

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2018.04.08>

Łukasz SASUŁA

Justyna MIGOŃ-SASUŁA

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie

Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w *Age of Empires II*

W drugiej dekadzie XXI w. możemy zaobserwować powolne zanikanie gatunku klasycznych strategii czasu rzeczywistego. Rynek gier strategicznych został zdominowany przez gatunki hybrydowe, łączące rozgrywkę RTS (ang. *Real Time Strategy*) z elementem turowym, jak np. seria *Total War*, z elementami gry fabularnej, jak *Warcraft III*¹, który sami twórcy nazwali pierwszą grą RPS (ang. *Role Playing Strategy*), lub z elementami gry ekonomicznej, jak seria *Europa Universalis*². Podobnie możemy zaobserwować zanik popularności gier historycznych, które ustępują miejsca opowieściom fantastycznym lub historiom alternatywnym, czego najlepszymi przykładami są, wspomniana już, seria *Total War*, której ostatnia odsłona osadzona została w uniwersum *Warhammera*³, oraz seria *Assassin's Creed*, która co prawda odtwarza piękne, historyczne realia architektury i mody panującej w dawnych epokach, umieszcza jednak w nich opowieści całkowicie sprzeczne z ich historyczną wersją, np. koronując Jerzego Waszyngtona na króla⁴. Istnieje jednakże seria gier, której kierunek rozwoju idzie wprost przeciw tym dwóm nurtom. Seria *Age of Empires*, stworzona przez Ensemble Studios, może być przedstawiona jako prawdziwy wyjątek od wielu reguł panujących na rynku gier wideo. Po próbie zmiany tematyki historycznej

¹ *Warcraft III: Reign of Chaos*, Blizzard Entertainment, 2002.

² Seria ta posiada już kilka części głównych oraz całe mnóstwo serii pobocznych, dlatego celem ilustracji przykładu wymienimy tylko pierwszą z nich: *Europa Universalis*, Paradox Interactive, 2000.

³ *Total War: Warhammer*, The Creative Assembly, 2016.

⁴ *Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington*, Ubisoft, 2013.

na mitologiczną w grze *Age of Mythology*⁵ oraz po eksperymencie ze zmianą formuły rozgrywki w *Age of Empires III*⁶, seria powróciła do najbardziej udanej drugiej części⁷, która doczekała się nowego dodatku, rozbudowującego rozgrywkę, aż siedemnaście lat po premierze podstawowej wersji⁸.

Powrót do klasycznej formuły historycznego RTS-a może oznaczać, że na współczesnym rynku gier jest miejsce dla gier tego typu, choć wiele osób twierdzi, że zagranie to odwołuje się raczej do nostalgii starszych użytkowników, którzy – wraz z rosnącą średnią wieku graczy – stają się coraz większą grupą odbiorców. Z narratologicznego punktu widzenia najciekawszym aspektem tej konkretnej gry jest historyczność jej rozgrywki, albowiem – choć w grze znaleźć możemy encyklopedię wiedzy historycznej, dostępną z poziomu menu głównego, oraz kampanie, w których rozgrywka wzbogacona została o historyczną narrację tekstową – zdecydowanie nie można powiedzieć, aby historyczność *Age of Empires II* ograniczała się do aspektu tekstualnego. W grze znaleźć możemy także narracje audiowizualne oraz mechanikę rozgrywki, które mogą być – i są – obszarem narracyjnym w medium gier⁹. Z pewnością dla medium growego najbardziej unikalną płaszczyzną narracyjną jest mechanika rozgrywki, gdyż narrację tekstualną oraz audiowizualną możemy znaleźć np. w medium filmowym. Z tego powodu, i z uwagi na rozmiar niniejszej publikacji, postanowiliśmy ograniczyć się jedynie do omówienia historyczności narracji mechaniki gry. Aby zawęzić i uszczegółwić przedstawiane przez nas rozważania, wybraliśmy tylko jedną z kilkudziesięciu dostępnych w grze cywilizacji, jednak omówione przez nas mechanizmy są oczywiście właściwe dla każdej z nich.

