, jakiej w istocie nie posiada. Dlaczego?

2. General wybiera sztandar. Awatar a świat gry, czyli o wojnie sprawiedliwej

Postać gracza zwykle posłusznie wykonuje rozkazy mocodawców, stąd przynależność do danej armii stanowi dla niej najważniejszy wyróżnik moralny. Ponieważ jednak popularność gatunku wypływa m.in. z fascynacji przemocą (Schut, 2006), zabijanie w grach RTS musi być waloryzowane neutralnie – ocenie podlegać mogą tylko intencje przyświecające każdej z walczących stron. Cele poszczególnych sił, realizowane w toku kampanii, tworzą ramy fabuły na najwyższym poziomie ogólności, co odpowiada warstwie świata gry w typologii Elliotta i Kapella (2013, s. 11). Ogólny opis konfliktu, podany graczowi na wstępie, precyzuje zwykle, która strona posiada słuszne powody do walki, aby gracz świadomie wybrał „swoją” frakcję i wcielił się w jej czempiona – co często jest nie tylko pierwszym, ale i jedynym realnym wyborem etycznym, jaki podejmuje. W grę wchodzi tu dwa typy wojen.

¹ Wyjątki to *Warcraft III: Reign of Chaos*, gdzie przypisany do kampanii awatar nie istnieje (bohaterowie na polu walki są protagonistami) i *C&C: Tiberian Sun*, gdzie gracz wciela się w oficerów widocznych w filmach.

2.1. Oś pierwsza: obrońca – najeźdźca. Konflikty terytorialne

Najmniej kontrowersyjny wariant stanowią wojny obronne, usprawiedliwiające użycie przemocy przez stronę najechaną koniecznością ochrony obywateli. Najeźdźcy nie mają szans na obronę swoich racji, a ich czempion musi zostać szwarzcharakterem. Dlaczego?

Najprostsza sytuacja to konflikt terytorialny bez obrońcy i agresora, będący rodzajem „zawodów”. Ramy te – scheda po *Civilization*, mającej ogromny wpływ na gatunek (Mäyrä, 2008, s. 101) – obowiązują w pionierskich grach RTS pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych, a ponadto w ich fabularnie uboższych klonach z drugiej połowy dekad². Do pionierskich produkcji należą gry, otwierające dwa z opisywanych cykli. Strategia *Dune II: The Building of a Dynasty* (Westwood Studios, 1992), uznawana za pierwszy w historii RTS (Orland, Steinberg, Thomas, 2007, s. 81), adaptuje znany z fantastycznonaukowej powieści Franka Herberta spór gwiazdnej arystokracji o pustynną planetę Arrakis, upraszczając jego pierwotną formułę – powieściowa inwazja rodu Harkonnenów na glob przynależny szlachetnym Atrydom zamienia się na ekranie w cesarski „konkurs”, w ramach którego trzy rody (dodano cyniczną rodzinę Ordosów) walczą o kolejne sektory Diuny na równych prawach, niczym imperia europejskie o zamorskie dominia. Drugi cykl, początkowo realistyczny, otwiera *C&C: Tiberian Dawn* (Westwood Studios, 1995), gdzie w niedalekiej przyszłości fikcyjny pogrobowiec ONZ, międzynarodowe siły GDI (Inicjatywa Obrony Globalnej), broni cywilizacji przed fanatycznym Bractwem Nod, czerpiącym dochody z wydobycia tyberium, toksycznego minerału pozaziemskiego pochodzenia. Nod przypomina Hydrę z komiksów Marvela i realne grupy terrorystyczne, religijne (przez aluzje biblijne i teatr działań) oraz nacjonalistyczne (aluzje do Gawryły Principa, ulokowanie głównej świątyni Nod w Sarajewie, elita zwana Czarną Ręką). Bractwo nie jest jednak agresorem, a rywalem Zachodu – zapożyczona z *D2*³ formuła za cel obu kampanii stawia zajęcie kontynentu (Europy dla GDI, Afryki dla Nod) w toku sukcesywnego podboju neutralnych krajów, co przypomina zimnowojenną rywalizację USA i ZSRR o kraje Trzeciego Świata. Generałów obu stron moralnie różnią tylko wizje ładu, jaki ich mocodawcy pragną zaprowadzić, lecz nie sam fakt partycypacji w konflikcie – etycznie „symetrycznym”.

Inaczej tożsamość awatara kształtowana jest w moralnie „asymetrycznych” wojnach dwustronnych, gdzie ekspansja jest tylko celem agresora, zaś napad-

² Na przykład moralnie nie różnią się UCS i Euroazjatycka Dynastia w *Earth 2140* (Reality Pump Studios, 1997) czy *Survivors* i *Evolved* w *KKnD* (Beam Software, 1997).

³ Wykaz używanych skrótów znajduje się na końcu artykułu.

nięty próbuje się bronić. W chwili narodzin strategii czasu rzeczywistego był to już popularny schemat w grach TBS (strategiach turowych)⁴, taki model przyjmują też dwie pozostałe serie gier RTS, opisane w artykule. Pierwszą z nich – osadzoną w realiach *fantasy* sagę Blizzard Entertainment – otwiera *Warcraft: Orcs & Humans* (1994), gdzie armia orków (Horda) napada na ludzkie królestwo Azeroth, zaś w *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) atakuje sąsiedni Lordaeron, broniony obok ludzi przez elfy i krasnoludy (tzw. Sojusz). W obu grach perspektywę moralną ustawiają nawiązania do tolkienowskiej Wojny o Pierścień⁵. Czwarty i ostatni cykl otwiera *C&C: Red Alert* (Westwood Studios, 1996), osadzona w historii alternatywnej, gdzie temporalny paradoks usunął z weimarskiej sceny politycznej młodego Adolfa Hitlera i to Stalin u progu lat pięćdziesiątych najeżdża kwitnącą wciąż Europę. Mimo klęski, Sowieci następnie próbują podbić Amerykę w *C&C: Red Alert 2* (Westwood Studios, 2000), wchodząc w historyczną rolę Japonii. Substytucje te przydają ZSRR aury demonizmu bez kopiowania klisz zimnowojennych. Na tę samą formułę przechodzą obie serie wspomniane wcześniej: *C&C: Tiberian Sun* (Westwood Studios, 1999) kolejną wojnę GDI z Nod portretuje już w formie napaści, zaś remake *Dune 2 – Dune 2000* (Westwood Studios, 1998) – zachowuje wprawdzie ideę „zawodów”, ale uwypukla peryferyjny wcześniej wątek sojuszu Atrydów z Fremenami uciskanymi przez Harkonnenów. W efekcie już sam wybór przez gracza kampanii Hordy, Sowieców, Nod czy Harkonnenów implikuje „zbrukanie” jego postaci, podczas gdy czempiona Aliantów, Przymerza, GDI czy Atrydów już na starcie gloryfikują ogólne ramy konfliktu.

