

Mikołaj Bajew*

Rola formy i organizacji tekstu pisanego w akcie kreacji świata gry komputerowej Na przykładzie *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East*

Abstrakt

Artykuł podejmuje temat udziału tekstu pisanego w akcie kreacji świata gry komputerowej. Jego celem jest pokazanie, jak duży jest potencjał tej formy tekstów we współtworzeniu wizji gry wideo (powstającej w umyśle gracza) i podtrzymywaniu immersji. Aby ten cel zrealizować, autor poddał analizie materiał tekstowy pochodzący z gry *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East*, turowej strategicznej gry komputerowej, której akcja toczy się w fikcyjnym, fantastycznym świecie Ashan. Tekst pisany, we wspomnianej grze, wpływa znacząco na odbiór świata przedstawionego i w znacznym stopniu determinuje odbiór także innych elementów gry, oddziałując na całe doświadczenie rozgrywki. Dowodzi tego zaprezentowana w artykule analiza fontów/krojów pisma, organizacji przestrzennej tekstów pisanych oraz znaczenia treści tych tekstów.

Słowa kluczowe: tekst pisany, gra komputerowa, krój pisma, font, forma, akt kreacji, gracz

—

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie; e-mail: mikolaj.bajew@gmail.com



Założenia i cele

W niniejszym artykule prezentuję, w jaki sposób wizualna forma tekstu pisanego, obecnej w przestrzeni gry komputerowej, kształtuje doświadczenie gracza. Moim celem jest zbadanie każdej formy tekstowej, przybierającej postać pisma¹, obecnej w przestrzeni gry *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East* i na tej podstawie wyciągnięcie wniosków o sposobie funkcjonowania tekstu pisanego w grach komputerowych w ogóle. Grę komputerową uznaję za ukierunkowany przez reguły gry (Jacko 2016), dostarczone przez dewelopera², i styl grania gracza³ potencjał doświadczeń⁴, który konkretyzuje się dopiero podczas rozgrywki – dokładnie w momencie, gdy gracz dokonuje wyboru i zamienia potencjał narracyjny we własną, indywidualną narrację⁵ (por. Aarseth 2006). Kategorię przestrzeni zaś rozumiem tutaj jako metaforę cyfrowej symulacji, a w sensie technicznym – jako interfejs użytkownika. Jak zauważa Søren Lausen, jest to „ta część systemu, którą widzisz, słyszysz i czujesz. Inne części systemu, jak choćby baza da-

-
- 1 Parafrazując myśl Adriana Frutigera, jako pismo rozumiem takie znaki graficzne, które zostały kulturowo utrwalone przez posługiwanie się nimi na przestrzeni tysięcy lat i które dzięki temu nabrały pewnego stałego znaczenia. W kulturze europejskiej pismo postrzega się przede wszystkim przez pryzmat alfabetu, który jest graficzną reprezentacją większości używanych przez Europejczyków głosek, tj. dźwięków o potencjale słowotwórczym (Frutiger 2015).
 - 2 Internauci wielu portali internetowych na określenie strony odpowiedzialnej za produkcję gry używają określenia „deweloper”; czasem w formie skróconej: „dew”, „dev”, w związku z czym ja również postanowiłem posłużyć się nim w tym artykule (zob. Wawrzyniak 2020).
 - 3 Wielość potencjalnych akcji oraz interakcji we współczesnych grach komputerowych sprawia, że bez większych trudności gracz jest w stanie rozegrać grę w sposób bezprecedensowy. Wybieranie jednych strategii działania i porzucanie drugich jest nieodzownym i kluczowym elementem ergodycznej lektury cybertekstu, którym bez wątplenia można nazwać gry komputerowe (por. Aarseth 2006). W związku z tym, stylem gracza nazywać będę dokonywanie takich wyborów i podejmowanie takich akcji, które są w jakiś sposób podobne do siebie, niezależnie od gry i rozgrywki. W moim przypadku jednym z wyznaczników stylu gry będzie tendencja do unikania walki, a jeśli musi do niej dojść – atakuję z dystansu.
 - 4 Zdaniem Wiesława Godzica, gracz, za pomocą gry komputerowej, zbliża się do roli producenta i artysty, a wytwórca gier – daje mu taką możliwość (Godzic 2006). Relacja łącząca gracza i wytwórcę gry (dalej: dewelopera) może być zatem postrzegana jako rodzaj współpracy, która ma miejsce na poziomie graficznego interfejsu użytkownika – narzędzia, które umożliwia graczowi dowolnie kształtować rozgrywkę, i które jest przygotowane specjalnie dla niego przez dewelopera.
 - 5 Espen Aarseth proponuje nazywać ten fenomen „literaturą ergodyczną”. „Lektura” literatury ergodycznej różni się od tradycyjnej lektury przede wszystkim tym, że narzuca swojemu czytelnikowi konieczność wyboru tylko jednej z wielu możliwych narracji, jednocześnie stale przypominając mu o tym. Czytelnik-gracz jest też zobowiązany do nauki działania interfejsu i sposobu, w jaki podejmuje się wybory (np. przemieszczanie się w cyberprzestrzeni gry), co jest związane z włożeniem „nietrywialnego wysiłku” w lekturę (Aarseth 2006).

nych, w której przechowuje się informacje, pozostają ukryte” (Lausen 2004, 4, za: Kubiński 2013, 74). Odwołanie się do zmysłowego doświadczenia interfejsu przez Lausena wydaje się przedłużeniem myśli Piotra Celińskiego, który w jednym ze swoich artykułów opisał go jako „płaszczyznę styku pomiędzy urządzeniami i cyberprzestrzenią a ich użytkownikami” (Celiński 2006, 123). Inspirowany myślą obu wymienionych badaczy, doszedłem do wniosku, że wszystkie elementy gry wideo, do których gracz ma dostęp w trakcie rozgrywki, mogą być określone jako interfejs użytkownika. Zaś w kontekście niniejszego artykułu istotne dla mnie jest też to, że właśnie w nim zawierają się wizualne teksty pisane.

Jednak powyższe rozumienie terminu „interfejs użytkownika” nie jest jedynym, którym będę się tutaj posługiwał. Jak zauważa Piotr Kubiński:

W grach wideo termin „graficzny interfejs” w efekcie specjalizacji – zarówno w opisach publicystycznych, jak i naukowych (np. ludologicznych) – dotyczy wyłącznie pewnych elementów gry: tych obliczonych na komunikację: gracz – program. Przez interfejs użytkownika w tego typu programach rozumie się elementy nienależące do samego świata przedstawionego gry, będące pewnego rodzaju nakładką, poprzez którą gracz postrzega ten świat (Kubiński 2013, 74).

W celu oddzielenia od siebie obu znaczeń UI (ang. *User Interface*), proponuję wprowadzenie pojęcia „interfejs rozgrywki” na określenie przywołane przez Kubińskiego. Rozróżnienie to jest konieczne, ponieważ badaniu poddałem przykłady tekstów pisanych, których charakterystyka jest – co unaoczni się podczas prezentowanej w sekcji czwartej analizy – związana z ich osadzeniem w interfejsie rozgrywki.