Gra *Age of Empires II* umieszczona została w realiach średniowiecza, jednak – w sposób charakterystyczny dla tej serii – każda rozgrywka obejmuje rozwój cywilizacji od bardzo prymitywnej, plemiennych struktury, aż do rozwiniętej i zaawansowanej formy właściwej dla przełomu XV i XVI w. Z tego powodu

⁵ *Age of Mythology*, Ensemble Studios, 2002. Gra ta nie zalicza się wprost do serii *Age of Empires*, jednak łączy ją z nią ci sami twórcy, bardzo zbliżona formuła rozgrywki, a nawet wiele sugerujący tytuł.

⁶ *Age of Empires III*, Ensemble Studios, 2005.

⁷ *Age of Empires II: The Age of Kings*, Ensemble Studios, 1999. W tekście omawiamy odświeżoną wersję tej klasycznej gry – *Age of Empires II: HD Edition*, HiddenPath Entertainment, 2013.

⁸ *Age of Empires II: Rise of Rajas*, Forgotten Empires, 2016.

⁹ Z narratologicznego punktu widzenia nie powinniśmy ograniczać obszaru badawczego do jakichkolwiek płaszczyzn medialnych. Badać teksty kultury musimy oczywiście poprzez wyodrębnianie kolejnych obszarów, na których znaleźć możemy poszczególne treści narracyjne, jednak badanie takie zawsze powinno kończyć się uogólnieniem traktującym tekst kultury jako całość. Z tego powodu narracja gry może być zarówno tekstualna, graficzna, audialna, jak również zawarta w mechanice rozgrywki i wielu innych płaszczyznach. Ograniczanie badania narratologicznego poprzez odrzucanie konkretnych płaszczyzn medialnych nie wydaje się słuszne – M. Bał, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. i tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków 2012, s. 167.

dobór dostępnych w grze cywilizacji nie mógł być dla twórców oczywisty, gdyż w epoce średniowiecza wiele państw powstało, ale też wiele zakończyło swe istnienie. Twórcy gry zdecydowali się zatem na uogólnienie części państw w nazwach ludów lub plemion właściwych raczej dla początków epoki, podczas gdy niektóre cywilizacje pozostały pod nazwami znacznie bardziej współczesnymi. Tym sposobem w grze mamy możliwość pokierowania Celtami oraz Brytami, co z historycznego punktu widzenia może być dość mylące, jako że Brytowie zaliczają się do grupy ludów celtyckich (niezręczność tego doboru została dodatkowo podkreślona w kampanii samouczka, w której możemy pokierować losami Williama Wallace'a, stojącego na czele Szkotów – reprezentowanych przez Celtów – i walczącego z Anglikami pod postacią Brytów). Podobnie ludy germańskie zostały podzielone na Gotów, Teutonów oraz Wikingów. W grze możemy jednak znaleźć także konkretne państwa, nie zaś ludy, jak Chiny, Japonia czy Bizancjum. Sama nazwa Bizancjum jest uproszczeniem stosowanym przez europejską historiografię dla określenia Cesarstwa Rzymskiego, które istniało aż do 1453 r. – historycy wykorzystują określenie Cesarstwo Bizantyjskie, aby odróżnić okres przed i po upadku Rzymu w 476 r., sami jednak Bizantyjczycy określali siebie jako *Rhomaioi* – Rzymianie. Ta pozorną niespójność i niekonsekwencja twórców w nazywaniu grywalnych frakcji nie powinna wszakże nas zmylić – twórcy doskonale zdawali sobie sprawę ze stworzonych w ten sposób niezręczności, a zabieg ten był celowy. Możemy się o tym przekonać, otwierając wspomnianą encyklopedię historii zawartą w grze. Twórcy umieścili w niej skrócone ale rzetelne opisy historycznych dziejów wszystkich dostępnych w grze nacji, jak również kluczowych dla epoki średniowiecza wydarzeń, w tym także upadku miasta Rzym, który wcale nie zakończył istnienia Imperium Romanum.

Wspomniana celowość okazuje się oczywista, gdy uświadomimy sobie, jaką formułę przyjmuje rozgrywka w *Age of Empires II*. Większość rozgrywanych gier polega na ścieraniu się losowo wybranych cywilizacji na losowo wygenerowanym gruncie. Zatem możemy w grze zobaczyć wojnę aztecko-mongolską, toczoną na skutej lodem tundrze, lub starcie chińsko-portugalskie w dżungli Jukatanu. Z tego powodu nie sposób mówić o historyczności całej rozgrywki – ograniczona została ona do charakterystyki konkretnych, grywalnych frakcji. Tym sposobem twórcy świadomie zrezygnowali z karkołomnego wyzwania, jakim byłoby historyczne sankcjonowanie tak dziwacznych konfliktów, a ograniczoną tym samym narrację historyczną mogli przeprowadzić w sposób bardziej rzetelny.

