

dr Elżbieta Sadoch

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

e-mail: e.sadoch@uksw.edu.pl

<https://orcid.org/0000-0002-0997-8473>

Katedra gotycka w wirtualnym świecie. Inspiracje średniowieczną architekturą sakralną w projektowaniu gier komputerowych

THE GOTHIC CATHEDRAL IN THE VIRTUAL WORLD.

INSPIRATION FROM MEDIEVAL SACRED ARCHITECTURE IN COMPUTER GAME DESIGN

Summary

This article concerns the representation of Gothic cathedrals in selected computer games. By comparing these examples, it aims to establish how medieval sacred architecture is perceived and portrayed in digital media. The article discusses several computer strategy, adventure, and role-playing games (RPGs) that feature depictions of sacred buildings associated with the Middle Ages. These programmes frequently utilise the motif of the Gothic cathedral, often treating the image of the temple as a symbol of the medieval period, as well as a picturesque and mysterious setting. In doing so, the creators draw upon the established cultural understanding of Gothic cathedrals.

Keywords: Middle Ages; Gothic; Gothic cathedral; new media; computer games

Streszczenie

Artykuł dotyczy wybranych gier komputerowych, w których pojawia się katedra gotycka. Zestawienie tych przykładów ma na celu ustalenie sposobów postrzegania i ukazywania średniowiecznej architektury sakralnej w nowych mediach elektronicznych. W artykule omówiono niektóre komputerowe gry strategiczne, przygodowe i fabularne (RPG), w których występują wyobrażenia budowli sakralnych kojarzących się ze średniowieczem. Jak wynika z tych programów, twórcy ich często sięgają po motyw katedry gotyckiej. Traktują obraz świątyni jako dzieło reprezentujące wieki średnie, a także malowniczą i tajemniczą scenę. Czerpią zatem inspirację z obecnej w kulturze konwencji związanej z katedrami gotyckimi.

Słowa kluczowe: średniowiecze; gotyk; katedra gotycka; nowe media; gry komputerowe

Wstęp

We współczesnej popkulturze występuje wiele odwołań do średniowiecznej architektury sakralnej, zwłaszcza do katedr gotyckich. Nawiązania do tych budowli pojawiają się w grafice cyfrowej, plakacie, filmie, wideoklipach, ozdobach wnętrz, strojach i popularnych gadżetach¹. Artyści, designerzy i twórcy nowych mediów często sięgają po typowe dla stylu gotyckiego elementy, choćby układ brył i detale konstrukcyjne (np. system podpór i sklepienie krzyżowo-żebrowe) oraz dekoracje (m.in. ostre łuki, rozety, maswerki, wimpergi i pinakle). Przywołują również stałe skojarzenia ze średniowieczem i gotykiem, z którymi została utożsamiona katedra. Niekiedy stosują kategorie związane z gotyką estetyką (np. tragizm, groza, niesamowitość, baśniowość). Tym samym czerpią inspirację ze specyficznej konwencji artystycznej².

Wyobrażenie katedry gotyckiej ma wiele odniesień w kulturze. Budowla ta była najdoskonalszym dziełem gotyku w średniowieczu³. Przez uczonych i artystów z następnych stuleci została uznana za barbarzyński sposób budowania, wymyślony przez plemię Gotów. Dopiero od XVIII wieku zaczęła fascynować artystów jako malownicza i tajemnicza przestrzeń⁴. Autorzy tekstów z gatunku powieści grozy (zwanej też gotyką) często umieszczali akcję swoich utworów w średniowiecznych budowlach (m.in. zamkach i świątyniach)⁵. Z kolei w XX wieku gotyk stał się wyróżnikiem stylu życia i mody. Przeniknął też do sztuki nowych mediów⁶. Nastąpiło wtedy połączenie dwóch różnych opinii o gotyku: koncepcji dzieła barbarzyńskiego oraz romantycznej fascynacji mroczną scenerią⁷.

Na szczególną uwagę zasługują sposoby przedstawiania budowli gotyckiej w grach komputerowych. Prace te składają się z warstwy wizualnej oraz akcji rozwijającej się w czasie⁸. Projektanci budują zupełnie nową rzeczywistość, która oddziałuje na wzrok i emocje. Z kolei opowiadając pewną historię, angażują wyobraźnię i pamięć gracza. Można zatem zauważyć, że skojarzenia z katedrą gotyką przywoływane są na różnych

1 Por. M. Czermińska, *Gotyki i pisarze. Topika opisu katedry*, Gdańsk 2005, s. 27.

2 Por. *Wstęp*, w: G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków 2002, s. 10-11.

3 Por. K. Sagner, *To warto wiedzieć o sztuce. Gotyk*, tłum. P. Taracha, Warszawa 2006, s. 13.

4 Tamże, s. 6-7.

5 Por. M. Głowiński, *Powieść gotycka*, w: *Podręczny słownik terminów literackich*, red. tenże i in., Warszawa 2000, s. 235.

6 Por. A. Izdebska, *Gotycyzm/gotyckizmy – rekwizyty i metamorfozy*, „Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka”, 2017, nr 30 (50), s. 332.

7 Por. M. Czermińska, *Gotyki i pisarze*, s. 158.

8 Według Sławomira Łukasza gra komputerowa to: „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym program komputerowy spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanych elektronicznie na ekranie wizyjnym obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami” (S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998, s. 11).

poziomach. Występują w formie obrazu jako średniowieczna świątynia albo jej część (np. podziemne korytarze, krypty, ruiny). Pojawiają się również cechy charakterystyczne dla gotyckiej estetyki, takie jak: niesamowita i upiorna atmosfera, poczucie permanentnego zagrożenia oraz tajemnicza intryga. Dlatego warto przyjrzeć się niektórym grom komputerowym z rodzaju strategicznych, przygodowych i fabularnych (RPG). Zestawienie ich pozwoli ustalić metody stosowane przez wybranych twórców w ukazywaniu średniowiecznej architektury sakralnej. Przybliży ponadto znaczenie katedry gotyckiej w nowych mediach elektronicznych.

