

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ

ФАКУЛТЕТ ДРАМСКИХ УМЕТНОСТИ

ДОКТОРСКЕ СТУДИЈЕ - ДРАМСКЕ И АУДИОВИЗУЕЛНЕ УМЕТНОСТИ

ДОКТОРСКИ УМЕТНИЧКИ ПРОЈЕКАТ

ЗАТАМЊЕЊЕ

(первазивна игра)

Мирко Стојковић

Ментор: Небојша Пајкић, редовни професор

Београд,
јануар 2016.

САДРЖАЈ

Апстракт	4
Abstract	5
УВОД.....	6
ПОЕТИЧКИ И ТЕОРЕТСКИ ОКВИР	7
Да ли су видео игре уметност	12
Прве игре и први жанрови.....	15
FPS / Пуцачке игре из првог лица.....	22
Нинтендо и Шигеру Мијамото	41
Развој конзола	57
Играње на преносивим уређајима	88
Иновације проистекле из начина играња.....	104
Машинима.....	116
Интерактивни филм	119
Романи за гледање.....	126
Хидео Коџима.....	127
Начини за остваривање профита	129
МЕТОДОЛОШКА РАЗМАТРАЊА	154
Мономит у The Elder Scrolls V: Skyrim	157
Структура Grand Theft Auto V	176
АНАЛИЗА ПРАКТИЧНОГ РАДА.....	189
The Feed @ Blasth Theory, UK.....	191

Serb.I.Am @ National Theatre, UK.....	198
Змајев траг @ Београдска тврђава, Србија	202
Најдуks @ IgFest, UK	204
Отварање @ Neue Deutsche Schulle, Србија	206
Затамњење @ Београд, Србија.....	213
ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА.....	223
Литература	234
Илустрације и фотографије	237
Curriculum Vitae.....	241

АПСТРАКТ

Џејмс Џојс је 1922. године објавио роман Уликс. Пратећи структуру Одисеје, Џојс је Леополда Блума, главног јунака свог романа, учинио својеврсном реинкарнацијом Одисеја, а Даблин са почетка XX века својеврсном реинкарнацијом Старе Грчке. Створивши јунака од такозваног обичног човека у једнако обичном свету, Џојс је на одређени начин поставио темељ модерној поп култури.

Четврт века касније, Џозеф Кембел је објавио књигу «Херој са хиљаду лица» у којој је доказао да митови из различитих цивилизација имају исту структуру. Ту структуру је назвао «мономит», што је кованица коју је исковао управо Џојс. Недуго потом, мономит је постао драматуршка основа већине филмова снимљених у Холивуду. Данас је, пре свега захваљујући својој савршености која га је и сачувала током хиљада година, али и бројним курсевима такозваног креативног писања, видљив скоро свуда: од већ споменутих филмова као што су Ратови звезда, преко бестселера као што је серијал о Хари Потеру до најпопуларнијих видео игара као што је Скајрим. Џојсов Уликс је у међувремену задобио довољно патине да у комбинацији са својом неспорном херметичношћу стресе некадашњу етикету порнографије и шунда и постане редован гост на листама најзначајнијих романа двадесетог века. Та популарност је довела и до стварања занимљивог обичаја слављења 16. јуна, дана када се одиграва радња романа Уликс. Тај својеврсни празник се назива Bloomsday и већ деценијама се обележава широм Европе.

Будући да су мономит и поп култура централне тачке мог бављења уметношћу, одлучио сам да за свој докторски уметнички пројекат направим первазивну игру Затамњење у којој ћу једном играчу омогућити да на београдским улицама током једног дана прође путевима Одисеја и Леополда Блума, да постане Херој са хиљаду лица, да осети снагу мономита и да ужива у популарној култури.

Након вишегодишњих припрема, первазивна игра „Затамњење“ је одиграна 16. јуна 2015. године, чиме је по први пут обележен Bloomsday у Србији.

Кроз первазивну игру «Затамњење» представљам и концепт нано спектакла, уметничког пројекта у потпуности прилагођеног публици која у њему учествује, чији утисци потврђују да мономит функционише и у первазивним играма, сасвим новој миметичкој уметности.

ABSTRACT

In 1922, James Joyce published *Ulysses*. By following the structure of the *Odyssey*, Joyce made Leopold Bloom, the hero of his novel, a reincarnation of Odysseus and early 20th-century Dublin a reincarnation of Ancient Greece. By creating a hero using an ordinary man in an ordinary world, Joyce had, in a way, laid the foundation for modern pop culture.

A quarter of a century later, Joseph Campbell published *The Hero with a Thousand Faces*, in which he proved that myths from different civilizations share the same structure. He called the structure “monomyth”, a word he borrowed from Joyce himself. Soon, monomyth became the dramaturgic base for the majority of the films made in Hollywood. Today, primarily due to its perfect nature that has enabled it to last for thousands of years, but also thanks to numerous courses in so-called creative writing, it is visible almost everywhere: from the abovementioned films, such as *Star Wars*, bestsellers, such as the *Harry Potter* series, to the most popular video games, such as *Skyrim*. In the meantime, Joyce’s *Ulysses*, with its undisputed hermeticism, has acquired enough patina to dismiss the “pornography” and “kitsch” labels and become a regular item on lists containing the most important novels of the 20th century. The popularity has led to an interesting custom of celebrating June 16th, the day depicted in *Ulysses*. The festival is called Bloomsday and has been celebrated annually for decades all around Europe.

Since monomyth and pop culture are the central points of my art-related work, I decided to create a pervasive game, *Blackout*, for my doctoral art project, which would enable a single player to experience the journeys of Odysseus and Leopold Bloom on the streets of Belgrade, become a Hero with a Thousand Faces, feel the strength of the monomyth and enjoy popular culture. After several years of preparation, the pervasive game „*Fade Out*“ was played on the 16th of June, 2015, thus celebrating Bloomsday in Serbia for the very first time.

The pervasive game *Fade Out* introduces the concept of the nano-spectacle, an art project entirely adapted to the participating audience, whose impressions confirm the fact that the monomyth works well in pervasive games, a completely new mimetic art form.

УВОД

Первазивне игре су толико нов облик миметичких уметности да још увек није успостављен ни консензус око њиховог назива. Најчешће употребљавани термини су "locative cinema", „real life games“ и „live games“. Свим тим покушајима кумовања заједничко је што као главну особину истичу брисање граница између стварног и виртуелног света.

Овај тип игара је сличан видео играма по драматургији која подразумева рачвање приче као последицу избора које играч прави, али се од њих суштински разликује јер се одиграва у стварности, са живим глумцима у non playing улогама (све улоге које не припадају играчу или играчима). Са овим типом игара шира јавност се први пут сусрела кроз филм Дејвида Финчера „Игра“ („The Game“, David Fincher, USA 1997).

Опредељујући се за термин "первазивно", односно "прожимајуће", изабрао сам да се приклоним онима који сматрају да је у овом типу игара акценат на истовременом постојању више реалности на истом простору и у истом времену, а не на брисању граница између две суштински одвојене територије. Разлог за такав став проналазим пре свега у чињеници да сам драматург, што значи да ми је познато да добра прича може да буде уверљивија од лоше стварности, као и да најбоље приче – митови – имају исту структуру – мономит - која се понавља у свим цивилизацијама, кроз целу људску историју.

Мој докторски уметнички пројекат је первазивна игра «Затамњење». Будући да су первазивне игре настале из видео игара, сматрао сам да ми је дужност да у поетичком и теоретском оквиру свог докторског уметничког пројекта посветим дужну пажњу играма пошто се без разумевања њиховог значаја не може у потпуности разумети ни потреба да се уметничким истраживањима проширује њихова ионако велика територија. Због тога сам се бавио настанком видео игара, најзначајнијим жанровима, најважнијим ауторима и најзанимљивијим феноменима. Био сам принуђен, због чега се унапред извињавам, да се бавим и развојем технологије, али само онда када је начин приповедања у видео играма био условљен тим развојем.

Несразмерност поетичког и теоретског оквира и осталих главних поглавља је,

дакле, резултат моје одлуке, рођене из уверења да је у питању пионирски подухват у области којој до сада није посвећивана пажња у академским круговима, бар не на овај начин, што је истовремено и образложење зашто је обим рада знатно већи од препорученог.

ПОЕТИЧКИ И ТЕОРЕТСКИ ОКВИР

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током новембра 2011. године, уколико није другачије наглашено

За свега неколико деценија компјутери су нам помогли да стигнемо у свемир дубље него икада раније, да мапирамо људске гене, да се ослободимо пасивности наметнуте од стране дотадашњих медија, да комуницирамо са заиста целим светом и, можда најважније, да вредности настале дигитализацијом учине једнако пожељним у практично свим културама широм света, правећи тако врло конкретан корак ка рушењу већине преосталих граница.

Колико је све то добро за људе показаће, као и увек, време.

Шта сутрашњица доноси нејасније је него икада пре, управо због саме дигитализације, која је бројем и природом иновација унетих у свакодневни живот олакшала уочавање трендова, али и учинила немогућим предвиђање куда ти трендови воде. Разлог за бригу је свакако чињеница да је наша раса успевала да учини штетним и мање бенигне изуме од интернета.

Футурологија, срећом, није оно чиме овај рад претендује да се бави. Наша тема је наизглед много приземнија: у питању су видео игре, а први изазов прихваћен избором теме је доказати да се, као и за дигитализацију уопште, и за видео игре може рећи:

1. да су нам помогле да брже истражимо свемир и да мапирамо људске гене
2. да смо се захваљујући њима ослободили пасивности наметнуте од стране телевизије и радија
3. да су нам омогућиле да комуницирамо са целим светом
4. да су допринеле рушењу граница и успостављању нових вредности

Дакле...

1. Играчи у ММО игри ФолдИт (FoldIt)¹ су 2008. године за свега десет дана решили медицинску загонетку коју научници нису успели да реше за претходних десет година. Огроман број комбинација које је требало проверити да би се пронашао „кључ“ за



молекуларну структуру ензима вируса који веома подсећа на вирус који изазива AIDS, а која је веома важан за начин на који се тај вирус шири, био је превелики залог за малој групи научника, али не и играчима окупљеним уз помоћ интернета који су играјући игру чија су се правила поклапала са научним законитостима у невероватно кратком року пронашли тражено решење. Заслуге су приписане играчу под именом мими (mimi), који је на форуму игре скромно изјавио: „Верујем да је рад мојих колега омогућио функционисање мог открића, тако да је ово заправо тимски резултат“.²

„FoldIt“ није ни изблиза једини пример такве врсте: игра „Phylo“³, која је 2010. године направљена у МекГил Универзитетском центру за бionформатику (McGill University Centre for Bioinformatics⁴), бесплатно се дистрибуише преко интернета. У тој игри играчи из целог света слажу пазле које су у ствари секвенце гена, борећи се да остваре бољи резултат од компјутера, несвесно помажући усавршавање алгоритама потребних да се одређене болести боље разумеју и лече; а ту је и „EteRNA“⁵ и многе друге сличне игре.

¹ У наставку рада сва имена игара ће бити навођена на енглеском језику. Више о игри FoldIt на: <http://fold.it/portal/>

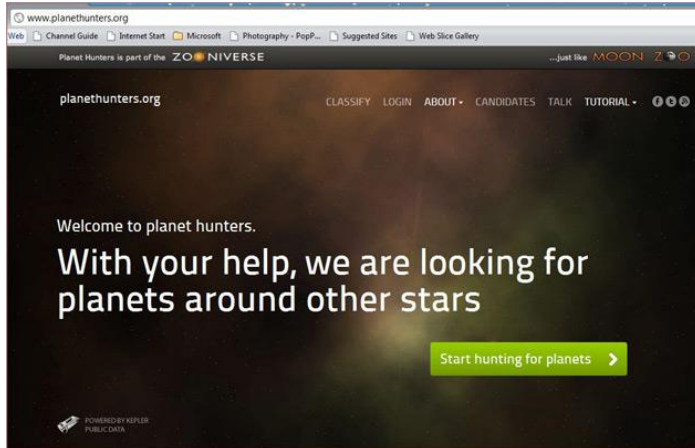
² Alan Boyle, “Gamers solve molecular puzzle that baffled scientists”, msnbc.com, 20.9.2011 http://cosmiclog.msnbc.msn.com/_news/2011/09/16/7802623-gamers-solve-molecular-puzzle-that-baffled-scientists

³ <http://phylo.cs.mcgill.ca/eng/index.html>

⁴ <http://www.mcgill.ca/mcb/>

⁵ <http://eterna.cmu.edu/content/EteRNA>

Што се истраживања свемира кроз игре тиче, НАСА је 2009. године лансирала свемирски брод под називом Кеплер, који је заправо опсерваторија у свемиру чији је основни задатак да пронађе планете које попут Земље круже око неке



звезде. Подаци које тај свемирски брод скупља дају се на увид јавности неколико месеци након што их проуче научници НАСА. Архиве настале скупљањем тих података претражују се у највећем проценту кроз игру Planet Hunters⁶, коју су

заједничким трудом направиле водеће светске образовне институције предвођене Јејлом и Оксфордом. У јесен 2011. године играчи су открили прве две „планете кандидата“⁷, а у периоду који је пред нама се очекује објављивање нових количина података, као и нова открића играчке заједнице. Као и у претходном случају, „Planet Form“ није изузетак који потврђује правило, довољно је споменути врло сличан пројекат „Galaxy Zoo“⁸.

2. Телевизија и радио се гледају и/или слушају. Игре су интерактивне и захтевају ангажман корисника који својим акцијама одлучује не само судбину јунака, што је карактеристично за игре у осамдесетим и деведесетим, већ и правац у коме се развија прича, што је карактеристично за такозване „sand pit“ игре, популаризоване у највећој мери од стране студија Рокстар (Rockstar Studios)⁹. Тај правац може да доведе до потпуно различитих крајева, који својим бројем далеко превазилазе за игре уобичајене „победио“ или „изгубио“ опције.

Ако то није довољно, онда да споменем и машиниме¹⁰, које користе локације,

6 <http://www.planethunters.org/>

7 Group of Authors, „Planet Hunters: The First Two Planet Candidates Identified by the Public using the Kepler Public Archive Data“, Mon. Not. R. Astron. Soc. 26.

9. 2011 http://arxiv.org/PS_cache/arxiv/pdf/1109/1109.4621v3.pdf

8 <http://www.galaxyzoo.org/>

9 <http://www.rockstargames.com/>

10 <http://www.machinima.com/>

јунаке и техничке могућности одређених игара за стварање кратких анимираних филмова чији наратив најчешће нема никакве везе са наративом игара које су искоришћене за њихов настанак.

3. Данас је све теже пронаћи жанр који се неким својим делом не ослања на интернет, али се један жанр издваја по томе што је у потпуности ослоњен на интернет, а чије је име рогобатни акроним његових главних карактеристика: ММОГ или „massively multiplayer online games“ (огромне интернет игре са више играча). Ружан, али тачан назив заправо означава оне игре чији сервери омогућавају постојање читавих виртуелних светова (попут Азерота у World of Warcraft - или Хиборије у Age of Conan) насељених милионима играча из целог света. Сви ти играчи непрестано комуницирају једни са другима, било куцањем порука, било разговором - програм Вентрило (Ventrilo)¹¹ који ово омогућава је дуго био услов за удруживање са другим играчима - а количина информација које у сваком тренутку круже међу њима у оквиру игара толике да је још 2008. године процењено да би Ал Каида могла да изабере баш ту врсту комуникације за успешну координацију терористичких напада на САД¹².

4. Рушење старих граница и успостављање нових вредности нису нужно добра ствар и ништа не би погрешили ни да ову четврту тачку назовемо рушењем старих вредности и успостављањем нових граница: довољно је само бацити поглед на мимове¹³ настале на мрежи да би се схватиле размере нихилизма насталог илузијом анонимности и могућношћу да се без друштвене осуде отворено износе најмрачније стране људске природе.

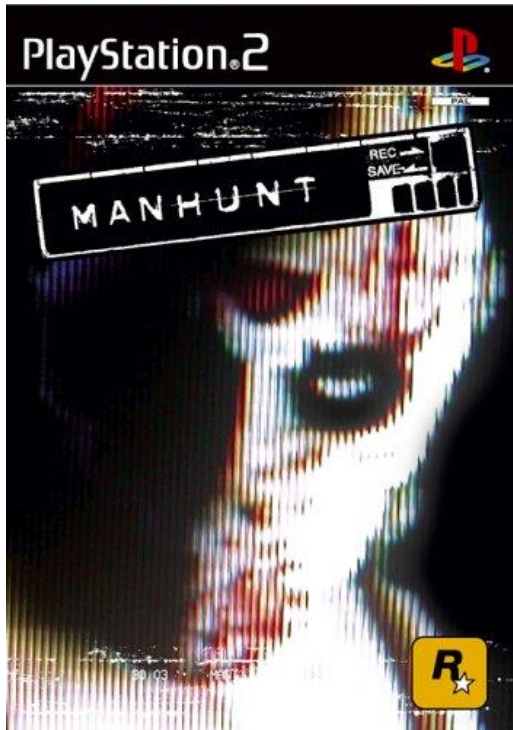
Игре, на жалост, нису поштеђене тог мрака: ноторан пример су серијали „Postal“ (1997, 2003) у коме играч управља масовним убицом и чији је други део забрањен у Аустралији или Рокстаров „Manhunt“ (2003, 2007), у којој играч управља вишеструким убицом који бежи из луднице, чија је нецензурисана верзија практично забрањена за објављивање у САД, Аустралији и Великој Британији.

¹¹ <http://www.ventrilo.com/>

¹² Noah Shachtman, „Pentagon Researcher Conjures Warcraft Terror Plot“, 15.9.2008. (Wired), <http://www.wired.com/dangerroom/2008/09/world-of-warcraft/>

¹³ „Мим“ (/ˈmiːm/) је идеја, понашање или стил који се шири од особе до особе у оквиру једне културе. Реч је настала као скраћеница нама добро познатог грчког 'мимеме' (из старог Грчког μιμίς - нешто што је имитирано), речи која је у корену и миметичких уметности.

Међутим, најстрашнији примери – мерени моралом који је важио до наступања дигиталног доба – бележимо у ММО играма, првенствено зато што се ради о правим људима а не о ен-пи-сијевима¹⁴ (компјутерски генерисаним ликовима у игри).



У роул-плејинг поджанру тих игара (RPG, „role playing games“) играчи током игре остају „у улогама“, понашајући се у игри онако како се очекује од врсте особе коју контролишу у игри – ако су лекари, помажу другима, а ако су зомбији онда убијају свакога без обзира колико им близак био. У већини тих игара постоји много компјутерски контролисаних ликова који су део окружења и који најчешће могу да се опљачкају након што их играч убије (оно што се узме од њих зове се „loot“). На форуму World of Warcraft (скраћено WoW) 7. јула 2006. године један од играча је објавио да је његов брат умро након дуже болести, током које је једину забаву проналазио играјући

WoW и захвалио се свима што су му олакшали те последње недеље живота.

Као одговор је добио питање „Did he drop any good loot?“.

Близард (Blizzard), компанија која стоји иза WoW, одмах је обрисала пост и бановала играча под надимком Моролдонфарм, али је до тог тренутка већ много читалаца направило „скрин шот“ и још један мим је рођен.

Постоје чак и ситуације у којима се лош утицај односа у виртуелном свету игара врло брутално прелива у стварност - од присилног рада до убистава – али разумевање сваке те појединачне ситуације захтева мало боље познавање света игара. Тај свет, врло слично филмском, одређен је развојем жанрова¹⁵, развојем

¹⁴ NPC – non playing character

¹⁵ Овде се бавим историјатом платформи, ФПС-а, ММО-а, РПГ-а, стратегија и – врло мало – симулација.

највећих студија, односно мејдора¹⁶ као и каријерама најважнијих аутора¹⁷. Због тога ће све то, уз додатак о развоју саме технологије, бити предмет овог рада.

Topic: | 7/7/2006 9:58:21 PM PST | Forum Index

1. Nano | 7/7/2006 10:12:26 AM PDT

Nano
Level 60 Night Elf Hunter
Guild: Syndicate
Realm: Ragnaros

i'm Nano's brother, as you know i've been playing with his account for some time now on Sona.

i'm writing here to inform everyone who may care that nano passed away, we held his funeral on tuesday.

the only reason im writing this here is that whenever i told him how people after months still wrought about how good nano was and some wrote how he was the best hunter etc. That statement always made him smile and i think its fair you all should know about whats happened so you may, even if you didnt have the pleasure of meeting him in game, say a little prayer for him.