W *Age of Empires II* znajdziemy dwa typy narracji historycznych – ludonarrację oraz narrację wykadrowaną¹⁰. Ta druga, występująca w grach np. w formie

¹⁰ Ang. *ludonarrative* i *framed narrative*, różnicę pomiędzy oboma typami szczegółowo wyjaśnia A. Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practise*, New York 2016, s. 119–122.

przerywników filmowych (*cut scenes*) lub innych predefiniowanych elementów, na które gracz nie ma wpływu, pojawia się tu przede wszystkim jako encyklopedia wiedzy oraz pozarozgrywkowe fragmenty kampanii historycznych (jak właśnie wokalizowane przerywniki). Co ważne, fragmenty te są wyciągnięte z samej struktury rozgrywki, tworząc drugą warstwę narracyjną, która jednak jest ważnym elementem wspólnej, całkowitej narracji historycznej gry. Uzupełnia ją warstwa mechaniczna – ludonarracyjna, przekazuje ona opowieść, mimo iż kontrola nad rozgrywką spoczywa w rękach gracza, który współtworzy tę narrację współpracując z twórcami gry¹¹.

Narracja historyczna zawarta w omawianej przez nas grze, zarówno mechaniczna jak i pozarozgrywkowa, jest oskryptowana¹². Oznacza to, że chociaż gracz ma bardzo duży wpływ na samą rozgrywkę (w końcu może ją np. przegrać), to nie ma żadnego na samą narrację. Preprogramowana kampania oraz struktura poszczególnych mechanik gry, odwzorowujących procesy historyczne, nie zmieni się niezależnie od jego wyborów. Co nie znaczy, że narracja ta idealnie naśladuje to, co wiemy dzięki historiografii – znaczy jedynie, że jest ona określona z góry. Wiele historycznych tropów zostało tu zmienionych lub przedstawionych pod oryginalnym kątem, aby pozwolić graczom na odnoszenie sukcesów w kampanii, co – w przypadku kierowania obroną azteckiego imperium przeciw najazdowi konkwistadorów – nie jest wcale oczywiste. Widzimy tu charakterystyczny dla medium gier rozdźwięk pomiędzy rekonstruowaniem historii a nadawaniem znaczenia i wpływu poczynaniom gracza, który zniechęci się do rozgrywki, gdy w nagrodę za zwycięską misję otrzyma komunikat, iż bronione przez niego miasto upadło¹³.

W obrębie mechaniki gry twórcy musieli zachować równowagę pomiędzy dążeniem do unikalności każdej z grywalnych frakcji, a zachowaniem równowagi siły pomiędzy nimi. Tak, aby, z jednej strony, każda z nacji zachowała swój historyczny charakter, przejawiający się w sposobie dążenia do zwycięstwa, a z drugiej – aby żadna z nich nie osiągała na żadnym polu niemożliwej do nadrobienia przewagi. I tak w grze możemy spotkać cywilizacje morskie, takie jak Wikingowie, które lepiej radzą sobie w walce nawodnej, oraz takie, które mogą wystawiać silniejszą piechotę lub kawalerię. Z uwagi na ograniczenia technologiczne, jakie istniały w 1999 r., a także na dążenie do zachowania balansu pomiędzy poszczególnymi frakcjami, większość budynków, które gracz

¹¹ Tamże, s. 122.

¹² Co odróżnia ją od np. serii *Civilisation* lub *Europa Universalis* – porównanie rozmaitych narracji historycznych w grach zob. M.A. Wainwright, *Teaching Historical Theory through Video Games*, „The History Teacher” 2014, vol. 47:4, s. 583.