1. Gry strategiczne

Do pierwszej grupy należą komputerowe gry strategiczne⁹ z obrazami katedr gotyckich. Ta charakterystyczna dla średniowiecza budowla pojawia się jako składnik miasta otoczonego basztami i grubymi murami. Graficy starają się odtworzyć jej wygląd, zwłaszcza architekturę i dekoracje. Wizerunek świątyni służy do uwiarygodnienia akcji, która toczy się w realiach wieków średnich. Niekiedy budowla stanowi ważny obiekt w grze, gdy zadanie polega na pokonaniu wroga lub przejęciu kontroli nad ośrodkiem.

Przykładem tego rodzaju gry jest *The Age of Kings* z 1999 roku, druga część serii *Age of Empires*. Została zaprojektowana przez Bruce'a Shelleya, Karen Sparks, Sandy



Il. 1. *Age of Empires II: Definitive Edition* (2019) [screen gry komputerowej]

Źródło: Steam, <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3188294090> [dostęp: 1.07.2024].

9 Zgodnie z definicją gry strategiczne to: „gatunek gier wideo, w którym gracze muszą wykazać się umiejętnościami strategicznego myślenia, planowania, zarządzania i taktyki w starciu z komputerową sztuczną inteligencją bądź innymi graczami” (*Gra strategiczna*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=91> [dostęp: 1.07.2024]).

Petersen. Wydano jej aktualizację w 2019 roku pod nazwą *Definitive Edition*. Gra odwołuje się do przeszłości, w szczególności do wieków średnich. Akcja rozgrywa się tysiąc lat po upadku imperium rzymskiego. Gracz otrzymuje możliwość stanięcia na czele jednej z 13 cywilizacji w walce o dominację nad światem. Każda z nich ma podstawowe obiekty (np. fortyfikacje, zamki i świątynie), technologie (m.in. narzędzia i wyroby), a także jednostki (np. piechur, łucznik, mnich) wzorowane na dawnej historii. Główne zadanie polega na rozwijaniu średniowiecznego miasta i dbaniu o jego dobrobyt poprzez różne aktywności (np. rolnictwo, handel, rzemiosło, wyprawy militarne i bitwy morskie)¹⁰.

W grze pojawia się rzeczywisty obraz katedry gotyckiej. Zostaje ona ukazana z perspektywy lotu ptaka. Przypomina typową dla wieków średnich budowlę sakralną – wielką i smukłą, górującą ponad dachami sąsiednich domostw. Ma układ trójnawowej bazyliki, w której część środkowa jest wyższa od pozostałych, a także przykryta dwuspadowym dachem. Ściany boczne są podpierane przez łuki oporowe i przypory zakończone pinaklami. Od zachodu ma fasadę składającą się z trzech portali, wielkiego okna rozetowego oraz trójkątnego szczytu, którą flankują dwie wysokie wieże zakończone ażurowymi hełmami w formie iglic.

Warto następnie przedstawić grę *Stronghold: Definitive Edition* z 2001 roku autorstwa Simona Bradbury'ego (projektant) i Casimira C. Windsora (scenarzysty). Ulepszoną wersję wydano w 2023 roku pod nazwą *Definitive Edition*. Akcja gry została osadzona w średniowiecznej Brytanii. Powstały również kolejne programy, choćby: *Crusader* (2002) związany z wyprawami krzyżowymi; *Legends* (2006) oparty na wątkach z baśni i mitów



Il. 2. *Stronghold: Definitive Edition* (2023) [screen gry komputerowej]

Źródło: Steam, <https://steamcommunity.com/games/47410/announcements/detail/3809542473642264838> [dostęp: 1.07.2024].

10 Por. *Age of Empires II: The Age of Kings*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/age-of-empires-ii-the-age-of-the-kings/z5885> [dostęp: 1.07.2024].

o sławnych postaciach, takich jak: król Artur i Rycerze Okrągłego Stołu, heros Zygfryd, hrabia Vlad Drakula; *Kingdoms* (2012) dotyczący budowania zamku. We wspomnianych rozgrywkach dostępne są różne kampanie, które polegają na wykonaniu misji w określonym czasie. Zadania wiążą się ze zgromadzeniem wymaganej ilości surowców (np. drewna, kamieni, żelaza), stoczeniem bitwy lub obroną twierdzy przed atakami wrogów. Niekiedy trzeba zbudować ważne obiekty (np. spichlerze, zamki lub kościoły)¹¹.

Gra zawiera obraz gotyckiej świątyni widzianej z góry, umieszczonej w średniowiecznej osadzie. Wydaje się znaczącym elementem przestrzeni, która kojarzy się z minioną epoką. Budowla sakralna jest jednokondygnacyjna, na planie prostokąta i przykryta dwuspadowym dachem, z wąskimi, wydłużonymi oknami. W fasadzie na osi głównej znajduje się portal i owalne okno, a na jej szczycie krzyż dodający bryle smukłości i lekkości. Trzeba podkreślić, że zostało tu przywołane utrwalone w kulturze wyobrażenie gotyku jako dawnego sposobu budowy, zapoczątkowanego przez barbarzyńskie plemiona (m.in. Gotów, Celtów), a także stylu typowego dla średniowiecza, czasów rycerstwa i licznych walk.

Należy też przybliżyć grę *Crusader Kings* wydaną w 2004 roku. Twórcami jej są Henrik Fåhræus i Joakim Bergqvist (projektanci) oraz Johan Andersson (programista). Została wznowiona w 2012 roku jako druga część, a następnie w 2020 roku jako trzecia. Akcja gry ma miejsce głównie w Europie w okresie średniowiecza. W trakcie rozgrywki można zapoznać się z ważnymi wydarzeniami z przeszłości, m.in. bitwą pod Hastings (1066), wojną stuletnią (1337-1453). Gracz wciela się w przedstawiciela znacznego rodu, który stara się zdobyć wpływy, sojuszników i majątek. Podróżuje po różnych ośrodkach, w których widzi znane zamki i kościoły¹².