Mechanizm ten funkcjonuje inaczej w konfliktach wielostronnych, stanowiących od przełomu mileniów standard w grach RTS. W cyklach etycznie bezbarwnych dodanie trzeciej strony niewiele zmienia⁶. Inaczej w opisywanych seriach – części trzecie tychże wprowadzają na scenę zewnętrznego, straszliwszego agresora, zaczerpniętego z popkultury. Apokalipsa zombie (tzw. Pląga) spada w *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002) pospołu na Lardaeron i pobitą Horde, najeżdźcy z kosmosu w duchu Well-sa⁷, Scrinowie, atakują terytoria GDI i Nod w *C&C 3: Tiberium Wars* (EA Los Angeles, 2007), zaś w *C&C: Red Alert 3* (EA Los Angeles, 2008) na ZSRR i USA

⁴ Np. inwazja kosmitów w *UFO: Enemy Unknown* (Mythos Games, 1994) czy rebelia królewskiego brata w *Heroes of Might & Magic II: The Succession Wars* (New World Computing, 1996).

⁵ Tytan Sargeras odpowiada tu Melkorowi, jego sługa Kil'jaeden przypomina Saurona, zaś Medivh – Sarumana.

⁶ Na przykład w sequelach wspomnianych gier taką trzecią stroną są roboty Series 9 w *K&N D 2: Krossfire* (Beam Software, 1998) i Lunar Corporation w *Earth 2150* (Reality Pump Studios, 2000).

⁷ Niektóre wehikuly Scrinów (np. trójnogi) wydają się bezpośrednio wyjęte ze Spielbergowskiej ekranizacji *Wojny światów* z 2005 roku.

uderza armia mangowych mechów Cesarstwa Japonii. Teraz to wybór trzeciej siły przez gracza – Plagi, Scrinów, Yamato – czyni jego awatara postacią prawdziwie „złą”, a siły dawniej uznawane za „złe” zostają zepchnięte do defensywy i tracą wiele z pierwotnego demonizmu, odnajdując wspólny mianownik z dawnymi wrogami. Ich czempioni zostają przesunięci do strefy szarości, nieistniejącej w wojnach bilateralnych.

2.2. Oś druga: budowniczy – burzyciel. Kolonizacje i kataklizmy

Gry RTS opiewają nie tylko ekspansję terytorialną. Na peryferiach typowych fabuł lub w rozszerzeniach zwaśnione strony bywają skontrastowane przez dążenie do innych celów, związanych z etosami kreacji i destrukcji (cywilizacji i barbarzyństwa, ładu i chaosu). Wojna stanowi tu tło kolonizacji terenów pierwotnie bezpiecznych, a właściwym wrogiem często nie jest rywal, a nieprzyjazne środowisko⁸. Jeżeli dochodzi do walk z autochtonami, portretowani są jako prymitywni, co pozwala graczowi uznać ich „cywilizowanie” za rodzaj przysługi⁹.

Temat kolonizacji¹⁰ od początku dominuje w dwóch opisywanych seriach, arrakijskiej i tyberiańskiej, manifestując się jako stałe zagrożenie ze strony „złego” środowiska (na Diunie budynki rozstawione poza betonowym fundamentem ulegają powolnej degradacji; tyberium szkodzi piechocie i koroduje pojazdy), w tym agresywnej fauny (arrakijskie czerwie, tyberiańskie visceroidy). Widać to wyraźnie w *Emperor: Battle for Dune* (Westwood Studios, 2001), gdzie wciąż trwa wojna o glob, ale często groźniejsza od rywala okazuje się natura (cyklony potrafią niszczyć bazy i porwać w powietrze piechotę; dosiadanę przez Fremenów czerwie mogą taranować całe armie) oraz „tubylcy” (obok Fremenów, gracz może pozyskać lub zrazić do siebie kontyngenty Sardaukarów, handlowe misje Tleilexian i Ixian). Rolę „dzikich” w uniwersum tyberiańskim pełnią mutanci, koczujący w skażonych zonach (w *TS* służą w obu armiach; w *TW* werbowani są niezależnie). Ponadto w opisanych

⁸ Jest to bazowy schemat gier strategicznych typu city builders, np. serii *SimCity* (1989-2013) czy *Tycoon* (1999-2016) i pokrewnych im „ekonomicznych” gier RTS (np. późniejszych części *The Settlers*). Schemat ten ciekawie odwraca *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, 1997).

⁹ Dzieje się tak nawet gdy kolonizowani dysponują infrastrukturą analogiczną do kolonizatorów, jak Nubijczycy z infrastrukturą bliźniaczą do Rzymu w *The Settlers II* (Bullfrog Productions, 1996). Tubylcy często są też agresorami, palącymi „niewinne” osady (np. rajdy Galów na „rzymskie” Lugdunum w *Caesar III*).

¹⁰ Ten temat też pojawił się wcześniej w grach turowych, stąd podobieństwo gier RTS do TBS: „kosmicznych”, jak *Genewars* (Bullfrog Productions, 1996) czy *Master of Orion* (Simtex, 1993), „oceanicznych”, jak *Submarine Titans* (Ellipse Studios, 2000) czy *X-COM: Terror from the Deep* (MicroProse, 1995) itd.

wojnach wielostronnych kolonizacja bywa głównym celem w kampanii dawnego agresora: elita Nod w *TW* nie pragnie wygrać, ale uciec z Ziemi dzięki technice kosmitów; resztki pokonanej Hordy w *RoC* nie kontratakują, lecz uciekają z ludzkich obozów jenieckich i kolonizują zamorski Kalimdor; Plaga, przyćmiona w *RoC* przez mocodawców z Płonącego Legionu, w rozszerzeniu *Warcraft III: The Frozen Throne* (Blizzard Entertainment, 2003) buntuje się i tworzy „neutralne” państwo nieumarłych na zgłiszczach Lordaeronu; w kampanii Przymierza w tym samym dodatku Krwawe Elfy ze spalonej ojczyzny Quel'Thalas przenoszą się na dzikie pustkowia orkowej planety Dreanor. We wszystkich tych grach trud „cywilizowania” dzikich obszarów uszlachetnia kolonizatorów, wpływając na moralny wizerunek danego awatara.