¹³ Szeroko na ten temat, szczególnie w kontekście azteckim zob. J.D. Holdenried, N. Trépanier, *Dominance and the Aztec Empire: Representations in „Age of Empires II” and „Medieval II: Total War”*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, New York 2013, s. 111–112.

mogą zbudować, jednostek, które mogą wystawić, oraz technologii, które mogą odkryć, pozostaje wspólna dla wszystkich frakcji. Różnice pomiędzy nimi ograniczone są do unikalnych jednostek (od jednej do trzech na frakcję); unikalnych technologii (dwie na frakcję); premii cywilizacyjnych, które mają wpływ np. na koszt poszczególnych jednostek i budynków lub ich siłę; premii drużynowej, która określa, w jaki sposób posiadanie danej frakcji w sojuszu wzmacnia go; oraz wreszcie do dostępu do puli ogólnych jednostek, budynków i technologii. Ta pula jest też ograniczona w pewien sposób w konkretnych grupach cywilizacji – i tak np. cywilizacje mezoamerykańskie (Aztekowie, Majowie, Inkowie) posiadają wspólny dostęp do jednostki orlego wojownika, który nie jest dostępny żadnym innym frakcjom. Te zgrupowania cywilizacji możemy obserwować także w sferze wizualnej, dzielą one ze sobą bowiem także styl architektoniczny.

W skróconej charakterystyce cywilizacji bizantyjskiej zamieszczonej w grze możemy znaleźć informację, że jest to cywilizacja obronna (ang. *defensive civilisation*). Znajduje to wyraz w unikalnych dla tej cywilizacji premiach. Budynki stawiane przez Bizantyjczyków są wytrzymalsze – premia ta wynosi od 10 do 40% w zależności od postępu w grze. Oprócz tego, Bizantyjczycy otrzymują za darmo technologię straży miejskiej, która pozwala obrońcom budowli widzieć przeciwnika z większej odległości. Taki charakter cywilizacji znajduje bardzo dobre umocowanie zarówno w obrazie cywilizacji bizantyjskiej, jaki ukształtował się w kulturze europejskiej, jak i w historiografii oraz źródłach historycznych. Cesarstwo Bizantyjskie – poza nielicznymi próbami odbicia utraconych terytoriów (podejmowanych np. za panowania Justyniana I Wielkiego, Herakliusza oraz Bazylego II) – znajdowało się przez większą część swojego istnienia w defensywie prowadzonej zza grubych murów fortec i miast. Bizantyjczycy fortyfikowali swoje granice¹⁴, jak również budowali potężne umocnienia wokół głównych miast Cesarstwa. Defensywny charakter prowadzonych przez Bizantyjczyków wojen nie był wywołany jedynie słabością Cesarstwa, ale znajdował

¹⁴ Proces modernizacji umocnień rozpoczęto już przed panowaniem Justyniana Wielkiego, wznawiając prace fortyfikacyjne na granicach. Szczególnie silny, bizantyjski system obronny na północnej granicy składał się z twierdz, tworzących swoiste przedmurze na lewym brzegu Dunaju oraz obozów wojskowych ulokowanych około dwudziestu kilometrów od rzeki na prawym jej brzegu i kilku potężnych fortec na tyłach, które, przegradzając węzły komunikacyjne, stanowiły ostatnią linię obrony dla zdemilitaryzowanych prowincji. O *limesie* Ilirii patrz: B. Bavant, *Illiria*, [w:] *Świat Bizancjum*, t. 1, red. C. Morrisson, tłum. A. Graboń, Kraków 2007, s. 387. Szerzej o umocnieniach *limesowych* w: M. Biernacka-Lubańska, *The Roman and early-Byzantine fortifications of lower Moesia and northern Thrace*, Warszawa 1982. Justynian wielkim sumptem umocnił jeszcze Trację i Ilirię tak, że w tej drugiej zlokalizowano aż czterysta trzydzieści twierdz. Obozy nad samą granicą miały być wystarczająco duże, aby zakwaterować *numerus* piechoty lub kawalerii, czyli ok. pięciuset ludzi – B. Bavant, dz. cyt., s. 396. Jednocześnie od czasów Anastazjusza systematycznie naprawiano fortyfikacje starszych twierdz i miast. Rozbudowywano system trójkątnych i pięciokątnych bastionów oraz pogrubiano mury. Justynian nakazał odbudowywać mury fortec bardzo odległych od *limesu*, mimo iż skarb świecił pustkami – M. Biernacka-Lubańska, dz. cyt., s. 219.

swoje źródło w charakterystycznym dla Bizantyjczyków chrześcijańskim pacyfizmie i wykształconej w ich kulturze idei wojny sprawiedliwej¹⁵.