Opis badanej gry

Aby dobrze opisać zależności pomiędzy wizualną formą tekstów pisanych a doświadczeniem gry, postanowiłem przeprowadzić analizę produkcji, która swój potencjał doświadczeń w dużej mierze opiera właśnie na tekstach pisanych. *Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East* (dalej: *HOMM V TotE*) to cyfrowa gra strategiczno-ekonomiczna z roku 2007, będąca samodzielnym rozszerzeniem wydanej rok wcześniej gry *Heroes of Might and Magic V* i jednocześnie kontynuacją serii *Heroes of Might and Magic* (której pierwsza część została wydana w roku 1995, a ostanía w 2016). Rozgrywka prowadzona jest tutaj w systemie turowym i polega na stopniowym przejmowaniu kontroli nad jak największym obszarem mapy, tj. wybranego fragmentu graficznej reprezentacji świata gry, oraz na eliminowaniu przeciwników. Gracz kieruje losami wybranej przez siebie frakcji, rozwija postacie bohaterów – czempionów danej nacji – a niekiedy, by ukończyć misję, musi wykonać zadanie specjalne. Takich zadań nie brakuje, mogą to być m.in. odna-

lezenie ukrytego na obszarze mapy artefaktu (np. Łza Ashy), zdobycie określonego miasta, dotarcie do wybranego miejsca w określonym czasie. Rozgrywkę charakteryzują ciekawa, stylizowana na baśniową oprawa graficzna, przykuwająca uwagę emocjonalna muzyka i wiarygodne efekty dźwiękowe, oraz specyficzny przebieg trybu fabularnego⁶.

HOMM V TotE charakteryzuje się bardzo rozbudowaną warstwą wizualną – rozbudowaną do tego stopnia, że niemal każde działanie gracza ma jakies graficzne odzwierciedlenie (np. wybranie miejsca, w które ma udać się bohater, skutkuje wyświetleniem szlaku, jakim będzie się on poruszał). Teksty pisane, jako część tej warstwy wizualnej, również prezentują się atrakcyjnie i przystępnie. O ich wartości świadczą walory estetyczne, takie jak wysokie nasycenie barw, zróżnicowanie kolorystyczne, kunsztowność fontu⁷. Warte zauważenia jest też to, że tekst pisany w przywoływanej grze cyfrowej pełni wiele ważnych ról, a przede wszystkim prowadzi gracza podczas rozgrywki.

Teksty pisane w grach komputerowych – ich forma i organizacja

W związku z tym, należy wyjaśnić czym dokładnie w opisywanej grze jest *tekst*. Zgodnie z definicją Teresy Dobrzyńskiej „tekstem jest sekwencja zdań (w skrajnym wypadku jedno zdanie) zamierzona jako względnie autonomiczna całość znakowa” (Dobrzyńska 2004). Oznacza to, że podstawową składową tekstu jest zdanie – „zespół wyrazów powiązanych zależnościami gramatycznymi i zawierający orzeczenie” (Bralczyk 2005) – wyróżnione jako „odcinek tekstu od wielkiej litery do kropki lub znaku jej równoważnego (pytajnika, wykrzyknika)” (Saloni, Świdziński 1985, 41–42, za: Żmigrodzki 2007, 35). Co najważniejsze, znaczenia tekst nabiera dzięki interakcji pomiędzy jego nadawcą i odbiorcą. Znaczenie to nie musi pokrywać się ze znaczeniem pojedynczych zdań, na co zwrócił uwagę także Jerzy Bartmiński, określając tekst sformułowaniem „makroznak” (Bartmiński, Niebrzegowska-Bartmińska 2004, 9–24). W takim wypadku można mówić o tekście również jako symbolu, co otwiera drogę do badania go nie tylko pod względem treści (informacji zakodowanych językowo), ale także pod względem formy (informacji zakodowanych graficznie).

Tekstem pisany w tym artykule będzie zatem nazywany tekst, który człowiek może rozpoznać tylko za pomocą wzroku i który manifestuje się jedynie w postaci

6 Mam tu na myśli propozycję narracji, w którą deweloper szczególnie chce zaangażować gracza (najczęściej poprzez wyróżnienie jej jako „kampanii” lub „wątek główny” danej produkcji); przez graczy powszechnie nazywaną „fabułą gry”.

7 Font (ang. *font* – pol. „czcionka”) w potocznym, nieprofesjonalnym, rozumieniu jest używany zamiennie ze słowem „czcionka”. Natomiast w środowisku edytorskim przyjęto się nim określać cyfrową reprodukcję wybranej czcionki.

graficznej, przede wszystkim pisma. *Tekstem mówionym* zaś nazywać będę tekst możliwy do rozpoznania jedynie słuchem. Co ciekawe, niewielka część tekstów pisanych w omawianej grze komputerowej różni się od tekstów mówionych, mimo że obie formy pojawiają się w grze jednocześnie i często dzielą ten sam desygnat. Po przyjrzeniu się takim zbieżnościom, doszedłem do wniosku, że łączy je zasada przewagi objętości tekstu mówionego nad objętością tekstu pisanego. Różnica w brzmieniu obu rodzajów tekstów niekiedy wydaje się mieć źródło w założeniu, że mowa jest łatwiejsza i szybsza w przyswojeniu od pisma. Przykładem jest rozmowa Deamon Sovereign z Agraelem, w której jedna z kwestii mówionych zawiera słowo *but* (pol. *ale*), podczas gdy w wersji pisanej tej samej kwestii *but* nie występuje. W pozostałych przypadkach różnica również jest niewielka.

Podczas rozgrywki *HOMM V: TotE* tekst pisany jest obecny na ekranie monitora niemal przez cały czas⁸ – jako składnik komunikatów multimodalnych, które gra przekazuje graczowi, jako część GUI (m.in. teksty narracyjne, opisy przedmiotów, teksty informujące o mechanice gry – szczegółowy opis przedstawiam w paragrafie piątym) oraz jako część interfejsu rozgrywki (cyfry arabskie na pasku zasobów w górnej części ekranu oddają stan posiadania surowców gracza). Ta koegzystencja tekstu pisanego i pozostałych części wizualnej warstwy gry (będącej graficzną częścią UI, dalej: GUI – ang. *Graphical User Interface*) pociąga za sobą konieczność ich wzajemnego dopasowania i skomponowania w jedną, spójną całość tak, aby uwaga gracza pozostawała skupiona na rozgrywce.

Opis krojów pisma występujących w badanej grze

W przestrzeni badanej gry wyodrębniłem pięć zestawów znaków pisma – ze względu na ich częstotliwość pojawiania się w GUI i specyfikę. Podzieliłem je dodatkowo na dwie grupy – pierwszoplanowe kroje pisma (obserwowane często) i kroje drugoplanowe (akcydensowe⁹, obserwowane rzadko). Najbardziej występującym krojem jest antykw barokowa dwuelementowa szeryfowa¹⁰ – użyta wyłącznie do zapisu tytułu gry, tj. *Heroes of Might and Magic V Tribes of the East*. Co ważne, tytuł został złożony przy użyciu trzech wariantów tego samego kroju. Najbardziej przyciągające uwagę elementy tytułu to słowo „Heroes” i cyfra rzymska „V”. Oś ich

8 Wyjątkami są początki przerywników animacyjnych, tj. krótkich filmów animowanych towarzyszących rozgrywce.

9 „[P]ismo akcydensowe – pismo ozdobne do składania napisów, nagłówek i tytułów” (Masalska 2014).