Odrębny przypadek stanowi walka nie z rodzimą fauną podbijanych ziem (neutralną), ale fauną obcą (złą), czyli różnorakimi potworami¹¹. Przypomina to dołączenie nowego agresora do konfliktu wcześniej dwustronnego, ale „dzika” armia rzadko jest grywalną stroną konfliktu – raczej rodzajem żywiołu. Przykładami są stwory Tleilaxian opanowujące Diunę pod koniec trzech kampanii *EBfD* czy nagi zalewające plaże Kalimdoru w *TFT*. Tenże schemat organizuje fabułę wielu dodatków do gier Westwood Studios, gdzie obie strony wspólnie odpierają jakieś bestie: dinozaury (ukryty łańcuch misji *C&C: The Covert Operations*, 1996), mrówki giganty (tajna kampania *C&C: Red Alert – Counterstrike*, 1997), „oszałale” czołgi bezzalogowe ZSRR (alianckie misje *C&C: Red Alert – Aftermath*, 1997), cyborgów-renegatów Nod pod wodzą superkomputera CABAL-a (*C&C: Tiberium Sun – Firestorm*, 2000), a później LEGION-u¹² (*C&C 3: Kane's Wrath*, 2008). Dzięki wyrazistym zapożyczeniom (*Park Jurajski*, *One!*, *Terminator*), aura obrońcy (całej) ludzkości nieodmiennie uszlachetnia awatara – niezależnie od sztandaru, pod jakim ten walczy.

Trzeci przypadek to wojna z widmem bezosobowego kataklizmu, który jedna strona wojny stara się sprowadzić, a druga – powstrzymać. Katastrofą tą może być hekatomba, jaką grozi metamorfoza planety za pomocą trującego minerału, okazująca się prawdziwym celem Nod w *TS* (zadaniem GDI staje się powstrzymanie Bractwa). Na Arrakis inną tragedię gotują *homo sapiens* szaleni Tleilaxianie, w finale trzech kampanii *EBfD* hodując gargantuicznego czerwia-cesarza (inspirowanego powieściami *Dzieci Diuny* i *Bóg Cesarz Diuny*), mającego telepatycznie opanować ludzkość. W grach

¹¹ W wielu grach RTS potwory są jedynymi przeciwnikami gracza np. Nieumarli z *Myth* (Bungie, 1997) czy nękające królestwo gracza potwory z *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim* (Cyberlore Studios, 2000).

¹² Fabuła *KW* stanowi niejako inwersję fabuły *TSF*, gracz bowiem wciela się w zbuntowany superkomputer.

zimnowojennych podobne plany snuje sowiecki telepata Jurij, w *Red Alert 2: Yuri's Revenge* (Westwood Pacific, 2000) zwracając się przeciw obu supermocarstwom, zaś europejska korporacja FutureTech z radzieckiej kampanii *Red Alert 3: Uprising* (EA Los Angeles, 2009) chce dokonać temporalnej eksterminacji komunistów. W *Warcraft 2: Beyond the Dark Portal* (Cyberlore Studios, 1996) gracz najpierw wiezie oddział orków z macierzystego świata Draenor do Azeroth po szereg artefaktów pozwalających szamanowi Ner'zhulowi otworzyć portale do innych światów, zaś w kampanii Przymierza ogląda zagładę Draenor wieńczącą tę próbę. Celem kampanii Plagi w *RoC* jest wprowadzenie do Azeroth apokaliptycznego demona Archimonde'a, a jego odparcie – celem kampanii Nocnych Elfów (czwartej grywalnej strony). We wszystkich tych grach rola burzyciela obciąża awatara, zaś rola zbawcy – nobilituje, niezależnie od przynależności.

3. Generał wybiera pole bitwy. Awatar a cele gracza, czyli o dobrych oficerach

Reputację awatara w grach RTS określa nie tylko sztandar, pod jakim prowadzi on walkę. Realizując ogólne cele mocodawców, postać wykonuje konkretne zadania, z którymi wiąże się odrębna odpowiedzialność moralna – ważniejsza, bo nieulegająca dysocjacji. Kolejne cele stawiane graczowi w toku kampanii¹³ odpowiadają drugiemu poziomowi użytemu modelu (Elliott, Kapell, 2013, s.11), zaś w planie fabuły – „środkowej” warstwie narracyjnej, misjom. Wykonywanie kolejnych zadań często wpływa ponadto na miejsce postaci w hierarchii danej armii, co skłania do przyjrzenia się także osobistym celom awatara, czyli zwykłe karierze.

3.1. Oś trzecia: dobroczyńca – zbrodniarz. Księżniczki i smoki

Etyczna dywersyfikacja misji sprowadza się do stawiania przed czempionem jednej z frakcji zadań niegodziwych¹⁴, zaś innej – szlachetnych. Niżej omówiono trzy takie sytuacje.

¹³ W większości opisywanych tytułów fabuła jest ściśle liniowa. Dopuszcza najwyżej wybór spośród różnych wariantów tej samej misji (*TD*, *RA*, *D2K*), przyjęcie lub pominięcie zadań pomocniczych (*TS*), ewentualnie wybór kolejności podboju poszczególnych ziem (*EBfD*). Wyjątek stanowi tu wojna domowa na Giedi Prime w *EBfD*.

¹⁴ Poza opisanymi obejmują one np. przebieranie wojsk w cudze mundury czy kradzieże, stowiące w cyklu cel łącznie kilkunastu misji Nod (dwa razy celem są plany niewidzialnych czołgów, trzy razy – kody satelity GDI).

Misje nieetyczne w najbardziej oczywisty sposób to zabójstwa, zastrzeżone z reguły dla „złej” strony: Nod (np. likwidacja afrykańskiego watażki Nikomby w *TD*), Sowietów (np. zamach na cesarza Yoshiro w *RA3*), Hordy (np. ukaranie córki Blackhanda w *O&H*). Pełne zadań dowodzących troski o los niewinnych są za to kampanie „dobrych” stron: GDI (np. ewakuacja zagrożonego szpiega w *TD*), Aliantów (np. uwolnienie Alberta Einsteina z sowieckiej niewoli w *RA*), Atrydów (np. ochrona księcia Achillusa Atrydy przed asasynami Tleilaxu). Tak ścisły rozdział misji obu typów¹⁵ odzwierciedla różnicę w poziomie cynizmu po obu stronach frontu, jest zatem kolejną konsekwencją fabularnych ram konfliktu.

Inne etycznie wyraziste misje to te zmuszające awatara do walki bratobójczej. Także one dominują w „złych” kampaniach – dotyczy to zadań Nod (walka ze schizmatykami Czarnej Dłoni w *KW* przypomina np. konflikty szyciko-sunnickie, co łączy się z islamską stylizacją Bractwa), Sowietów (pucz przeciw Jurijowi na Kremlu nie odbiega brutalnością od usunięcia stamtąd Berii), Hordy (bunt klanu Stormreaver w *ToD* przypomina przepychanki wśród tolkienowskich orków), Harkonnenów (wojna domowa na Giedi Prime między zwaśnionymi synami barona Harkonnena w *EBfD* odsyła do rywalizacji jego powieściowych bratanków¹⁶). Zadania takie rzadko występują w „dobrych” kampaniach¹⁷.