Gotyckie budowle sakralne w tym programie są ledwo dostrzegalne. Główny widok stanowi mapa z wieków średnich z zaznaczonymi granicami królestw i księstw. Jednak nawiązania do średniowiecznej architektury można rozpoznać na dodatkowych kartach. Przykładem są charakterystyki bohaterów, gdzie pojawia się portret znaczącej osoby (np. rycerza, króla, biskupa) na tle monumentalnych i wertykalnych gmachów albo we wnętrzach z wąskimi i zakończonymi ostrym łukiem oknami. Dla podkreślenia tajemniczości i nastrojowości budowle pogrążają się w mroku.

Podobną grą jest *Thrones of Britannia* z 2018 roku, będąca już 12 częścią serii Total War. Autorzy tego programu to Mihai Simionescu (programista), Nick Tresadern (artysta), Chris Gambold, Martin Montford i Jaine Fenn (scenarzyści). Odtworzyli oni wizerunek Wysp Brytyjskich z IX wieku, gdy trwały różne konflikty między sąsiednimi

11 Por. *Seria Stronghold – seria gier*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/seria-stronghold/zdf7> [dostęp: 1.07.2024].

12 Por. *Crusader Kings*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/crusader-kings/z21557> [dostęp: 1.07.2024].

regionami. Użytkownik gry wybiera jedno z kilku królestw (m.in. Wessex, Mercia, Ciren, Gwined, Danelaw), a następnie dba o prestiż swojego ośrodka poprzez sojusze lub dyplomację. Może prowadzić kampanie i podbijać sąsiednie tereny. Podczas wypraw militarnych odwiedza różne miasta, w których wzniesiono średniowieczne budowle (np. twierdze, kościoły)¹³.

W grze wyświetla się przede wszystkim mapa średniowiecznej Brytanii z zaznaczonymi strategicznymi ośrodkami. W scenach oblężenia osad można rozpoznać wieżyczki i grube mury. Na dodatkowych kartach widać fortyfikacje i typowe dla wieków średnich zabudowania (np. domostwa i świątynie). Przywodzą one na myśl dawną architekturę, związaną z czasem ciągłych bitew i walecznych ludów (np. Normanów, Sasów, Celtów).

Na uwagę zasługuje jeszcze gra *Manor Lords* z 2024 roku, produkcji firmy Hooded Horse. Twórcą jej jest Greg Styczeń ze studia Slavic Magic. Gra toczy się we Frankonii w XIV wieku i oferuje trzy różne scenariusze: *Rise to Prosperity*, *Restoring the Peace* oraz *On the Edge*. Gracz ma za zadanie rozwój i ochronę swojego miasta. Troszczy się o jego dobrobyt poprzez gromadzenie różnych zasobów, handel i rzemiosło, a niekiedy musi bronić się przed atakami wroga. Wznosi też fortyfikacje, twierdze i świątynie¹⁴.

Program zawiera wizerunki obiektów sakralnych w obrębie średniowiecznych osad. Pokazywane są z góry wśród mniejszych zabudowań gospodarczych. Znajdują się ponadto przy drogach, by mieszkańcy mieli łatwy dostęp do ośrodków kultu. Kapliczki wyglądają jak niewielkie pionowe elementy z trójkątnym szczytem i krzyżem. Z kolei kościoły mają plan prostokątny z kwadratowym prezbiterium, a także dwuspadowy dach zwieńczony smukłą wieżyczką z krzyżem. Te świątynie kojarzą się ze średniowiecznym sposobem budowy, który według dawnej opinii zapoczątkowali Goci lub Normanowie.

2. Gry przygodowe

Kolejną grupę stanowią komputerowe gry przygodowe¹⁵ z wizerunkami katedr gotyckich. Twórcy tych programów często sytuują akcję w średniowieczu. Niekiedy w scenariuszu umieszczają zagadki, intrygi lub pojedynki, które są typowe dla powieści grozy. Graficy

13 Por. *Total War Saga: Thrones of Britannia*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/total-war-saga-thrones-of-britannia/z44fe5> [dostęp: 1.07.2024].

14 Por. *Manor Lords*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/manor-lords/ze5c5a> [dostęp: 1.07.2024].

15 Zgodnie z definicją gry przygodowe to: „gatunek, który zawiera trzy kluczowe elementy: eksplorację, rozwiązywanie zagadek oraz mocno zaakcentowaną fabułę. Jedną z głównych cech gier przygodowych jest to, że postać gracza zbiera przedmioty i używa ich do rozwiązywania zagadek, w celu rozwinięcia opowiadanej w grze historii” (*Gry przygodowe*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/przygodowe/> [dostęp: 1.07.2024]).

wykorzystują gotycką architekturę jako malownicze i specyficzne tło dla ważnych wydarzeń. Gracz podróżuje po mrocznym labiryncie, krypcie lub ruinach średniowiecznych świątyń. Musi tam uważać na różne niebezpieczeństwa (np. potwory, pułapki, kłatwy).

Do omawianych gier zalicza się *The Shadow of the Templars* (zwana też *Circle of Blood*), pierwsza z serii *Broken Sword*. Scenariusz jej opracował w 1996 roku Charles Cecil. Fabuła gry toczy się w XX wieku, a jej głównym bohaterem jest amerykański turysta



Il. 3. *Broken Sword: Shadow of the Templars* (1996), katedra [screen gry komputerowej]

Źródło: Ringohrani, <https://ringohrani.blogspot.com/2023/12/broken-sword-shadow-of-templars.html> [dostęp: 1.07.2024].



Il. 4. *Broken Sword: Shadow of the Templars* (1996), ruiny opactwa [screen gry komputerowej]

Źródło: Ringohrani, <https://ringohrani.blogspot.com/2023/12/broken-sword-shadow-of-templars.html> [dostęp: 1.07.2024].

George Stobbart, któremu pomaga dziennikarka Nicole Collard. Mężczyzna wyrusza w podróż, aby ocalić świat, który chcą zniszczyć szaleńcy podający się za spadkobierców templariuszy. W tym celu zbiera cenne rekwizyty (m.in. rękopis, klejnot, kielich, posążek bożka) oraz pozyskuje informacje od napotkanych osób. Podczas wyprawy zwiedza mroczne i tajemnicze miejsca (m.in. grobowce, lochy, ruiny opactwa), gdzie rozwiązuje zagadki dotyczące legendarnego zakonu rycerskiego¹⁶.