10 Antykw to inaczej pismo o prostych literach. Opisany font nawiązuje kształtem do krojów XVIII-wiecznych, w których litery o charakterystycznych szeryfach (tj. końcówkach kresek, z których składają się litery) ponadto składają się z kresek, różniących się grubością (Wojarska 2016).

pisma jest pionowa, za wyjątkiem liter „R” i „O”, których osie biegną pod kątem około 80°. Litery prezentują się masywnie i dostojnie, a kreski – z których się składają – nieco różnią się od siebie grubością. Niemal pionowa oś kroju i zróżnicowanie grubości kresek tworzących litery przywodzą na myśl antykwę renesansową (XIV–XV w.)¹¹. Jest to font akcydensowy, tj. ozdobny, o czym najlepiej świadczy wykorzystanie faktury. Zapis wersalikami narzuca skojarzenia z kapitałą – pissem składającym się wyłącznie z wielkich liter, którym posługiwali się starożytni Rzymianie (Dziurawiec, Krzywdziak, Regulski 2009) – co dobrze oddaje atmosferę podniosłości i doniosłości doświadczenia, które *HOMM V: TotE* ma graczowi do zaoferowania¹². Już choćby użycie słowa „imperium” w nazwie jednego z królestw Ashanu może przywołać skojarzenia z Imperium Romanum.

Mianem antykiwy barokowej dwuelementowej szeryfowej można określić także font użyty do zapisu kolejnej części tytułu – *of Might and Magic*. Tutaj również zastosowano fakturę, jednak tym razem sprawia ona wrażenie wklęsłego reliefu. Dodatkowo, na litery nałożono efekt cienia. Kształt liter jest zupełnie inny niż w przypadku poprzedniego napisu – dominują linie krzywe. Da się też zauważyć duży kontrast pomiędzy grubością i długością kresek niektórych liter, co przy niewielkim rozmiarze fontu (w porównaniu do reszty tytułu) sprawia, że napis jest mało czytelny, jakby „poszarpany”.

TRIBES OF THE EAST został złożony z liter o wyraźnie kontrastujących liniach i płaskich, wyraźnie zaznaczonych szeryfach. Choć stopień pisma jest mały w porównaniu do „Heroes” i „V”, nie ma problemów z odczytaniem napisu. Czytelność zapewnia prawdopodobnie użycie pogrubionej odmiany kroju oraz nałożenie faktury nawiązującej do faktury podobnej do tej z pierwszego napisu, a różniącą się jedynie odcieniem wykorzystanego koloru. Przypuszczam, że ten fragment tytułu został złożony krojem Baskerville, ponieważ tak w napisie, jak i we wspomnianym kroju można wskazać cienkie i płaskie szeryfy, wyraźnie skontrastowane cienkie i grube linie pisma oraz nie do końca pionową linię liter, co jest charakterystyczne właśnie dla tego barokowego, angielskiego fontu.

Kolejnym krojem akcydensowym, który pojawia się w przestrzeni *HOMM V TotE* jest zestaw znaków, w tym litery, które można zaobserwować w kole obracającym się pod postaciami bohaterów gracza. W zależności od wybranej frakcji,

¹¹ „Mianem antykw renesansowych określamy antykiwy zaprojektowane głównie we Włoszech pod koniec XV i w pierwszej połowie XVI wieku [...] Antykwę renesansową cechuje minimalny kontrast pomiędzy cienkimi i grubymi elementami znaków oraz pochylona na lewo od osi pionowej kreska cieniowana (widoczna zwłaszcza w literze o)” (ENCENC 2020).

¹² Niektóre z zadań stawianych przed graczem to: uratowanie świata Ashan przed zagładą, której źródłem są demony i ich Mesjasz; poprowadzenie dzielnych Orków ze Wschodu do wielkiego zrywu przeciw fanatycznym ciemnościom z Imperium Gryfów; przywrócenie ładu społecznego w krainach dręczonych przez Nekromantów.

koło będzie wyglądać inaczej, natomiast w każdym z nich będą się pojawiać pewne symbole (wyjątkiem jest frakcja Orków). Ani producent gry, ani studio nie podali informacji, co mają oznaczać te zestawy znaków. Wydaje się jednak, że oprócz walorów estetycznych znaki te mają charakter światotwórczy.

Ostatni z krojów drugoplanowych składa się jedynie z czterech wielkich liter („N”, „E”, „S”, „W”). Litery te zostały umieszczone w ramie okna minimapy, tak by wskazywały kierunki świata. Ich charakterystyczną cechą jest kontrast linii tworzących litery i dominacja linii prostych w konstrukcji liter. Krój przypomina pismo gotyckie, jednak ani jeden z wymienionych czterech znaków nie pochodzi bezpośrednio z żadnej odmiany tego pisma¹³.

Teksty pisane funkcjonujące w przestrzeni gry wideo pod postacią krojów akcydensowych odróżnia od pozostałych tekstów pisanych przede wszystkim ich objętość. Kroje akcydensowe są przeznaczone do składania właśnie tytułów, nagłówek i innych ważnych, krótkich fraz. I takie ich zastosowanie można zaobserwować w *HOMM V TotE*, np. w tytule gry lub w interfejsie rozgrywki. Wspomniane teksty wydają się pełnić funkcję znaków rozpoznawczych lub infografik. Zupełnie inna jest rola tekstów pisanych, złożonych krojami pierwszoplanowymi.

Pierwszym z pierwszoplanowych krojów pisma, wykorzystanych w analizowanej grze, jest antykwia jednoelementowa bezszeryfowa. Wyróżniają ją: taka sama grubość wszystkich kresek tworzących litery (tj. jednoelementowość; zob. Gołąb 2019); dynamiczne odstępy pomiędzy znakami¹⁴; odległość linii podstawowej od linii wydłużeń dolnych taka sama, jak odległość linii środkowej od linii wydłużeń górnych (stosunek tych linii do siebie jest stały i wynosi ok. 4:5 do stopnia pisma¹⁵). Stosunek grubości kreski do stopnia pisma wynosi zaś nieco ponad 1:5. Szerokość niektórych liter – jak np. „a”, „e”, „u”, „v”, „n”, „o” – jest prawie równa ich wysokości (nigdy szersze niż wyższe). Warto też zwrócić uwagę, że niekiedy na font nałożone są efekty czcionki – czarny kontur i dodatkowy kolor (poza białym są to zielony i czerwony).

Drugim krojem pierwszoplanowym, który pojawia się w piątej części *Heroes of Might and Magic*, jest antykwia dwuelementowa. Pod wieloma względami przypomina ona krój omówiony poprzednio, m.in. proporcje, na których oparto obie antykiwy są bardzo podobne. Szeryfy w omawianej antykwii są słabo widoczne i obecne tylko w literach „a”, „C”, „e”, „S”, „s”. Dodatkowo, font w przestrzeni gry występuje wyłącznie w kolorze żółtym.

13 Piszząc o odmianach pisma gotyckiego, mam na myśli szwabachę, frakturę, teksturę i rotundę (Semkowicz 2002, 313–335).

14 Inaczej: *Kerning*. Termin ten oznacza odstępy pomiędzy literami w danym zestawie znaków (Agata 2016).

15 Wspomniane linie wyznaczają granice rysunku, w obrębie których projektant czcionki tworzy litery. Stopień pisma to inaczej wielkość czcionki (Typografia.info 2020ab).