Specyficzne dla kampanii „złych” są wreszcie zadania, w których obiektem ataku jest ludność cywilna. Widać to tak w cyklu tyberiańskim (np. dwie misje Nod – w *TS* i *TW* – mają za cel strącenie cywilnej stacji orbitalnej GDI), jak w zimnowojennym (np. sowiecki bohater w *RA* zaczyna grę od rzezi Torunia w odwecie za wsparcie przezeń prozachodniej partyzantki; w *RAA* pacyfikuje zbuntowane miasto Gruniew). Bohaterowie „dobrych” kampanii starają się ochraniać niewinnych (np. w alternatywnych wersjach kryzysu karaibskiego usuwając z Kuby wycelowaną we Florydę broń jądrową w *RA2*, lądowiska sterowców z superbombami w *RA3*). Także ten rozdział stanowi pochodną odmienności kodeksów moralnych. Kolejne misje pogłębiają zatem tylko początkową przepaść etyczną między czempionami¹⁸.

¹⁵ Rzadkich wyjątków bronią klisze, np. policyjna wendetta (pościg strażniczki więziennej Maiev Shadovsong za zbiegłym Illidanem w *TFT*) czy ucieczka z więzienia (odbicie w *TS* bohatera kampanii Nod, Antona Slavika).

¹⁶ Bracia Copec i Gunseng z *EBfD* aparycją nawiązują do Feyd-Rauthy i Glosu Rabbana z ekranizacji Lyncha.

¹⁷ Także i tu wyjątki usprawiedliwia popkultura (np. w *RA3* zadanie powstrzymania amerykańskiego prezydenta Howarda Ackermana przed atakiem na Moskwę kojarzy się z historią Jacka Rippera z filmu *Dr Strangelove*).

¹⁸ Do historii odwołują się rzadkie zbrodnie dobrych sił (paleniu wsi zarażonych Plagą w *RoC* mógłby patronować Arnaud Amaury), jak i „filantropia” sił złych (naprawa radzieckiego reaktora w *RA* nawią-

3.2. Os czwarta: zelota – oportunistą. Przebieg kariery

Moralny wymiar wypełnianych misji nie wiąże się wyłącznie z ich szlachetnym lub zbrodniczym charakterem, ale także z korzyściami, jakie ich wykonanie przynosi postaci.

Zwykle awatar lojalnie wykonuje polecenia przełożonych, będących dlań substytutem rodziny. Tradycją w zimnowojennych grach *C&C* (od *RA2*) stało się, że w finale kampanii Aliantów oficer łącznikowy (kobieta) zaprasza postać gracza (mężczyznę) na randkę – życie prywatne oficerów GDI, Atrydów czy Przymierza (z wyjątkiem Arthasa) jest może mniej urozmaicone, ale przynajmniej koledzy z pracy odnoszą się do nich serdecznie. Jest to prosta konsekwencja zarezerwowania dla „dobrych” stron tradycyjnego kodeksu oficerskiego.

Alternatywą jest agresywna ścieżka kariery – przypisana awatarom służącym w „złej” armii, której sztab nie przypomina z reguły rodziny, ale gniazdo żmij. Zwykle oznacza to szybszy awans dzięki większej rotacji kadry oficerskiej w toku kolejnych zdrad i spisków (jeżeli zsumować ofiary tychże w danym cyklu, w Bractwie ginie sześcioro rywali awatara¹⁹, na Kremlu – dziewięcioro²⁰!). Nagroda jest ciekawsza od randki z koleżanką – inspiracji dostarcza tu historia i popkultura. W finale kampanii Nod awatar każdorazowo zostaje rodzajem *consigliere* dla guru Bractwa, zaś w finale kampanii sowieckiej – radzieckim premierem, co odsyła do realnych przewrotów, jakim zawdzięczali tenże urząd Malenkow czy Kosygin. Także „klingoński awans” daje awatarowi władzę nad Hordą (obalenie Blackhanda w *O&H*), co przypomina krwawe właśnie Wielkiego Stepu (Attyli z Bledą, Temudżyna z Dżamuką). Ojcobójstwo w rodzie Harkonnenów (*EBfD*) odzwierciedla z kolei historię Glossu Rabbana.

Trzecia opcja to model dynamiczny, gdzie awatar w toku kampanii zmienia poglądy (wraz z mocodawcą)²¹, przez co finalna orientacja moralna bohatera nie koreluje już z tym, czy gracz wybrał „dobrą”, czy też „złą” kampanię – to chwyt wielokrotnie stosowany w fabule *RoC*, obfitującej tak w zdrady (Arthas Menethil, Illidan Stormrage), jak i nawrócenia (Medivh, Grom Helmscream). Przemiany tego rodzaju w grach RTS rzadko są jednak efektem

zuje do Czarnobyli).

¹⁹ Postaci: Seth (*TD*); generałowie Hassan, Vega (*TS*) i Marzaq (*TSF*); Kilian Qatar (*TW*) i Alexa Covacs (*KW*).

²⁰ Postaci: Stalin, Nadia, Gradenko i Kukow (*RA*); Romanow, Władimir i Jurij (*RA2*); Czerdenko i Krukow (*RA3*).

²¹ Nie jest to oczywiście wynalazek gier RTS, istniał bowiem w strategiach turowych, np. w *Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars* (New World Computing, 1996).

decyzji gracza – role Szawła i Judasza rozdają tutaj scenarzyści, kierując się przywoływanymi kliszami²².

4. General wybiera broń. Awatar a zasady gry, czyli etyka technologii militarnych

Trzecią i ostatnią sferą ocen moralnych w grach RTS jest postępowanie postaci gracza na „najniższym” poziomie fabularnym – w toku pojedynczych potyczek. Choć dowolność pozostawiona graczowi w zakresie sposobu realizacji celów aktualnego zadania uniemożliwia przewidzenie przebiegu takich starć, można zaprojektować ich ogólny kształt i zmusić gracza do (nie)etycznego postępowania, ustanawiając różne reguły prowadzenia walki dla różnych stron. Odpowiada to trzeciej warstwie w używanym modelu (Elliott, Kapell, 2013, s. 11) i przyjmuje najczęściej²³ formę pozornie niewinną – dywersyfikacji arsenałów²⁴. W strategiach historycznych jest to specyficzny przypadek nieuniknionego kompromisu między wiernością odwzorowania i koniecznością zbalansowania stron (Ghys, 2012), wywiedziony z „etycznie otwartych” turówek, jak wspomniana już *Civilization* (Sicart, 2009, s. 214), rezerwująca „złe” jednostki dla „złych” ustrojów²⁵. Omówione zostaną trzy rodzaje etycznie uwikłanej broni.

4.1. Oś piąta: okrutnik – legalista. Zakazana broń

W najbardziej oczywisty sposób obciąża postać gracza posyłanie do walki jednostek uzbrojonych w okrutną broń rozmaitego typu. Manipulacja polega na tym, że w „dobrych” arsenałach broń taka nie pojawia się wcale, zaś w arse-

²² W przypadku Arthasa jest to tolkienowska historia Boromira (z Ostrzem Mrozu w roli Pierścienia Władzy).