He was a good soul and i know many of you who met him in game would agree. i want to thank you from his behalf for giving him many months of true pleasure in wow.

thank you.

2. Re: Nano | 7/7/2006 10:21:30 AM PDT

Moroldonfarm
Level 1 Human Priest
Realm: Chromaggus

did he drop any good loot?

ДА ЛИ СУ ВИДЕО ИГРЕ УМЕТНОСТ?

Роџер Иберт (Roger Ebert), новинар Чикаго Сан Тајмса (Chicago Sun Times) и један од најпознатијих англосаксонских филмских критичара у последњих тридесетак година, између 30. октобра и 27. новембра 2005. године у својој колумни „Answer Man“ је изнео тврдње да „видео игре могу да буду елегантне, суптилне, софистициране, изазовне и визуелно импресивне“, али и да „сама природа медија спречава видео игре да прерасту статус обичне вештине и да постану уметност“¹⁸.

Популарност Роџера Иберта једним делом почива на његовој способности да директно и једноставно саопшти своје мишљење, а другим на чињеници да се мишљење већине људи који се интересују за медиј о коме пише у највећем броју случајева у потпуности поклапа са његовим. Ни његов став о видео играма није

¹⁶Амерички, јапански и европски студији који производе вискобулетне игре.

¹⁷У финалној верзији биће приказано 10 најважнијих аутора, три овако детаљно као Мијамото, а остали у краћим цртама.

¹⁸Roger Ebert, „Why did the chicken cross the genders?“, 27.11.2005. (The Chicago Sun-Times)

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=answerman&date=20051127>

изузетак, бар када је његова генерација у питању (рођен је 1942. године). Али, на његову несрећу овај текст је објављен на његовом интернет блогу, што је у следећих неколико сати резултирало са више од 4000 одговора, заједно обимнијих од „Ане Карењине“, „Дејвида Коперфилда“ и „Браће Карамазов“.¹⁹

Свакоме ко се икада упустио у било какву интернет дебату јасно је да је и у овој обим аргумената импресивнији од њиховог појединачног квалитета. Једна за другом ређале су се дефиниције уметности, углавном гугловане са сајтова са цитатима познатих особа, и аргументи попут „ни Платон није писао о вазама, а сада их сматрамо уметношћу“. Многи су наводили и примере који у пракси побијају



изречену теорију - најчешће је спомињана „Shadow of the Colossus“ (Јапан, 2005.) у режији Фумито Уеде (Fumito Ueda), по сценарију Јуничи Хосоноа (Yunichi Hosono), Такаши Изутанија (Takashi Izutani) и Масаши Кудоа (Masahi Kudo). У неколико коментара се наводи „Писоар“

Марсела Дишана као пример за то да баш све на свету може да буде уметност. Међутим, аналогија по којој се видео игре поистовећују са писоаром тешко да помаже идеји видео игара као једне од грана уметности. Чак и у следећем кораку аргумент са „Писоаром“ не стоји пошто би он значио да су видео игре уметност само када их игра Дишан (Marcel Duchamp).

Релативно дуго након почетка расправе Иберт је ипак изнео круцијални аргумент који га је трајно дискредитовао у сваком разговору о видео играма: признао је никада у животу није одиграо ни једну једину игру. Такав дилетантски однос у коме се суди о нечему што се не познаје је додатно потврђен његовом изјавом да „оног тренутка када игра укључи у себе приповедање, а искључи могућност да се

¹⁹ Miss Cellania, „Roger Ebert Eats His Words“, 1.7.2010. (neatorama.com) <http://archive.popurls.com/view/roger-ebert-eats-his-words-95419bb29bc883b92b732117f40edcd8>

игра заврши porазом и победом“ (што је опис читавог једног жанра модерних видео игара које се називају sand box авантурама) „она престаје да буде игра и постаје прича или филм“.²⁰

Шест година је прошло од дебате коју је покренуо Иберт. Пре дигитализације, шест година је био тек трептај. За дигитални свет 2005. година је праисторија: те године свој рад започео је Youtube, а домен facebook.com још увек није ни био у власништву Фејсбука.

Однос према видео играма се од тада суштински променио: у Смитсоновијану (Smithsonian) је 2012. године одржана изложба „The Art of Video Games“²¹, Британска академија за филм и телевизију (BAFTA) је увела посебно одељење за видео игре, које сваке године додељује награде најбољим играма и најуспешнијим појединцима у свету видео игара²², а чак је и америчка влада у мају 2011. године кроз National Endowment for the Art укључила видео игре („interactive games“) у оне облике уметности који се квалификују за владине дотације.²³

Са друге, практичније стране, стоје подаци да је индустрија видео игара у заради претекле музичку индустрију²⁴, да је још 2009. године продаја игара на оптичким медијима (ЦД, ДВД, блу реј) претекла продају филмова на оптичким медијима²⁵ као и да је исте године број људи који играју видео игре претекао број људи који иду у биоскоп²⁶. Чак је и најбољи „opening weekend“ – зарада током првих 48 сати – у оквиру индустрије забаве 2011. године по први пут припао игри. У питању је била Call of Duty: Modern Warfare (режија Џејсон Вест (Jason West), сценарио Стив Фукуда (Steve Fukuda)) која је зарадила преко 350 милиона долара. Примера ради, најуспешнији филм свих времена у овој категорији је у том тренутку био тада актуелни део Хари Потера (Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2, САД 2011,

20 Roger Ebert “Video games can never be art”, 16.4.2010. (The Chicago Sun-Times), http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html

21 <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>

22 <http://www.bafta.org/awards/video-games/>

23 <http://www.nea.gov/grants/apply/AIM-presentation.html>

24 Reuters, „Video game sales overtaking music“, 26.6.2007. (The Microsoft Network), <http://articles.moneycentral.msn.com/Investing/Extra/VideoGameSalesOvertakingMusic.aspx>

25 Rob Crossley, “Global Game Sales Overtake DVD/Blu-Ray”, 26.1.2009. (The Edge Magazine), <http://www.next-gen.biz/news/global-game-sales-overtake-dvdbluray>

26 http://npd.com/lps/Entertainment_Trends2009/

режија Дејвид Јејтс (David Yates), сценарио Стив Клоувс (Steve Clowes) према роману Џ. К. Роулинг (J. K. Rowling), који је зарадио дупло мање: 169 милиона долара.²⁷

У то време се предвиђало да ће годишњи обрт у индустрији видео игара 2015. године износити 70 милијарди долара²⁸, и то уз стално појефтињење игара и конзола, што значи да је било очекивано да ће се повећавати број играча и време које оне посвећују играма. Примера ради, филмска индустрија је на глобалном нивоу у до тада рекордној 2008. години на благајнама биоскопа зарадила 27 милијарди долара.²⁹ Испоставило се да је раст био далеко већи и од те оптимистичне процене.

Који год принцип пригрлили, било идеалистички, било материјалистички, јасно је да је утицај видео игара на данашње друштво веома велики. А колики је утицај јапанске компаније Нинтендо (Nintendo) на видео игре можда најбоље показује да је она 1993. године држала невероватних 90% тржишта видео игара.³⁰

ПРВЕ ИГРЕ И ПРВИ ЖАНРОВИ

Свим сајтовима у овом поглављу ,
уколико није другачије наглашено,
приступано је током јануара и фебруара 2012.

Људи се играју откад постоје пошто су и први људи пре него што су постали први људи били прва деца.

Игра је са нама од самог почетка: мењала је облик, прилагођавала се времену у коме је настајала али и нашим интересовањима. Временом се мењала као што смо се и ми мењали: различити народи су створили различите културе, а различите културе су створиле нове игре. Неке су са настале пре најмање 5000 година, попут

²⁷ <http://boxofficemojo.com/alltime/weekends/>

²⁸ Dean Takahashi, „Video Game Industry to hit \$70 billion by 2015, but growth will slow“, 25.5.2010. (GamesBeat), <http://venturebeat.com/2010/05/25/video-game-industry-to-hit-70-billion-by-2015-but-growth-will-slow/>

²⁹ Reuters, „Global movie tickets sales hit record high“, 6.3.2008. (ABC News), <http://www.abc.net.au/news/2008-03-06/global-movie-ticket-sales-hit-record-high/1063786>

³⁰ golden „How Much Does The Video Game Industry Make?“, 15.6.2010. (celebritynetworth.com), <http://www.celebritynetworth.com/articles/entertainment-articles/how-much-does-the-video-game-industry-make/>

египатског „Сенета“ који се помиње у 17. поглављу египатске Књиге мртвих³¹ или њему сличног вршњака под именом „Асеб“ познатог и под именом „Игра 20 квадрата“ или „Игра 20 лопова“. Неке још увек трају, попут више од 4000 година старе „Краљевске игре Ур“ откривене у гробницама у Ираку 1920. године, која се играла уз помоћ „пирамидица“³² и која се у мало промењеном облику и даље игра у Ираку, док се у остатку света дистрибуира верзија коју је издао Британски музеј³³ у чијој се сталној поставци налази оригинал пронађен пре скоро 100 година.

Значај тих игара се не ограничава на забаву: Џејн МекГонигал (Jane



McGonigal), професор гејм дизајна на Берклију и према редовном годишњем избору Ем-ај-тија (MIT) једна од 35 најважнијих компјутерских стручњака млађих од 35 година, подсетила је током ТЕД 2010. године на врло занимљиву епизоду које се дотакао Херодот причајући

о Лидијском царству. Наиме, Херодот је писао да су коцкице од овчијих костију, практично исте оне које и данас користимо у Монополу или јамбу, смишљене у Лидијском краљевству током поремећаја климе у царству која је узроковала изазвала велику глад. Лидијски краљ је наредио становницима да једног дана једу, а другог да играју игре. Та наредба им је омогућила да са обogaљеним ресурсима прегурају пуних 18 година. После 18 година краљ је становнике поделио у две групе и наредио да се одигра још једна партија: победници ће отићи да траже боље место за живот, а побеђени ће остати јер ће ресурси бити довољни за дупло мање становништва. Џејн МекГонигал наводи како је ова Херодотова прича заправо тачна, јер су новија генетска истраживања утврдила да су Етрурци, који су Римљане научили алфabetу и бројевима, делили ДНК са древним становницима Лидије, као и да су климатска

31 „Formulae for elevation and transfiguration, for going out from the necropolis; for being in the following of Osiris (...) playing the board-game senet (...) This is good for the one who does it on earth. The words come to pass, in completion. Words spoken by the Osiris.“ (Book of the Dead, Naville / Allen 1974.)

<http://www.digitalegypt.ucl.ac.uk/literature/religious/bd17.html>

32 Енглеска реч „dice“ се преводи као „коцкица“, али су коцке у овој игри биле пирамиде.

33 <http://boardgamegeek.com/boardgame/1602/the-royal-game-o>

истраживања открила да је у периоду који се везује за догађаје које Херодот описао на подручју бившег Лидијског царства дошло до климатског поремећаја које је донело велико захлађење које је трајало пуних 20 година.

Ако је све то тачно, заиста може да се каже да је данашња атлантска цивилизација настала захваљујући играма.

Азијске игре су до Буда имали једнако интересантан развој, првенствено због чатуранге, настале у Империји Гупта (320-550 година пре Христовог рођења), током такозваног Златног доба Индије. Чатуранга је име добила по војном термину који се спомиње у Махабхарати и која означава 4 армијске дивизије: једну која се креће на слоновима, једну која се креће на кочијама, коњицу и пешадију. Од самог старта се играла на табли која је имала 8x8 поља, а из ње су настале кинески ксјанг-ћи („игра слона“), јапански шоги и корејски џанги. Чатуранга је преко Персије, где се звала „шатранц“ доспела до Европе где је фигура под именом „раца“ добила име „краљ“, а сама игра име - шах.



Далеко од тога да је шах једина игра која је настала у Азији: ту је и „го“, пар векова млађи од шаха, али ипак стар око 2 миленијума, а ту је и читав низ игара које се појављују на такозваној „Будиној листи“, односно на списку од 18 типова игара које је Буда одбијао да игра³⁴. Та листа је и један од првих класификација игара по жанровима, пошто Буда одбија да учествује у „доконим акцијама“³⁵ попут „игри које се играју на таблама“, „бацања коцкица“, „игара са лоптом“ и тако даље. На истом месту се први пут говори и о зависности од игара пошто Буда каже како су поједине аскете и брамини „и даље зависници од таквих игара“. Скочимо ли 2500 година напред, ка нашем добу, долазимо до много више зависника од игара, али и на много

34 „Brahmajala Sutta“ (Digha Nikaya 1)/ „Dialogues of the Buddha“, T.W.Rhys Davids ; Pali Canon Online, Division One – The Moralities, Translated by Maurice Walshe, Contributed by Ariya Zhong <http://www.palikanon.org/en/sutta-pitaka/transcribed-suttas/digha-nikaya/50-dn-1-brahmajala-sutta-the-supreme-net-what-the-teaching-is-not.html>

35 „idle pursuits“, ibid

хаотичније листе са списковима различитих жанрова игара.

Покушаји да се игре поделе по изазову које постављају пред играча (брзи рефлекси, издржљивост мишића, имање среће...) је довела до такозваног „народног модела“, односно до теорије о 4 типа игара: прву групу чине игре засноване на вештинама, друге су све засноване на имању или немању среће (односно на случајности), треће су стратешке, а четврте су симулације; покушаји да се игре класификују по опреми која је потребна за играње су довеле до поделе на компјутерске, игре са картама, игре на табли, игре са лоптом...

Значај који видео игре заузимају у целокупном корпусу игара је огроман, не само зато што просечно време које недељно проведемо играјући видео игре расте у свим старосним групама, остављајући за собом и читање књига и часописа и гледање филмова.³⁶

Највећа енциклопедија коју су на интернету направили корисници је, наравно, Википедија. Друго место је годинама држала ВоВпедија (WoWpedia), која је у потпуности посвећена само једној јединој игри: World of Warcraft. Чак и по распореду настајања портала у оквиру Википедије јасно је колико је дигитализација променила приоритете енциклопедиста новог времена:

Уметност, 8. фебруар 2005.

Музика, 6. фебруар 2005.

Књижевност, 6. март 2005.

Видео иге, 29. март 2005.

Порнографија, 29. јун 2005.

Филм, 5. септембар 2005.

Архитектура, 23. септембар 2005.

Телевизија, 6. март 2006.

Позориште, 21. март 2006.

Храна, 22. март 2006.

Прихватимо ли поделу по опреми која је потребна за играње долазимо до

³⁶ Larry Magid, „Kids pack in nerally 11 hours of media use daily“ (20.1.2010) , CNN, http://news.cnet.com/8301-19518_3-10438088-238.html

термина „видео игре“ (искоришћеног, уосталом, и при стварању управо споменутог Википедијиног портала). „Видео игре“ је тачнији назив од скоро једнако често коришћеног „компјутерске игре“ пошто не искључује игре прављене за преносиве уређаје или за конзоле. Уколико саме видео игре дефинишемо као електронске игре у којима људске акције резултирају променом слике на уређају који ту слику емитује, можемо да се одамо разговору о жанровима. А разговор о жанровима видео игара је све само не лаган.

Видео игре су врло брзо, у свега неколико деценија, прешле пут од настанка до једног од најпопуларнијих облика забаве. Тако брз развој није адекватно испраћен научним радовима који би на прави начин систематизовали једну тако велику и шаролику област; или, тачније, од великог броја радова нису се издвојили неки који ће бити прихваћени од практично свих људи који праве видео игре или пишу о њима. Једини изузетак је Сејленина (Katie Salen) и Цимерманова (Eric Zimmerman) књига „Rules of Play: Game Design Fundamentals“³⁷, али се она мање бави жанровима видео игара, а више играма и оним шта их чини занимљивим.

Подела коју је у тренутку писања овог текста нудила Википедија је, попут толико других ствари које могу да се нађу на њој, врло проблематична и нуди следећи списак жанрова и поджанрова:

1. Акције

- Пуцачке игре, које се опет деле на: пуцачке из првог лица, пуцачке из трећег лица, масивне онлајн пуцачке из првог лица које се играју са више играча, *shoot 'em up* (пуцање на све што мрда), тактичке и *rail shooter* (пуцање на све што долази пред нишан).
- борилачке игре
- тешке за превођење *beat 'em up / hack and slash* игре (углавном 2D *side scrolling* игре, у којима се играчи крећу са лева на десно кроз предео који се „скролује“, односно помера)
- игре које се дешавају у лавиринту

³⁷ Katie Salen & Eric Zimmerman: „Rules of Play: Game Design Fundamentals“, The MIT Press (2003)

- флипери
 - платформе
2. Акционе авантуре
- стелт („шуњачке“) авантуре
 - преживљавање у хорор ситуацијама
3. Авантуре
- текстуалне авантуре
 - графичке авантуре (даља подела на оне које имају текстуални интерфејс и на оне које су point'n'click што значи да се играју мишем)
 - визуелни роман (ексклузивно јапански жанр)
 - интерактивни филм
4. Игре у којима се играју улоге (*Role playing games / RPG*)
- западне
 - источне
 - *sandbox*, односно отворене, нелинеарне драматургије
 - акционе
 - масивне онлајн RPG са великим бројем играча
 - тактичке
5. Симулације
- грађења или управљања (грађење градова, бизнис игре, вођење државе...)
 - живота (управљање живим бићима, биолошке /управљање еволуцијом, *God games* / играч је у улози Бога, љубимци, социјалне...)
 - вожње (летење, трке, борбе, свемирске – свих типова возила, од свемирских бродова преко камиона до подморница)
6. Стратегије
- артиљеријске
 - *The 4 X* стратегије (*eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate*)

- у реалном времену
- потезне
- одбрана утврђења
- ратне

7. Остали жанрови

- музичке
- плесачке
- ритмичке
- мини игре
- програмерске
- пузле
- спортске
- квизови

Већ на први поглед је јасно да ова подела не може да издржи озбиљнију проверу: скоро све игре су на одређени начин „акционе“, пошто подразумевају „систем у коме се играчи упуштају у вештачки сукоб, дефинисан правилима, који резултира мерљивим исходом“³⁸. У већини се играчи уживљавају у одређене улоге, па издвајање само једног жанра по тој особини постаје проблематично...

Неки су жанрови засновани по осећању које изазивају код играча (horror survival), а неки по начину на који играчи гледају свог јунака (пуцачке из трећег лица), трећи мешају ова два мерила (God games: поглед одозго + свемоћност).

Доследна примена тако недоследног приступа би нас довела то ситуације у којој игре из Resident Evil серијала називамо: horror survival / third person shooter / role playing / western adventure games, што нас доводи до закључка да је лоша класификација гора опција од непостојања класификације.

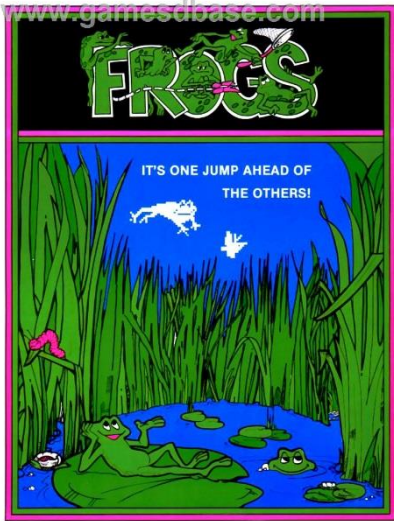
Као драматургу мени је прича у игри веома важна. Због тога ћу приказ жанрова почети од жанра који је увео радњу у видео игре и на тај начин им омогућио

38 „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome“ - Katie Salen & Eric Zimmerman: „Rules of Play: Game Design Fundamentals“, The MIT Press (2003)

да постану најпрофитабилнија од свих индустрија забаве. Тај жанр су – платформе.

ПЛАТФОРМЕ

Када су већ жанровске поделе оволико слободне, хајде онда и да утврдимо како су платформе на неки начин вестерни видео-игара. У питању је жанр који је на



самом почетку историје видео игара био убедљиво најпопуларнији: скоро трећина видео игара је припадала овом жанру, што је резултат који од тада никад није достигнут. Последњих година његов део учешћа у тржишту је испод 2%, првенствено због тога што су бројни иновативни елементи из овог жанра временом нашли свој пут у многе друге жанрове. На тај начин, иако су платформе у строго дефинисаном смислу данас врло ретке оне представљају један од најутицајнијих жанрова, чији се елементи могу и данас наћи у већини

најпопуларнијих игара.