Ostatnim z krojów pierwszoplanowych, którego użyto w *HOMM V TotE*, jest kursywa (także: italika; Sołtys 2011) dwuelementowa szeryfowa. Krój ten pojawia się niemal przez cały czas trwania rozgrywki. Linia pisma jest pochyła (ok. 13° w prawo od osi pionowej), a litery imitują pismo odręczne. Jest to najbardziej elegancki krój ze wszystkich użytych w grze. Litery stoją blisko siebie, co w połączeniu z ich ozdobnymi, długimi szeryfami zapewnia wrażenie wykonania zapisu jedną kreską, jednym pociągnięciem ręki. Krój ten pojawia się w dwóch odmianach – normalnej i pogrubionej – a każda z nich w kilku kolorach (głównie biały, ale także żółty, czerwony, zielony, niebieski itp.) oraz w wersji z czarnym konturem lub bez niego. Przypuszczam, że jest to krój Monotype Corsiva, zaprojektowany przez Patricie Saunders dla The Monotype Company w latach 90. (Microsoft Corp. 2020), ponieważ po nałożeniu na siebie fragmentu tekstu z gry i fragmentu o takiej samej treści zapisanego Monotype Corsiva litery pokryły się w całości.

Organizacja tekstów pisanych w *HOMM V TotE*

W kontekście doświadczenia gry cyfrowej za równie ważne, co wygląd samego tekstu pisanego, uznaję jego organizację w GUI. Wspomniałem już o tym podczas opisywania poszczególnych krojów pisma, jednak kwestia ta zdecydowanie wymaga rozwinięcia w przypadku trzech fontów – Monotype Corsiva, antykiwki jednoelementowej bezszeryfowej oraz żółtej antykiwki dwuelementowej. Najbardziej różnorodna organizacja tekstów pisanych występuje w komunikatach zapisanych Monotype Corsiva, których gracz podczas rozgrywki nie traci z oczu. Opisy misji, budynków, stworzeń, bohaterów, przedmiotów, teksty dialogów, współczynniki ataku, obrony, mocy i wiedzy, nazwy miast oraz koszty wzniesienia zabudowań i wiele innych tekstów zapisane są właśnie Monotype Corsiva. Ze względu na dużą różnorodność wymienionych komunikatów, podzieliłem je na 6. wyróżnionych przeze mnie kategorii. Systematyzacja została oparta na założeniu, że tym, co odróżnia od siebie poszczególne komunikaty, jest ich funkcja w badanej grze komputerowej:

1. Nagłówki – nadrzędne, najczęściej jednowyrazowe, określenia, informujące o specyfice podległej im, mniejszej partii tekstu.
Przykład: nagłówek *Save* w oknie zapisu stanu gry, który jest zapowiedzią pytania umieszczonego pod nim, np. *Do you want to rewrite current save?*
2. Opisy – podrzędne wobec nagłówków partie tekstu o objętości od 10. do nawet 100. i więcej słów; ich rolą jest wprowadzenie gracza do świata gry i zapoznanie go ze specyfiką konkretnej rozgrywki.

Przykład: teksty opisujące umiejętności wybranego bohatera, które pozwalają zrozumieć specyficzny charakter jego postaci i dzięki temu lepiej go wykorzystać podczas rozgrywki.

3. Instrukcje/Reprezentacje – krótkie, składające się z pojedynczych słów lub krótkich zdań/równoważników zdań, komunikaty, umieszczone w niedużych oknach programu, niekiedy razem z miniaturowymi grafikami.
Przykład: okno pojawiające się po najechaniu kursorem na dowolną grupę stworzeń na mapie informuje gracza o nazwie stworzeń, ich liczbie (w przybliżeniu, np. *Lots, Horde*) oraz w jakim stopniu walka z nimi może zagrozić życiu bohatera (*Threat level*).
4. Komendy – formalnie podobne do nagłówków, krótkie i zwarte komunikaty, występujące w formie interaktywnych napisów, których kliknięcie lewym przyciskiem myszy (dalej: LPM) inicjuje wykonanie akcji w systemie gry; najczęściej występują na tle imitującym kawałek pergaminu lub papieru czerpanego.
Przykład: napis *Quit To Desktop*, pojawiający się jako element menu w lewym dolnym rogu ekranu po naciśnięciu klawisza „Esc”.
5. Dialogi – pisemna reprezentacja tekstów mówionych postaci podczas animacji, będących nieergodycznymi przerywnikami rozgrywki, tzw. *subtitles*.
Przykład:
Arantir: How opportune. You were heading north, to Heresh. What was your purpose? Speak or I shall bind your soul to a dung fly.
Wizard: I... I... was escorting reinforcements to my brothers in Iluma Nadim. We have... taken up residence... temporarily, in the city.
6. Powiadomienia – forma synkretyczna, na którą składają się wszystkie wymienione kategorie poza dialogami; są to komunikaty pojawiające się w porządku charakterystycznym dla danej rozgrywki, bieżące komentarze tego, co dzieje się w rozgrywce.
Przykład: okno z nagłówkiem *Message*, pojawiające się na środku ekranu zaraz po rozpoczęciu rozgrywki jako przerywnik fabularny rozgrywanego scenariusza, z opisem unikatowej umiejętności Zehira (jednego z bohaterów trybu fabularnego gry).

Inaczej wykorzystane zostały teksty pisane złożone antykwą jednoelementową bezszeryfową. Największa ich liczbę skoncentrowano w oknie *Kingdom Overview*, w którym wyświetlają się dane statystyczne, opisujące frakcję zarządzaną przez gracza. Okno to otwiera dostęp do informacji m.in. na temat nazwy i tzw. poziomu posiadanych przez gracza miast, stopnia rozbudowy fortyfikacji oraz zabudowań

o charakterze administracyjnym, przychód z wybranych miast oraz przychód całego „państwa” wraz z ilością posiadanych obecnie zasobów i złota. Podany jest również czas, liczony w dniach, tygodniach i miesiącach od rozpoczęcia misji (każda rozgrywka zawsze zaczyna się od pierwszego dnia pierwszego tygodnia pierwszego miesiąca). Tym krojem zapisana jest także liczba stworzeń, którą zapewnia dane miasto na początku każdego tygodnia, liczba stworzeń, którą można aktualnie nająć do swojej armii i liczba stworzeń znajdujących się obecnie w garnizonie miasta i w armii stacjonującego w mieście bohatera.

Omawiany font został wykorzystany także do pokazania liczebności oddziałów oraz liczby jednostek, która w danej chwili zginęła lub została wskrzeszona podczas walki. Stan wojsk gracz może ocenić na podstawie liczb umieszczonych w niewielkich okienkach tuż obok stworzeń lub z liczb wypisanych na pasku inicjatywy (*Initiative bar*). W środkowej części ekranu głównego, na górze, widoczny jest pasek zasobów (*Resource panel*). Także tutaj użyto wspomnianej antykwy.

Żółtej antykwy dwuelementowej użyto w sposób najbardziej oszczędny w porównaniu do pozostałych krojów pierwszoplanowych. Teksty nią złożone to proste komendy/hasła, za pomocą których gracz może sterować najbardziej podstawowymi elementami systemu gry. Są to słowa: *OK, Cancel, Towns, Heroes, Save, Load, Delete, Hire, Build, Puzzle Map, Close, Default, Apply*. Każde z tych słów jest ponadto wyróżnione graficznie, poprzez umieszczenie go na specjalnym polu przypominającym przycisk.