²³ Inne przykłady to np. odmienne zachowanie kursora w *RA*, gdy nakierujemy go na obiekt cywilny (domyślny tryb dla alianckich jednostek to jego ominięcie, dla sowieckich – zburzenie), lub wygląd statystyk w *TD* (po misji Nod w poczet „osiągnięć” obok zabitych wrogów wlicza się także cywilów, co skłania gracza do „punktowania”).

²⁴ W historii gatunku dokonywano tego trzema sposobami. Najstarszy to dodanie do wspólnego wachlarza jednostek kilku formacji unikalnych dla danej strony, jak np. egipcjcy mamelucy w *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999). Inne wyjście to „lustrzane” arsenały, jakimi dysponują ludzie i Taarowie w *Dark Colony* (GameTek, 1997) czy wojska ARM i Core w *Total Annihilation* (Cavedog Entertainment, 1997). Standard dziś stanowi najmłodsze rozwiązanie, tj. arsenały różne strukturalnie (np. w *StarCraft*). Realizują je wszystkie opisywane gry z wyjątkiem najstarszych („lustrzane” siły w *WC*; przekrywające się arsenały: *D2*, *D2K*, *TD*, *RA*).

²⁵ *Civilization* odróżnia od opisywanych gier swoboda wyboru ustroju, a co za tym idzie – zawartości arsenału.

nałach „złych” – zastępuje jakiś typ broni konwencjonalnej i gracz *volens volens* musi awatarowi pobrudzić ręce²⁶. Szczegółowo warto przeanalizować trzy przykłady²⁷: broni ognistej, chemicznej i elektrycznej. Gdy przyjrzeć się ewolucji arsenałów w czterech seriach, okaże się, że broń ta jest przypisana tylko do jednej ze stron, a w toku serii jeszcze się rozwija (Tab. 1). Jak wytlumaczyć tę jej popularność?

Miotacze ognia są najbardziej oczywistą z niehumanitarnych broni, obecną wyłącznie w arsenałach Harkonnenów, Nod i ZSRR (w wersjach: stacjonarnej, samobieżnej i osobistej). W części tłumaczą to przyczyny estetyczne (odpowiednio: spójność z filmem Lyncha, wątki inkwizycyjne w stylizacji Nod, przejście przez Rosjan niemieckich *Flammenwerfer* w ramach wspomnianej substytucji). W *fantasy* ekwiwalent miotaczy ognia stanowią smoki, w *ToC* obecne jedynie w wojskach Hordy wedle wytycznych kanonu²⁸, choć monopol ten nie obejmuje czarów²⁹.

Drugi przykład okrutnej broni to różnorodne miotacze bojowych środków trujących, także dające się logicznie osadzić w arsenałach Bractwa (*vide* zamach terrorystów Najwyższej Prawdy w Tokio w roku premiery *TD*), ZSRR (piechota z bronią chemiczną debiutuje dopiero w *RA3U*, ale już w *RAC* tematem szeregu misji jest radziecki sarin, w rzeczywistości dzieło nazistów), Ordosów (winna jest stylizacja rodu na powieściową Gildię Kosmiczną, której Nawigatorzy używają u Herberta gazu przyprawowego do podróży międzygwiazdnych) lub orków³⁰.

Trzeci przykład to broń elektryczna. W *TW* „burzowe kolumny” Scrinów współgrają ze specyficzną taktyką ochrony lotnictwa. Sowietci posiadają tzw. cewki Tesli (stacjonarne, później też mobilne), odsyłające do rzeczywistych urządzeń (np. w Istrii pod Moskwą) i przypominające słynną wieżę Tesli w Wardnecliffie. Nawigatorzy Gildii z *EBfD* zawdzięczają zdolność miotania piorunów Lynchowi. Konwencja *fantasy* odbiera błyskawicom negatyw-

²⁶ Na przykład piechota chemiczna, w *TD* będąca elitarną formacją Nod, w *EBfD* zostaje podstawową piechotą Ordosów. Podobnie piechota z miotaczami ognia, elitarna u Sowietów w *RA*, u Harkonnenów staje się „zwykłą” formacją.

²⁷ Broni okrutnej jest w grach RTS więcej, ale granice tej kategorii są nieostre. Do złych arsenałów zawsze trafia broń historycznie obciążona, np. biologiczna (snajperzy Jurija w *YR*, plugastwa Plagi w *RoC*), ale już oręż fantastyczny ma różnych właścicieli (np. broń zamrażająca jest aliancka w *RA3*, ale przypisana Pładze w *RoC*; laserów w serii tyberiańskiej używa Nod, ale Alianci w *RA2* i *RA3* mają broń „pryzmatyczną” lub „spektralną”).

²⁸ Deathwing przypomina nieco tolkienowskiego Glaurunga na służbie Melkora (i plan zniewolenia Smauga).

²⁹ Znają je czarownicy Hordy (*O&H*), ale i zaklinacze Przymierza (*O&H*), magowie (*ToD*) i magowie krwi (*TFT*).

³⁰ Jeźdźcy wiwern z zatrutą bronią. U Tolkiena tylko orkowie używają takiego oręża (ginie od niego np. Huor).

ne konotacje, stąd młoty burzy stanowią oręż Przymierza, ale i ten monopol nie obejmuje czarów³¹. Jak widać o tym, kto dostanie do ręki piłę łańcuchową, a kto zwyczajny karabin, często decydują już ramy fabularne.

Tabela 1. Liczba typów jednostek z „niehumanitarną” bronią w arsenałach poszczególnych stron

Rodzaj broni	C&C			C&C: Red Alert			Dune			WarCraft						
	Strona	TD	TS	TW	Strona	RA	RA2	RA3	Strona	D2	D2K	Eh/D	Strona	O&H	ToD	RoC
miotacze ognia	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	2	2	3	Sowieci	2	0	0	Ordosi	0	0	0	Orkowie	0	1	2
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	3	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0
broń chemiczna	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	1	1	1	Sowieci	0	1	1	Ordosi	0	0	2	Orkowie	0	0	1
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0
broń elektryczna	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	1	1
	Nod	0	0	0	Sowieci	3	3	4	Ordosi	0	0	0	Orkowie	0	0	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	1	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	2	Nocne Elfy	-	-	0

4.2. Oś szósta: protektor – cynik. Jednostki medyczne i samobójcze

Postać gracza ponosi moralną odpowiedzialność nie tylko za swój stosunek do wroga, ale także do podkomendnych – również ta sfera jest dyskretnie kształtowana przez odmienny wachlarz jednostek specjalnych „dobrej” i „złej” strony. Monopol ten widać wyraźnie, gdy spojrzeć na dostępność trzech opisywanych dalej typów takich jednostek w analizowanych cyklach (Tab. 2).