Платформа је игра чији је циљ прелажење терена и/или сакупљање предмета првенствено скакањем и пењањем. Будући да је скакање тако важан елемент у самој дефиницији жанра, јасно је да би истраживање историјског развоја платформи ваљало започети од прве игре у којој се скакање и појавило, а то је Frogs (Sega - Gremlin Entertainment, 1978.)³⁹ у којој играч контролише жабу која седи на локвању. Притиском на дугме за скок, које је прво такво широко прихваћено у историји видео игара, играч жабу усмерава ка инсектима који је прелећу, сакупљајући тиме поене. Овај врло базични концепт је истовремено и инвентиван и примерен играма које су се појављивале на аркадама крајем седамдесетих.

Саме аркаде су биле полице, најчешће од шперплоче или од пластике, у које је убациван хардвер који се састојао између осталог и од телевизијског екрана и

³⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=ePRxytj6BLg>

огледала које је ка играчу рефлектовало слику са тог монитора.⁴⁰

Следећи корак у развоју жанра је направљен исте године на Токијском универзитету на Одсеку за теоријску науку где је направљена игра Heiankyo Alien⁴¹. Иако објављена тек следеће године и иако она сама није платформска, омогућила је настанак игре Space Panic (Universal, 1980)⁴², која је „усправила“ лавиринт кроз који јуре ванземаљци и на тај начин постала прва платформа икада, истина без скакања.

Структура по којој се јунак вија са ванземаљцима у Space Panic личи на недовршени облакодер, а у комбинацији са много познатијом игром Crazy Climber (Nichibutsu, 1980)⁴³ инспирисала је настанак једне од најпознатијих игара свих времена, истовремено и прве платформске игре и прве игре која је имала радњу, заплет и јунаке са јасном мотивацијом. Њено име је Donkey Kong⁴⁴, а њен аутор Шигеру Мијамото (Shigeru Miyamoto) ће временом постати најзначајнији и најпознатији гејм дизајнер свих времена. Мијамотове игре ће зарадити десетине милијарди долара и он ће постати најзначајнија особа за успон Нинтендоа, како на софтверском тако и у на хардверском плану.

Након скокова у игри Frogs, пењања у Space Panic и Donkey Kong, било је питање времена када ће се појавити прва игра са хоризонталним скроловањем, односно кретањем са лева на десно. То се догодило свега пет месеци након појаве Donkey Kong, када је управо основана софтверска компанија Alpha Denshi (која ће се касније прославити правећи игре за Нео Гео конзолу) направила игру Jump Bug (1981)⁴⁵, чији главни јунак у најбољој традицији јап-енглеског није инсект, већ популарна Фолксвагенова „буба“.



40 <http://www.thelogbook.com/phosphor/1978/frogs/>

41 <http://www.youtube.com/watch?v=ZF-9Da9fqEw>

42 <http://www.youtube.com/watch?v=oTNG982gIR8>

43 http://www.youtube.com/watch?v=JREQSDoFA_4

44 <http://www.youtube.com/watch?v=EhFV5-qbbIw>

45 <http://www.youtube.com/watch?v=JZLWQiE5caE>

Међутим, тек је 1982. појавом игре Pitfall!⁴⁶ Дејвида Крејна (David Crane), ко-оснивача и програмера Активижна (Activision), дефинисан жанр платформе, што је један од разлога због којих Крејн 2010. године добија Pioneer Award од стране Академије интерактивне уметности и науке⁴⁷. У интервјуу објављеном 29. јуна 2009. године у онлајн верзији часописа Еџ (Edge), Дејвид Крејн је објаснио да је у време настанка његове најпознатије игре због графичких ограничења било врло тешко нацртати и анимирати људску фигуру у покрету. Он је то ипак успео да уради и онда је, у жељи да демонстрира своје техничко достигнуће, око фигуре „малог тркача“ изградио целу игру, инспирисан Индијана Џонсом који се појавио у биоскопима неких годину дана раније. Ограничења у оквиру којих је радио Крејн, као и његова програмерска вештина, можда ће бити јаснији ако се открије да је читав свет у коме се дешава Pitfall!, пуних 254 екрана, он успео да смести у 50 бајта што је простор који у компјутерској меморији данас заузима 50 латиничних слова.⁴⁸

Pitfall!, оригинално рађен за Атари 2600, је због велике популарности пребачен („портован“) и на Комодор 64 (Commodore 64), Атари 800 (Atari 800), TRS-80 (TRS-80), као и конзоле Колековижн (Colecovision) и Интеливижн (Intellivision). На овом списку се не налази и Синклеров Спектрум (Sinclair ZX Spectrum), можда зато што је он имао свог малог човека - Меник Мајнера (Manic Miner).



ZX Spectrum је био први заиста популарни кућни компјутер. Направљено их је више од милион и на њима се школовала генерација програмера који данас заузимају нека врло битна места у читавој индустрији. Школа коју су завршавали захваљујући Спектруму могла би се назвати основном: први часописи специјализовани за компјутерске игре, који су почели да се појављују и продају захваљујући популарности Синклерове машине, као сталне рубрике су имали

⁴⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=pwF5-Wt6YU>

⁴⁷ Mike Fahey, „Pitfall creator Honored With AIAS Pioneer Award“ (27.1.2010), Kotaku, <http://kotaku.com/5458211/pitfall-creator-honored-with-aias-pioneer-award>

⁴⁸ Edge Staff, „The Making of: Pitfall!“ (29.6.2009), <http://www.edge-online.com/features/making-pitfall>

одштампане програме које су дечаци широм Британије (и света) прекуцавали у своје компјутере, учећи притом програмски језик у коме су игре написане.

Чињеницу да су за разлику од конзола компјутери имали тастатуру преко које је могуће у сопственој кући не само уживати у играма већ их и правити искористио је један од тих дечака, седамнаестогодишњи Метју Смит (Matthew Smith), који је инспирисан мање познатом Бил Хоуговом (Bill Hogue) игром Miner 2049er, створио један од класика жанра. Меник Мајнер и његових 20 нивоа су били потпуно изненађење како по динамици и тежини (било је потребно „у пиксел“ погодити место одскока како би се прелазиле препреке), тако и по чињеници да је имао – музику. У то време се сматрало да је немогуће произвести музику за игру на Спектрumu пошто процесор није био довољно брз да истовремено обрађује и податке везане за графику и податке из којих су се генерисали тонови. Метју Смит је тај недостатак заобишао тиме што је процесорске ресурсе наизменично ангажовао час за свирање, час за играње.⁴⁹ Избор музике је био једнако инспиративан: у питању је био кратак део Григове музике настале по Ибзеновом „Пер Гинту“.

Метју Смит је по сопственом признању⁵⁰ пет година после појављивања Меник Мајнера био истрошен, после 10 година историја, а после 20 легенда. Нешто другачији пут је имао Тору Иватани (Тогу Iwatani), програмер у јапанској компанији Намко (Namco) и аутор игре Расман, који је данас професор на Политехничком универзитету у Токију.


Расман је име добио када су јапански дизајнери непосредно пред избацивање игре на тржиште схватили да би промена имена са јапанског Pakku-man (у жаргону „паку“ значи „мљацкање“) на енглеско Puck Man („човек пак“) било изазов за америчке тинејдере који би једноставном интервенцијом прво слово могли да промене из Р и F, што би за резултат имало и промену основне особине главног јунака.⁵¹

У време када се Пакмен појавио већина најпопуларнијих игара су биле или „свемирске пуцачине“ (да искористим широко раширени жаргонски превод са

49 -, „Miner Miner“, (-), Giant Bomb, <http://www.giantbomb.com/manic-miner/61-17856/>

50 Matthew Smith Interview uploaded by thestoowarren (2.6.2007), YouTube, <http://www.youtube.com/watch?v=FWmmMZlhcqU>

51 -, „Pacman“ (-), Pacmangame.org, <http://www.pacmangame.org/>

енглеског space shooters) и спортске симулације, углавном клонови Понга. Иватани је желео да направи игру која ће имати дозу хумора и која ће бити помало смешна. Можда је зато и настала урбана легенда која гласи да је Пакмен настао када је његов дизајнер појео парче пике коју је наручио, али права истина је да је Иватани кренуо од јапанског исписа речи „јести“. Сам Иватани тврди да гејм дизајн често креће од речи, што се у случају јапанског гејм дизајна сигурно односи на визуелни аспект пошто је пакмен на крају настао заокруживањем канџија (знака јапанске азбуке) „кучи“, што значи „уста“ и који изгледа овако: .⁵²

Колико је Пакмен био популаран најбоље илуструју два податка: један се односи на препознатљивост међу „општом популацијом“ САД, која у Пакменовом случају износи невероватних 94%⁵³, док се други – наравно – односи на укупну зараду која прелази 100 милиона долара. Напомињем да је Пакмен зарадио тих првих 100 милиона на аркадама у које се уместо жетона, што је био случај у Србији, убацивало 25 центи.⁵⁴ Значи, скоро пола милијарде одиграних партија – пре него што је портован на кућне конзоле и, касније, на компјутере и мобилне уређаје.

Иватанијеву дефиницију гејм дизајнера као „особе која дизајнира пројекте који усређују људе“⁵⁵ мало ко тако добро примењује у пракси као Шигеру Мијамото, творац већ споменутог Донки Конга, који је током осамдесетих поставио темеље серијала Марио, најуспешнијег серијала видео игара свих времена, чија укупна зарада превазилази зараду остварену Лукасовим „Ратовима звезда“.

Од тренутка када се појавио Марио, свака софтверска компанија је покушавала да направи платформску игру која ће се некако супротставити бркатом водоинсталатеру. Неке су уводиле иновације на пољу кретања јунака – Strider (Carcom, Kouchi „Isuke“ Yotsui, 1989)⁵⁶ је понудио кретање у осам праваца, као и „action buttons“ за пуцање и скакање, Commander Keen (id Software/Apogee, Tom Hall

52 PAW, „Toru Iwatani, 1986 PacMan Designer“ интервју (-), Programmers At Work, <http://programmersatwork.wordpress.com/toru-iwatani-1986-pacman-designer/>

53 Chris Anderson, „Davye Brown Celebrity Index: Mario, Pac-Man Most Appealing Video Game Characters Among Consumers, Entertainment“ (15.5.-), PR Newswire, <http://web.archive.org/web/20090627065820/http://sev.prnewswire.com/entertainment/20080515/LATH11015052008-1.html>

54 Chris Morris, „Pac Man turns 25“ (10.4.2005.), CNN Money, http://money.cnn.com/2005/05/10/commentary/game_over/column_gaming/index.htm

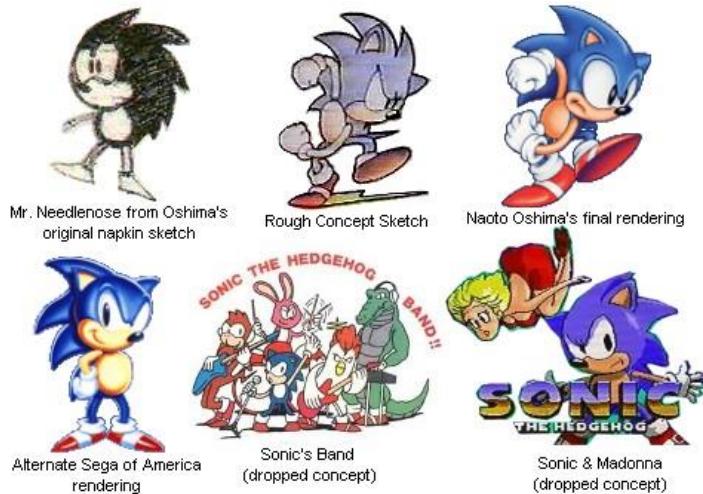
55 PAW, „Toru Iwatani, 1986 PacMan Designer“ интервју (-), <http://programmersatwork.wordpress.com/toru-iwatani-1986-pacman-designer/>

56 <http://www.youtube.com/watch?v=oLM5QEwNUQg>

/ John D. Carmack, John Romero, 1990)⁵⁷ скроловање без карактеристичног „сецкања“, што је програмерско достигнуће које ће истом том тиму омогућити да направи Doom, једну од 5 најважнијих пуцачких игара свих времена, а француски Infogrames – који је касније одлично извршеним аквизицијама постао власник Атарија (Atari), а онда 2009. године и променио име у Атари –направио је Alpha Waves (Infogrames, Christophe de Dinechin, 1990)⁵⁸, прву 3D платформу која за разлику од свих до сада споменутих игара није ништа урадила на тржишту, пре свега због потпуно апстрактног приступа гејмплеју, што је можда било резултат потпуно посвећености визуелизацији која је за пуних 6 година предухитрила игру Super Mario 64, прву свима познату 3D платформску игру.

Деведесете су добро кренуле за платформске игре. Сега (Sega) је избацила Соника (Sonic the Hedgehog, 1991) који је имао своју публику иако је заправо био Мариов индустријски дериват чије су ликови градили у маркетиншком одељењу: Наото Охшима (Naoto Ohshima) је Соника створио како би учествовао на конкурс

за Сегину маскота (отуда и карактеристична кобалтно плава боја која се везивала за компанију), беле каишеве на ципелама је преузео од Мајкла Џексона, а њихову црвену боју од – Деда Мраза. Одлучност и „do it attitude“ је узет од тадашњег сенатора Арканзаса Била Клинтона, кога су дизајнери приметили у преносима седница америчког



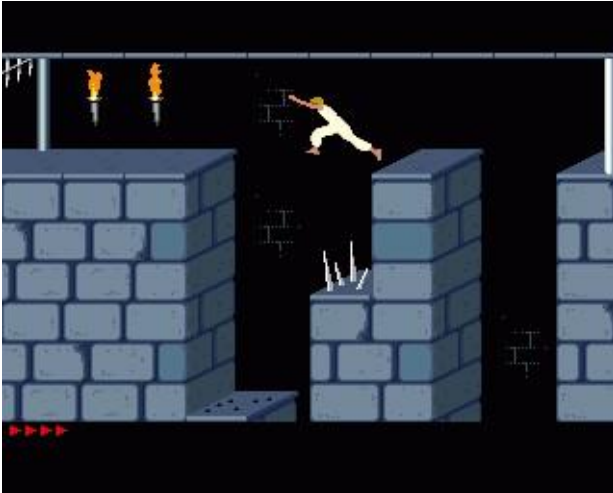
Сената⁵⁹, а у првој верзији игре постојала је и Соникова девојка – Мадона. Тај Франкенштајн популарне културе је имао предвидљиво велики успех који је пренет и на пет телевизијских серија и анимираних филмова који су сви имали Соник у наслову.

⁵⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=CyTDI2ATb6k>

⁵⁸ http://www.youtube.com/watch?v=bF_a6qMeWP8

⁵⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=6D9h-4vQUHM>

Прилично освежење након Сегиног деривативног поступка била је појава игре Prince of Persia (Jordan Mechner / Broderbund 1989) рађеног за Епл II (Apple II) компјутер. До пре пар година, односно до појаве Ајфона (iPhone) и Еп-стора (App Store), ситуације у којим се Епл појављује као битан за развој видео игара су биле веома ретке и практично све су биле повезане са техничким карактеристикама, најчешће квалитетнијом графиком. Иако је Prince of Persia занимљив и по најмање



још једном основу, и оно што њега чини важним за развој платформи је примена такозване „ротоскопије“: аутор игре Џордан Мехнер је видео камером снимео свог млађег брата Дејвида како трчи и скаче по оближњем паркингу како би имао модел по коме би радио анимацију главног јунака у игри.⁶⁰ Данас је

тешко замислити и један филм у коме постоји анимација а да у њему није примењен овај поступак који је у 1985. години представљао нешто сасвим ново.

Управо је квалитет анимације пре свега покрета оно што је донело славу и успех за Prince of Persia, док је карактеристично Дизнијевски заплет (Дизнијевски из осамдесетих, тачније) довео до изузетно успешних римејкова, као и до истоименог филма. Такође је покренуо и праву лавину игара које су са једне стране копирале ову игру, а са друге стране се ослањале на већ постојеће филмове. Међу таквим играма највећи успех су остварили James Bond Jr (Eurocom Entertainment Software, 1991)⁶¹, Disney's Alladin (Virgin/Disney/Sega, David Bishop 1993)⁶², Jurassic Park (BlueSky Software/Sega, Douglas TenNapel, 1993)⁶³.

Последњи заиста планетарно познат серијал платформских игара је започет 1996. године појавом првог дела игре Crash Bandicoot (Naughty Dog/Sony, Dave

60 Jordan Mechner, „The Making of Prince of Persia, Journals 1985-1993“ (e-book) , http://jordanmechner.com/wp-content/uploads/resources/POP_sample.pdf

61 <http://www.youtube.com/watch?v=5r6mXew05XA&feature=related>

62 <http://www.youtube.com/watch?v=chSgjB9kJuk>

63 <http://www.youtube.com/watch?v=AAyh2-ZQRrk>

Siller/Mark Cerny)⁶⁴. Иако је од самог појављивања игра проглашавана за неинвентивну, очигледно је да су у њој вешто уклопљене све добре стране бројних припадника овог жанра пошто су први, други и трећи део Креш Бандикота заузеле осмо, девето и десето место на листи најпродаванијих Плејстејшн игара свих времена⁶⁵. У то време, 3D окружење је постало више правило него изузетак и то је утицало и на укус публике који полако окретао ка жанровима којима је пријало реалистичније окружење које је нудила појава треће димензије.

Данас су платформске игре прошлост и изузеци попут Little Big Planet (Media Molecule/Sony, 2008)⁶⁶ се ретко појављују. Али, специјално место које платформске игре заузимају у историји видео игара видљиве су на сваком кораку, од других жанрова које су преузели њихове најбитније карактеристике, до такозваних „модова“, односно прављења целих нових нивоа за старе платформске хитове, било у оквиру оригиналних „енцина“, било у оквиру нових игара. Све те нове нивое не праве више студије, већ сами играчи, чиме описујемо пун круг и враћамо се на почетак осамдесетих када је једна друга генерација тинејдера почела да пише прве линије својих кодова.



FPS / ПУЦАЧКЕ ИГРЕ ИЗ ПРВОГ ЛИЦА

First Person Shooter или „пуцачка игра из првог лица“ најпопуларнији је жанр нашег времена. Он је нека врста раскршћа осталих жанрова: већина најбитнијих прекретница за развој игара се десила у неком другом жанру само да би за тај преокрет играчка јавност сазнала када се она примени у некој „пуцачини“, како је од миља зову српски критичари видео игара окупљени око редакције Света компјутера.

64 http://www.youtube.com/watch?v=_9duLa-mixQ

65 ig200, „Top 10 best-selling PlayStation video games“, (27.3.2011), Bogotop.com, <http://www.bogotop.com/top/394/top-10-best-selling-playstation-video-games>

66 <http://www.youtube.com/watch?v=evUd9UsSZmo>

Прва компјутерска игра у 3D окружењу⁶⁷ је била платформа Alpha Waves (Infogrames, 1990), али је тек успех игре Wolfenstein 3d (id Software, 1992) увео трећу димензију у мејнстрим; серијал авантура Monkey Island (LucasArt, 1990-1997) је имао сложенију причу од многих филмова свог времена али је тек појавом игре Half-Life (Valve, 1998) свима постало јасно да је праћење радње саставни део уживања у игри; RPG серијал Final Fantasy (Square Enix, 1987-2011) је годинама имао култни статус међу играчима између осталог и због фотореалистичних ликова⁶⁸, али су игре из серијала Far Cry (2004-2016) годинама важиле за референтне игре када је квалитет графике у питању...

Привлачност дељења угла гледања са главним јунаком игре сигурно има удела у популарности овог жанра – уосталом, чињеница да у пуцачким играма из



првог лица све посматрамо кроз један најчешће непрекидни „субјективац“ је и кумовала овом типу игара. Та привлачност је и довела до великог броја наслова па би се овом жанру могла посветити и цела

књига, а не само један рад. Због тога сам одлучио да целокупну историју FPS игара поделим на три сегмента, а да обрадим средњи, што значи да овај рад покрива период омеђен, ако могу да се послужим врло натегнутом компарацијом, „Џез певачем“ (The Jazz Singer, Alan Crosland, 1927) и „Грађанином Кејном“ (Citizen Kane, Orson Welles, 1941) овог жанра.