Jak można wywnioskować na podstawie powyższego omówienia, stylistyka krojów pisma wydaje się odpowiadać stylistyce treści, które zapisano tymi krojami. Treści te przynależą do warstw gry, rozumianymi zgodnie z koncepcją Larsa Konzacka¹⁶ (2002). Przykładowo, Monotype Corsiva i komunikaty nim zapisane można przypisać do rozgrywki oraz semiotyki. To spostrzeżenie pokazuje, że kroje pisma wykorzystane w badanej grze komputerowej nie są wyłącznie elementem graficznym jej przestrzeni, ale współtworzą obraz rozgrywki i wizję całej gry w takim samym stopniu, jak inne składowe poszczególnych warstw gry (np. fabuła, sterowanie postacią). Potwierdza to udział tekstów pisanych w akcie kreacji gry komputerowej.

Forma, organizacja i treść tekstów pisanych – omówienie zależności między nimi

Pisząc o formie tekstów pisanych, mam na myśli ich wygląd, czyli font i sposób uporządkowania bloku tekstu. Zacznę od omówienia funkcji, jaką pełnią kroje pisma w przestrzeni *HOMM V TotE*. Następnie przejdę do omówienia roli odpowiedniej

¹⁶ Lars Konzack, duński uczony, podzielił grę komputerową na siedem warstw: hardware, kod programu, funkcjonalność gry, rozgrywkę, semiotykę, referencyjność i kontekst socjologiczno-kulturowy. Każda z warstw odnosi się do innego aspektu cyfrowego medium (Konzack 2002).

organizacji tekstów pisanych, opowiem o znaczeniu treści wspomnianych komunikatów, a na koniec zajmę się zależnościami, które wiążą ze sobą wymienione aspekty tekstów pisanych, i ich wpływem na doświadczenie gry komputerowej.

Na podstawie analizy krojów pisma użytych w logo można stwierdzić, że ich funkcja jest tożsama z funkcją tego logo, tzn. mają one przekazać najważniejsze informacje o produkcie w możliwie najoszczędniejszy sposób. Tekst *Heroes V* został napisany fontem przypominającym kapitałę, najstarszą znaną formę majuskuły. Było to pismo używane do zapisywania inskrypcji na ważnych kulturowo obiektach (współcześnie można je oglądać na antycznej kolumnie Trajana). Dziś majuskuły używa się do składania przede wszystkim tytułów lub nagłówków. Posłużenie się takim pismem w logo gry zapowiada, że w grze będzie można odnaleźć nawiązania do epoki, z której pochodzi ten krój. Rzeczywiście, charakterystyka kroju odpowiada specyfice gry – *HOMM V TotE* nie jest tytułem dynamicznym, wręcz przeciwnie. Jest to widoczne szczególnie podczas prowadzenia bitwy, która jest rozgrywana linearnie, także w systemie turowym, w czym przypomina partię szachów.

Jako dopełnienie analizy *Heroes V* jest spostrzeżenie obecności w logo charakterystycznie zapisanego wyrażenia *of Might and Magic*. Zarówno samo wyrażenie, jak i czcionka wykorzystana do jego zapisu odsyłają do innej gry tego samego producenta – *Dark Messiah of Might and Magic* – której akcja także rozgrywa się w Ashanie. Wspomniana gra ukazała się rok przed *HOMM V: TotE*. Rozgrywka w tej produkcji jest mroczna i dynamiczna, w czym stanowi przeciwieństwo *Heroes of Might and Magic V*. Przypuszczam, że poprzez opisaną wyżej stylizację wyrażenia *of Might and Magic* producent gry, a być może także deweloper, zamierzał pokazać, że *HOMM V: TotE* łączy w sobie cechy obu gier.

Ostatni napis w logo – *Tribes of the East* – jest moim zdaniem najciekawszy. W polskiej wersji językowej gry, został on przetłumaczony na *Dzikie Hordy*. Skojarzenia przywołane na myśl przez to polskie określenie, kłócą się z elegancją i prostotą kroju, którym napis został złożony. Baskerville to barokowy zestaw znaków pisma, którego wygląd w tym przypadku stoi w opozycji do znaczenia, jakie niosą *Dzikie Hordy*. Graficznie angielski krój jest podobny do majuskuły, którą zapisano *Heroes V*, i jednocześnie niepodobny do antykwy, którą złożono *of Might and Magic*. Znaczeniowo zaś treść zapisana akcydensową, „poszarpaną” antykwą łączy się z konotacjami wyrażenia *Dzikie Hordy*. Łącznie, wszystkie elementy logo gry nie tylko stanowią jej znak rozpoznawczy, ale też zapowiedź jej treści. Faktury nałożone na litery dodatkowo wzmacniają ten efekt. Ta spójność charakterystyki logo gry i samej gry jest najlepszym dowodem na to, że ten projekt logo gry Ubi-softu został dokładnie przemyślany i dołożono starań, aby gracz już od samego początku poddał się immersji.

Kolejnym omawianym krojem była antykwia jednoelementowa bezszeryfowa. Prosty, czytelny krój, którym w *HOMM V TotE* zapisano niemal wszystkie dane statystyczne, pojawiające się w przestrzeni gry. Ze względu na swoje zastosowanie

i kształt znaków można go porównać do Futury – bardzo podobnego, modernistycznego kroju z okresu dwudziestolecia międzywojennego, celowo pozbawionego jakiegokolwiek ornamentyki (Fabian 2000). Geometryczna kunsztowność fontu doskonale współbrzmi z kunsztownością systemu ekonomicznego gry. Z drugiej strony, oparcie liter na mało skonstrastowanych proporcjach i ich harmonijna konstrukcja znajduje odzwierciedlenie w wizualnym wymiarze gry – baśniowym, bajecznie kolorowym świecie mocy i magii, który bardziej przypomina beztroską Fantazję, wykreowaną literacko przez Michaela Ende w *The Neverending Story*, niż np. mityczne Śródziemie (*The Lord of the Rings* J.R.R. Tolkien) lub quasi-realistyczne Królestwa Północy (*Miecz Przeznaczenia* Andrzej Sapkowski).

Najmniej spójna z całym światem gry wydaje się żółta antykwa dwuelementowa. Jest ona przypisana do grupy komunikatów, które odnoszą się wyłącznie do obsługi systemu gry. Jej wygląd odróżnia ją od pozostałych krojów, przy czym należy zaznaczyć, że jest to font najmniej czytelny ze wszystkich. Niemal całkowita rezygnacja z szeryfów i ornamentów może wskazywać na zupełny brak związku treści zapisanych tym krojem z fabułą gry oraz światem przedstawionym i jednocześnie na ich związek z funkcjonalnością gry¹⁷. Gdyby tak było, omawiany font pełniłby funkcję czegoś, co oddziela treści zapisane antykwą jednoelementową bezszeryfową od kursywy, funkcję separatora systemu ekonomicznego rozgrywki, funkcjonalności gry i świata przedstawionego.