Najoczywistszym dowodem cynizmu awatara wobec swoich żołnierzy jest używanie formacji samobójczych, zarezerwowanych dla „złych” armii z jasnych powodów: obwieszeni semteksem terroryści Nod z *TW* przypominają samobójców islamskich, dobrze wpisując się w stylizację Bractwa; ich kubańscy koledzy z *RA2* przywodzą na myśl np. lewicowych terrorystów z *RAF*, a samobójcze eskadry japońskich dronów z *RA3* nawiązują do *kamikaze*. Sabotażyści-samobójcy Ordosów odsyłają do tleilexiańskich Tancerzy

³¹ W Sojuszu stosują je magowie (*ToD*) i królowie gór (*RoC*), zaś w Hordzie – szamani (*RoC*) i wróżbici (*RoC*).

Oblicza z powieści (drugi obok Gildii wzór dla Ordosów), a gobliny-saperzy to oczywiste zapożyczenie ze steampunku³².

Moralną przeciwwagą dla jednostek samobójczych są w grach RTS jednostki medyczne, przeważające z kolei w arsenałach „dobrych” stron – GDI, Aliantów, Atrydów. Już sama ich obecność obciąża strony pozostałe, bowiem w obrębie interfejsu nie istnieją mechanizmy pozwalające graczowi np. w kampanii Nod zabronić podkomendnym strzelania do medyków GDI. W Azeroth źródła monopolu są inne, gdyż sama konwencja *fantasy* umieszcza leczenie wśród umiejętności kapłańskich, w cyklu zatem czynią to paladyni i duchowni Przymierza.

Trzeci przypadek to broń masowego rażenia, stwarzająca ryzyko zranienia własnych jednostek³³. Jest to z reguły taktyczna broń jądrowa³⁴, częsta w grach RTS jako relikw zimy wojny (Gomez, 2015, s. 166) i stanowiąca superbroń „złych” stron – w opisywanych seriach: Nod, Sowietów i Harkonnenów. Na pozór monopolistami powinni być tu ich wrogowie: GDI (jako formalny dysponent narodowych arsenałów jądrowych), Alianci (Projekt Manhattan!), Atrydzi (w powieści to Paul Atryda używa broni jądrowej w bitwie o Arrakeen). Przedstawiony w grach monopol ma jednak równie mocne podstawy: w *Diunie* Herberta to Harkonnenowie jako pierwsi naruszają Wielką Konwencję (m.in. delegalizującą atom), jądrowy arsenał Nod nawiązuje do nuklearnego terroryzmu (z kampanii Bractwa w *TD* i *KW* wynika, że głowice wykradzono GDI), zaś sowieckich ładunków atomowych nie przenoszą bomby, lecz pociski balistyczne, faktycznie skonstruowane najpierw przez ZSRR. Nie jest więc owocem kaprysu, że grzyby atomowe w grach RTS mogą wyrosnąć zazwyczaj tylko nad „dobrymi” stolicami.

³² Ponadto kojarzą się z tolkienowskimi odpowiednikami wysadzającymi w *Dwóch wieżach* mury Rogatego Grodu.

³³ Na przykład niecelne pociski jądrowe Harkonnenów (*D2*, *D2K*, *Ebfd*) często ranią żołnierzy, którym miały przetrzeć drogę. Ponadto niewielka siła atomowego ataku zmusza do wysłania również wojsk, które mogą stać się ofiarami promieniowania.

³⁴ Potencjalnie samobójcze są także superbronie nieatomowe, zwłaszcza o działaniu obszarowym (np. sowiecki imploder próżniowy i japoński decymator psioniczny z *RA3*, chemiczne rakiety Nod z *TS*, cały szereg zakłęb z Azeroth), jednostki uzbrojone w taką broń (sowieccy „skażacze” w *RA2*, cyborgi z wielogłowicowymi raketami w *TSF*) lub kanibalizujące (roboty Awatar w *TW*, Rycerze Śmierci w *ToD* i *RoC*). Najszybszą presję na gracza wywierają premie rodowe w *EBfD* (tylko żołdacy Harkonnenów walczą efektywnie po odniesieniu ran, co zachęca do ich narażania; tylko żołnierze Atrydów po zdobyciu doświadczenia pozwalają werbować kolegów na szczeblu weteranów – co skłania do dbałości o piechotę, aby przeżyła dość długo, by taką premię zapewnić).

Tabela 2. Liczba typów jednostek medycznych, samobójczych i jądrowych w arsenałach poszczególnych stron

Rodzaj broni	C&C			C&C: <i>Red Alert</i>			Dune			WarCraft						
	Strona	TD	TS	TW	Strona	RA	RA2	RA3	Strona	D2	D2K	EbfD	Strona	O&H	ToD	RoC
jednostki samobójcze	GDI	0	1	1	Alianci	1	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	1	0
	Nod	0	1	0	Sowieci	2	2	0	Ordosowie	1	1	1	Orkowie	0	1	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	1	Pomniejsze	-	-	1	Nocne Elfy	-	-	0
jednostki medyczne	GDI	0	1	1	Alianci	1	0	0	Atrydzi	0	0	1	Ludzie	1	1	1
	Nod	0	1	0	Sowieci	1	0	0	Ordosi	0	0	0	Orkowie	0	0	1
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0
broni jądrowa	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	0	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	1	0	1	Sowieci	1	1	0	Ordosowie	0	0	0	Orkowie	0	0	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	0	-	Harkonneni	1	1	1	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	0

4.3. Ós siódma: dzentelmen – oszust (frajer – spryciarz). Wojna informacyjna

Trzeci rodzaj wojsk, których użycie może podlegać moralnej ocenie, to siły służące do uzyskania informacyjnej przewagi nad przeciwnikiem. Ich użycie można waloryzować na dwa różne sposoby i niekoniecznie pojawiają się one w arsenałach stron „złej”. O tym, kto będzie mógł ich używać, decyduje często stosunek kalibru dział po obu stronach frontu – o ile w Azeroth i na Diunie (w mniejszym stopniu) panuje równowaga sił, asymetria w broni konwencjonalnej w obu wojnach ziemskich jest wyraźna i wynika z preferowanych w danej grze zapożyczeń³⁵. W każdej grze (spoza sagi *Warcraft*) któraś ze stron jest w efekcie wyraźnie słabsza – zwykle: Alianci, Nod i Ordosi – i właśnie ta otrzymuje siły „podstępne” jako rekompensatę³⁶ (Tab. 3).

Skuteczne monitorowanie obszaru rozgrywki pozwala ominąć siły wroga czy wysłać myśliwce naprzeciw jego bombowcom, ale gracz musi wpieryć odsonić pole walki. Zwykle jednostki zwiadowcze można wyręczyć w tym

³⁵ Przewaga GDI nad Nod w początkach serii (TD i TS) odpowiada sytuacji Ameryki w wojnach pośrednich ostatniego półwiecza. Przewaga pancerna Sowietów w serii i początkowa przewaga lotnicza (RA) odpowiada dominacji ZSRR w czasie II wojny światowej, zaś utrata tej ostatniej (w RA2 i RA3) – realiom zimnowojennym.