„Џез певач“, односно прва заиста квалитетна пуцачка игра у 3D окружењу која је стигла до огромног броја играча била је Wolfenstein 3D (idSoftware, 1992). Разлог зашто упоређујем Wolfenstein са „Џез певачем“ је то што су игре пре ове биле скоро без изузетка дводимензионалне. Увођење треће димензије – не онакве какву

67 Прва игра која је користила 3d полигоне је била „I, Robot“ (Atari, 1983).

68 Истимени филм је 2001. године збунио појединце који су на основу трејлера поверовали да је у питању играни филм.

познајемо из Аватара (Avatar, James Cameron, 2009), већ треће осе у простору саме игре – за игре је исто што и појава звука за филм.

Џон Ромеро (John Romero), Џон Кармак (John Carmack) и Том Хол (Tom Hall) створили су игру која говори о покушају америчког војног безбедњака Вилијама „ВБ“ Блашковића да се домогне нацистичких планова о прављењу ибер-војске и обрачуна са са Фирером. Аутори су главном јунаку декретом доделили пољско порекло спелујући његово презиме „Blazkowicz“ иако је очигледно у питању потомак јужнословенских емиграната у САД. Тако значајан јунак словенског порекла ће се у играма појавити тек 2008. године када се појавила игра Grand Theft Auto IV и Нико Белић, Србин из Босне.



За енглески израз „gameplay“ не постоји српски пандан: „играње игре“ је рогобатно, али можда најприближније ономе што се описује енглеском кованицом. Дакле, за игру Wolfenstein једино битно је било какав ће утисак „играње игре“ да остави на играча. Самим тим, сва карактеризација главног лика стаје у ту једну реченицу из прошлог пасуса. Развојни тим од самог почетка апсолутно знао шта жели: игру која ће брзином кретања у новом 3D окружењу оставити без текста сваког потенцијалног играча.

Ова одлука, која се испоставила као потпуно оправдана, током развоја игре је директно утицала на практично сваки корак који је тим правио, од програмирања, где су коришћена једна решења за кретање кроз замак и пуцање а друга за претраживање лешева, преко управљачког интерфејса који је био максимално поједностављен јер је процењено да ће играчима привикавање на ново окружење и изазов управљања мишем и тастатуром бити довољна занимација, до саме приче која фактички ни не постоји јер није ни битна.

Популарности игре Wolfenstein знатно је допринело то што је првих 10 нивоа било „шервер“, што је значило не само да играчи могу бесплатно да га преузму, већ и да могу да умножавају игру и даље је дистрибуирају. Сигурни у квалитет игре, аутори из id Software као и издавачи из фирме Apogee су знали да ће играчи пожелети

да заврше започету авантуру.

Практично иста екипа која је napravila Wolfenstein 3d је већ следеће године на тржиште избацила DOOM (idSoftware, 1993), игру која је унапредила све аспекте



које је Wolfenstein увео, а онда и додатно понудила играње у мрежи и подршку за накнадне додатке и модификације саме игре. DOOM, игра у којој свемирски маринац мора да заустави најезду демона, дистрибуисана је на исти начин као и Wolfenstein, те јој је свега 2

године било потребно да број примерака достигне 10 милиона, што је невероватан успех када се узме у обзир да је број продавница које су специјализоване за продају видео игара био занемарљив, а ни оне које продају било какав софтвер нису биле много бројније. У таквим условима DOOM је у једном тренутку био инсталиран на више компјутера него Microsoft Windows. Овакав резултат је довео до популаризације жанра пуцачких игара из првог лица (који се деведесетих због ове игре звао „думачина“, односно „doom clone“), али и до ширења идеје да је будућност развоја игара на компјутерима, а не на конзолама.

Подела личних рачунара на „Епл“ и „пи-си“ је и тада постојала, те је логично и да је Епл Мекинтош (Apple Macintosh) имао свој одговор на DOOM: игру Marathon, коју је још 1993. године направио студио Банџи (Bungie Studios), који ће се касније прославити као део Мајкрософта. Банџи је 1991. године, на наговор оца, основао Александар Серопиан (Alexander Seropian), апсолвент Универзитета у Чикагу. На факултетском предавању о вештачкој интелигенцији упознаје програмера Џејсона Џонса (Jason Jones), који га убеђује да због бољег корисничког окружења и мање конкуренције пређе на Епл Мекинтош⁶⁹, који у том тренутку више представља ексцентрични изузетак него било какву конкуренцију пи-сију. Овај двојац избацује

69 -, „Bungie History“, Bungie, <http://www.bungie.net/inside/history.aspx?link=pathways>

неколико наслова који су продати у пар хиљада примерака, што је подразумевало да су сваки од направљених дискова лично спаковали у кутије које су сами направили. Пут до игре Marathon је водио преко игре Minotaur, а онда и вишеструко награђиване авантуре Pathways into Darkness која је ауторима помогла да схвате важност приче: „They began to realize that telling a story was almost as important as collecting fruit and rescuing princesses.“⁷⁰ „Without a story a game is a lesser thing and it's a lot easier to tell



a story with convincing graphics”⁷¹.“

На том сазнању су базирали своју следећу игру Marathon, додавши још неколико елемената који ће се понављати у скоро свим будућим Bungie играма: играње у мрежи, потпуно 3D искуство, врхунска графика и развијена вештачка интелигенција неигривих ликова.

Уз све то, Marathon је имао и могућност говорне комуникације између играча, што је омогућавало (и данас омогућава у бројним играма на мрежи) бољу синхронизацију акција. У игри Marathon је дебитовао и *dual-wielding* (јунак држи по једно оружје у свакој руци), данас многима један од омиљених квалитета одређених класа у ММО играма.

Развој FPS жанра се са времена на време потпуно преклапа са развојем конзола. Пример Банџијеве игре Halo: Combat Evolved (Bungie, 2001) која је као *killer app* допринела успеху Мајкрософтове конзоле XBox можда први пада на памет, али примери овог идеалног споја сежу у сам освет жанра, у 1994. годину, када се за Атаријеву конзолу Jaguar појавила игра Alien vs Predator. Осим што ће остати упамћена као најбоља игра направљена за ову конзолу – уз Tempest 2000 – и као једна од 38 игара направљених до 2011. године а заснованих на филмовима из Осми путник (Alien, Ridley Scott, 1979) или Предатор (Predator, John McTiernan, 1987)

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ - „Bungie History“, Bungie, <http://www.bungie.net/inside/history.aspx?link=juggernaut>

серијала, Alien vs Predator – за разлику од истоимене игре која се појавила на SNES конзоли исте године, али у beat'em up жанру – класична је пуцачка игра из првог лица која играчу омогућава да игра у улози свемирског маринца, предатора или ванземаљске расе Ксеноморфа. Сви ликови имају различите циљеве и средства да дођу до њих и тиме стратегија у остваривању циљева постаје важнија него и у једној сличној игри пре ове.

Док је FPS правио прве несигурне кораке на тржишту конзола (Atari Jaguar је прилично неславно пропао), на компјутерима дебитује наслов који наговештава огромне могућности овог жанра: System Shock. Игра која ће остати запамћена као једна од најбољих икада уводи право 3D окружење, док је интерфејс добрим делом базиран на основи коју је поставила Ultima Underworld: The Stygian Abyss (Paul Nerath, Doug Church, Blue Sky

Productions, 1992), што не чуди с обзиром да је смишљена током рада на Ултими, а из намере да се уобичајено фантази окружење у коме се смењују данци замени нечим новим и модернијим. У игри System Shock играч се креће свемирском станицом, а фрустрација изазвана



клаустрофобијом и усамљеношћу, пре свега кроз непостојање живих ен-пи-сијева, односно кроз комуникацију која се своди на лог-дисккове и и-мејлове, додатно се појачава тиме што је главни антагониста SHODAN, вештачка интелигенција која управља станицом, као и потребом да се повремено пређе у сајберспејс да би се напредовало кро свемирску станицу. На тржишту су се појавиле две верзије, једна која је дистрибуирана на флопијима и једна која је била на компакт диску. Разлика није била само у типу меморије: осим што је носио графички инфериорну верзију игре, флопи није подржавао ни аудио који је у бољој варијанти пратио отварање лог-дискова и-мејлова.

System Shock није поновио комерцијални успех DOOM али како време одмиче, тако се и ова игра пење на листама најбољих икада. Разлог за то је еволуција самог жанра, која је потврдила да су одлуке донете приликом дизајнирања System Shock биле визионарске. Коначно, ова игра је увела све оне покрете које играчи данас подразумевају, разлику у штети коју аватар трпи у зависности од тога у који је део тела погођен, као и елементе авантуре и RPG без којих би данас FPS изгледао битно другачије.⁷²

Други део ове игре, урађен 1999. је један од најбољих наставака икада, али до трећег никада није дошло јер је Ворен Спектор (Warren Spector), један од аутора оригиналног System Shock, у име студија Looking Glass студија направио договор са EA (Electronic Arts) према коме је студију Looking Glass припао копирајт, док је трејдмарк прешао у власништво EA. Његова идеја је била да се тако заштити игра, односно да ниједан од два партнера не може да ради наставке без оног другог. На жалост, Looking Glass је банкротирао, System Shock копирајт је преузела нека осигуравајућа кућа те је деценијама било практично немогуће направити римејк једног од прва два или трећи део ове култне игре.⁷³ Добра страна целе ове епизоде је што је она годинама касније посредно довела до игре Bioshock.

DOOM је био толико утицајан да је за собом повукао толико велики број клонова да на памет пада хистерија коју је деценијама раније покренуо Pong. Један од ретких клонова који су на неки начин унапредили DOOM енџин је био Hectic (Raven Software 1994), једна од првих игара – уз System Shock – у којима је играч могао да направи покрет главом ка горе или ка доле.

И 1995. годину су обележили успешни DOOM клонови: Нехен (наставак игре Hectic) и Star Wars: Dark Forces у којој су аутори намеравали да играч води Лук Скајвокера да би ипак била донета одлука да се креира јунак под именом Кајл Катарн, изузетно важан јунак више књига и стрипова Star Wars универзума, као и да се сама игра смести нешто пред догађаје приказане у филм Star Wars A New Hope. Најиновативнија је била екипа иза игре Descent која је играчима омогућила да се кроз

72 Frank Cifaldi, „The Gamasutra Quantum Leap Awards: First-Person Shooters“ (1.9.2006) <http://www.webcitation.org/5tnyG0Mdf>

73 Gueson Cacho, „Warren Spector Interview pt 2“ (28.11.2010.), Mercury News, <http://blogs.mercurynews.com/aei/2010/11/28/warren-spector-interview-on-the-process-of-making-epic-mickey-system-shock-and-dark-games-part-2/>

думолике тунеле креће у свемирском броду који се померао по три осе уместо уобичајене две, што играчима омогућава доживљавање нечега што се у роботизици зове 6DoF („Six degrees of Freedom). Ова највреднија особина игре Descent је истовремено била и разлог због кога је жестоко критикована у стручној штампи пошто је таква врста слободе у кретању ненавикнутим играчима често изазивала осећај мучнине и свега осталог што прати морску болест⁷⁴, врло налик искуству које сада део људи има са уређајима за виртуелну стварност. Descent је и једна од првих игара које су омогућавала играчима да се прикључују игри у мрежи и након што је она почела.

Једва је месец дана прошло од почетка 1996. године када се на тржишту појавила једна од ретких игара чији је култни статус препознат чим се појавила: Duke Nukem 3D (3DRealms, 1996). Претходна два дела ове игре су припадале жанру платформи, али за разлику од филмова где су делови серијала по правилу бар у истом жанру, у видео играма то није увек случај ни данас, а камоли деведесетих током



којих је FPS доживео тако брз успон. Оно што ову игру чини посебно важном на пољу драматургије видео игара је што њен највећи квалитет и оно што је издваја из поплаве игара изнедрених из DOOM шињела, је главни јунак игре, Дјук лично. Џон Сент Џон (Jon St. John), радио водитељ и

глумач у више од 50 различитих игара, који је позајмио глас Дјуку, изговара неких четири минута ван-лајнера стратешки скупљених из далеко познатијих дела популарне културе: од Ратова звезда - „Now, this is a force to be reckon with“ (Star Wars, George Lucas, 1977), Шкорпион убија - „Go Ahead, make my day“ (Dirty Harry,

74 Bernard Yee, „Descent Review“ (1.5.1996.), Gamespot ,<http://www.gamespot.com/descent/reviews /2538606/descent-review/platform/pc?tag=summary;read-review>

Don Siegel, 1971) и Ајкуле - „Die, you son of a bitch!“ (Jaws, Steven Spielberg, 1975), преко Предатора - „Damn, you’re ugly“ и „Умри мушки“ серијала - „Yippi ka-ya, motherfucker“ (Die Hard, John McTiernan, 1988) до Армије мрака - „Hail to the King, baby!“ (Army of Darkness, Sam Raimi, 1992) и Петпарачких прича - „I am going to get medieval on your ass“ (Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994), а распоређених кроз игру тако да прокоментаришу или самог јунака или ситуацију у којој се нађе. Те ситуације, које и саме често има референцу на неки филм или игру, по правилу служе да појачају ионако претеран Дјуков лик, стварајући овим репликама, као и тиме што током игре наилази на леш маринца из Дума и леш Лука Скајвокера и леш Индијане Џонса и остатке Терминатора, од њега не надчовека, већ надсуперјунака.

Убрзо се појавио и Quake (id Software, 1996), прва у низу игара које ће носити то име и које ће за другу половину деведесетих бити оно што је DOOM био за прву. Уосталом, обе игре су правили исти људи: Џон Ромеро и Џон Кармак пре свих. Quake



је имао верзију за једног играча, коју су чиниле 4 епизоде са по 8 нивоа у свакој, које су могле да се прелазе у три нивоа тежине (четврти, најтежи је био сакривен). У верзији за више играча, Quake се играо у deathmatch моду у коме су могли да се сукобљавају појединац са појединцем или група са групом.

Као и у неким ранијим примерима, и овде је слобода покрета допринела динамичности игре и високој оцени у критикама, али је један њен аспект који је у историји видео игара назван rocket jumping практично створио *emerging gameplay*, док је могућност да се снима напредовање кроз игру покренуло *tachinima* феномен.

Џон Кармак је за Quake развио посебан енџин који је био у стању да рендерује 3D у реалном времену, што је био велики успех за процесоре који су у то време радили на 50-75 MHz, што је постигнуто специфичним третирањем окружења, али и хардверским 3D убрзавањем, што је на одређени начин покренуло развој графичких

картица. Овај енџин је 1999. године постао „опен соурс“, што је најбоље искористио студио Valve који је у Golden Source верзији Quake енџина направио Half-Life. Колико су деведесете биле значајне за развој жанра пуцачких игара из првог лица говори и то што се у неколико месеци који деле излазак Quake и Half-Life сместила још једна данас класична игра – Goldeneye (Rare/Nintendo, 1997).

Goldeneye је једина од десетак игара споменутих у овом раду која је развијана за конзолу, а не за лични компјутер. Да је тема период од последњих пар година, тај однос би био обрнут: данас су конзоле основна платформа за продају FPS игара и иако нема превише наслова које остају ексклузивно „конзолашке“, највећи део зараде студији остварују продајом XBOX и PS3 верзија. Примера ради, Battlefield 3 (EA, 2011) је продат 3.7 милиона копија на конзолама и свега 500.000 у компјутерској верзији. Истине ради, у број продатих компјутерских верзија не улазе све оне копије које се директно даунлодују на компјутер уместо што се купе на диску у продавници, што није нимало занемарљиво јер неке процене говоре да се 2011. тако дистрибуирало 75% продатих примерака за РС, али чак и када укалкулишемо тај број, долазимо до 2 милиона продатих примерака на компјутеру наспрам 3,7 милиона на конзолама. Слична ситуација је и са RPG играма попут Skyrim (Emil Pagliarulo, Bruce Nesmith, Kurt Kuhlmann; EA, 2011), једне од најпопуларнијих игара свих времена, која је у првих две године дистрибуције продата у 3 милиона примерака, а у верзији за компјутер (укључујући и дигитални даунлоуд) у 2,2 милиона.⁷⁵

На зараду утиче и цена игре која није иста за компјутер и за конзоле: Скајрим, на пример, кошта око 4000 динара у РС верзији, а око 7000 динара у верзијама за конзолу.⁷⁶ Дакле, ем се за конзоле прода више примерака, ем су ти примерци за 80% скупље верзије (које се не разликују од јефтинијих апсолутно ни у чему)... А тога не би било да није било игре Goldeneye. У тренутку када је тим од осам људи добио задатак да направи игру по новом Џејмс Бонду, прављење игара заснованим на филмским хитовима је већ била пракса дуга неколико деценија и скоро по правилу

75 VGchartz/Techcrunch, „Understanding The Numbers: PC vs Console Sales Figures“ (-), The Gamers Blog, <http://www.thegamersblog.com/2011/11/27/understanding-the-numbers-pc-vs-console-sales-figures/>

76 http://game-s.rs/?keyword=skyrim&search=search&Itemid=151&option=com_virtuemart&page=shop.browse&Search=

се завршавала неуспехом. Чак је и Карл Хилтон (Carl Hilton) један од аутора, рекао да му је прва помисао када је чуо да ће радити филм по игри била „О, Боже, игра по филму...“⁷⁷

Релативно неискусан тим је у развој ове игре уложио врло дугих две и по године рада, што не чуди када се зна да је компанија прво желела да направи игру у другом жанру и за другу конзолу (платформу за SNES)⁷⁸ али су иновације у финалној верзији игре (која се појавила на конзоли Nintendo N64) пресудно утицале на развој како жанра пуцачких игара, тако и на неке жанрове који у том тренутку још увек нису ни постојали.

Goldeneye је донео нишањење снајпером који може да се зумира, stealth елементе⁷⁹, који су следеће године појавом игара Metal Gear Solid (Hideo Kojima, 1998), Tenchu: Stealth Assassins (Takuma Endo, 1998) и Thief: The Dark



Project (Ken Levine, Doug Church, Tim Stellmach, 1998) аванзовали у жанр за себе. Уз све то, Goldeneye је по први пут на конзолама понудио и изврстан мултиплејер deathmatch мод (играње против других играча, а не против карактера из игре), постављајући тако стандард који ће годинама касније битно утицати на успех серијала као што су Call of Duty.

Осим што је донела промене у начину играња, игра Goldeneye је – добрим делом и због тога што је радња пратила ону у филму по коме је рађена – врло држала до приче. Овакав поступак је наишао на велико одобравање и међу играчима и међу критиком и на најбољи могући начин припремио терен за игру која ће редефинисати начин на који развој радње утиче на карактере и на општи утисак који игра оставља

⁷⁷ Paul Drury, „The Making Of Goldeneye“ (13.5.2011.), NOW Gamer, http://www.nowgamer.com/features/921602/the_making_of_goldeneye.html

⁷⁸ Ibid.

⁷⁹ Кроз игру се најбоље напредује шуњањем.

на играча: Half-Life.

19. новембра 1998. године Valve и Sierra су на тржиште избацили Half-Life, пуцачку игру из првог лица. Слободно може да се каже да је ова игра била та која је преломила да су и сценаристи део најужег креативног тима. Због тога не чуди што је gamespy.com, један од популарнијих међу безброј сајтова који се баве видео играма⁸⁰ изабрао да поводом десетогодишњице од изласка игре направи интервју баш са сценаристом Марком Лејдлоум (Marc Laidlaw), који велики део успеха приписује чињеници да је за главног јунака изабран научник по имену Гордон Фримен, а не „маринац као у Quake или тип као што је Дјук Нјукем“.⁸¹

Сигурно важнија од ове одлуке је била и она која је као резултат добила pop-playing карактере са којима играч може да комуницира. Можда необично звучи данас, али пре Half-Life практично једина интеракција са другим ликовима у играма је била пуцање у њих: овде су они имали своје карактере, теорије шта се дешава и



упутства како да се настави даље. То је омогућило и дубље уживљавање у лик научника од кога зависи судбина човечанства, али и напредовање кроз игру без до тада уобичајених прекида да би се објаснио

заплет кроз натписе чије се ређање на екранима правда неком крајње натегнутом условношћу, било cut-in сценом, која када је и најуверљивија практично прекида дотадашњи ритам приче.

Додамо ли овоме и податак да је омогућена и интеракција са различитим стварима распоређеним по унутрашњости Black Mesa постројења, што је преласке нивоа учинило знатно тежим него раније, али и омогућило да се играч задржава контролу над јунаком кога води чак и у тренуцима када решава пузле које ће му

⁸⁰ IGN Entertainment је 8. септембра 2005. године купио GameSpy за 650 милиона долара.