Ostatni z krojów, Monotype Corsiva, jest stosowany przede wszystkim w tekstach opisujących przestrzeń gry. I to nie tylko w jej wymiarze fabularnym – pojawia się on również w tytułach misji oraz głównym menu gry. Jest to font nawiązujący swoim wyglądem do renesansowej italiki, pierwszego kroju drukarskiego, który naśladował pismo odręczne (Sołtys 2011). Italika była wykorzystywana przede wszystkim do druku pamiętników, listów i tych wszystkich dzieł, w których przeważała narracja pierwszoosobowa. Celem takich działań drukarzy było wywołanie wrażenia obcowania z rękopisem. Ze względu na to, że italikę czytało się (i dalej czyta) o wiele trudniej niż antykwę, szybko zrezygnowano z używania jej w druku większych partii tekstów.

Monotype Corsiva została wykorzystana do zapisu większości tekstów pisanych obecnych w grze. Biorąc pod uwagę, że ten font symuluje pismo odręczne oraz to, że został oparty na italice wynalezionej w XVI wieku, można przypuszczać, że pracownicy studia Nival celowo z niego skorzystali, aby przestrzeń gry była bardziej przekonująca i wiarygodna. Koncept utrzymania spójności całej gry już na poziomie krojów pisma został zastosowany także w większych partiach tekstu, co

¹⁷ Zgodnie z zamysłem Duńczyka, „funkcjonalność gry” to łatwość obsługi programu komputerowego z grą. Gra funkcjonalna według Konzacka to gra łatwa w obsłudze (Konzack 2002). Myśl ta nawiązuje do aforyzmu przypisywanego Nolanowi Bushnellowi, prezesowi Atari w latach 70.: „All the best games are easy to learn and difficult to master” (Wolfshead 2007).

niewielko utrudnia odbiór informacji. Nie uznaję tego za wadę, ponieważ – jak już wspominałem – *HOMM V TotE* już na poziomie logo nawiązuje do wartości takich jak harmonia i porządek.

Mając na uwadze konsekwencje znaczeniowe użycia wybranych krojów pisma w grze *HOMM V TotE*, przejdę teraz do opisu znaczenia treści zawartych w komunikatach pisanych, umieszczonych w omawianej pozycji. Z porządku omówienia wyłączam treść tytułu gry – *Heroes of Might and Magic V* jest pewnego rodzaju etykietą markowego produktu, bardzo rozpoznawalną dla graczy, którzy mieli już okazję zagrać w pozostałe części serii. Aby dokładnie wyjaśnić genezę tytułu, musiałbym wyjść poza ramy artykułu naukowego i szczegółowo przedstawić całą serię gier wraz z jej genezą. Funkcja podtytułu – *Tribes of the East* – to jedynie intrygująco brzmiąca zapowiedź wydarzeń fabularnych, które dzieją się w świecie gry. Połączenie dobrze rozpoznawalnej marki z nowym, nieznanym dodatkiem jest częstym zabiegiem stosowanym w marketingu i *public relations* – w tym przypadku udanym, ponieważ *HOMM V TotE* wprowadza do serii wiele nowych elementów, zachowując przy tym cechy charakterystyczne całej serii.

Komunikaty zapisane żółtą antykwą dwuelementową to pojedyncze słowa, polecenia – np. *Skip* (pol. *Pomiń*), *Apply* (pol. *Zastosuj*), *Puzzle Map* (pol. *Pokaż Mapę*)¹⁸. Odnoszą się one do funkcjonalności gry, są częścią jej systemu, sposobu obsługi. Na ich jednoznaczne zastosowanie wskazuje prostota realizacji. O ile komunikaty zapisane Monotype Corsiva wypadają niekiedy przeczytać kilka razy aby w pełni przyswoić zawarte w nich informacje, o tyle treści złożone żółtą antykwą dwuelementową wystarczy przeczytać raz.

Antykwą jednoelementową bezszeryfową są zapisane wszystkie dane statystyczne (np. przychód miasta, liczebność oddziałów stacjonujących w garnizonie); font ten jest wykorzystywany do zapisu treści o takim samym charakterze. Zapisowi temu najczęściej towarzyszy niewielka grafika, symbolizująca opisywany przedmiot/zasób/oddział. Wyjątkami są nazwa tygodnia (np. *Week of Dragonfly*) i czas w grze, liczony od momentu rozpoczęcia rozgrywki. Nawiązująca do modernizmu stylistyka kroju bardzo dobrze oddaje jego przeznaczenie.

Treści zapisane Monotype Corsiva opiszę w porządku wcześniej przywołanej kategoryzacji. Nagłówki pełnią funkcję organizacyjną – najczęściej zapisane większym stopniem pisma niż pozostałe teksty, zapowiadają kolejne treści. Jako takie wymagają wręcz komentarza w postaci albo graficznej (jak np. miniatury wizerunków stworzeń), albo tekstowej (np. opisy), ponieważ same zawierają zbyt mało informacji, by efektywnie opisać świat gry.

Opisy są dopełnieniem nagłówków oraz ich semantycznym przeciwieństwem. Są bogate treściowo – to dzięki nim gracz może dowiedzieć się m.in. jaka jest historia posiadanej przez niego miasta, bohatera lub jaka jest geneza rekrutowanych

¹⁸ Tłumaczenia pochodzą z polskiej wersji językowej *HOMM V TotE* (Nival Interactive 2007).

przez niego oddziałów. Zawierają też wiele informacji o świecie gry i aktualnej rozgrywce. Bogactwo to sprawia, że – jak wspominałem kilka akapitów wcześniej – wypada przeczytać je więcej niż raz, aby je zrozumieć i, przynajmniej częściowo, zapamiętać ich treść. Jako bloki tekstu zapisanego pochyłym pismem mogą męczyć oczy czytelnika¹⁹, jednak dzięki temu mogą zostać odebrane jako bardziej intymne, niż są. Opisy zawsze opatrzone są odpowiednimi nagłówkami.

Instrukcje pełnią funkcję wizytówek miast, bohaterów, stworzeń oraz przewodników – informują, jaka akcja zostanie wykonana, gdy gracz kliknie LPM na wskazanej przez siebie ikonie (np. ikona klepsydry w interfejsie rozgrywki). Szczególnie pomocne mogą okazać się dla graczy, którzy nigdy wcześniej nie mieli styczności z omawianą grą. W pewnym sensie można określić je jako metateksty gry, ponieważ ich główną rolą jest komentowanie tego, co gracz może zrobić podczas swojej tury – zatem pośredniczą one w kontakcie gracza z interfejsem rozgrywki.

Komendy to bardzo ważne teksty, które prowadzą gracza od momentu uruchomienia programu z grą do chwili rozpoczęcia rozgrywki. Chociaż nie pozostają w związku z fabułą gry, gracz napotyka na nie jeszcze przed rozpoczęciem gry właściwej, podczas wyświetlania się głównego menu. W przypadku, gdy jest to gracz, który po raz pierwszy gra w *HOMM V TotE*, komendy mają istotny wpływ na jego „pierwsze wrażenie”. Są to teksty pisane, które musi on przeczytać, zrozumieć, a następnie podjąć z nimi interakcję (tutaj poprzez kliknięcie w nie lewym przyciskiem myszy), jeśli chce rozpocząć rozgrywkę. Bez tego gracz skazany jest na poruszanie się w UI „po omacku”, podejmując wybory oraz interakcje bez zwrócenia uwagi na znaczenie poszczególnych elementów interfejsu użytkownika.