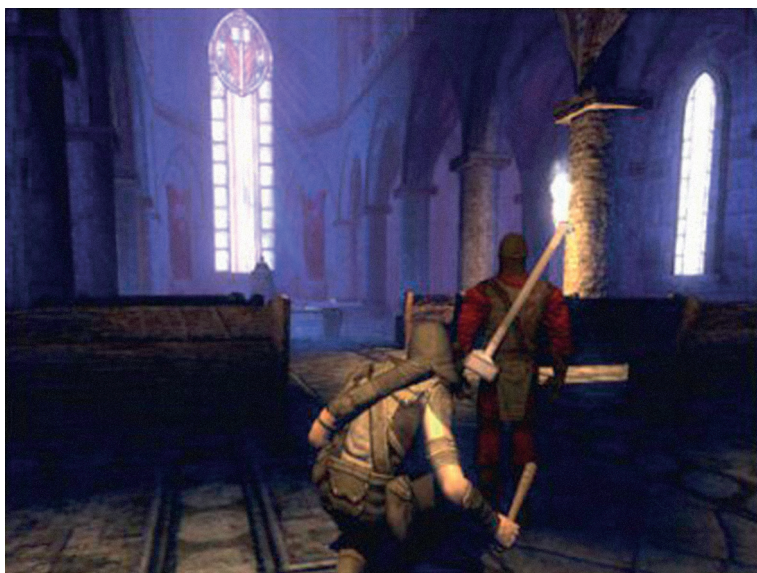
W grze przedstawiono elewacje oraz wnętrza różnych budowli sakralnych z elementami gotyckimi. Widoczna jest niewielka, okrągła kaplica z kopułą zwieńczoną krzyżem. W środku ma sklepienie krzyżowo-żebrowe wsparte na pilastrach oraz nisze. Pod ścianami stoją kamienne sarkofagi i ołtarz. Ukazuje się też katedra gotycka z maswerkami, wieżyczkami i przyporami. Świątynia wewnątrz wydaje się duża i wysoka, nakryta sklepieniem krzyżowo-żebrowym, od którego odchodzą filary wiązkowe. Posiada też wielkie otwory okienne wypełnione maswerkami, laskowaniami i barwnymi witrażami. Występują także ruiny starego kościoła opackiego, choćby fragmenty fasady z ostrołukowym portalem, ściany z dużymi i wąskimi oknami, kamienne rzeźby aniołów i demonów. Pod posadzką znajduje się korytarz – wąski i ciemny – ze sklepieniem kolebkowym. Prowadzi on do krypty z kamiennym stropem.



Il. 5. *Thief: Deadly Shadows* (2004), fasada świątyni [screen gry komputerowej]

Źródło: Steam, https://store.steampowered.com/app/6980/Thief_Deadly_Shadows/ [dostęp: 1.07.2024].

16 Por. *Broken Sword: The Shadow of the Templars*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/broken-sword-the-shadow-of-the-templars/zc1d43> [dostęp: 1.07.2024].



Il. 6. *Thief: Deadly Shadows* (2004), wnętrze świątyni [screen gry komputerowej]

Źródło: Steam, https://store.steampowered.com/app/6980/Thief_Deadly_Shadows/ [dostęp: 1.07.2024].

Zbliżoną do wyżej przedstawionej jest gra *Deadly Shadows* z 2004 roku, będąca trzecią częścią serii *Thief*. Pracowali nad nią Jordan Thomas (projektant), Ian Dunlop (programista), Sergio Rosas (artysta) i Terri Brosius (scenarzysta). Należy do programów z gatunku skradanek¹⁷, których fabuła toczy się w niesamowitym uniwersum podobnym do średniowiecza. Główna postać to przebiegły złodziej Garrett. Mężczyzna wraca po latach nieobecności do ośrodka zwanego Miasto, którym rządzi okrutny Baron. Rozgrywka polega na włamywaniu się do strzeżonych miejsc (m.in. skarbców, świątyń), by zrabować cenne przedmioty. Niekiedy trzeba skradać się i ukrywać w ciemnych pomieszczeniach (np. lochach, niszach w katedrze)¹⁸.

Ten program prezentuje obraz gotyckiej świątyni zarówno z zewnątrz, jak i od środka. Ukazany jest wielki i strzelisty gmach, który góruje ponad dachami mniejszych kamienic. Detale na budowlę sakralnej przypominają ostre łuki, wąskie okna i wieżyczki. Z kolei jej wnętrze sprawia wrażenie ogromnego i przykrytego sklepieniem krzyżowo-żebrowym, podtrzymywanym przez filary wiązkowe. Bardzo drobiazgowo odtworzono nawy, prezbiterium, kaplice i podziemia. Świątynię zdobią ostre łuki i maswerki. Można też odczuć

17 Według definicji skradanka to „typ gry komputerowej, w której głównym zadaniem gracza jest ukrywanie się i w podstępny sposób omijanie lub pokonywanie przeciwników” (*Skradanka*, Dobry Słownik, <https://dobrysownik.pl/slowo/skradanka/223875/> [dostęp: 1.07.2024]).

18 Por. *Thief: Deadly Shadows*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/thief-deadly-shadows/z06b8> [dostęp: 1.07.2024].

niepokój lub zaciekawienie, gdyż poszczególne części sanktuarium znajdują się w mroku, a ich kontury lekko się rozmazują.

Na wspomnienie także zasługuje gra *Daemonica* z 2005 roku, opracowana przez czeskie firmy RA Images i Cinemax. Akcja jej rozwija się w świecie przypominającym średniowiecze. Gracz staje się łowcą potworów Nicolasem Farepoynt. Mężczyzna jest synem lorda Rogera Mortimera i królowej Izabeli – postaci znanych z historii Europy. Przy pomocy Clarice prowadzi śledztwo w sprawie tajemniczych morderstw i zaginięć w Cavern. Aby uzyskać potrzebne informacje, przepytuje mieszkańców miasteczka. Musi też pokonać demona zamkniętego w krypcie klasztoru¹⁹.