⁸¹ Will Tuttle, „Half-Life 10th Anniversary Interview“ (19.11.2008), GameSpy <http://pc.gamespy.com/pc/half-life/932135p1.html>

омогућити да отвори врата или позове лифт.

Свет Гордона Фримена је знатно проширен наставком који се појавио неколико година касније, као и бројним „епизодама“ које су прошириле основни ток радње, али најзначајнији корак је направљен у првом делу, када су радња игре и само играње постали испреплетени на начин који до тада није био виђен, а који је од тада постао нека врста златног стандарда коме тежи сваки успешан студио и сваки амбициозни сценариста. Због свега тога Half-Life често називају „Грађанином Кејном видео игара“, ни не слутећи колико су у праву, јер једнако колико је Орсон Велс покрао Престона Старџеса (Preston Sturges) и његов филм „The Power and the Glory“ (1933) и Вилијама Вајлера (William Wyler) и његов филм „The Good Fairy“ (1935), тако што је ангажовао Престоновог пријатеља Џозефа Манкијевича (Joseph L. Mankiewicz) и Вајлеровог камермана Грега Толанда (Gregg Toland) и захтевао да му направе исто што су Старџес и Вајлер већ урадили, тако је и Half-Life као место пресека неколико битних развојних линија заузео место које обично заузимају најбољи примери еkleктичних врхунаца неког времена.

НИНТЕНДО И ШИГЕРУ МИЈАМОТО

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током децембра 2011. године, уколико није другачије наглашено

Прича о развоју индустрије видео игара најбоље може да се исприча преко примера најуспешније компаније, Нинтенда и најуспешнијег аутора видео игара свих времена, Шигеру Мијамотоа.

Нинтендо („срећу препусти небесима“ на јапанском⁸²) је основан 6. новембра 1889. године. Оснивач, Фусаџиро Јамаучи (Fusajiro Yamauchi), имао је намеру да производи карте за играње



82 任天堂, ニンテンドー Nintendo

јапанске карташке игре под именом ханафуда. Те ручно цртане карте су прво постале популарне у Кјотоу, а након што су јакузе почели да их користе за коцкање оне постају врло тражене, пре свега због обичаја да се партије са великим улозима увек играју новим, неотвореним шпилом карата.⁸³ Почетком двадесетог века Нинтендо први у Јапану почиње да производи западњачке карте за играње. Средином двадесетог века компанија прави излет у хотелијерство, а оснива и такси станицу. Карте за играње губе популарност и компанија по први пут од оснивања долази у својеврстан ћорсокак. Власник компаније Хироши Јамаучи (Hiroshi Yamauchi), унук оснивача, посећује инжењере у погону за прављење карата за играње и приликом те посете примећује изум младог инжењера Гунпеј Јокоија (Gunpei Yokoi) и његов изум Ултра-руку (Ultra Hand), вештачку „руку“ која се продужава. Хироши одмах одлучује да је избаци на тржиште, а успех те играчке доводи до одлуке да се Нинтендо посвети прављењу играчака⁸⁴, а Гунпеј Јокои добија нову позицију у оквиру новонасталог одељења. Годинама касније управо он прави Гејмбој (Game Boy), најпопуларнију преносну конзолу свих времена.⁸⁵

Седамдесете године двадесетог века Нинтендо троши на прављење Pong клонова (кућне конзоле на којима је могао да се игра копија великог Атаријевог хита Pong) и понеку „аркаду“, конзоле које су се обично налазиле у забавним парковима и на којима је могла да се игра само једна игра. Једна од најуспешнијих се звала Radar Score (Нинтендо, ЈАП 1980, аутор непознат, претпоставља се да је у питању Икегами Цушинки (Ikegami Tsushinki). То је истовремено и прва игра у чијем је стварању учествовао Шигеру Мијамото, али не у својству аниматора како arcade-history.com погрешно наводи⁸⁶, већ као дизајнера дрвеног ормарића у којој се аркада налази, као и промотивног материјала.

Велики успех игре Radar Score у Јапану и огроман успех који конкурентска компанија Таито (Taito) својом игром Space Invaders (Таито, ЈАП 1978, аутор Тошихиро Нишихадо (Toshiro Nishikado)) постиже у САД, наводи Хирошија да

83 „Nintendo History Lesson“, 12.9.2003. (n-sider.com), <http://www.n-sider.com/contentview.php?contentid=34>

84 Fryguy64.The Early Hiroshi Yamauchi Years. Nintendo History: 1889-1970. 28th June 2001. <http://www.planetnintendo.com/nindb/1889.shtml> (14.1.2006.)

85 Mary Bellis, „History of Nintendo – Gunpei Yokoi“ (About.com Guide), <http://inventors.about.com/od/nstartinventions/a/Nintendo.htm>

86 <http://www.arcade-history.com/?n=radar-scope&page=detail&id=2155>

направи више од 3000 примерака Radar Score игре за америчко тржиште. Игра тамо лоше пролази и више од 2000 примерака остаје непродато. Хироши одлучује да младом дизајнеру – још увек не и гејм дизајнеру – Шигеру Мијамотоу да прилику да направи игру која ће смањити огроман губитак који прети компанији.

Од тог тренутка до децембра ове године, када је најавио повлачење⁸⁷, Мијамото је својим идејама Нинтенду зарадио десетине милијарди долара, поставивши га на врх листе најзначајнијих компанија у области видео игара, а на другом и трећем месту те листе су Electronic Arts и Activision Blizzard о којима ће такође бити речи у наредним поглављима.

У фебруару 1999. године одржан је округли сто у Кану на коме су учествовали Питер Мулино (Peter Molyneux, оснивач Lionhead студија и дизајнер Fable серијала) и Џон Ромеро (John Romero, оснивач id Software студија и дизајнер игара Wolfenstein 3D, DOOM и Quake), а у оквиру кога су приказана три наменски рађена интервјуа: са Ноланом Бушнелом (Nolan Bushnell, оснивач Атарија и дизајнер игре Pong), Кеном Кутарагијем (Ken Kutaragi, дизајнер Sony PlayStation) и Шигеру Мијамотоом

Шигеру Мијамото је своје излагање почео реченицом „Ја сам Шигеру Мијамото, радник Нинтендоа“.⁸⁸ За љубитеље видео игара ова реченица има значај једнак реченици којом је Џон Форд (John Ford) почео свој говор на састанку на коме је Сесил Б. Демил (Cecil B. DeMille) покушао да преузме контролу над Удружењем филмских режисера: „Ја сам Џон Форд, ја правим вестерне“⁸⁹: два човека, свако најбољи у свом пољу рада, са каријерама које су и обимом и квалитетом директно утицале на формирање модерних филмова односно игара, и један и други скоро деификовани од армије обожавалица, а опет довољно скромни да у први план не стављају себе, већ оно што раде.

2007. године, у избору 100 најбољих игара свих времена, читаоци EDGE

87 Chris Kohler, „Nintendo’s Miyamoto Stepping Down, Working on Smaller Games“, 7.12.2011. (Wired), <http://www.wired.com/gamelifelife/2011/12/miyamoto-interview/>

88 Curt Feldman, „Gaming Legends Crowd Milla Podium“, 9.2.1999. (Gamespot), <http://www.gamespot.com/news/2452231/gaming-legends-crowd-milia-podium>

89 Gaylyn Studlar, Matthew Bernstein „John Ford made westerns: filming the legend in the sound era“, Indiana University Press 2001

магазина⁹⁰ су шест Мијамотових игара „Zelda: Ocarina of Time“, „Super Mario 64“, „Super Mario World“, „Zelda: A Link to the Past“, „Yoshi’s Island“ и „Super Mario Kart“ изабрали на прво, треће, пето, шесто место, једанаесто и четрнаесто место. Годину дана касније, неколико деценија након што је Мијамото започео своју каријеру, он на тржиште избацује своју нову игру под називом „Super Mario Galaxy“ која осваја БАФТА награду за најбољу игру године⁹¹, док је критичари бројних часописа и сајтова проглашавају је за најбољу игру икада⁹². Исте године читаоци Тајма (Time) у онлајн анкети за човека године бирају управо Шигеру Мијамотоа, који добија десет пута више гласова него Барак Обама и скоро двадесет пута више гласова него Нелсон Мендела.⁹³

Вратимо се сада скоро 30 година уназад, у тренутак у коме се Шигеру Мијамото затвара у канцеларију и, како је то било уобичајено у време када је комплетна игра заузимала мање места у електронској меморији него страница овог текста, потпуно сам дизајнира игру „Донки Конг“.

DONKEY KONG (1979)

Мијамото је био велики љубитељ стрипова, те не чуди што је желео да направи игру по узору на Сегаровог (E.C. Segar) „Попаја“, у којој јунак спасава своју девојку од силеције. Разлог зашто је од бројних стрип јунака Мијамото изабрао баш Попаја је што је у том тренутку Нинтендо на тржиште избацио карте за играње са Попајевим ликом⁹⁴. Та наизглед очигледна потреба за херојем је била револуционарна на пољу видео игара пошто је значила увођење карактера и приче у видео игре: пре игре Donkey Kong већина игара су биле симулације битака или спортова, а када су се појављивали обриси неке приче, она је настајала након што се

90 Edge magazine, Future Publishing UK, <http://www.next-gen.biz/>

91 Randy Nelson, „Super Mario Galaxy voted best game by BAFTA“, 11.3.2009. (Joystiq), <http://www.joystiq.com/2009/03/11/super-mario-galaxy-voted-best-game-by-bafta/>

92 Benf Parfitt, „Super Mario Galaxy crowned best game ever“, 22.11.2007. (The Market for Computer and Video Games), <http://www.mcvuk.com/news/read/super-mario-galaxy-crowned-best-game-ever>

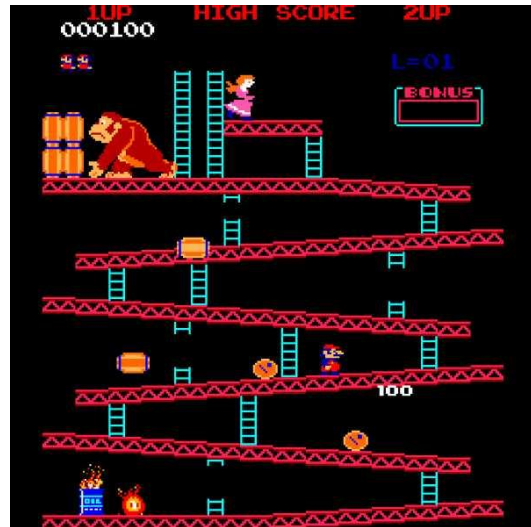
93 Scott Brown/Michelle Kung, „The 2008 TIME 100 Finalists“, (TIME), http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1725112_1726934_1726935,00.html

94 Shigesato Itoi, Shigeru Miyamoto, „Expressing the Inexpressible“, 13.9.2010. (Nintendo), http://us.wii.com/iwata_asks/nsmb/vol1_page1.jsp

заврши дизајнирање игре и била калемљена на све урађено до тада, често на силу.⁹⁵ Пошто Нинтендо није био у могућности да прибави права на Попаја, Мијамото је искористио Кинг Конга као једну страну љубавног троугла који су уз циновског мајмуна чинили Принцеца и Скакач.

Увођење приче није једина иновација коју је Мијамото увео у видео игре. Тај списак је веома дуг, можда баш због тога што он није имао искуства у дизајнирању игара, те се више ослањао на своје познавање филма и стрипа него на дотадашњу играчку традицију.

Једна од тих иновација је садржана и у надимку протагонисте - Скакач („Jumpman“). Скокови су постојали као кретња у играма и пре Donkey Kong (већ је споменута игра игра Frogs из 1978 године (SEGA-Gremlin, Universal Playland Co.,



Токуо JAP), али не истовремено са ходањем, односно трчањем.

Трећа иновација су били нивои. Жанр „пењања“ је већ постојао, створен игром Crazy Climber Шигеки Фуџиваре (Shigeki Fujiwara, Nichibutsu, Taito USA/JAP), али Мијамото уместо непрекидног скроловања екрана захтева од програмера да приказују један по један спрат, стварајући на тај начин оно што ће у играма касније бити познато као „нивои“. Иако су се програмери побунили, тврдећи да Мијамото од њих тражи да праве стално исти ниво из почетка, ипак су урадили како је тражено од њих, чиме је успостављен темељ на коме су видео игре грађене следећих 20 година.

У тренутку када је Donkey Kong завршен, америчко одељење Нинтенда има само троје запослених. Они добијају задатак да сами прилагоде 2000 апарата новој игри. На пола овог Сизифовог посла у канцеларије им долази Марио Сегале (Mario A. Segale), човек од кога су изнајмљивали просторије. Бесан због кашњења у исплати

95 -, „Shigeru Miyamoto Biography“ (Donkey Kong Museum), <http://donkeykongmuseum.com/history/shigeru-miyamoto-biography.php>

ренте, он се свађа са Хирошијевим зетом Минору Аракавом (Minoru Arakawa), директором Нинтенда за Америку и одлази тек након што добије чврста обећања да ће дугови бити намирени. Након његовог одласка, Аракава каже како „Скакач“, ниски, бркати дебелко са великим носем и црвеном капом врло личи на Марија Сегалеа и тако „Скакач“ постаје Марио.⁹⁶ Принцеза коју новоименовани Марио спасава добија име Паулина, по жени Дона Џејмса (Don James), Нинтендовог магационера⁹⁷, а мајмуну и самој игри име даје Мијамото који врло слабо говори енглески. У намери да игру назове „Тврдоглави мајмун“ он се одлучује за име Donkey Kong пошто је donkey (магарац) тврдоглав, док је „конг“ назив којим се у јапанском жаргону тог времена означавају сви чврсти типови, разбијачи и момци са токијског асфалта.

Ова импровизација, за коју се често погрешно мисли да је резултат грешке у куцању која је Monkey Kong претворила у Donkey Kong⁹⁸ је замало постала најскупљи лош превод у историји када је након огромног успеха игре Универзал студио, студио који је снимео филм Кинг Конг (King Kong, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, USA 1933), тужио Нинтендо за повреду ауторских права захтевајући да му се преда комплетан профит направљен продајом игре. Хауард Линколн (Howard Lincoln), тадашњи правни заступник Нинтенда (касније и члан управног одбора Нинтендоа, добрим делом и због овог случаја) одбија да се нагоди са Универзалом и ангажује адвоката Џона Кирбија (John Kirby) да их заступа у овом случају. Кирби открива да Универзал уопште нема право на Кинг Конга, што резултира пресудом да Универзала мора Нинтенду да плати 1,8 милион долара одштете насталих због „судских трошкова, фотокопирања, прављења графичких табела и изгубљене добити“⁹⁹. Адвокат Кирби као награду добија јахту под именом Donkey Kong, а нешто касније и врло посебну част – главни јунак у новој Нинтендо

96 Eric Pryne, „Powerful Segale family has massive vision for Tukwila expanse“, 27.3.2010. (The Seattle Times), http://seattletimes.nwsourc.com/html/business/technology/2011460764_segale28.html

97 <http://donkeykongmuseum.com/history/shigeru-miyamoto-biography.php>

98 -, „Donkey Wrong“, 13.5.2011. (Snopes, Urban Legends Reference Pages), <http://www.snopes.com/business/misxlate/donkeykong.asp>

99 Ross Dannenberg „Universal City Studios v. Nintendo Co.Ltd. 746 F.2d 112 2nd Cir. 1984“, 11.6.-, (Patent Arcade), <http://www.patentarcade.com/2005/07/case-universal-v-nintendo-2nd-cir-1984.html>

игри добија име по њему: Kirby.¹⁰⁰ Та игра постаје велики хит и прераста у једну од најпопуларнијих серијала видео игара за децу.

Нинтендо након ове пресуде не само да наставља продају игре Donkey Kong, већ прави и наставке – прво под називом Donkey Kong, а онда под називом Mario Bros. - чија укупна добит у следећих тридесет година прелази 7 милијарди долара (перспективе ради, седам делова Ратова звезда Џорџа Лукаса је у истом периоду зарадило 4.5 милијарди долара¹⁰¹). Највећи део те зараде долази од осталих игара Шигеру Мијамотоа.

MARIO BROS. (1983)

Након огромног успеха Donkey Kong Мијамото прави неколико наставака (Donkey Kong Jr, Donkey Kong II, оба 1982), а онда се одлучује на веома храбар корак: уместо антагонисте по коме је игра названа у први план гура протагонисту, бркатог и носатог Марија. Мијамото уводи и Мариовог млађег брата Луиђија. Осим Луиђија, кога води други играч, неке он битних измена су могућност да Марио падне са веће висине а да не страда (што није био случај у „Донки Конгу“), као и да уништи непријатеље тако што ће да скочи на њих. То је у следећем кораку довело и до настанка нових антагониста, корњача, против чијег ће се краља Марио касније борити у практично сваком наставку серијала. Разлог због кога су изабране баш корњаче је што њима оклоп омогућава да преживе Мариов скок, те је потребно да их Марио окрене на леђа како би скочио на њих и тако их победио.



Марио постаје водоинсталатер због окружења у коме се цела игра одвија, бројних водоводних цеви чији крајеви вире са свих страна и кроз које долазе непријатељи из подземља, али и које омогућавају да се површина којом се Марио

100 Glen Bayer, „HAL Laboratory: Company Profile; Conceiving Sickeningly Cute Puffballs“, 5.10.2005. (N-Sider), <http://www.n-sider.com/contentview.php?contentid=325&page=5>

101 -, „Box Office History for Star Wars Movies“, 27.12.2011. (The Numbers), <http://www.the-numbers.com/movies/series/StarWars.php>

креће огради на начин који неће дозволити гомилање непријатеља на само једном делу терена. Зелена боја цеви, која ће остати таква и у годинама које следе, није уобичајена за водоводне цеви ни у Јапану, али је Мијамото њу изабрао зато што је због хардверских ограничења имао врло сужен избор боја, а ова је једна од оних које добро изгледају на ондашњим катодним екранима. Хардверска ограничења ће и у будућности ићи руку под руку са развојем серијала Марио, пошто ће Нинтендо уз сваку нову конзолу да избацује прво нову Марио игру, а онда и побољшане верзије већине старих.

Сама игра Mario Bros. није у старту постигла успех Donkey Kong. Тренутак у коме се појавила је био веома лош за видео игре пошто је баш те године дошло до Великог краха видео игара на тржишту САД. И поред тога, Нинтендо је након још неколико успешних наставака Donkey Kong (Donkey Kong 3, Donkey Kong Circus, Donkey Kong Hockey – сви 1984) правилно проценио да би следећи наставак Mario Bros. могао да помогне продају конзоле NES¹⁰² која се већ ближила крају свог радног века, те је дала дозволу Мијамотоу да крене у израду следећег наставак.

SUPER MARIO BROS. (1985), SUPER MARIO BROS. 2 (1986), SUPER MARIO BROS. 3 (1988)

На самом старту рада на новом делу Мијамото је донео неколико кључних одлука: први је био увођење Баузера (Bowser), новог главног антагонисте. Већ сам нагласио да је Мијамото био љубитељ стрипова, али већини познавалаца стрипа ван Јапана прва асоцијација неће бити типично јапански стриповски жанр под називом манга, нити аниме, анимирана варијанта манги. Њихов специфичан визуелни стил познат по крупним округлим очима јунака није могао да утиче на Мијамотове јунаке у играма у овој фази његовог стваралаштва јер је у ниској растеризованој графици примењиваној у то време цртање лика била скоро сасвим ограничено на тело, главу и екстремитете. Међутим, ликови су се цртали и за амбалажу, као и за рекламе, те је Баузер добио врло дефинисан облик, инспирисан биком, главним негативцем аниме

¹⁰² Nintendo Entertainment System

Тоџи студија Alakazam the Great (Taiji Yabushita, Daisaku Shirakawa, JAP 1960)¹⁰³. Сам филм је био заснован на једном од четири класична романа кинеске књижевности, Ву Ченг-еновом (Wu Cheng'en), „Путу на запад“, који је у земљама где се говори енглески познат под именом „Monkey“. Ву Ченг-ен је инспирацију пронашао у народним причама, чиме се не завршава њихов посредни утицај на Супер Марија.

