

Marcin Petrowicz

Wojna na progu

Dzień I: Trzej znajomi znajdują ruinę – schronienie w mieście ogarniętym wojną domową.

Dzień V: Marko pod osłoną nocy wynajduje pożywienie, Bruno i Pavle łatają dziury w ścianach.

Dzień X: Na opuszczonym placu Marko napotyka patrol. Nie padają pytania, tylko strzały.

Dzień XIII: Pavle przejmuje rolę szabrownika. Bruno gorączkuje i w końcu umiera.

Dzień XVI: W nocy ktoś kradnie zapasy konserw i leki. Ostatni z przyjaciół wiesz się.

Tak wyglądała moja pierwsza sesja z *This War of Mine*, niewielkiej gry polskich twórców z 11 bit studios. Scenariusz był inspirowany wspomnieniami z oblężenia Sarajewa – w środku konfliktu kilku cywili wspólnymi siłami próbuje przeżyć. Wszystkiego brakuje; trzeba wybierać, komu dać jedzenie, komu odmówić leków, a kogo okraść – skazując tym samym na śmierć. Ta oszczędna w środkach gra o przetrwanie zmusza do podejmowania ciężkich wyborów moralnych (kiedy sąsiedzi przyjdą prosić o pomoc) i logistycznych (kiedy surowców starczy tylko na ogrzanie domu lub ugotowanie jedzenia).

Gdy grałem w grę po raz pierwszy, to traktowałem napotkanych nieszczęśników z sympatią, czasem nawet jak przyjaciół. W zamian za to dostałem od sąsiadki aromatyczną kawę – cenny produkt na czarnym rynku, ale nikt nie zdążył jej nawet zaparzyć, bo Pavle tego dnia powiesił się. Gra nie toleruje empatii, mechanika wspiera chłodną kalkulację. Świat nie reaguje, gdy kolejni cywile giną; z żalem wspominają ich tylko towarzysze, a gracz musi tymczasem dbać o żywych. Kiedy po raz drugi spróbowałem przeżyć oblężenie Pogoren, wyzbyłem się skrupułów i współczucia. Wgryzłem się w zasady rządzące tym światem, chciałem, by ocaleni przeżyli wojnę za wszelką cenę. Rozgrywka szybko okazała się monotonna, prosta i nużąca. Największą i nieodłączną wartością *This War of Mine* są emocje generowane przez stosunkowo nieskomplikowaną mechanikę.

Po pierwszych godzinach spędzonych z grą trudno oprzeć się wrażeniu jej brutalności. Bynajmniej nie mam tu na myśli krwi i przemocy tak popularnych w elektronicznej rozrywce, ale raczej bezceremonialne okrucieństwo, z jakim wojna traktuje bohaterów. Właściwie trudno nazwać ich bohaterami, to raczej przypadkowe osoby – strażak, dyrektorka szkoły, piłkarz, studentka akademii muzycznej. Nikt z nich nie jest przygotowany do wojny, gracz również. W grze brakuje samouczka, wszystkiego trzeba nauczyć się w praktyce, w tym uciekania przed kulami.

Jeżeli w trakcie gry wczuwasz się choć trochę tak jak ja, to ciężar odpowiedzialności będziesz czuł przez każdą minutę. Do drzwi pukają dzieci, prosząc o leki dla umierającej matki.

Możesz oddać im ostatnią porcję i tym samym przyczynić się do śmierci kogoś z twojego domu. Jeśli im odmówisz, najpewniej skazałeś na śmierć całą rodzinę, co odbije się na morale twoich bohaterów. Innym razem w twoim progu stanie nieznajomy tułacz szukający schronienia. Jeżeli go przyjmiesz, będziesz musiał zadbać o dodatkową żywność, kolejne łóżko, a przybysz być może opuści Cię po kilku dniach. Zamkniesz przed nim drzwi, to domownicy na długo zapamiętają ofiarę twojej bezdusznosci. W takiej sytuacji zawsze stajesz przed trudnym wyborem, gdzie niełatwo rozdzielić dobro i zło. Mogłoby wydawać się, że gatunek gier wojennych ze swoim bagażem tradycji rzadko zmusza do takich refleksji. Jednak umieszczenie gracza *This War of Mine* w roli everymana, z którym łatwo się identyfikować, skłania do namysłu nad etycznym wymiarem naszych działań. Tymczasem, żeby skutecznie przeżyć w oblężonym mieście, trzeba zignorować takie wartości jak dobro i zło, a skoncentrować się na efektywnym zarządzaniu surowcami i przewidywaniu zagrożeń.

„Grać w grę to tyle, co grać w kod gry” – pisze badacz gier Alexander R. Galloway w *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (s. 90–91). To spostrzeżenie jest szczególnie trafne w odniesieniu do gier strategicznych. Produkcja 11 bit studios jest specyficzną strategią, składającą się z dwóch trybów rozgrywki: dnia i nocy. Po zmierzchu gracz wychodzi na szaber, wyszukując, okradając lub zabijając innych ocalałych. W dzień walczy z głodem, chorobami, depresją i rozbudowuje swoje schronienie. Skuteczne zarządzanie wymaga notowania ilości potrzebnych materiałów, decydowania, kogo z sąsiadów zabić lub okraść, przewidywania wahań na czarnym rynku. W bezdusznej mechanice brakuje miejsca na emocje. Z początku jej ograniczenie oraz redukcja narracji stanowiły dla mnie wadę. Jednak grając po raz drugi, to właśnie skromna forma nie pozwoliła mi na obojętność wobec mojej grupy, składającej się ze zwykłych ludzi z pozornie nieznaczącą przeszłością, którzy pewnego dnia na progu swojego domu zastali wojnę.

This War of Mine

11 bit studios

data premiery: 14 listopada 2014