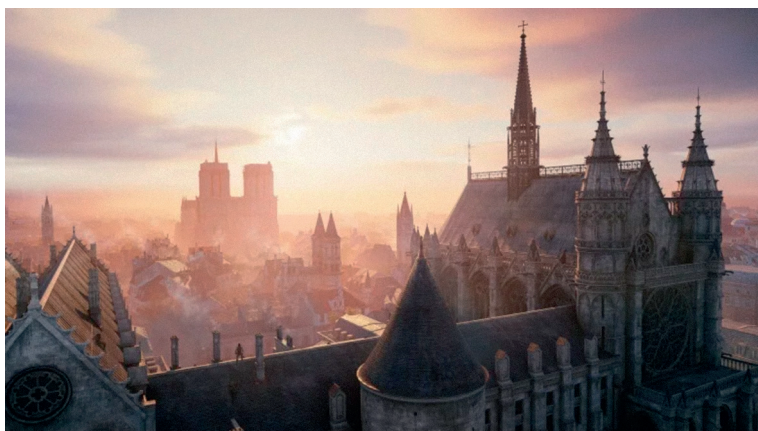
Gra zawiera specyficzny obraz obiektów sakralnych. Nawiązuje on do średniowiecznego założenia klasztornego widzianego z góry, z zewnątrz i od wewnątrz. W tym ze-spole pojawia się kościół, który jest masywny i nakryty dwuspadowym dachem. Posiada też fasadę z dużym portalem i wysokimi oknami. Wnętrze wydaje się ogromne i wysokie, podzielone na nawy przez masywne filary. Te przestrzenie są fantastyczne i pełne grozy, co kojarzy się z gotyką atmosferą.

Z kolei ciekawą przygodę z realiami średniowiecza proponują autorzy gry *Murder in the Abbey* z 2008 roku. Została ona wydana przez hiszpańskie studio Alcachofa Soft S.L. Powstała na podstawie wcześniejszej gry wideo *The Abbey of Crime* z 1987 roku według scenariusza Paco Menéndeza z grafikami Juana Delcána. W obu pracach można rozpoznać wątki zaczerpnięte z powieści *Imię róży* Umberto Eco. Projektanci gry z 2008 roku zadbali też o mroczny i tajemniczy klimat. Gracz wciela się w postać inkwizytora Leonarda z Toledo, który w towarzystwie swojego asystenta Brunona ma rozwiązać zagadkę serii morderstw w opactwie Nuestra Señora de la Natividad. Do poznania prawdy może dojść poprzez badanie śladów na terenie kompleksu klasztornego oraz przesłuchiwanie świadków²⁰.

W programie przedstawiono drobiazgowo obiekty klasztorne, zarówno z zewnątrz, jak i od środka. Widoczny jest wirydarz, kuchnia, refektarz, gabinet opata, skryptorium, a także kościół. Świątynia ma prosty, podłużny kształt, dwuspadowy dach i wysoką wieżę. Z kolei wewnątrz posiada sklepienie krzyżowo-żebrowe i masywne filary. Można też rozpoznać takie elementy wystroju, jak ołtarz, świeczniki, rzeźby. Pozostałe pomieszczenia również zawierają typowe dla średniowiecznej architektury składniki (np. kamienne sklepienia, wąskie okna i portale). Dominuje w nich mrok oraz specyficzny nastrój (np. niepokój, smutek, zaduma), który wiąże się z gotyką estetyką.

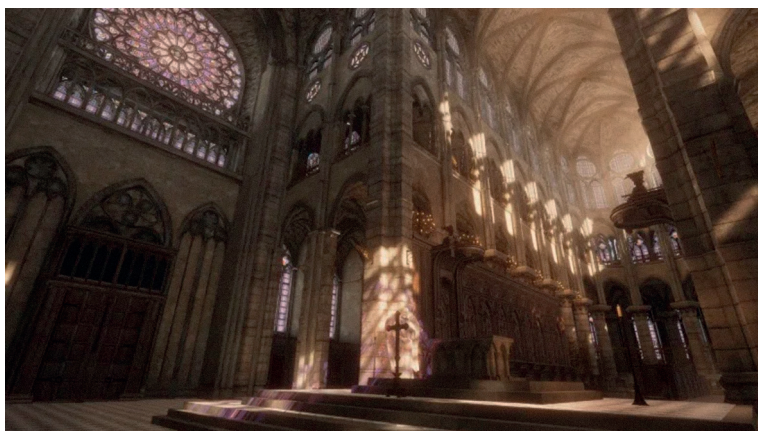
19 Por. *Daemonica*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/daemonica/z81412> [dostęp: 1.07.2024].

20 Por. *The Abbey (Murder in the Abbey)*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/murder-in-the-abbey/zd206e> [dostęp: 1.07.2024].



Il. 7. *Assassin's Creed: Unity* (2014), fasada katedry [screen gry komputerowej]

Źródło: HistoryHit, <https://www.historyhit.com/gaming/revolutionary-paris-assassins-creed-unity-bastille-day/> [dostęp: 1.07.2024].



Il. 8. *Assassin's Creed: Unity* (2014), wnętrze katedry [screen gry komputerowej]

Źródło: HistoryHit, <https://www.historyhit.com/gaming/revolutionary-paris-assassins-creed-unity-bastille-day/> [dostęp: 1.07.2024].

Nie można pominąć przygodowej gry akcji *Assassin's Creed*, zwłaszcza jej ósmej części *Unity* z 2014 roku. Została ona opracowana między innymi przez Alexandra Pedneaulta (projektant), Sylvaina Bernarda (scenarzystę), Alexandra Amancio i Marca Albineta (reżyserzy). Kontynuowany jest tu wątek z poprzednich programów, który opiera się na konflikcie dwóch frakcji asasynów i templariuszy. Główny bohater podróżuje w czasie i odwiedza ważne historyczne miejsca. W grze z 2014 roku akcja toczy się w latach 1789-1794 w czasie rewolucji francuskiej. Gracz wciela się w postać Arna Doriana, którego celem jest odnalezienie ludzi stojących za wywołaniem przewrotu, a także pomstwienie

zabójców swojego ojca. W toku gry odwiedza znane francuskie budynki, choćby pałac wersalski i katedrę Notre Dame w Paryżu²¹.