Unikalną jednostką Bizantyjczyków jest ciężkozbrojny kawalerzysta – katafrakt (ang. *cataphract*; grec. *κατάφρακτος*). Jednostka ta jest jak najbardziej historyczna, była też używana w Cesarstwie Bizantyjskim przez większą część średniowiecza. Co ciekawe, choć w obrazie, jaki utrwalił się w europejskiej kulturze, armia rzymska kojarzy się raczej z piechotą i legionami, ciężkozbrojna jazda stanowiła znaczną część armii Cesarstwa jeszcze przed upadkiem Rzymu w 476 r.¹⁶ Sami katafrakci nie mieli też rzymskiego i greckiego pochodzenia, lecz zostali sprowadzeni do wojskowości rzymskiej z państwa Partów¹⁷. Jednak w historiografii europejskiej, a szczególnie anglosaskiej, katafrakci kojarzeni są przede wszystkim z armią bizantyjską. W okresie rozkwitu średniowiecza (X–XI w.) katafrakci byli ciężką jazdą wykorzystywaną w armii bizantyjskiej do przełamywania szyków piechoty¹⁸. Choć głównym uzbrojeniem bizantyjskich kawalerzystów z tego okresu były łuk oraz włócznia, katafrakci jako bardziej wyspecjalizowana jednostka wyróżniali się również uzbrojeniem, stosując w walce przede wszystkim żelazne maczugi¹⁹. Jednostkę tę ustawiano przed szykiem lżejszej jazdy, tak aby swoim ciężarem mogła rozbić formację przeciwnika, chroniona ciężkim pancerzem, którym okrywano również wierzchowce.

Katafrakci wskazywani byli jako kawaleria przeznaczona do walki z formacjami piechoty, z tego też powodu zapewne próżno szukać w źródłach opowieści o przewagach bizantyjskiej jazdy np. przed normańskim rycerstwem²⁰. Znajduje to odzwierciedlenie w mechanice rozgrywki. Katafrakci są ciężko opancerzoną jazdą posiadającą premię do walki z piechotą.

Ze wspomnianą unikalną jednostką związana jest też jedna z dwóch unikalnych dla Bizancjum technologii – logistyka (ang. *logistics*, co ciekawe nazwa tej technologii została w grze zapisana w sposób stylizowany na grecki – *logistica*). Technologia ta pozwala katafraktom na zadawanie obrażeń poprzez „tratowa-

¹⁵ Tylko wojny toczone w obronie Cesarstwa przed nieprzyjaciółmi mogły być uznawane, w oczach Bizantyjczyków, za sprawiedliwe – Maurikios, *Strategikon – Maurice's Strategikon: Handbook of Byzantine Military Strategy*, trans. G.T. Dennis, Philadelphia 1984, VIII, II, 12; Leo VI, *Taktikon*, ed. G.T. Dennis, Washington 2010, II, 29.

¹⁶ W dokumencie *Notitia Dignitatum* możemy znaleźć dokładny podział wojsk Cesarstwa pomiędzy jego wschodnią i zachodnią część – *Notitia Dignitatum*, ed. by R. Ireland, Monachium 2002.

¹⁷ Szeroko temat katafraktów omawia M. Mielczarek, *Cataphracti and Clibanarii. Studies on the heavy armored cavalry of the ancient world*, Łódź 1993.

¹⁸ Nicephoros Phokas, *Praecepta militaria* II, 11, [w:] E. McGeer, *Sowing the dragonsteeth*, Washington 2008.

¹⁹ Tamże, III, 7.

²⁰ Z którym mieli okazję spotkać się wielokrotnie, ponosząc zwykle dotkliwe klęski, jak np. pod Dyrrachium w 1081 r.. Szeroko o tym starciu pisze D. Piwowarczyk, *Normanowie i Bizancjum w XI stuleciu*, Warszawa 2006, s. 181–205.