³⁶ Nieopisane szczegółowo typy „podstępów” to np. odcięcie zasilania wrogiej bazy poprzez atak na elektrownie (wyłącza to radar i wieżyczki strażnicze), unieruchomienie wrogich pojazdów impulsem magnetycznym (TS i TW), kradzież funduszy (złodziejstwo alianckie w RA), dywersja (infiltracja budynków alianckimi szpiegami w RA2 i RA3; shinobi w RA3), teleportacja wojsk („robaczka dziury” Scrinów, czołgi Gildii w EbfD, zaklęcie Przymierza, aliancka Chronosfera) i dezinformacja (np. alianckie atrapy budynków w RA; hologramy Nod w TW i Ixian w EbfD).

zadaniu, używając specjalnych zdolności. Na Diunie żadna ze stron ich nie posiada, zaś w Azeroth odpowiednimi czarami dysponują tak jednostki Przywierza, jak Hordy³⁷. Dopiero na Ziemi panuje tu asymetria: w *TW* wszystkie strony dysponują środkami do zdalnego odsłaniania terenu, ale tylko GDI uzyskuje pełny jego obraz (Bractwo może lokalizować tylko elektrownie wroga, Scrinowie – tylko rafinerie), co jest konsekwencją fabularnie jasnej przewagi satelitarnej. Podobna jest przewaga Aliantów nad Sowietami, których samoloty szpiegowskie nie mogą równać się z satelitami GPS³⁸.

Równie efektywne jak śledzenie ruchu wrogich sił jest pozbawienie wroga takiej możliwości w odniesieniu do naszych własnych oddziałów. Możemy oprzeć się przy tym na jednostkach poruszających się niepostrzeżenie, np. podwodnych, podziemnych lub suborbitalnych³⁹. W cyklu tyberiańskim przypadają one Nod (podziemne transportery zbliżają nieco realia *TS* do wojny w Wietnamie), w cyklu *Red Alert* – Yamato (zakopujący się w ziemi niszczyciele czołgów nawiązują do pajęczych dziur) i częściowo ZSRR (zdominowanie Czerwonej Floty przez okręty podwodne odsyła do doktryny Gorskowa), a na *Diunie* – Ordosom (przez wzgląd na Tancerzy Oblicza).

Trzecia grupa „podstępnych” wojsk to te pozwalające przejąć kontrolę nad pojazdami lub piechotą wroga. Przypisane są one zwykle armiom „złym”, lecz tożsamość posiadaczy w każdym przypadku narzuca popkultura: porywacze Nod mogą się kojarzyć z historycznymi aktami terroryzmu (np. całym szeregiem realnych uprowadzeń samolotów), akolici Scrinów odsyłają do *Władców marionetek* Heinleina, telepatyczne talenty klonów Jurija wywodzą się z jego własnej mesmerycznej legendy, psychoaktywny gaz Ordosów odsyła do wspomnianego już gazu przyprawowego, zaś banshee (zdolna do opętań) musiała jako zjawa trafić do sił Plagi. Jak widać, często same realia konfliktu odgrywają decydującą rolę przy rozdawaniu sztyletów i czarnych masek poszczególnym stronom wirtualnego konfliktu.

5. Zakończenie. Gracz bez wyboru

Jak pokazano na przykładzie czterech opisanych wyżej serii, gracz w strategiach czasu rzeczywistego rzadko posiada swobodę dokonywania wyborów

³⁷ W *RoC* tę funkcję pełnią dodatkowo flary drużyn mózdzierzowych i sowy zwiadowcze kapłanek księżycy.

³⁸ Asymetria ta odwraca się w *RA3*, co znacznie lepiej odzwierciedla realną sytuację z lat pięćdziesiątych.

³⁹ Futurystyczny ekwiwalent to kamuflaż optyczny (niewidzialne czołgi Nod, generatory zasłony Aliantów itd.).

Tabela 3. Liczba typów „podstępnych” jednostek w arsenalach poszczególnych stron

Rodzaj broni	C&C			C&C: <i>Red Alert</i>			Dune			WarCraft						
	Strona	TD	TS	TW	Strona	RA	RA2	RA3	Strona	D2	D2K	EbjD	Strona	O&H	ToD	RoC
zdolności zwiadowcze	GDI	0	0	1	Alianci	1	1	1	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	1	1	1
	Nod	0	0	1	Sowieci	1	1	0	Ordosowie	0	0	0	Orkowie	1	1	1
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	1	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	0
	Scrinowie	-	-	1	Japonia	-	-	0	Pomniejsze	-	-	0	Nocne Elfy	-	-	1
jednostki niewidzialne	GDI	0	0	2	Alianci	0	1	0	Atrydzi	0	0	1	Ludzie	0	1	0
	Nod	1	4	4	Sowieci	2	2	1	Ordosi	1	2	1	Orkowie	0	1	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	1	-	Harkonneni	0	0	1	Nieumarli	-	-	1
	Scrinowie	-	-	0	Japonia	-	-	2	Pomniejsze	-	-	2	Nocne Elfy	-	-	3
jednostki hipnotyczne	GDI	0	0	0	Alianci	0	0	1	Atrydzi	0	0	0	Ludzie	0	0	0
	Nod	0	1	0	Sowieci	0	2	0	Ordosowie	1	1	1	Orkowie	0	0	0
	CABAL	-	0	-	Jurij	-	4	-	Harkonneni	0	0	0	Nieumarli	-	-	1
	Scrinowie	-	-	3	Japonia	-	-	1	Pomniejsze	-	-	2	Nocne Elfy	-	-	0

etycznych, przez które mogłyby kształtować swoją postać (tam, gdzie twórcy pozostawiają mu miejsce na takie dookreślenie). Ograniczenia, jakie narzuca się graczowi, najczęściej są pochodną wysoce schematycznych fabuł, dzielących uczestników wirtualnej wojny na dobrych i złych (przynajmniej dopóki dodanie trzeciej strony nie skomplikuje obrazu). Uniemożliwia to graczowi czyny nieetyczne w toku jednej kampanii, a następnie zmusza go do nich w kampanii następnej.