Autorzy gry zatroszczyli się o wierne odwzorowanie słynnej paryskiej świątyni. Starali się zaprezentować ją z różnych ujęć: od frontu, z boku i z góry. Dołożyli też starań, by ukazać każdy element konstrukcyjny i dekoracyjny. Wizerunek katedry przypomina wspaniałą i monumentalną budowlę z systemem podpór, górującą ponad dachami sąsiednich kamienic. Posiada układ pięcionawowej bazyliki z transeptem, półkolistym obejściem i wieńcem kaplic. Przykryta jest dwuspadowym dachem, a nad skrzyżowaniem naw wznosi się smukła wieżyczka. Dwuwieżowa fasada ma trzy bogato rzeźbione portale, galerię rzeźb królów, wielkie okno w kształcie rozety i kolumnową galerijkę, nad którą ustawiono posągi chimery. We wnętrzu jest sklepienie krzyżowo-żebrowe, a ściany nawy głównej składają się z trzech kondygnacji (wysokich okien, empor, arkad z masywnymi filarami). Świątynię zdobią ostre łuki, maswerki, wimpergi i pinakle. Słynny gotycki zabytek Paryża przywołuje konkretne skojarzenia z dawnym stylem budownictwa, a także kulturą Francji i jej burzliwymi dziejami, zwłaszcza rewolucją.

3. Gry fabularne (RPG)

Ostatnią grupę tworzą komputerowe gry fabularne (RPG)²² z podobiznami katedr gotyckich. Programy te zawierają wyimaginowane światy z elementami fantastyki lub baśni. Gracz wciela się w postacie kojarzące się z romantyczną wizją średniowiecza (m.in. wojowników, skrytobójców, zabójców smoków). Odtwarza stały scenariusz, np. podróż po zaginiony skarb albo powstrzymanie katastrofy. W trakcie rozgrywki rozwiązuje zagadkę lub walczy z potworem (np. smokiem, ogrem, demonem). Sceny zwykle pojawiają się w mrocznej i tajemniczej przestrzeni, choćby w lochach zamków lub podziemiach świątyń.

Tego rodzaju grą jest *Arena* z 1994 roku, pierwsza z serii *The Elder Scrolls*. Pracowali nad nią Ted Peterson (projektant), Jennifer Pratt i Foroozan Soltani (programiści). Została tu przedstawiona magiczna kraina Tamriel zamieszkała przez różne ludy (np. elfy, orki). Gracz jest dzielnym herosem, który ma odnaleźć fragmenty różdżki. Posłuży ona do sprowadzenia Imperatora Uriela Septima VII uwięzionego w innym wymiarze przez

21 Por. *Assassin's Creed: Unity*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/assassins-creed-unity/z33c76> [dostęp: 1.07.2024].

22 Zgodnie z definicją gry fabularne to: „gatunek gier, w skład którego wchodzi wszelkie produkcje z przeważającą liczbą elementów rozwoju prowadzonego bohatera (bądź grupy bohaterów) i rozbudowanych statystykach postaci, a także cechujące się wielowątkową fabułą i wielowątkowymi questami” (*RPG*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/rpg/> [dostęp: 1.07.2024]).

maga Jagara Tharna. Na uczestnika misji czeka wiele niebezpieczeństw (np. pułapki, potwory). W trakcie wyprawy trafia do różnych osad i pomieszczeń (np. korytarzy, lochów)²³.

Z perspektywy gracza są tu ukazane obszary, które mają zwartą zabudowę i wąskie ulice. Stojące tam domy to proste, kubiczne bryły, a ich rozmieszczenie przypomina labirynt. W grze przedstawiono również kwadratowe sale ze sklepieniem, posiadające liczne zakamarki lub nisze. Elementy ich wyposażenia stanowią choćby lichtarze i kamienne rzeźby. Kolejne wnętrza wyglądają jak wąskie i niskie tunele przykryte kamiennym stropem. Na ścianach wiszą różne rekwizyty (m.in. łańcuchy, świeczniki, sztandary). W opisanych lokalizacjach dominuje – typowe dla gotyku – poczucie permanentnego zagrożenia i niepokoju.

Warto również przedstawić grę *Factions*, drugą z serii Guild Wars, którą w 2006 roku zaprojektowali Mike O'Brien, Jeff Strain i Patrick Wyatt. Fabuła tego programu została osadzona na terenach kontynentu Cantha. Główne zadanie polega na powstrzymaniu Shiro Tagatchiego, który po 200 latach powraca do świata żywych. Został on skazany na śmierć za zamach na cesarza, a teraz chce się zemścić i podbić całą krainę. Pojawia się też spór dwóch zwaśnionych rodów – Luxonów i Kurzików. Celem gracza jest wybór jednej z frakcji, a następnie podróż po fantastycznych miejscach i rozwiązywanie różnych zagadek²⁴.

Gra zawiera specyficzne obrazy budowli gotyckich. Ukazują się wielkie i potężne gmachy przypominające warowne twierdze. Ich monumentalne fasady zdobią okrągłe



Il. 9. *Guild Wars 2: Factions* (2006), wieża czarodzieja [screen gry komputerowej]

Źródło: Guild Wars 2, <https://www.guildwars2.com/de/news/after-the-dragon-cycle/> [dostęp: 1.07.2024].

23 Por. *The Elder Scrolls: Arena*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/the-elder-scrolls-arena/za1d3b> [dostęp: 1.07.2024].

24 Por. *Guild Wars: Factions*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/guild-wars-factions/z81ac3> [dostęp: 1.07.2024].



Il. 10. *Guild Wars 2: Factions* (2006), mroczny las [screen gry komputerowej]

Źródło: Steam, https://store.steampowered.com/app/29610/Guild_Wars_Factions/ [dostęp: 1.07.2024].

otwory okienne. Innym razem pojawiają się wyrastające ponad domostwa smukłe wieże tajemniczych świątyń. Sporadycznie wynurzają się z oparów mgły obiekty składające się z typowych dla gotyku detali, takie jak ostre łuki, maswerki, wimpergi i smukłe wieżyczki. W tle widać poplątane pnie i konary drzew. Wokół panuje atmosfera baśniowości i grozy – obie będące wyróżnikiem gotyckiej estetyki.