Dialogi to niekiedy najdłuższe teksty zapisane Monotype Corsiva, jakie można spotkać w grze. Ponieważ przerywniki animacyjne wyświetlają się tylko raz dla danego scenariusza, może się zdarzyć, że gracz nie zdoła zapamiętać wszystkiego, co zostało w nich powiedziane. W ramach „rekompensaty” za jednorazowe wyświetlenie, przez całą rozgrywkę gracz ma dostęp do tekstowej wersji dialogów (lub monologów), umieszczonych w animacji. Pomaga to utrzymać gracza w stanie zaangażowania i ułatwia mu zrozumienie fabuły.

Najliczniej występująca grupa tekstów złożonych kursywą to powiadomienia. Są one komentarzem tego, co aktualnie dzieje się w danej rozgrywce – np. *Purple player was defeated* (pol. *Fioletowy gracz został pokonany*) lub *Quest completed!* (pol. *Zadanie wykonane*). Tak, jak instrukcje określiłem jako metainterfejs gry, tak powiadomienia można określić jako metainterfejs rozgrywki. Bez nich zorientowanie się w przebiegu danej sesji gry byłoby o wiele trudniejsze.

¹⁹ Nie dlatego, że człowiek z natury źle przyswaja informacje zapisane krojami pochyłymi. Współcześnie każdy z nas jest przyzwyczajony do antykwy, jako rodzaju kroju, którym składa się większe partie tekstu. Istnieje teoria, że gdyby zamiast antykwy powszechnie stosowano kursywę, nastawienie czytelników do krojów prostych również uległoby zmianie (por. Crypter 2004).

Podsumowanie

Stylistyka *HOMM V TotE* w dużej mierze czerpie ze stylistyki gier RPG i literatury fantastycznej, a także z legend i mitów różnych kultur (np. mitologii greckiej, co można wywnioskować po sposobie, w jaki przedstawiona została jedna z jednostek bojowych – Tytan). Mityzacja UI odbywa się właśnie za pomocą tekstów, a w przypadku omawianej gry rolę pierwszoplanową odgrywają teksty pisane. Graficzny wymiar gry wideo jest w pewnym sensie jej gotową i skończoną interpretacją, którą narzuca studio. Tekst – przeciwnie, pozostawia wiele miejsca na domysły i nierządkiem pozwala wyobraźni gracza wejść na tory nieprzewidziane przez twórców gry²⁰.

Zastosowanie kilku krojów pisma zwraca uwagę na niejednorodność gry, nieco „wynurza”²¹ gracza z jej przestrzeni, ale jednocześnie ułatwia rozgrywkę i planowanie kolejnych posunięć. Jak pokazała analiza, wszystkie partie tekstu złożone pismem pochyłym pogłębiają relację gracza z grą. Mimo to, zdecydowano się użyć kilku odmian Monotype Corsiva oraz wielu kolorów. Gdyby opisy i dialogi były opatrzone tak samo wyglądającymi komendami, instrukcjami i nagłówkami, gracz bardzo szybko zmęczyłby się odbiorem treści i najprawdopodobniej zrezygnowałby z dalszej rozgrywki. Zastosowanie zróżnicowanych fontów i przypisanie ich do tekstów o różnych funkcjach, jak również opatrzenie ich niekiedy ciekawymi grafikami, moim zdaniem w dość efektowny sposób zniwelowało wrażenie przytłoczenia nadmiarem tekstu – a tekstów pisanych w *HOMM V TotE* nie brakuje.

Przy założeniu, że tekst pisany odgrywa rolę informatora w grze cyfrowej, jego objętość powinna być ograniczona do minimum, tak aby nie odwracać uwagi gracza od rozgrywki, ale też nie pozostawiać go samemu sobie w świecie gry. Z kolei przy założeniu, że tekst pisany jest głównym źródłem immersji²² i czynnikiem pobudzającym wyobraźnię, jego objętość powinna być jak największa (im większe

20 Jak ma to miejsce w przypadku fanowskiego dodatku do *Heroes of Might and Magic III Horn of the Abyss*, który poziomem realizacji niektórych aspektów tej gry wideo przewyższa nawet oryginał, pomimo zachowania niemal idealnej, wizualnej spójności z nim (Kwasowa Grota 2008).

21 „Wynurzenie”, czyli zmniejszenie zaangażowania gracza w rozgrywkę. Piotr Kubiński opisuje to w następujący sposób: „[...] sytuacje, w których medialność gry jest celowo wydobywana na pierwszy plan i wykorzystywana do osiągnięcia ściśle określonych efektów estetycznych – zabiegi tego rodzaju nazywam w swoich badaniach emersyjnymi. Pamiętając o łacińskiej etymologii słowa „immersja”, ukułem bowiem neologizm „emersja” (od łacińskiego *emerge*, *emergere* – „wynurzać się”) i zaproponowałem w ten sposób autorską kategorię do nazwania tych procesów i zjawisk, które ujawniają zapośredniczony charakter rozgrywki” (Kubiński 2015, 81).

22 „[P]roces niezwykle istotny, pozwalający na identyfikację z bohaterem, udział w wydarzeniach, których gracz jest świadkiem oraz wywołanie uczucia obecności w świecie gry” (Krogulec 2015, 1).

zaangażowanie gracza, tym lepiej), jednak też nie na tyle duża, by gra zamieniła się w interaktywnego ebooka (chyba, że takie jest założenie twórców). Uznając tekst pisany za graficzny element świata gry, projektant cyfrowej przestrzeni jest zobowiązany dobrać (lub stworzyć) takie kroje pisma, które będą podtrzymywać prowadzoną narrację nawet w momencie zawieszenia rozgrywki.

Tak organizacja tekstu, jak i specyfika kroju pisma wydają się zatem pochodną treści, które umieszcza się w przestrzeni gry. Dowodem na to jest przygotowanie niektórych elementów graficzno-typograficznych w taki sposób, by swoim wyglądem nawiązywały do tekstów kultury spoza przestrzeni gry (np. podobieństwo Monotype Corsiva do renesansowej italiki lub okna *Message* do listu). Aby dokładnie zbadać, jaki jest wpływ tych elementów na obraz świata gry powstający w umyśle gracza, należy przeprowadzić odpowiednie badania na zróżnicowanej grupie graczy. Jednak po wykazaniu szeregu zależności pomiędzy tekstami pisanyymi i pozostałymi elementami przestrzeni gry uważam, że również bez takich badań można z przekonaniem stwierdzić, że tekst pisany ma znaczący udział w kreacji doświadczenia gry. Warto byłoby zbadać też spójność i współbrzmienie tekstów pisanych z interfejsem użytkownika w innych grach wideo, możliwie różnych od siebie, jak np. *Diablo II*, *Postal: Classic and Uncut*, *Stronghold*, *Super Mario Bros.*, *Undertale*, *Need For Speed Underground 2*, *Dead Space*, *Half-Life* itp. Jakkolwiek wydaje mi się, że na podstawie analizy samej tylko *HOMM V: TotE* można stwierdzić, że typografia – kojarzona na ogół przede wszystkim z rynkiem wydawniczym książek – zyskała dzięki grom komputerowym nowe możliwości wyrazu.