Од овог дела постоји још један елемент без кога је данас немогуће замислити Марија: печурке. Марио је током програмирања намерно рађен нешто мањи него што је планирано да буде у финалној верзији, а онда је Мијамото одлучио да му омогући да мења величину током саме игре. Да би то некако оправдао, он се окреће народним причама у којој су честе епизоде у којима човек одлази у шуму, једе магичну печурку а онда расте до величине дива или се смањује до величине патуљка.

Управо то је Мијамото омогућио својим играчима и сам начин играња је у првих неколико нивоа прилагодио увођењу овог новитета: печурке се крећу ка играчу на такав начин да их је веома тешко избећи, тако да од самог старта играч може да схвати да нису у питању непријатељи, већ такозвани power boost, односно побољшања.

Super Mario Bros. је продата у више од 40 милиона примерака и деценијама је била најпродаванија игра свих времена. Велики број ликова који се појављују у овој игри и начин на који су они портретисани на великовне начине подстакли су су Мијамотоа да комплетирање игре у будућности учини важнијим од броја поена које играч осваја, што је већ следеће године резултирало појавом прве игре у серијалу Zelda, игре која је послужила као катализатор за појаву нове генерације видео игара у којима су прича и јунаци постају тачка од које почиње да се ради на игри, а не тачка којом се рад на игри завршава.

THE LEGEND OF ZELDA (1986)

У интервјуу који је 2003. године дао „Суперплеју“ (Super PLAY), шведском магазину посвећеном видео играма, Мијамото је открио да је рад на Super Mario Bros. и The Legend of Zelda текао практично паралелно и да је његова намера била да игре

103 Satoru Iwata, Yoichi Kotabe „Flipnote Studio – An Animation Class“, – , (Nintendo), http://www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/systems/volume_8_14207.html#top

учини што је могуће различитијим, тако да је први корак након што би неко дошао до нове идеје било да је Мијамото сврста у групу „идеје за Марија“ или „идеје за Зелду“.

Super Mario Bros. је текао линеарно, у сваком тренутку је играчу било јасно шта се од њега очекује, док се у The Legend of Zelda по први пут „од играча очекивало да размишља који му је следећи потез“¹⁰⁴, напредовање кроз игру (односно кроз причу) је условљено решавањем бројних загонетки и пазли, а проблеме које су бета тестери имали у кретању кроз игру потпуно другачије структуре од оне на коју су до тада били навикнути је решавао додатним проблемима (на пример, мач је у почетку био део инвентара, а онда је пребачен у пећину која заправо представља први квест, односно задатак, за играча) – све у циљу да подстакне комуникацију између играча.¹⁰⁵

Иако је The Legend of Zelda имала огроман утицај на Role Playing Games, она није имала све особине тог жанра, па ни онај наизглед основни на пољу механике игре: „искуствене поене“ (XP; experience points), чије скупљање унапређује јунака кога играч води. Ипак, све што спада у домен драматургије RPG нашло се у овој игри, од јунака Линка - вештог, храброг и скромног дечака, чије се порекло не објашњава и за кога се у прологу једино каже да „гори од жеље за правдом“¹⁰⁶ а



чија је једина посебност то што је леворук, преко отете принцезе Зелде (која је у првом делу серијала дете, а у каснијим – попут Линка - одраста) преко антагонисте Ганондорфа, мрачног господара и вечитог претендента на престо, до бројних епизодиста – сељака, трговаца, вила – који кроз загонетке упућују Линка од једног

104 Shigeru Miyamoto (Superplay), <http://www.angelfire.com/games5/mazelda/interviews/superplay.html>

105 Ово инсистирање на непрекидној комуникацији играча, на којој данас почива цела играчка заједница од неколико стотина појединаца расутих по целој планети, донеће годинама касније огроман приход Нинтенду када је Мијамото примени на серијал Покемон.

106, „burning with a sense of justice“

до другог задатка.

Мијамотова жеља да направи потпуно другачију игру од Super Mario Bros. је тек половина објашњења како је дошло до The Legend of Zelda. Друга половина почива на Мијамотовој жељи да оживи своје детињство, проведено у Сонебеу, селу у долини окруженој планинама са густим шумама, у руралном делу Јапана недалеко од Кјотоа.

Као типично дете са села тог времена (рођен је 1952. године), Мијамото није имао приступ телевизору, биоскопу или било каквој другој сличној забави. Своје играчке је правио од дрвета и жице, правио је представе користећи лутке које би сам направио, а „шоци“ засторе у кући својих родитеља је доживљавао као границе магичних царстава.¹⁰⁷ Када је имао шест или седам година, Мијамото је недалеко од села открио велику рупу у земљи. Било му је потребно неколико долазака док се коначно није одважио да, наоружан петролејком, спусти у ту рупу. Ушавши унутра, млади Мијамото открива велику пећину која се настављала у још већу и пружала у дубину планине.¹⁰⁸ Од тада је сваки дан долазио у пећину како би се играо сенкама на њенима зидовима.

Можда је управо ова епизода из његовог детињства утицала на одлуку да се можда најважније епизоде у Линковим авантурама дешавају у подземним пећинама, што је избор који је суштински утицао на развој RPG и значај који у том типу игара играју такозване „dungeons“ („тамнице“, односно било који затворен подземни простор који личи на лавиринт).

The Legend of Zelda је била толико иновативна игра да су челници Нинтендоа били сигурни да неће постићи добар успех на тржишту. Међутим, она је постала прва игра на конзоли NES која је продата у више од милион примерака, а коначан број продатих кертрица за NES је премашио 6,5 милиона примерака. У специјалном издању Гинисове књиге рекорда посвећеном видео играма први део серијала The Legend of Zelda је проглашен за најбоље оцењену игру свих времена. И заиста, The Legend of Zelda је доминирала листама најбољих и најутицајнијих игара током

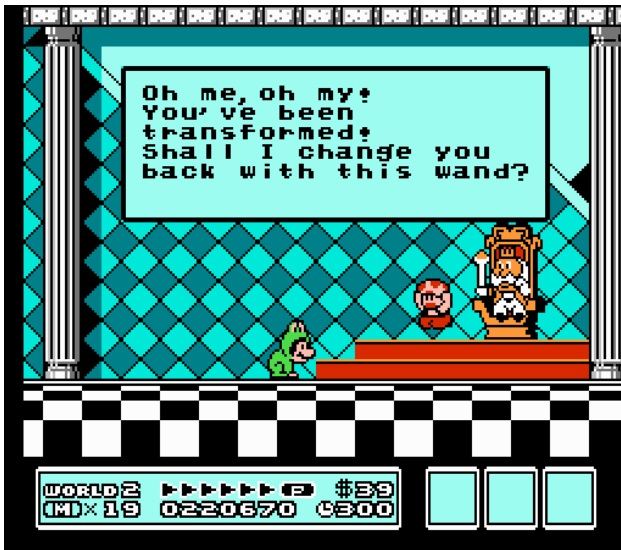
¹⁰⁷ Nick Paumgarten, „Master of Play“, 20.12.2010 (The New Yorker), http://www.newyorker.com/reporting/2010/12/20/101220fa_fact_paumgarten?currentPage=all

¹⁰⁸ Carl Johnson, „The Man: Bio“, -, (Miyamoto Shrine), <http://www.miyamotoshrine.com/theman/bio/index.shtml>

осамдесетих и деведесетих, а са водећих позиција су је скинули тек њени наставци.

SUPER MARIO BROS. 3 (1988 ЈАП, 1990 ЕВРОПА, 1991 САД)

Трећи део Super Mario Bros. серијала је прављен пуне две године. Иако је у питању добро заокружена игра која је постигла огроман комерцијални успех зарадивши више од 500 милиона долара само од продаје у САД, њен основни



квалитет није био у неким иновацијама, већ у томе што је све елементе постављене у ранијим наставцима довела до перфекције.

Са друге стране, у промоцији игре је направљен преседан који заслужује да буде поменут: због недостатка ROM чипова који се десио баш те године, излазак Super Mario Bros. 3 на америчко тржиште

је каснио неколико месеци. У том периоду је Том Полок (Tom Pollock), представник Универзал студија, контактирао Нинтендо и предложио им да се сними филм о младим играчима видео игара. Неколико месеци касније филм The Wizard (Tod Holland, USA, 1989) има премијеру, а публика хрли у биоскопе да би у финалној сцени ухватила неколико секунди играња Super Mario Bros. 3, што тај сегмент филма чини претечом данашњих „гејм трејлера“.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (1991)

Други део Зелде, под именом Zelda II: The Adventure of Link (Tadashi Sugiyama, Yoichi Yamada, Kazinobi Shimizu, JAP 1987) појавио се свега годину дана након оригиналне игре. За разлику од оригиналне Зелде која је била у такозваној „птичијој перспективи“, други део је највећим делом реализован као sidescrolling RPG action adventure игра, која је тек у неким ситуацијама прелазила на оригиналну птичију перспективу. У старту је добро продавана, али је интересовање брзо замрло

када су играчи схватили да јој недостаје много ствари које су волели у првом делу. Основни састојак који је фалио је био – Мијамото. То је исправљено у следећем делу, који се на тржишту појавио 1991. године. Исте године излази и диск са музиком из игре, коју је као и у првом делу компоновао Коџи Кондо (Koji Kondo), стални Мијамотов сарадник.

The Legend of Zelda: A Link to the Past је приквел оригиналне игре и самим тим је логично што се враћа и птичија перспектива. Линк је могао дијагонално да се креће, а направљене су и неке ситније измене које се тичу оружја. Најважнија измена у самој причи је увођење другог, паралелног света. Први свет, Нугула или Свет светла је онај у коме је Линк одрастао; други свет је Тамни свет, искварена верзија Света светла. Свака локација у Свету светла има свој мрачни одраз у Тамном свету и Линк може лако да прелази из једне у другу. На тај начин је кроз једноставни драматуршки трик практично дуплиран број локација кроз који играч пролази. Иако је ова игра била прва која се појавила на новим SNES кертрицима чија је меморија дуплирана (са 4Mbit на 8Mbit), ни то не би било довољно да Тамни свет није меморисан као Свет светла уз ситне измене.

The Legend of Zelda: A Link to the Past је пуних пет година провео на првом месту најпродаванијих игара за SNES конзолу, а више од 20 година након премијере се налазио у онлајн понуди власницима Нинтендо Wii конзоле.

SUPER MARIO 64 (1996) И THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (1998)

Super Mario 64 је једна од првих 3D платформи, којом је Мијамото увео још један врло значајан архетип у један од најпопуларнијих жанрова видео игара: линеарно кретање кроз причу Мијамото је заменио огромном територијом коју играч може слободно да истражује, у којој је непрекидни фар из „сајдскролинг“ претходника замењен динамичним кретањем замишљене камере која прати играча, док је та слобода у односу на окружење додатно појачана увођењем нових способности, тако да у овом делу играч може уз ходање, трчање, скакање, пливање и пењање да пузи, чучи и удара.

Иако је акценат био на унапређивању „гејмплеја“, односно механике саме

игре, ни Super Mario 64 није одступио од уобијаченог аутобиографског принципа по коме су Мијамото и његови сарадници своје личне доживљаје убацивали у игре које су правили: позната је анегдота која нам говори о томе како је Тезука (Takashi Tezuka), један од Мијамотових сарадника - у традицији јапанске патријархалне културе - имао жену која би дуго ћутала и трпела непрекидни прековремени рад свога мужа, само да би – у традицији брака у свакој култури - понекад добила напад беса који због свог интензитета није могао да буде сакривен од осталих чланова тима. Та њена особина је преточена у један од ликова у игри који се смањује када Марио гледа у њега, али када му окрене леђа он постаје велики и врло претећи.¹⁰⁹



Super Mario 64 је, наравно, био веома успешан: проглашен је за игру године, а до 2003. године је продат у преко 11 милиона примерака. Ипак, The Legend of Zelda: Ocarina of Time је важнија: она је била пета игра у Зелда серијалу, трећа (и последња) коју је Мијамото лично дизајнирао и - према скоро свим критичарским и играчким „best ever“ листама - најбоља игра свих времена.

Мијамото је и The Legend of Zelda: Ocarina of Time, попут прве Зелде, развијао раме уз раме са игром из Марио серијала (овога пута парњак је био Super Mario 64). Будући да су игре већ крајем деведесетих постале неупоредиво сложеније него у време када је Мијамото започео своју каријеру, а нарочито зато што је истовремено радио на две игре, појавила се потреба да он предводи тим режисера који ће контролисати 50 људи запослених на изради The Legend of Zelda: Ocarina of Time, што га је довело на корак од продуцентске улоге, што је место које ће му припасти у свим будућим наставцима Зелде.

Иако су Super Mario 64 и The Legend of Zelda: Ocarina of Time радили на истом „енцину“, постоје суштинске разлике које су – опет – мотивисане потребама драматургије. Основна разлика је у камери која прати играча: у Super Mario 64 она

109 Miyamoto interview „-“, 8.1995. (Nintendo Power), <http://www.miyamotoshrine.com/theman/interviews/0895.shtml>

јесте динамична, али све време играча (односно Марија) доживљава као фокус, док је у *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* она врло покретљива и прати дешавања у свету кроз који се играч (Линк) креће. Мијамото је желео да створи ефекат који ће бити близак филмовима, али не потпуно филмски, пошто је желео да се приближи играчима, а не „професионалцима из филмске индустрије који у ствари желе да праве филмове, а не игре“.¹¹⁰

У *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* се први пут појављује такозвани „context sensitive sensor“, односно интерфејс који реагује на окружење у игри, што омогућава да се више акција „веже“ за одређено дугме, омогућавајући тиме играчу



знатно сложенију интеракцију са понуђеним садржајем. У овој игри и музика постаје веома важна у причи јер се од играча очекује да научи 13 мелодија на окарини како би могао да напредује кроз игру, а Тамни и Светли свет замењује Линкова могућност да путује кроз време, мењајући и своје особине сваки пут када

промени време у коме се налази (на пример, млађи Линк може да се провуче кроз неке пролазе кроз које старији – који за разлику од старијег може да користи одређени лук – не може).

The Legend of Zelda: Ocarina of Time је преломни тренутак за Мијамотоа, за Нинтендо, за Зелда серијал и за целу играчку индустрију: прелазак на тродимензионално окружење представљало је играчки еквивалент преласка са немог на звучни филм. Многи који су стварали претходне делове Зелде на *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* срели су се са многима који су Зелду много година касније довели до њеног 18. дела под називом *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Мијамото се на одређени начин повукао на управљачку функцију, што је резултирало феноменалним успесима неких других пројеката које је надгледао: игре из *Pokemon* серијала су продате у преко 200 милиона примерака до јула 2010, а конзола *Wii* је са

¹¹⁰ IGN stuff, „Sensei Speaks“, 29.1.1999. (IGN), <http://ign64.ign.com/articles/066/066649p1.html>

скоро 100 милиона продатих примерака убедљиво најпродаванија конзола 7. генерације. У стотинама софтверских и хардверских пројеката вредних милијарде долара Нинтендо се није у потпуности ослањао на фокус групе да би сазнао да ли је производ оно што тржиште жели или не већ је Мијамото био тај који је доносио финалне одлуке, тражећи куокан у сваком производу („куо“ је дељење са другима, а „кан“ емоција).

Мијамотов рад је скоро увек аутобиографски: када он држи дијету онда направи игру о држању дијете под називом Wii Fit чија продаја достигне 2 милијарде долара (милијарде, није грешка у куцању)¹¹¹; када он ужива у шетњама са својим лабрадором онда направи игру „Nintendogs“ и прода је у 25 милиона примерака¹¹².

Ипак, оно по чему ће свет памтити Мијамотоа је управо оно због чега је баш он први човек кога је Академија интерактивних наука и уметности изабрала у „Hall of Fame“, а то је жеља да кроз игре које је прави подели са људима радост коју је сам осећао док се играо као дете.



111 Jacob Mazel, „Wii Fit Sales Top 20m Worldwide, Revenue Nearing \$2 billion“, 16.6.2009. (VG Chartz), <http://www.vgchartz.com/article/4018/wii-fit-sales-top-20m-worldwide-revenue-nearing-2-billion/>

112 -, „Nintendogs Sales (DS)“, -, „gamrReview by VG Chartz“, <http://gamrreview.vgchartz.com/sales-data/1657/nintendogs/>

РАЗВОЈА КОНЗОЛА

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током децембра 2005. и јануара 2006., уколико није другачије наглашено

Ово поглавље је најстарије у докторату. Писано је пре пуних десет година, за потребе магистарских студија на ФДУ. Измена скоро и да нема, осим што је „данас“ замењено са „пре десет година“ и што је на крају додат један параграф о конзолама које су настале у међувремену. Разлог због кога није било више измена је што су изнета предвиђања, срећом, била тачна, а разлог због кога је поглавље о развоју конзола укључено у експликацију доктората је што је немогуће разумети развој видео игара и њихову путању до первазивних игара без разумевања свега онога о чему се у овом поглављу прича. Остала поглавља су настала касније, али због природе доктората који подразумева вишегодишње припреме за извођење уметничког рада за који је све ово експликација, и она су стара између три и шест година. Осим, наравно, поглавље о раду којим докторирам, написаном после извођења уметничког докторског рада у јесен 2015. године.

Значај сваког феномена популарне културе се мери или утицајем на друштво или оствареном зарадом. У потрошачком друштву у коме профит долази од „додате вредности“, неопипљиве разлике између реалне вредности робе или услуге и осећања које ми гајимо према њима, утицај на културу и огромна зарада су често неодвојиви. „Комерцијални кућни системи намењени игрању видео игара“, познатији под именом „конзоле“ су један од таквих примера.

Развој видео игара је често био бржи и од развоја језика којим су се те игре описивале. На пример, српски језик не познаје разлику између „видео игара“ и „компјутерских игара“. Видео игре су: електронске или компјутеризоване игре у којима играч преко уређаја чија је то основна намена управља сликама које се виде на екрану повезаним са уређајем и/или звуцима који се емитују из звучника повезаних са уређајем. Значи, видео игре се играју „на телевизору“ (захваљујући такозваним „конзолама“), а компјутерске игре се играју - на компјутеру.

Тема овог поглавља је развој конзола, њихов тридесетогодишњи пут од њујоршке аутобуске станице, где је идеја о њиховом настанку пала на памет њиховом

проналазачу, до индустрије вредне више десетина милијарди долара. Сваких неколико година технички напредак омогућава велики скок у квалитету игара (пре свега се мисли на побољшавање графике и звука). Сваки скок на тржиште избацује нову „генерацију“ конзола. Од друге до шесте генерације смене су до извесне мере биле одређиване променом броја битова.

Саму реч „бит“ је измислио Џон Тјуки (John Tukey), статистичар, саветник пет америчких председника и један од пионира на пољу развоја рачунара. Она означава најмању могућу информацију, бинарни број, који може да буде „0“ или „1“ (односно „укључено“ или „искључено“).¹¹³ 8-битни процесор (друга генерација конзола) значи, поједностављено, да тај процесор може да обради 8 јединица и нула одједном, 32-битни (пета генерација) да може да обради 32 јединице и нуле истовремено и тако даље. Исти принцип се примењује и на други најзначајнији део сваке конзоле - графички чип, са тим што се код њега „бит“ користи да би се израчунало колико боја може да приже одређени чип: 1-битни је монохроматски, 8-битни је способан за приказ 256 боја и тако даље.¹¹⁴

Бит као основа за мерење смене генерација конзола није идеалан: неке конзоле које припадају генерацији 8-битних имају 16-битне графичке чипове, на пример. Концепт бита као међе је дефинитивно превазиђен у тренутку када је архитектура конзола, односно начин компоновања њиховог хардвера, постао важнији од чипова који се у њих уграђују. Повећање значаја других делова хардвера је довело до тога да се смене генерација одређују медијом на коме је софтвер: кертриц, компакт диск, DVD „блу-реј“ и HD DVD... Последња три су чак промениле и суштину самих конзола, претворивши их од играчки у мултимедијалне уређаје који омогућавају слушање музике и гледање филмова.

Разлог за овако невероватно брз развој конзола, који по ритму може да се мери само са развојем компјутера, може да се пронађе у конкуренцији чији су темељи створени још у данима када су конзоле и настале. Облици конкуренције су

¹¹³ Bit.html. Apache/2.0.54 (Fedora) Server at medic.bgu.ac.il Port 80
02 Feb 1997. 11:47. <http://medic.bgu.ac.il/comp/course/defs/bit.html> (13.1.2006.)