Trzeba też wspomnieć o grze *The Waylanders* z 2022 roku zaprojektowanej przez Mike'a Laidlawa. Powstała ona na podstawie programów *Baldur's Gate* (1998) oraz *Dragon Age: Origins* (2009). W grze zostało przedstawione królestwo Kaltia wzorowane na średniowiecznej Galicji. Gracz ma do wyboru różne postacie: wojownika, strażnika, odkrywcę, maga, uzdrowiciela lub łotrzyka. Otrzymuje zadanie uratowania świata przed atakami sił zła. W trakcie rozgrywki wędruje po osobliwych krainach i zbiera członków swojej drużyny. Niekiedy odwiedza urokliwe miejsca (np. zamki, świątynie)²⁵.

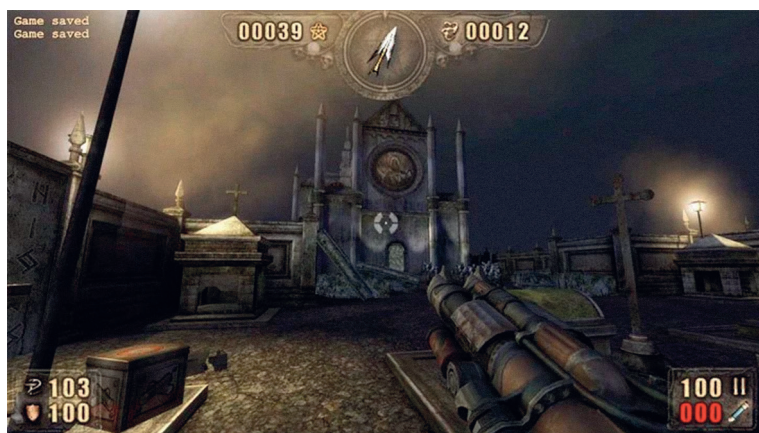
Program prezentuje gotyckie obiekty z różnych stron: z góry lub z dołu. Pojawiają się osady z fortyfikacjami i domostwami, między którymi znajdują się wysokie gmachy. Występują też budynki z charakterystycznymi detalami: ostrymi łukami, smukłymi oknami i portalami. Można również dostrzec groty skalne, które upodabniają się do katedr gotyckich. Mają one monumentalne wejścia przypominające ostrołukowe arkady, za którymi

25 Por. *The Waylanders*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/the-waylanders/z354ce> [dostęp: 1.07.2024].

widać sklepienia krzyżowo-żebrowe i filary. Ze środka promienieje jasne, intensywne światło. Te osobliwe pomieszczenia przywołują wyobrażenie gotyku jako stylu sakralnego, utożsamionego ze sferą boską, mistyką i pięknem duchowym.

Z wybranymi grami wiąże się *Painkiller: Hell Wars*. Program został wydany w 2004 roku przez polską firmę People Can Fly. W następnych latach ukazały się jego kontynuacje: *Black Edition* wraz z dodatkiem *Battle out of Hell* (2005), *Overdose* (2007), *Resurrection* (2009), dodatek *Redemption* (2011), *Recurring Evil* oraz *Painkiller Hell & Damnation* (2012). Rozgrywka dotyczy losów Daniela Garnera, który po wypadku samochodowym utknął między niebem a piekłem. Mężczyzna w celu odkupienia swoich win poszukuje i zabija demoniczne istoty. Jego nadrzędnym zadaniem jest pokonanie czterech generałów piekła oraz Lucyfera. Często toczy spektakularne pojedynki w scenarii zainspirowanej architekturą gotycką²⁶.

W programach tych pokazywane są gotyckie gmachy z zewnątrz i od wewnątrz. W pierwszej wersji widać cmentarz przy katedrze gotyckiej. Budowla wydaje się masywna i wysoka. Posiada typową fasadę, składającą się z centralnie umieszczonego portalu, owalnego okna i trójkątnego szczytu. Do murów z wielkimi otworami okiennymi ma dodane przypory zakończone pinaklami z wieżyczkami. Świątynia w środku jest ogromna, złożona z trzech naw i prezbiterium, a także nakryta sklepieniem krzyżowo-żebrowym. Ściana jej nawy głównej odtwarza typowy układ (arkady, empory i okna). W grze można też zauważyć inną gotycką przestrzeń. Na początku pojawia się wąski korytarz ze sklepieniem krzyżowo-żebrowym, a w ścianach ma nisze z kamiennymi posągami. Następnie



Il. 11. *Painkiller: Hell Wars* (2004) [screen gry komputerowej]

Źródło: GryOnline.pl, <https://www.gry-online.pl/download/painkiller-2004-randomguy7s-fix-compilaton-v44-mod/z7ffef> [dostęp: 1.07.2024].

26 Por. *Painkiller: Hell Wars*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/painkiller/z73d> [dostęp: 1.07.2024].

widać dziedziniec z krużgankami. Dalej znajduje się kwadratowa sala z rzezbami i malowidłami przedstawiającymi walkę aniołów z demonami. Kolejne pomieszczenia są również okazałe i zawierają gotyckie elementy.

Podobna do wyżej przedstawionych wydaje się seria gier *Diablo* autorstwa Davida Brevika. Dotychczas ukazały się jej części: *Diablo* (1996) i dodatek *Hellfire* (1997), *Diablo II* i dodatek: *Pan zniszczenia* (2001), a następnie *Resurrected* (2021), *Diablo III* (2012) z dodatkami: *Reaper of Souls* (2014) oraz *Przebudzenie Nekromantów* (2017), *Diablo: Immortal* (2022) i *Diablo IV* (2023). Akcja gry toczy się w mrocznym i osobliwym świecie zwanym Sanktuarium. Gracz może wybrać postać wojownika, czarodzieja lub łotrzyka. Następnie przenosi się do miasta Tristram w królestwie Khanduras. Czeka tam na niego różne zmagania z tytułowym Panem Terroru, który uwięziony w magicznym kamieniu dusz, próbuje wydostać się z niewoli. W trakcie wędrówek gracz może spotkać fantastyczne istoty, zdobyć nowe bronie i pancerze, a także walczyć z potworami. Zwiedza też ponure i tajemnicze miejsca (np. ruiny, zamki i świątynie)²⁷.