nie” (ang. *trampledamage*). Gdy jednostka ta zaatakuje przeciwnika, obrażenia otrzyma nie tylko cel ataku ale także jednostki znajdujące się w jego bezpośrednim sąsiedztwie. Jest to jedyny w tej grze przypadek, gdy obrażenia zadawane poprzez atak wręcz przyjmują formę obszarową. W tym miejscu możemy zaobserwować pewną niespójność nazwy omawianej technologii oraz jej efektu. Możemy, co prawda, znaleźć nieco karkołomny związek pomiędzy logistyką a zadawaniem przez katafraktów większych obrażeń, tłumacząc, iż dobrze zaopatrzone i najedzone wojsko walczy lepiej, jednak znacznie bardziej pasować będzie w tym miejscu odwołanie się do bizantyjskiej teorii wojskowości. W istocie olbrzymią część bizantyjskiej myśli wojskowej stanowiły rozważania na temat logistyki armii. Możemy je poznać analizując bizantyjskie traktaty wojskowe, które były swoistymi podręcznikami sztuki prowadzenia wojny, stworzonymi przez kolejnych władców lub ich dowódców dla wodzów bizantyjskich armii (np. *Strategikon* Maurycjusza, *Taktikon* Leona VI czy *Praecepta Militaria* Nikefora Fokasa). Patrząc przez pryzmat lawinowego rozwoju teorii wojskowości europejskiej w ostatnich trzech stuleciach, łatwo nie docenić tych rozważań, jednak należy pamiętać, iż powstawały one na tysiąc lat przed tym, gdy Europa zachwyliła się pruską organizacją armii Fryderyka II. W dziejach średniowiecznych wojen, np. w opisach I wyprawy krzyżowej, znaleźć możemy liczne opowieści o głodzie, chorobach, problemach z zaopatrzeniem armii, których wodzowie nie potrafili przewidzieć przed rozpoczęciem wyprawy. Armia bizantyjska – choć, według wielu historyków, nie dorównywała Łacinnikom pod względem bitności – była w porównaniu do nich doskonale zorganizowaną machiną wojenną. Możemy doszukiwać się przełożenia tej wysoce zaawansowanej organizacji na skuteczność i specjalizacje konkretnych bizantyjskich jednostek w grze. Z tego właśnie powodu katafrakci przeznaczeni do walki z piechotą mogą zostać wzmocnieni przez technologię pozwalającą im na zadawanie obrażeń całym grupom jednostek, co doskonale sprawdza się właśnie w przypadku walki z dużo tańszą i licznie występującą w grze piechotą.

Drugą unikalną technologią bizantyjską jest ogień grecki (ang. *greek fire*), który zapewnia premię do zasięgu statkom ogniowym (ang. *fireships*). Ten typ jednostek jest dodatkowo wzmocniony w premii cywilizacyjnej Bizantyjczyków, która zapewnia mu +20% do zadawanych obrażeń. W istocie Bizantyjczycy stosowali w swojej wojskowości, szczególnie morskiej²¹, swoiste miotacze płomieni, znane w historiografii jako ogień grecki. Co ciekawe, w grze dostęp do miotających płomieniami okrętów otrzymały wszystkie cywilizacje, a Bizantyjczycy posiadają jedynie ich najmocniejsze wersje. Wynika to przede wszystkim z dążenia do dywersyfikacji jednostek nawodnych, których i tak w grze nie występuje zbyt wiele – spotkać możemy okręty miotające strzały,

²¹ W historiografii możemy spotkać się także z opisami użycia tej technologii przez formacje lądowe. Szeroko na ich temat wypowiedział się w swoich kontrowersyjnych pracach Andrzej Michałek – A. Michałek, *Wyprawy krzyżowe: armie ludów tureckich*, Warszawa 2001, s. 68.

kule armatnie, ogień, oraz samobójcze okręty-pułapki, eksplodujące w kontakcie z przeciwnikiem.

W dziejach Bizancjum znaleźć możemy wiele przypadków bardzo skutecznego użycia ognia greckiego, który spalić miał np. łodzie atakujących Konstantynopol Rusów, a także używany był w walkach z Wenecjanami i muzułmanami. Udostępnienie miotających ogień statków wszystkim cywilizacjom w grze wydawać może się pewną niekonsekwencją, jednak w tym miejscu warto zwrócić uwagę na postawioną na wstępie tej analizy tezę, iż narracja historyczna w *Age of Empires II* ograniczona została do cech unikalnych dla każdej cywilizacji. Tym samym technologia i premia, zapewniające Bizantyjczykom dostęp do najsilniejszych statków ogniowych, jak najbardziej wpisują się w historyczność tego tytułu.