¹¹⁴ Jupitermedia. „Bit“. ISP Glossary. <http://isp.webopedia.com/TERM/B/bit.html> (13.1.2006.) Copyright,2006 Jupitermedia All rights reserved. Reprinted with permission from <http://www.internet.com>.

се мењали као и време у коме су настајали, али увек су постојала најмање два произвођача који су се борили за примат на тржишту, о чему сведочи и кованица „console wars“, која се појављује још од времена када је истакнута кандидатура за носиоца титуле творца конзола.

Већина људи се слаже да је отац конзола Нолан Бушнел (Nolan Bushnell), ексцентрични хипик и оснивач Атарија. Међутим, већина људи грешни. Прави отац је Ралф Бер (Ralph H. Baer), припадник америчке војне безбедности, колекционар пешадијског наоружања, тек један од много људи са платног списка америчког министарства одбране¹¹⁵. Бер и Бушнел, односно принципи по којима су деловали, први су противници у „ратовима конзола“. Бер је био оличење прагматичности, Бушнел авантуризма. Када је принцип слободе оличен у деловању оригиналног Атарија довео 1984. године до слома тржишта које је у том тренутку већ доносило већи профит од филмске индустрије, бордови директора се окрећу ономе што ионако боље познају и усвајају Беров принцип.

Програмери и дизајнери, најкреативнији људи у овој индустрији, покушавају да пруже отпор, што нас доводи до сукоба следеће генерације: „корпорације против људи“. Рат се завршава, апсурдно, када људи оснују своју корпорацију (Activision). Победа корпоративне логике доводи до краткотрајне анархије, која се у то време још увек називала „слободним тржиштем“. Време реда наступа када се две највеће компаније, гиганти светских размера, највећа електронска компаније на свету Сони и највећа компанија на свету Мајкрософт сукобе на једином пољу где још увек постоје разлике између њих и њихових конзола: на додатој вредности.

Данас се људи одлучују између Мајкрософтове и Сонијеве конзоле на основу адвертајзинга: иста игра ионако изгледа потпуно идентично на обе, технички изједначене платформе. „Конзола у сваком дому на планети“, мантра је коју Сони и Мајкрософт понављају свима који су вољни да их слушају¹¹⁶, али доба пионирског духа је само наизглед завршено: Сони и Мајкрософт су највећи произвођачи конзола

¹¹⁵ Morris, Chris. „The man who invented video games“. *Game Over*. May 1, 2003. 11:49 AM EDT. http://money.cnn.com/2003/05/01/commentary/game_over/column_gaming/ (13.1.2006)

¹¹⁶ Sony Computer Entertainment Inc. „Sony Computer Entertainment Inc. To Launch its next generation computer entertainment system Playstation3 in spring 2006“. Press releases. May 16, 2005. <http://www.us.playstation.com/PressReleases.aspx?id=279> (13.1.2006.)

само зато им што профит који остварују на друге начине омогућава да финансирају губитке које имају на свакој продатој конзоли¹¹⁷. Разлози за наизглед ирационално поступање ове две корпорације су профит од продаје софтвера (конзоле нису компатибилне, а Сони и Мајкрософт имају свој део колача скоро од сваке продате игре) и, важније - жеља за владањем светом. Виртуелним, за сада.

Интернет је слободан и он се, на ужас сваке владе и већине корпорација, не може контролисати. Управо зато су предвиђања стручњака отишла у правцу контроле начина на који ће обични људи приступати интернету. Свака конзола седме генерације је оспособљена за бродбенд везу, али само преко портала који контролишу Сони или Мајкрософт. Такав портал, или хомпејџ у свом метастазиранијем облику, требало би да омогући Сонију и Мајкрософту да се одупру компанији која је тренутно лидер у области контроле интернета: Гуглу. Да ли ће успети, показаће време, али би требало имати на уму да ни Гугл не седи скрштених руку¹¹⁸.

План „конзола у сваком дому на планети“ се остварује деловањем технолошких центара који се налазе у Јапану и Америци. Отуда је и већина стручних термина који се користе у причи о тој борби енглеског или јапанског порекла. Покушао сам да их преведем на српски, што ће сигурно изазвати конфузију приликом првог сусрета са неким од њих, али та конфузија не би била ништа мања ни приликом сусрета са изворницима попут „arcades“ или „peripherals“.

Дакле, за лакше кретање кроз рад, прилажем и мали речник:¹¹⁹

- Конзола за видео игре (енг: game console; конзоле за кућну употребу, попут Сега Меге или Сони Плејстејшна)
- Апарат за видео игре (енг: arcade console; конзоле „на жетоне“ које се налазе у баровима, луна парковима и сличним местима, обично са само једном видео игром и графиком која је знатно боља од оне која може да се нађе у конзолама за кућну употребу произведеним у исто време)

117 Fahey, Rob. „Xbox back in the red in latest Microsoft figures“. Gameindustry.biz Home. 13:22 29-04-2005. http://gamesindustry.biz/content_page.php?aid=8369 (13.1.2006.); „Sony to lose 1 billion US dollars on Playstation3“. Playstation3 News. Dec 15, 2005. 1:58 am. <http://www.ps3focus.com/archives/167> (13.1.2006.)

118 Chamy, Ben. Google's Next Move: Consumer Hardware? Eweek.com. News. January 3, 2006 <http://www.eweek.com/article2/0,1895,1907763,00.asp> (13.1.2006.)

119 Критеријум за избор речи је била фреквенција којом су спомињана у често постављаним питањима од стране првих читача овог текста.

- Преносна конзола (енг: handheld console; изузетно мала конзола за видео игре са сопственим напајањем и екраном која се може користити и ван куће)
- Додаци (енг: peripherals; разни технички уређаји који омогућавају проширивање могућности конзоле, екстерни компакт диск драјв на пример, или који олакшава играње, волан на пример)
- Контролер (енг: controller; справа за управљање сликом која је на екрану или звуком који допире из звучника)
- Џојпед (енг: joypad; контролер који је пљоснат и који се обично држи са обе руке)
- Џојстик (енг: joystick; контролер у облику ручке, обично се држи једном руком)
- Кертриџ (енг: cartridge; спољашњи уређај за складиштење софтвера, сличан данашњем екстерном хард диску)

MAGNAVOX ODYSSEY, 1972



Магнавокс Одиси се сматра за први комерцијални кућни систем намењен игрању видео игара. Сва електроника је била аналогна, а чинило ју је око 40 диода и 40 транзистора¹²⁰.

Будући да је графика била врло примитивна, конзола се продавала заједно са пластичним фолијама у четири основне боје, чија је сврха била да се залепе преко црно белог екрана телевизора и да тиме саме игре учине занимљивијим¹²¹. Сама машина није имала никакву меморију, па су играчи кретање резултата могли да прате само уколико су га записивали на папир.

¹²⁰ Magnavox Odyssey. Gaming Consoles – A Brief History. <http://www.cs.newcastle.edu.au/~comp3320/history/gaming/odyssey.html> (13.1.2006.)

¹²¹ Ware, Scott. Magnavox Odyssey. Corestack.com retrocomputing. <http://www.corestack.com/machines/ody1.html> (13.1.2006.)

Човек који је створио прву конзолу и тиме поставио темељ индустрије која је данас вредна на стотине милијарди долара звао се Ралф Бер. Ралф Бер је рођен у Немачкој 1922. године, а са 16 година је, заједно са читавом породицом, емигрирао из нацистичке Немачке у САД. Свој дуг према новој домовини је почео да отплаћује 1943. године ступањем у америчку армију, где је већ следеће године премештен у



Европу и додељен Војној безбедности при Ајзенхауеровом штабу у Лондону. Током следеће две године, Бер постаје признати стручњак за лако наоружање, те се 1946. године у САД враћа са збирком неамеричког пешадијског оружја тешком 18 тона.¹²² Након што је 1949. године дипломирао на Америчком телевизијском институту за технологију у Чикагу („American Television Institute of Technology“), Бер добија посао у компанији Лорал (Loral Electronics),

специјализованој за електронску комуникацију. Један од првих задатака му је рад на новом ТВ пријемнику. Управо рад на том пројекту у Беру усађује идеју о превазилажењу пасивности медија, али не наилази на разумевање од стране менаџмента Лорала¹²³.

1966. године се сели у Њу Хемпшир и запошљава у компанији Сандерс Асоцијејтс (Sanders Associates), војном подизвођачу који ће двадесет година касније постати део Локида, произвођача чувеног Ф-117 бомбардер¹²⁴. На једном пословном путу у Њујорку, док чека колегу на аутобуској станици, Бер на четири листа папира записује концепт „видео играчког система базираног на телевизији“.

Прва реченица у овом манифесту играчких конзола гласи: „Сврха овог изума је да обезбеди широк избор јефтиних направа за обраду података које могу да се користе од стране оператера у циљу комуницирања са монохроматским или колор телевизорског пријемника стандардног, немодификованог типа (...) кроз повезивање на антенски прикључак (...) и пребацивањем телевизијског пријемника на

¹²² <http://www.ralphbaer.com/biography.htm>

¹²³ МТ. „Ralph Baer“. Interview. http://www.gooddealgames.com/interviews/int_baer.html (13.1.2006)

¹²⁴ „Lockheed Corporation“. Wikipedia. <http://www.answers.com/topic/lockheed-corporation?hl=sanders&hl=associates> (13.1.2006)

одговарајући канал – канал ХДСИ (канал ХДСИ за 'Хајде да се играмо'.'¹²⁵



Ралф Бер на следеће три стране формулише и прве жанрове (акција, слагалице, спорт), а већ следећег дана црта и електронску схему према којој два Боба, Тремблеј (Bob Tremblay) и Соломон (Bob Solomon), успевају да конструишу машину помоћу које у децембру 1966. године успевају да „померају тачке по ТВ екрану“, правећи на тај начин једну од првих видео игара – Tag („Шуга“). У јануару 1967. им се прикључује и Бил Харисон (Bill Harrison). Његов задатак је да направи прву игру за више играча.

7. маја 1967. Ралф Бер и један од његових сарадника играју прву игру за више играча. Чињеница да није остало забележено ко је био противник Ралфа Бера се



вероватно може објаснити тиме што је Ралф Бер ту прву партију, према сопственом сведочењу – изгубио. Тиму се прикључује и инжењер Бил Руш (Bill Rush) који недуго потом дизајнира нову игру, коју Бер и Харисон уз минималне измене претварају у пинг понг, креирајући на тај начин прву спортску симулацију. Припремајући презентацију новог производа, кога зову „Кућна ТВ игра“, за Херберта Кампмана (Herbert Campman), регионалног директора Сандерса за развој и истраживање, Ралф Бер одлучује да сними своје излагање на магнетофон и да га пусти кроз звучник телевизора, паралелно са играњем самих игара на ТВ.¹²⁶ То и чини на презентацији, чиме се квалификује и за проналазача мултимедијалних презентација. Борд

¹²⁵ Originalni dokument: http://www.ralphbaer.com/Notes_page.htm#1 (13.1.2006)

¹²⁶ Winter, David. Sanders Associates „Once Upon A Time The Video Game“. Pong Story. <http://www.pong-story.com/sanders.htm> (13.1.2006.)

директора, на челу са Кампманом, је одушевљен и одобрава додатне фондове.

Почетком 1968. године Бер подноси први патент, а крајем 1968. настаје легендарна „Браон кутија“, прва играчка конзола на свету¹²⁷, која играчу омогућава да бира између пинг понга, одбојке, рукомета, хокеја и неколико пуцачких игара које се играју уз, треба ли рећи, први додатак за играчке конзоле – лаку пушку.

1969. године Ралф Бер и Лу Етлингер (Louis Etlinger), Директор патената Сандерса, позивају представнике свих водећих произвођача телевизора на демонстрацију „Кућних ТВ игара“. Представници Џенерал Електрикса, Силваније, Филка, Мотороле, Магнавокса и РЦА су одушевљени, али процењују да је тржиште кабловске телевизије, које је такође у настајању, интересантније за инвестирање. Са



њима се не слаже Бил Бендерс (Bill Benders), члан РЦА тима, који је одушевљен презентацијом. Али, било је потребно да прође пар година да би управо он постао потпредседник Магнавокса и да би одлучио да први пројекат који ће да води у Магнавоксу буде лицензирање „Кућних ТВ игара“ и свих права на патенте Беровог тима.

Ралф Бер је желео створи јефтину нараву за играње. Према његовим проценама, масовна производња „Браон кутије“ (која је између осталог имала звук и слику у боји) би њену малопродајну цену могла да обори до 19.95 америчких долара. Додатни „развој“ обављен од стране Магнавокових инжењера резултира у мају 1972. године појавом „Одисеје“, прве кућне конзоле за видео игре. У пакету се осим саме конзоле, 12 штампаних кола за 12 игара и 2 контролера налазе и шпил карата, чипови за покер, папирни „новац“, празни папири за записивање резултата, пар коцкица и пластичне фолије – пошто конзола више није у боји.

А цена? 100 долара 128.

127 Robat, Cornelis (Principal Editor: The History of Computing Project). „Ralph Baer. Achievement“. Biographies. 8.1.2006. http://www.thocp.net/biographies/baer_ralph.htm (13.1.2006.)

128 Klooster, Erik. „The Beginning: The Magnavox Odyssey“. History of home and game computers. <http://computermuseum.50megs.com/magnavox2.htm> (13.1.2006)

У пролеће 1972. године Магнавокс организује серију презентација „Одисеје“ представницима индустрије и штампе. Један од људи који присуствује презентацији одржаној 21. маја у хотелу Ерпорт Марина у Бурлингемју (Калифорнија) је млади Нолан Бушнел, у то време још увек запослен у Натинг Асосијејтс. Он се уписује у књигу гостију, а затим игра пинг понг дуже од пола сата¹²⁹. Недуго након ове презентације, одлучује се да оснује сопствену компанију под именом Syzygy¹³⁰, али не успева пошто већ постоји фирма под тим именом. Млади Нолан Бушнел смишља ново име, по речи која је у његовој омиљеној друштвеној игри „Го“ еквивалент за „шах“.



Та реч гласи - Атари.

ATARI PONG, 1972



Студент по имену Нолан Бушнел се са компјутерским играма срео на Универзитету државе Јута, једном од три високошколске установе у САД које су у другој половини шездесетих могле себи да приуште монитор за ПДП-1, школски мејнфрејм компјутер¹³¹. Игра која је толико очарала Бушнела се звала Spacemar! и званично је друга компјутерска игра на свету, а на Бушнелов универзитет је стигла захваљујући АРПАД нету, претечи данашњег интернета.

Бушнел је летње распусте проводио радећи као менаџер у забавном парку Солт Лејк Ситија и врло брзо је препознао велики комерцијални потенцијал видеоигара попут Spacemar!, уколико успе да их покрене на нечему

¹²⁹ Computer Space Fan. „History“. History. <http://www.computerspacefan.com/History.htm> (13.1.2006.)

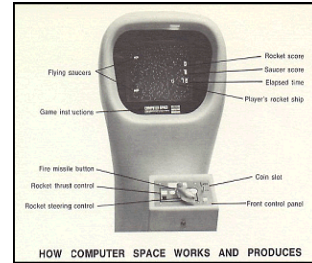
¹³⁰ Термин из астрономије који означава тренутак у коме су Земља, Месец и Сунце потпуно поравнати.

¹³¹ „Spacemar“. The History of Computer Games. http://creativetechnology.salford.ac.uk/fuchs/modules/game_design/Spacemar2.htm

знатно мањем од школског мејнфрејм компјутера¹³².

Осам година касније, Бушнел, уз помоћ Тед Дабнија (Ted Dabney) успева да произведе први апарат за видео игре који се покреће на кованице под називом Computer Space и да је прода фирми Nutting Associates.

Предвиђајући велику популарност, компанија у фибергласу излива 1500 машина које и данас изгледају помало футуристично¹³³. Међутим, Computer Space супротно свим очекивањима не постиже успех. Бушнел разлог проналази управљачком систему који је сам дизајнирао: четири



команде су превише за припите госте барова у којима се налазе конзоле¹³⁴. Од тог тренутка Бушнел се посвећује дизајнирању игре која би била разумљива сваком играчу који је у стању да убаца кованицу у отвор конзоле.

Двадесетседмогодишњи Бушнел и његов колега из Натинг Асосијетс Тед Дабни партнерски улажу по 250 долара (њихов профит од Computer Space) у Атари. Један од првих људи које су запослили је Ал Алкорн (Allan Alcorn), инжењер који у новоформирану компанију дошао тек након што га је Бушнел слагао да Атари има уговор са Џенерал Електриксом о дистрибуцији аркадних конзола¹³⁵.

Бушнел се одлучује да провери Алкорнове способности на једноставној симулацији тениса, за коју једино захтева да има звук гомиле која урла при сваком постигнутом поену. Такав захтев је у то време било немогуће испунити, а по звуку којег је Алкорн успео да извуче из слабашног хардвера, прва Атаријева игра добија име Pong.

Бушнел прави једну конзолу и, у циљу тестирања, поставља је у „Енди Капов бар“ у Санивејлу, Калифорнији. Пред зору, Алкорна телефоном буди бесни бармен који му каже да се „оно његово ђубре покварило и да га носи из бара“. Алкорн долази у бар и открива да се „Понг“ није покварио, већ да претрпан новчићима од 25

132 Atari. Atari Anthology PS2 DVD. Noel Bushnell interview. Atari Corporation, 2004.

133 „Компјутер Спејс“ се појављује и у култном научно-фантастичном филму „Сојлент грин“ из 1974. године.

134 Fulton, Steve. „Part 1. Selling Computer Space“. Atari: The Lost Years of the Coin-Op, 1971-1975. Wednesday 27 July 2005 – 10:01:30. <http://www.armchairarcade.com/aamain/print.php?article.100> (13.1.2006.)

135 ibid



центи.¹³⁶ Годину дана касније Атаријев профит износи 3,2 милиона долара. Дабни, уплашен поплавом конкурената који засипају тржиште Pong имитацијама, своју половину Атарија продаје Бушнелу. Непосредно након тога неколико најважнијих инжењера напушта Атари и прелази у новоформирану компанију Kee Games, чији је председник Џо Кинан.

1974. године Kee Games на тржиште избацује игру Tank! коју је дизајнирао Скот Бристоу (Scott Bristow). Tank! користи све предности новостворених ROM чипова, који омогућавају неупоредиво бољу графику него Pong, што му омогућава да од Атарија преузме прво место на листи најпопуларнијих и најпродаванијих конзола. Када су сви помислили да је Атари изгубио место лидера на тржишту, открива се да су Kee Games заправо подизвођач Атарија, те се две компаније и званично спајају¹³⁷, а Бушнел именује Џо Кинана за председника своје компаније.



Исте године Боб Браун (Bob Brown) и Харолд Ли (Harold Lee), двојац запослених у Атарију, предлажу Бушнелу да конструишу кућну варијанту „Понга“. Уз помоћ Алкорна, они успевају да направе кућни систем који називају Darlin’.¹³⁸ Бушнел постиже договор да за ланац продавница Sears произведе 150,000 јединица које ће се продавати под називом Sears Tele-Games. Да би испунио уговор, Бушнел позајмљује десет милиона долара од инвеститора Доналда Валентајна (Donald „Don“

¹³⁶ „Један од редовних гостију је пришао Понгу и пажљиво је гледао како се лопта одбија од једне до друге стране екрана. Његов пријатељ је стао поред њега. На екрану се појавио натпис “Да би остварио добар резултат, избегни да промашиш лопту“. Један од њих је убацио кованицу у машину. Зачуо се неки звук. Игра је почела. Тупаво су гледали како се лопта појављује на једном и нестаје на другом крају екрана. Сваки пут би се променио и резултат. Када је било 3:3, један од ове двојице је руку ставио на контролер. Када је резултат био 5:4 за њега, успео је да своју линију постави испред тачке, зачуо се врло резонантан и леп „понг“ звук, а лопта је отишла на другу страну екрана и нестала. Резултат је био 6:4. На 8:4 и други играч је схватио како се користи контролер. Успели су да размене пар волеја тренутак пре него што се игра завршила резултатом 11:5. Седам новчића касније, баром је одјекивало „понг, понг, понг“ и сви су полако почели да прилазе машини. Следеће јутро је пред отварање „Енди Капа“ створен ред људи који су поранили да би играли Понг.“(из књиге "Zap! The Rise and Fall of Atari", Scott Cohen, McGraw-Hill, New York, USA,1984.)