Pierwsza z serii gra przedstawia widziane z góry średniowieczne budynki. Można tu rozpoznać twierdzę składającą się z kamiennych sal i korytarzy. Występuje również obraz kościoła, który przypomina prosty, podłużny gmach z dwuspadowym dachem i wysoką wieżą. We wnętrzu znajdują się kamienne filary i sarkofagi. Z kolei w części czwartej pojawia się bardziej rozbudowany wizerunek świątyni gotyckiej. Prowadzi do niej centralnie umieszczony, wielki portal. Budowla jest ogromną, trójnawową bazyliką z prezbiterium, gdzie stoi ołtarz. Nawy boczne oddzielają smukłe filary, a ściany zdobią pilastry i ostrołukowe nisze. Uwagę przykuwają też misterne rekwizyty, takie jak kamienne posągi,



Il. 12. *Diablo IV* (2023) [screen gry komputerowej]

Źródło: Wowhead, <https://www.wowhead.com/diablo-4/guide/zones/cathedral-of-light-capstone-dungeon> [dostęp: 1.07.2024].

27 Por. *Diablo*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/diablo/zf245d> [dostęp: 1.07.2024].

rzeźbione ławy i szafy. Na zewnątrz zaś wyróżniają się lekkie i smukłe przypory. Katedra sprawia wrażenie majestatycznej i pogrążonej w mroku, gdzie czyhają różne niebezpieczeństwa. Tym samym nawiązuje do gotyckiej estetyki.

Zakończenie

Na podstawie powyższych przykładów można stwierdzić, że katedra gotycka stanowi popularny motyw w wirtualnym świecie gier komputerowych. Ta znana ze średniowiecza budowla pojawia się jako sceneria dla ważnych wydarzeń (np. bitwa, pojedynki). Uwiarygadnia zatem akcję, która rozgrywa się w wiekach średnich. Niekiedy występuje fragment świątyni (np. grobowiec, krypta, ruiny), który ma wprowadzić nastrój grozy i tajemnicy. Czasem też trudno w grze rozpoznać średniowieczny kościół, ale architektura lub atmosfera wywołuje niepokój. Wówczas budowla gotycka pełni funkcję malowniczej i niesamowitej przestrzeni.

Zestawienie tych programów pozwoliło też ustalić metody stosowane przez wymienionych twórców w ukazywaniu średniowiecznej architektury sakralnej. Projektanci zwykle starają się bardzo realistycznie odtworzyć struktury architektoniczne i realia wieków średnich. Wykorzystują również wszystkie elementy związane z gotykiem w kulturze w celu uatrakcyjnienia przekazu i zbudowania specyficznej atmosfery. Przy tym proponują swoisty rodzaj piękna, oparty na grozie, fantastyce lub grotesce. Chcą ponadto dotrzeć do gustów i preferencji graczy. Można więc zauważyć, że we współczesnej popkulturze świątynia chrześcijańska z epoki średniowiecza straciła pierwotną sakralną konotację, a zyskała nową, estetyczną siłę oddziaływania.

References/Bibliografia

OPRACOWANIA

- Czermińska M., *Gotyki i pisarze. Topika opisu katedry*, Gdańsk 2005.
- Gazda G., Izdebska A., Pluciennik J. (red.), *Wokół gotycyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, Kraków 2002.
- Głowiński M., *Powieść gotycka*, w: *Podręczny słownik terminów literackich*, red. tenże i in., Warszawa 2000, s. 235.
- Izdebska A., *Gotycyzm/gotyckizmy – rekwizyty i metamorfozy*, „Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka”, 2017, nr 30 (50), s. 325-338.
- Łukasz S., *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998.
- Sagner K., *To warto wiedzieć o sztuce. Gotyk*, tłum. P. Taracha, Warszawa 2006.

NETOGRAFIA

- The Abbey (Murder in the Abbey)*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/murder-in-the-abbey/zd206e> [dostęp: 1.07.2024].
- Age of Empires II: The Age of Kings*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/age-of-empires-ii-the-age-of-the-kings/z5885> [dostęp: 1.07.2024].
- Assassin's Creed: Unity*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/assassins-creed-unity/z33c76> [dostęp: 1.07.2024].
- Broken Sword: The Shadow of the Templars*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/broken-sword-the-shadow-of-the-templars/zc1d43> [dostęp: 1.07.2024].
- Crusader Kings*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/crusader-kings/z21557> [dostęp: 1.07.2024].
- Daemonica*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/daemonica/z81412> [dostęp: 1.07.2024].
- Diablo*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/diablo/zf245d> [dostęp: 1.07.2024].
- The Elder Scrolls: Arena*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/the-elder-scrolls-arena/za1d3b> [dostęp: 1.07.2024].
- Gra strategiczna*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=91> [dostęp: 1.07.2024].
- Gry przygodowe*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/przygodowe/> [dostęp: 1.07.2024].
- Guild Wars: Factions*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/guild-wars-factions/z81ac3> [dostęp: 1.07.2024].
- Manor Lords*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/manor-lords/ze5c5a> [dostęp: 1.07.2024].
- Painkiller: Hell Wars*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/painkiller/z73d> [dostęp: 1.07.2024].
- RPG*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/rpg/> [dostęp: 1.07.2024].
- Seria Stronghold – seria gier*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/seria-stronghold/zdf7> [dostęp: 1.07.2024].
- Skradanka*, Dobry Słownik, <https://dobrysloownik.pl/slowo/skradanka/223875/> [dostęp: 1.07.2024].
- Thief: Deadly Shadows*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/thief-deadly-shadows/z06b8> [dostęp: 1.07.2024].
- Total War Saga: Thrones of Britannia*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/total-war-saga-thrones-of-britannia/z44fe5> [dostęp: 1.07.2024].
- The Waylanders*, Encyklopedia Gier, <https://www.gry-online.pl/gry/the-waylanders/z354ee> [dostęp: 1.07.2024].