Wreszcie na końcu warto również wspomnieć o premii drużynowej, jaką Bizantyjczycy zapewniają wszystkim swoim sojusznikom, gdy w rozgrywce walczą ze sobą drużyny, a nie pojedyncze cywilizacje. Premia ta pozwala mnichom uzdrawiać sojusznicze jednostki 50% szybciej. W tym miejscu ponownie można by oburzyć się na niehistoryczność i wręcz niewiarygodność narracji gry, w której mnisi ruchem ręki mogą uzdrawiać rannych wojowników. Można oczywiście zaryzykować stwierdzenie, że jest to jedynie skrót myślowy twórców, którzy tym sposobem chcieliby zasugerować, że ranni żołnierze często byli leczeni w zakonnych infirmeriach, jednak jest to ponownie dość karkołomna propozycja. Zamiast tego łatwiej znów odwołać się do postawionej tezy, iż historyczność narracji została w grze ograniczona do samych cech unikalnych dla danej cywilizacji. Poczyniwszy takie uproszczenie, trudno zaprzeczyć, iż Cesarstwo Bizantyjskie było jednym z najbardziej uduchowionych państw w historii świata. Bizancjum nie tylko było ojczyzną ruchów monastycznych, ale sprawy wiary zaprzętały jego mieszkańców na tyle silnie, iż religijne doktryny często zmieniały losy całego Cesarstwa. Było tak w przypadku ikonoklazmu, a sama bizantyjska armia była bardzo mocno nasycona religijnymi wpływami²².

Podsumowując, Cesarstwo Bizantyjskie zostało przedstawione w *Age of Empires II* jako cywilizacja skoncentrowana na obronie swoich granic poprzez budowę umocnień, a także stosowanie wysoce wyspecjalizowanych, jak na epokę średniowiecza, jednostek i rozwiązań wojskowych. Jest to obraz całkowicie zgodny z kulturowym wyobrażeniem o Bizancjum, jakie ukształtowało się w popkulturze i świadomości Europejczyków, jak również z historiografią opartą na rzetelnych badaniach źródeł historycznych. Na tym przykładzie możemy stwierdzić, iż historyczność narracji gry nie musi być traktowana całościowo – jej rzetelność może znaleźć oparcie w jawnej rezygnacji z dążenia do urealnienia

²² W trakcie kampanii wojennej żołnierzom, zwłaszcza gdy zbliżała się bitwa z nieprzyjacielem, towarzyszyły liczne religijne obrzędy (np. święcenia sztandarów – Leo VI, dz. cyt., XIII, 1) i modlitwy, dzięki którym mieli zapewnić sobie Bożą przychylność i opiekę w trakcie walki – Nicephoros Phokas, dz. cyt., IV, 11.

samej rozgrywki, przez co twórcy mogą skoncentrować się na wiarygodnym odwzorowaniu historycznych cywilizacji, co też sami w omawianym przypadku otwarcie zasugerowali. Dość otwartą wypowiedzią autorów gry w tej kwestii jest konstrukcja stworzonej na potrzeby *Age of Empires II* encyklopedii historycznej. Składa się ona w przeważającej części z opisów dziejów poszczególnych dostępnych w grze frakcji, które nie tylko nie łączą się ze sobą, ale występują jako wyodrębnione całości. Każdy z tych opisów został też opatrzony ilustracjami w formie szkiców oraz motywem muzycznym, unikalnym dla każdej cywilizacji. W ten sposób twórcy zasygnalizowali wprost, iż historyczność ich gry została ograniczona do charakterystyki samej cywilizacji, a znaleźć możemy ją w tejże encyklopedii oraz w cechach poszczególnych cywilizacji w mechanice gry. Biorąc pod uwagę, iż prawidłowe wykorzystanie słabych i mocnych stron poszczególnych frakcji stanowi kluczowy element rozgrywki w *Age of Empires II*, możemy śmiało stwierdzić, iż zaszyta tym sposobem w mechanice gry narracja historyczna została prawidłowo odczytana przez znacznie większą grupę odbiorców, niż stałoby się to w przypadku nawet najlepiej poprowadzonej narracji tekstualnej, którą gracze mogliby zwyczajnie pominąć, koncentrując się na doświadczeniu rozgrywki.