Jak pokazują opisane wyżej gry, czasem ograniczenia te wypływają z innego źródła, niż sama schematyczność danego tytułu – stanowią konsekwencję ram fabularnych rozgrywki, które obligują twórców do dochowywania wierności bądź rzeczywistym wzorcom (gdy tworzą grę historyczną), bądź kliszom gatunkowym (gdy tworzą grę *science fiction* lub *fantasy*). Podobne wnioski można sformułować także w odniesieniu do innych gatunków gier strategicznych (np. strategii turowych). Pozostaje pytanie: czy graczom taki stan rzeczy istotnie przeszkadza? Silne skonstrastowanie poszczególnych awatarów w danej grze (nawet za cenę schematyczności fabuły) gwarantuje odmienność poszczególnych kampanii, czyniąc je interesującymi. Wydaje się zatem, że jedyną odtrutką na ograniczenie moralnej swobody gracza jest zupełna rezygnacja z tradycyjnych struktur narracyjnych w grach RTS, jaką coraz częściej napotyka się w gatunku.

LITERATURA

- Aarseth, E., Smedstad, S. M., Sunnanå, L. (2003). *A Multi-Dimensional Typology of Games*. W: M. Copier, J. Raessens (red.). *Digital Games Research Conference*. Utrecht: Utrecht University.
- Felczak, M. (2013). Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów. *Homo Ludens*, 5(1), 47–58. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/5/>>. Data dostępu: 4 sierpnia 2014.
- Ghys, T. (2012). Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games. *Game Studies*, 12(1). Online: <http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys>. Dostęp: 18 kwietnia 2014.
- Gomez, J. (2015). A Match Made in „Outer Heaven:” The Digital Age Vis-à-Vis The Bomb in *Guns of Patriots*. W: A. DeMarco (red.). *Gamification: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. Hershey: Information Science Reference.
- Elliott, A., Kapell, M.W. (2013). Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time-Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. W: A. Elliott, M.W. Kapell (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: SAGE Publications.
- Orland, K., Steinberg, S., Thomas, D. (2007). *The Videogame Style Guide and Reference Manual*. London: Power Play Publishing.
- Schut, K. (2006). Desktop Conquistadors: Negotiating American Manhood in the Digital Fantasy Role-Playing Game. W: J.P. Williams, S.Q. Hendricks, W.K. Winkler (red.). *Gaming as culture: essays on reality, identity, and experience in fantasy games*. Jefferson: McFarland & Company.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Tulloch, J. (1999). *Performing Culture: Stories of Expertise and the Everyday*. London: SAGE Publications Ltd.

WYKAZ SKRÓTÓW I LUDOGRAFIA

- TD – Westwood Studios (1995). *Command & Conquer: Tiberian Dawn* [PC]. Virgin Interactive.
- BTCO – Westwood Studios (1996). *Command & Conquer: The Covert Operations* [PC]. Virgin Interactive.
- TS – Westwood Studios (1999). *Command & Conquer: Tiberian Sun* [PC]. Electronic Arts.
- TSF – Westwood Studios (2000). *Command & Conquer: Tiberian Sun – Firestorm* [PC]. Electronic Arts.
- TW – EA Los Angeles (2007). *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* [PC]. Electronic Arts.
- KW – EA Los Angeles (2008). *Command & Conquer 3: Kane's Wrath* [PC]. Electronic Arts.
- RA – Westwood Studios (1996). *Command & Conquer: Red Alert* [PC]. Virgin Interactive.
- RAC – Westwood Studios (1997). *Command & Conquer: Red Alert – Counterstrike* [PC]. Virgin

Interactive.

RAA – Westwood Studios (1997). *Command & Conquer: Red Alert – Aftermath*. [PC]. Virgin Interactive.

RA2 – Westwood Pacific (2000). *Command & Conquer: Red Alert 2* [PC]. EA Games.

YR – Westwood Pacific (2000). *Command & Conquer: Red Alert 2 – Yuri's Revenge* [PC]. EA Games.

RA3 – EA Los Angeles (2008). *Command & Conquer: Red Alert 3* [PC]. Electronic Arts.

RA3U – EA Los Angeles (2009). *Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising* [PC]. Electronic Arts.

D2 – Westwood Studios (1992). *Dune II: The Building of a Dynasty* [PC]. Virgin Interactive.

D2K – Intelligent Games, Westwood Studios (1998). *Dune 2000* [PC]. Virgin Interactive.

EBFD – Westwood Studios (2001). *Emperor: Battle for Dune* [PC]. Electronic Arts.

O&H – Blizzard Entertainment (1994). *Warcraft: Orcs & Humans* [PC]. Blizzard Entertainment, Interplay Entertainment.

ToD – Blizzard Entertainment (1995). *Warcraft II: Tides of Darkness* [PC]. Blizzard Entertainment.

BlDP – Cyberlore Studios (1996). *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* [PC]. Blizzard Entertainment.

RoC – Blizzard Entertainment (2002). *Warcraft III: Reign of Chaos* [PC]. Blizzard Entertainment.

TFT – Blizzard Entertainment (2003). *Warcraft III: The Frozen Throne* [PC]. Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment.

mgr Szymon Piotr Kukulak, literaturoznawca, zajmuje się kulturą popularną i jej związkami z naukami ścisłymi, absolwent filologii polskiej i fizyki, licencjat astronomii, doktorant na Wydziale Polonistyki, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, skukulak@gmail.com

Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w grach RTS

Abstrakt

Postać gracza w strategiach czasu rzeczywistego jest z reguły albo dobrze zdefiniowana, albo praktycznie anonimowa. Ten drugi wariant wydaje się otwierać przed graczem możliwość jej dookreślenia w toku kampanii. Jednak etyczny wymiar zarówno strategicznych i taktycznych celów gracza, jak i arsenału dostępnego na polu bitwy, zależy niemal wyłącznie od tego, dla której strony konfliktu postać walczy. Artykuł opisuje, w jaki sposób wolność wyboru gracza ograniczana jest poprzez tę zależność, na przykładzie dwudziestu jeden tytułów, należących do czterech różnych serii: Command & Conquer, Command & Conquer: Red Alert, Dune oraz Warcraft. Trzy warstwy tych produktów – świat gry, cele gracza i używana broń – są odrębnie analizowane pod kątem etycznych implikacji dla tożsamości awatara. W efekcie wyodrębnionych zostaje łącznie siedem różnych osi, pozwalających opisywać postać gracza: cztery związane z celami postaci, trzy – z kształtem dostępnego arsenału, mogącego zawierać (lub nie) broń szczególnie okrutną (miotacze ognia, lasery, BŚT), samobójczą i masowego rażenia (nuklearną lub chemiczną), jak też i środki, pozwalające oszukiwać wroga (kamouflaż optyczny, zagłuszanie radaru, impulsy elektromagnetyczne, szpiegostwo). Analiza pokazuje, że granice postawione swobodzie gracza w kreowaniu jego postaci często mają swoje źródła albo w realnej historii, albo w popkulturze, które pospołu kształtują obraz (zazwyczaj wyrazisty) każdej ze stron wirtualnej wojny, a wraz z nim – tożsamość postaci gracza.

SŁOWA KLUCZOWE: *strategie czasu rzeczywistego, etyka technologii, gry historyczne, gry SF, gry fantasy*