Bibliografia

- Aarseth, E. (2006). Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej (tłum. D. Sikora, M. Pisarski). *Techsty*, 2(1). https://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html (data dostępu: 7.06.2021).
- Agata (2016). Co to jest Kerning? Czyli dlaczego przerwy mają znaczenie. *Dailyweb.com*. <https://dailyweb.pl/co-to-jest-kerning-czyli-dlaczego-przerwy-maja-znaczenie/> (data dostępu: 9.08.2020).
- Bartmiński, J. (2004). Tekst jako przedmiot tekstologii lingwistycznej. W: J. Bartmiński, S. Niebrzegowska-Bartmińska (red.), *Tekstologia. Współczesna polszczyzna. Wybór opracowań*. Lublin: Uniwersytet Marii Curie-Skołodowskiej.
- Celiński, P. (2006). Interfejsy mediów cyfrowych – dalsza emancypacja obrazów czy szansa na ich zdetronizowanie? *Annales Universitatis Mariae Curie-Skołodowska, Sectio K, Politologia*, 13(1), 124–131.

- Crypter (2004). Komputerowy skład tekstu. *Warszawska Szkoła Reklamy*. <http://www.szkolareklamy.net/viewtopic.php?t=890>, (data dostępu: 20.08.2020).
- Dobrzyńska, T. (2004). *Tekst – styl – poetyka*. Kraków: Universitas.
- Dziurawiec, Z., Krzywdziak, P., Regulaski, W. (2009). *Kapitała. liternictwo i typografia*. <https://liternictwo.asp.krakow.pl/?p=877> (data dostępu: 25.06.2020).
- ENCENC (2020). Antykwa renesansowa. *ENCENC. Encyklopedie humanistyczne*. <https://encenc.pl/antykwa/> (data dostępu: 10.09.2020).
- Fabian, N. (2000). The Bauhaus Designer Paul Renner. *creativePRO*. <https://creative-pro.com/the-bauhaus-designer-paul-renner/> (data dostępu: 25.06.2020).
- Frutiger, A. (2015). *Człowiek i jego znaki* (tłum. C. Tomaszewska). Kraków: d2d.pl.
- Godzic, W. (2006). O grach czyli o kulturze współczesnej. W: M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Gołąb, A. (2019). Kroje jednoelementowe i dwuelementowe. W: *Odmiany krojów. Chochlik drukarski*. <https://chochlikdrukarski.com.pl/2019/odmiany-krojow/> (data dostępu: 9.08.2020).
- Jacko, J.F. (2016). Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna. *Homo ludens*, 1(9), 65–83.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (s. 30–45). Utrecht: Utrecht University.
- Juul, J. (2010). Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”. W: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 37–62). Warszawa: SWPS Academica.
- Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. W: F. Mäyra (red.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere, Finlandia: Tampere University Press. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf> (data dostępu: 22.06.2020).
- Krogulec, J. (2015). Immersja i tworzenie podmiotowości w grach. *Creatio Fantastica*, 11(1).
- Kubiński, P. (2013). Znakowy charakter graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo. *Przegląd Humanistyczny*, 57(4), 73–81.
- Kubiński, P. (2015). Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola. *Homo Ludens*, 2(8), 80–88.
- Kwasowa Grot (2008). *Heroes of Might and Magic III: Horn of the Abyss*. <https://www.hota.acidcave.net> (data dostępu: 10.09.2020).
- Masalska, E. (2014). Krótka historia pisma. Jak zmieniały się kroje na przestrzeni epok? *GRAFMAG*. <https://grafmag.pl/artykuly/w-swiecie-typografii-krotka-historia-pisma> (data dostępu: 15.08.2020).

- Microsoft Corp. (2020). Monotype Corsiva font family. *Typografia*. <https://docs.microsoft.com/pl-pl/typography/font-list/monotype-corsiva> (data dostępu: 27.06.2020).
- Mod [hasło] (2011). *GRYOnline.pl*. <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=154> (data dostępu: 7.07.2020).
- Oziemblewski, J. (2019). Ile dostarczają informacji zmysły człowieka. *Światło i oświecenie*. http://www.swiatlo.tak.pl/1/index.php/zmysly_czlowieka/ (data dostępu: 21.06.2020).
- Saloni, Z., Świdziński, M. (1985). *Składnia współczesnego języka polskiego*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Semkowicz, W. (2002). *Paleografia łacińska*. Kraków: Universitas.
- Sołtys, L. (2011). Italika – wstęp. *Kaligrafia.info*. <https://kaligrafia.info/samouczek-kaligrafii/italika-wstep> (data dostępu: 26.06.2020).
- Typografia.info (2020a). Linie pisma. *Typografia.info*. <https://typografia.info/podstawa/linie-pisma>, (data dostępu: 13.08.2020).
- Typografia.info (2020b). Litery. *Typografia.info*. <https://typografia.info/podstawy/linie-pisma>, (data dostępu: 13.08.2020).
- Wawrzyniak, M. (2020). CDPR: termin debiutu Cyberpunka 2077 wyznaczony przez zarząd był nierealistyczny. *Gram.pl*. <https://www.gram.pl/news/2020/12/20/cyberpunk-2077-cd-projekt-red-deweloperzy-kontra-zarzad-afery-kontrowersje-napieta-atmosfera.shtml> (data dostępu: 10.06.2021).
- Wojarska, M. (2016). Liternictwo i typografia cz. II – klasyfikacja krojów pisma. *Mwojarska.pl*. <http://mwojarska.pl/liternictwo-typografia-cz-ii-klasyfikacja-krojow-pisma> (data dostępu: 20.05.2020).
- Wolfshead (2007). Bushnell's Theorem: Easy to Learn, Difficult to Master. *Wayback Machine*. <https://web.archive.org/web/20140226222024/>; <http://www.wolfsheadonline.com/bushnells-theorem-easy-to-learn-difficult-to-master/#8db01> (data dostępu: 1.09.2020).
- Zdanie [hasło] (2005). W: J. Bralczyk (red.), *Słownik języka polskiego*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Żmigrodzki, P. (2007). Związki między składnikami w zdaniu polskim. W: A. Achtełik, J. Tambor (red.), *Sztuka czy rzemiosło? Nauczyć Polski i polskiego*. Katowice: Gnome – Wydawnictwa Naukowe i Artystyczne.

Ludografia

- Nival Interactive (2007). *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East* [PC]. Nival.

Mikołaj Bajew

Role of form and design of a written text in creation of a computer game world. The case of *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East*

Abstract

This article is about functions of written text in video game space. It aims to show the true potential of the written text in creating a vision of game in player's mind and in keeping him immersed. I analyzed text material from the *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East*, a turn-based strategy video game which action takes place in the fictional, colorful, fantasy world of Ashan. The written texts in mentioned video game determines the player's perception of the other elements in the game and affects his playing experience. The following analysis of fonts, space organization of written texts and their meaning proves that point.

Keywords: written text, video game, typeface, font, form, act of creation, player

Mikołaj Bajew – autor mieszka w Lublinie. Ma 26 lat, tytuł licencjata E-edytorstwa i technik redakcyjnych oraz magistra produkcji medialnej – oba kierunki ukończone na UMCS-ie. Naukowo zajmuje się badaniem gier komputerowych, szczególnie ich muzyki i udźwiękowienia. Zamiłowaniem jego jest gra na instrumentach, głównie gitarze basowej, oraz produkcja muzyki, czemu poświęca każdą wolną chwilę.