Bibliografia

Gry wideo

- Age of Empires II: HD Edition*, HiddenPath Entertainment, 2013.
Age of Empires II: Rise of Rajas, Forgotten Empires, 2016.
Age of Empires II: The Age of Kings, Ensemble Studios, 1999.
Age of Empires III, Ensemble Studios, 2005.
Age of Mythology, Ensemble Studios, 2002.
Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington, Ubisoft, 2013.
Europa Universalis, Paradox Interactive, 2000.
Total War: Warhammer, The Creative Assembly, 2016.
Warcraft III: Reign of Chaos, Blizzard Entertainment, 2002.

Źródła historyczne

- Leo VI, *Taktikon*, ed. G.T. Dennis, Washington 2010.
Maurikios, *Strategikon – Maurice's Strategikon: Handbook of Byzantine Military Strategy*, trans. G.T. Dennis, Philadelphia 1984.
Nicephoros Phokas, *Praecepta militaria*, [w:] E. McGeer, *Sowing the dragonsteeth*, Washington 2008.
Notitia Dignitatum, ed. by R. Ireland, Monachium 2002.

Opracowania

- Bal M., *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. i tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków 2012.
- Bavant B., *Illiria*, [w:] *Świat Bizancjum*, t. 1, red. C. Morrisson, tłum. A. Graboń, Kraków 2007.
- Biernacka-Lubańska M., *The Roman and early-Byzantine fortifications of lower Moesia and northern Thrace*, Warszawa 1982.
- Chapman A., *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York 2016.
- Holdenried J.D., Trépanier N., *Dominance and the Aztec Empire: Representations in „Age of Empires II” and „Medieval II: Total War”*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, New York 2013.
- Mielczarek M., *Cataphracti and Clibanarii. Studies on the heavy armored cavalry of the ancient world*, Łódź 1993.
- Piwowarczyk D., *Normanowie i Bizancjum w XI stuleciu*, Warszawa 2006.
- Michalek A., *Wyprawy krzyżowe: armie ludów tureckich*, Warszawa 2001.
- Wainwright M.A., *Teaching Historical Theory through Video Games*, „The History Teacher” 2014, vol. 47:4.

Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w *Age of Empires II*

Streszczenie

Narracja w grach może występować w wielu formach i być zawarta w bardzo różnych ich elementach. Warto tu przede wszystkim wyróżnić ludonarrację – zawartą w mechanizmach samej rozgrywki, jak i narrację ramową, która występuje w oderwaniu od elementów interaktywnych i immersyjnych. Od dawna zarówno twórcy, jak i badacze gier rozważają kwestię wykorzystania ich narracji do poszerzania i popularyzacji wiedzy historycznej. Autorzy gry *Age of Empires II* pozornie nie mieli jednak podobnych ambicji – w grze możemy wszak zestawzić ze sobą w otwartym konflikcie tak odległe cywilizacje jak Aztekowie i Hunowie. Gdy jednak przyjrzymy się dziełu Ensemble Studios, zauważymy, że narracja historyczna pojawia się w nim niemal na każdym kroku, zarówno w sferze graficznej, tekstualnej, dźwiękowej, jak i wreszcie w samej mechanice rozgrywki. Wykorzystując bardzo konkretny przykład cywilizacji bizantyjskiej, postanowiliśmy przeanalizować poszczególne aspekty tego tytułu, próbując wyłuskać poszczególne, zawarte w nim elementy kryjące wiedzę historyczną.

Słowa kluczowe: narracja, mechanika, gra, Bizancjum, *Age of Empires II*.

Historical Narrative in Video Games Mechanics on the Example of Byzantine Civilization in *Age of Empires II*

Summary

Game narration can exist in many forms and be contained in many different elements. It is worth emphasizing, above all, as ludonarrative – contained in the mechanisms of the game itself, as well as the framework narrative, which occurs in isolation from the interactive and immersive elements. Developers and game researchers have long considered the use of their narrative to broaden and popularize historical knowledge. The authors of the *Age of Empires II* seemingly did not have such ambitions – in the game, we can put together in an open conflict such distant civilizations as the Aztecs and the Huns. However, when we look at the work of the Ensemble Studios, we notice that the historical narrative appears in it, almost at every step, both in the graphic, text and sound as well as in the game mechanic itself. Using a very specific example of Byzantine civilization, we decided to analyze the various aspects of this title, trying to extract individual elements contained in it, that conceal historical knowledge.

Keywords: narrative, mechanics, game, Byzantium, *Age of Empires II*.