¹³⁷ Web Magic Ventures. „Tank“. *The Killer List of Videogames (KLOV)*. http://www.klov.com/game_detail.php?game_id=12989 (13.1.2005)

¹³⁸ „Дарлин“ је име њихове колегице, што је почетак традиције именовања сваког следећег пројекта по некој девојци која је запослена у Атарију.

Valentine), једног од најинтересантнијих фигура у раним годинама компјутерске индустрије, гледано са банкарске стране (његов капитал је на самом почетку помогао да се развију компаније као што су Apple, Cisco, Oracle, Electronic Arts и већ споменути Атари, а скоро четири деценије касније је управљао инвестиционим фондом вредним преко 3 милијарде долара).¹³⁹ До Божића следеће године, Бушнелова конзола је најпродаванији производ Сирса, а Атаријева годишња зарада достиже 40 милиона долара.

На десетине независних произвођача прави Pong копије, скоро по правилу заснованих на „Понг чипу“ Ценерал Инструментса. Међутим, превелика потражња за овим чипом резултира несташицом тако да Colesco, једина компанија која успева да на време за Божићну сезону 1976. године добије довољне количине чипа¹⁴⁰, успева да за само две недеље продајом Telstar конзоле подигне обрт компаније за 65%.



1976. године Дон Валентајн притиска Бушнела да прода Атари, што он невољно чини. Купац је Warner Communications, а цена компаније износи 28 милиона долара. Бушнел остаје у компанији која задржава име које јој је он дао, али више није власник, већ ради за плату. Прилив свежег капитала резултира пројектом „Стела“, најзначајнијем кораку ка стварању гиганта који је 1982. имао годишњи обрт од невероватних 2 милијарде долара.¹⁴¹

¹³⁹ Gilbert, Alorie. „Newsmaker: Legendary venture capitalist looks ahead“. CNET News.com November 27, 2004, 4:00 AM PST. http://news.com.com/Legendary+venture+capitalist+looks+ahead/2008-1082_3-5466478.html (13.1.2006)

¹⁴⁰ Nexus. „1970s“. Features: Timeline. <http://home.hiwaay.net/~lkseitz/cvg/nexus/features/timeline/1970s.shtml> (13.1.2006.)

¹⁴¹ Mitchell, H. „Nolan Bushnell“. Inventor of the week archive, Lemelson-MIT program. Aug. 1998. <http://web.mit.edu/Invent/iow/bushnell.html> (13.1. 2006.)

FAIRCHILD VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM / CHANNEL F, 1976



1976. године постају видљиви ефекти засићења тржишта јефтним клоновима Pong конзола. Супротно очекивањима, следећи велики корак у развоју конзола не праве ни Магनावокс ни Атари, већ Fairchild Camera and Instrument Corporation. Еволутивни корак је био 8-битни микропроцесор¹⁴² што је Channel F конзоли омогућило да, за разлику од Магनावоксове Одисеје, Атаријеве Понг конзоле и свих њених клонова има могућност да извршава различите програме.

Ограничен век трајања старог типа конзола, које су трајале колико и занимање за игру која се на њима налазила или, што је често представљало и краћи рок, до појаве конзоле са бољим хардвером решен је једним генијалним потезом – увођењем софтвера. Ферчајлдов систем је кроз такозване Videocarts ROM кертрице омогућавао корисницима да на врло једноставан начин „освеже“ своју конзолу новом игром увек када то пожеле. Чињеница да су се кертрице посебно наплаћивали (цена конзоле је била 169.95 долара, а сваког од двадесет и једног произведеног кертрица је била 19.95 долара¹⁴³) отворила је врата софтверској индустрији која је данас свима важнија од конзола - чак и самим произвођачима конзола.

Ингениозност Ферчајлдових инжењера, Џерија Лосона (Jerry Lawson) пре свих, није се завршила проналажењем кертрица.¹⁴⁴ Исте године када се појавила Channel F конзола, неколико независних произвођача је понудило Pong клонове са управљачима који се нису налазили на самој конзоли, већ су са њом били спојени

¹⁴² 8-битни микропроцесор COSMAC 1802, сличан овоме из Ченл Еф конзоле, налазио се како у конкурентској РЦА конзоли Студио II, која је изгубила битку са Ферчајлдовом конзолом, тако и у свемирским бродовима Војадер и Галилеј које је НАСА лансирала тих година.

¹⁴³ Barr, Adrienne. Fairchild Channel F. Fairchild. <http://www.vidgame.net/fairchild/FAIRCHILD.htm> (13.1.2006.)

¹⁴⁴ Кертрице представљају толико добро решење да су коришћени дуже од 20 година. У Нинтендовом „Гејмбоју“ су коришћени све до појаве флеш меморије.

¹⁴⁶ Barr, Adrienne. Fairchild Channel F. Fairchild. <http://www.vidgame.net/fairchild/FAIRCHILD.htm> (13.1.2006.)

каблом. Channel F контролер је представљао следећи корак: његов ергономски дизајн је омогућавао знатно природнији и стабилнији положај леве руке, а специфичан додатак у облику троугла који се налази на његовом врху је омогућавао играчу управљање на четири стране, као и пуцање притискањем на доле.¹⁴⁵



Крајем седамдесетих конзоле са видео играма су биле „сезонска роба“: промет ван божићних празника се кретао у нивоу статистичке грешке. Ченл Еф није имао довољно времена да се наметне на тржишту непосредно након дебија, што је Атарију, коме се на располагање након аквизиције стављају Ворнерови фондови за истраживање и развој, оставило читавих годину дана да формулише свој одговор.

ATARI 2600 VCS, 1977.



Конзола базирана на кертрицима под радним називом Stella, први Атаријев пројекат под скутима Warner Entertainment, коштао је новог власника скоро 100 милиона долара.¹⁴⁶ Могућност остваривања додатног профита кроз развој софтвера је најзаслужнија што је борд директора Ворнера преломило да уложи оволику суму у развој једне једине конзоле. Атари у октобру 1977. своју нову конзолу на тржиште пласира под именом Атари 2600 Video Computer System (VCS), што је очигледни утицај Ферчајлдовог Video Entertainment System (VES).

Почетна цена од 250 долара није била превелика у односу на сличне конзоле, али продаја од старта није била на задовољавајућем нивоу, што је била последица појаве великог броја јефтиних преносних конзола, као и прескупих кертрица (40 долара). Почетком следеће године Бушнел долази у сукоб са управом Ворнера која опуштenu „хакерску“ атмосферу Атарија насилно мења увођењем прописа о

¹⁴⁶ Rom Hustler. "Read more about Atari 2600". Roms. <http://romhustler.net/roms/atari2600> (31.12.2006)

облачењу запослених и откуцавањем картица. Стив Џобс (Steve Jobs), оснивач Епла, који је са 17 година постао 40. по реду радник у Атарију, даје следећи опис атмосфере која је тамо владала док је њен власник био Бушнел: „Мирис марихуане је слободно кружио кроз еркондишн систем. Неки од људи који су тамо радили су имали тако велике браде да никада нисам видео њихова лица“.¹⁴⁷ Не могавши да спречи промене у својој бившој компанији, Бушнел даје отказ и дефинитивно напушта Атари након потписивања уговора којим се обавезује да се следећих пет година на тржишту неће такмичити са Атаријем. Корпорацијска правила чија се примена убрзава након Бушнеловог одласка резултирају повећаном производњом, али не и продајом, тако да већи део од 800,000 конзола скупља прашину у Атаријевим складиштима.¹⁴⁸ Током следеће две године видео игре постају све популарније, али продаја Atari 2600 VCS не расте све до 1980. године, када Атари постаје прва компанија која једну аркадну игру преноси на кертриц, односно кућну конзолу. Игра се зове Space Invaders (Tomohiro Nishihado, JAP, 1978).

Space Invaders је оригинална игра са апарата јапанске компаније Таито коју је, након што је ова игра својом популарношћу изазвала несташицу кованица јена у Јапану¹⁴⁹, за америчко тржиште откупила компанија Мидвеј (Midway). Дизајнер Рик Мауер (Richard „Rick“ Mauер), који је прилагодио Atari 2600 VCS, добија 11,000 долара као награду када игра зарађује свој 100 милионити долар.¹⁵⁰ Мауер више никада није



урадио нити једну игру за Атари, а неколико најбољих програмера у знак протеста због односа који Атари има према њима напушта компанију и оснива Activision, софтверску кућу која је у следећих 8 година произвела 52 игре и својим творцима обезбедила статус рок звезда које не могу да се крећу слободно улицом од обожавалаца који их моле за аутограме.¹⁵¹

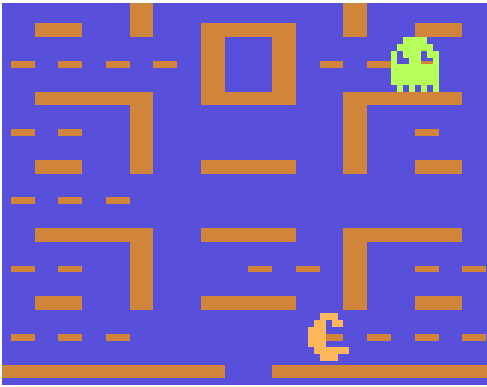
147 Stewart, Graham. „The Atari Culture“. Nolan Bushnell 1972-1978. <http://www.grahamstewart.com/techhistory/bushnell2.html> (13.1.2006.)

148 Experts. „Launch and runaway success“. Atari 2600. http://experts.about.com/e/a/at/Atari_2600.htm (13.1.2006.)

149 Ggdb. „General Description“. 1978 Taito Space Invaders. <http://www.ggdb.com/GameByName.aspx?c=&s=&vid=2674> (13.1.2006.)

150 Handlon, James „Space Invaders“. The Basement Arcade. <http://freespace.virgin.net/james.handlon/spaceinvaders.htm> (13.1.2006.)

151 Activision. Historical Timeline, Company Information. Investor Relations. <http://investor.activision.com/timeline.cfm> (13.1.2006.)



Атари, односно Ворнер Ентертејмент, не мари за успех Активижна пошто на тржиште избацују серију хитова, међу којима се издваја Расман, Атаријев хит са аркадних конзола. Трансфер није добро обављен, али то не смета играчима који купују на милионе кертрица ове легендарне игре.

Чак ни неке озбиљне грешке, попут 21 милиона долара уложених у куповину права за прављење видео игре по филму Е.Т. Ванземаљац¹⁵² (E.T.- the Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, 1982), нису спречиле да се Atari 2600 VCS прода у невероватних 25 милиона јединица, што уз 120 милиона продатих кертрица доноси Ворнеру преко пет милијарди долара.

Atari 2600 VCS опстаје на тржишту уз минималне измене пуне 22 године, све до 1990, што је рекорд који ће тешко бити оборен.

MATTEL INTELLIVISION, 1980.



Још једна компанија је 1976. направила прве кораке у правцу уласка на све профитабилније тржиште кућних конзола за видео игре: откупили су тек направљени 16-битни чип Ценерал Инструментса¹⁵³, на њему извршили мања побољшања, а онда су после добрих резултата једноставно стали са развојем.

Компанији Mattel се није журило, њихове Барбике су се ионако одлично продавале.

Три године касније тржиштем влада Atari 2600 VCS и огроман профит који он остварује, као и неочекиван успех који је Мател Електроникс остварио преносном

¹⁵² Game Spy. "Atari Takes a Bath on E.T." The 25 dumbest moments in gaming, <http://archive.gamespy.com/articles/june03/dumbestmoments/index4.shtml> (13.1.2006).

¹⁵³ Gaskill, Bill. „Intellivision“. Home Computer Encyclopedia.I. <http://www.ti99ers.org/timeline/refi.htm> (14.1.2006.)

ЛЕД игром Football убеђује челнике компаније да наставе са развојем. Конзола чије тестирање започиње 1979. добија име Intellivision, што представља кованицу од речи „интелигентан“ и „телевизија“, изабраних због планова Матела да конзоли дода тастатуру и спољашњу меморијску јединицу, чиме би је претворили у компјутер.¹⁵⁴

Првих 200,000 конзола се продаје веома брзо: Интеливижн има графику и звук који су много бољи него код конкурената, а купци који верују Мателовом обећању да ће „играти игрице и водити књиговодство на истој машини“ су нешто старији, самим тим и платежно способнији, од купаца конзола посвећених само игрању. Оно што ти старији купци нису знали, и што им је након појаве игара попут Las Vegas Poker and Blackjack и Major League Baseball постало неважно, је да ће проћи године док се тастатура која би требало да Интеливижн претвори у компјутер, а и онда само као резултат пресуде у судском спору који је америчка влада покренула против Мател Електроникса због већ споменуте маркетиншке кампање.¹⁵⁵

Одличне спортске симулације Матела постају основа продаје „Интеливижна“, која брзо достиже цифру од 3 милиона комада (додатне верзије конзоле ће укупан број приближити цифри од 6 милиона конзола), а рекламне кампање се не заснивају више на лажним обећањима о књиговодству, већ се у први план ставља графичка супериорност Интеливижна у односу на главног конкурента Атари 2600: у једном новинском огласу се на два телевизијска екрана постављена један поред другог демонстрирају две верзије бејзбола, Атаријева и Интеливижнова. Испод слогана „Две слике вреде хиљаду речи“ на Атаријевом екрану доминирају бројеви и црвене тачке, а на Интеливижном јасно видљиви терен и играчи у карактеристичним позама.



Уз необичан џојстик, претечу онога са чиме се можемо срести код данашњег

154 Intellivision Productions, Inc. Development History. Intellivision Keyboard Component # 1149. http://www.intellivisionlives.com/bluesky/hardware/keyboard_tech.html (14.1.2006.)

155 Према пресуди, Мател је морао да поступи онако како је најављивао у огласима, те да на тржиште избаци тастатуру коју је обећао. Пошто није постојала практично никаква потражња, Интеливижн је направио изузетно малу серију тастатура, те су оне биле и прескупе. Таква ексклузивност је довела до тога да су данас те тастатуре врло цењене међу колекционарима.

Плејстејшна, Интеливижн је имао и још неке егзотичне додатке, попут „Интеливојса“, додатка који по први пут омогућава игрицама да „проговоре“ људским гласом¹⁵⁶ и „ПлејКејбла“, додатка који омогућава играчима да уз месечну претплату од 4.95 долара у било које доба дана и ноћи „скидају“ на своје конзоле



нове игрице преко кабла којим иде сигнал кабловске телевизије (причамо о 1981. години). Међутим, Интеливижн свој култни статус међу данашњим играчима и програмерима задобија



изузетно квалитетним играма од којих се издвајају Utopia (Dan Danglow, 1981) и Astrosmash (John Sohl, 1981). Utopia је родоначелник God-games, као и претеча стратегија у реалном времену, без које би игре Civilization (Sid Meier, 1991), SimCity (Will Wright, 1989), StarCraft (Chris Metzen, 1998) и многе друге које су уследиле биле битно другачије, док је Astrosmash прва видео игра за коју је организовано званично такмичење.

Власници „Интеливижна“ су од марта до августа 1982. године позивани да доставе фотографије свог телевизора на коме се налази најбољи резултат који су



остварили играјући Astrosmash. Најављено је да ће 16 најбољих учествовати у финалу у Хјустону, где ће 8 најуспешнијих поделити наградни фонд од 100,000 долара. Врло брзо након што се више од 16,000 људи пријавило, појавио се озбиљан проблем: нико од људи у маркетингу Матела није знао да игра може да се стартује и на три пута

мањој брзини од оригиналне. Стизале су пријаве да су неки од такмичара данима играли на најмањој брзини, пошто су открили начин не само да успоре игру, већ и да је паузирају да би спавали или отишли у школу. На крају је одлучено да у Хјустон не иде 16, већ 73 играча, као и да ће само резултати остварени у директном обрачуна одлучити првог светског шампиона. Најбољи играч Astrosmash и први светски првак

¹⁵⁶ Интеливоје је неславно започео: на великој демонстрацији приређеној за челнике Матела дошло је до квара који је резултирао да се из Интеливижна врло јасно зачује „Ак ју!“ (крњутак од вулгарног „фак ју“).

у било којој видео игри постао је Мануел Родригез (Manuel Rodriguez) из Стоктона у Калифорнији, који је кући однео и 25,000 долара наградног фонда.¹⁵⁷

Програмери одговорни за стварање већине од 120 игара „Интеливижна“ су након престанка производње ове конзоле, до чега је дошло 10 година након њеног дебија, основали компанију Blue Sky Rangers, према имену које им је Мател доделио да би могао да њихова права имена сачува у тајности због страха од конкуренције. Почетком деведесетих управо ови програмери су откупили права на игре које су стварали на почетку своје каријере и пласирали их на тржиште на једном CD ROM који је садржао „Интеливижн“ емулатор и 75 игрица.¹⁵⁸

COLECO:COLECO VISION, 1982.



Руски емигрант Морис Гринберг (Maurice Greenberg) 1932. године оснива „Фабрику коже Конектикат“, која ће се током пола века постојања под именом Колеко (Connecticut Leather Company) кретати од производње кожних ципела, преко машина за ливење пластике, монтажних базена (шездесетих ће чак постати и лидер на том тржишту) до моторних санки (што ће је почетком седамдесетих довести на руб банкрота).¹⁵⁹

1976. године Колеко производи један од најпознатијих Pong клонова под именом Telstar Pong. Велики иницијални профит остварен овом авантуром, тако карактеристичном за ову компанију, је две године касније Колеко поново довео на ивицу банкрота: тржиштем су завладале нове конзоле са кертриџима, интересовање за Pong клонове је потпуно нестало и Колеко је принуђен да баци на отпад милион Телстара, чиме прави губитак од преко 22 милиона долара.

Арнолд Гринберг (Arnold Greenberg), наследник оснивача Мориса Гринберга, одлучује да игнорише тај неуспех и да све преостале снаге баци на производњу нове

157 IntvGene. „Re: Intellivision Astromash Competition Cart Found [pics]“. Posted: Thu Mar 1, 2004 7:18 pm Digitalpress Retrogaming Roundtable <http://www.digitpress.com/forum/viewtopic.php?p=291489&highlight=> (14.1.2006.)

158 Intellivision Productions, Inc. „Intellivision Timeline“. History. <http://www.intellivisionlives.com/bluesky/home.shtml> (14.1.2006.)

159 Feedback. Telstar Colortron. Coleco. <http://www.vidgame.net/COLECO/COLECO.html> (14.1.2006.)



конзоле, чији ће успех зависити од тога да ли ће Колеко обезбедити ексклузивна права на игру Donkey Kong, један од највећих аркадних хитова свих времена. Представник Колека путује у Јапан на разговор са Нинтендом, власником права за Нинтендо. Јапанци представника Колека затварају у канцеларију и постављају му ултиматум: или ће потписати уговор вредан четврт милиона долара или ће они продати права на игру представницима Атарија и Матела који, наводно, чекају испред канцеларије. Након што Јапанци одбијају да дозволе телефонски позив и консултације са адвокатима у седишту фирме, уплашени представник невољно потписује уговор. По повратку скоро добија отказ, а ситуација се додатно погоршава након што Универзал Студиос подноси тужбу против Нинтенда и Колека због наводне повреде ауторских права.¹⁶⁰ За разлику од Нинтенда, о чему је говорено у претходном поглављу, Колеко пристаје на вансудску нагодбу којом Универзалу припада 3% укупног прихода од продаје игре Donkey Kong¹⁶¹, а одмах потом откупљује низ аркадних хитова¹⁶², базирајући на њима стратегију продаје своје конзоле која има до тада невиђену палету од 32 боје, од којих чак 16 може да се истовремено појави на екрану спектакуларне резолуције од 256x192 линија¹⁶³. Уз троканални звук и 35 долара нижу цену од Интеливижна, КолекоВижн за само 6 месеци, од лета 1982. до децембра исте године продаје милион конзола и више од 8 милиона кертрица.

Први додатак који КолекоВижн прави за своју конзолу је ни мање ни више него Atari 2600 VCS конвертор, који омогућава играње игара са Атарија на КолекоВижну. Одмах након представљања овог уређаја, првог такве врсте у историји видео конзола, Атари одмах подиже тужбу захтевајући 350 милиона долара на име повређених права на патент. Поучени ситуацијом са Нинтендом који је на суду успео да обори тужбу Универзала, КолекоВижн узвраћа контра тужбом

160 „What is ColecoVision?” Colecovision. http://www.maniacworld.com/game_console_history/Colecovision.htm (31.12.2006.)

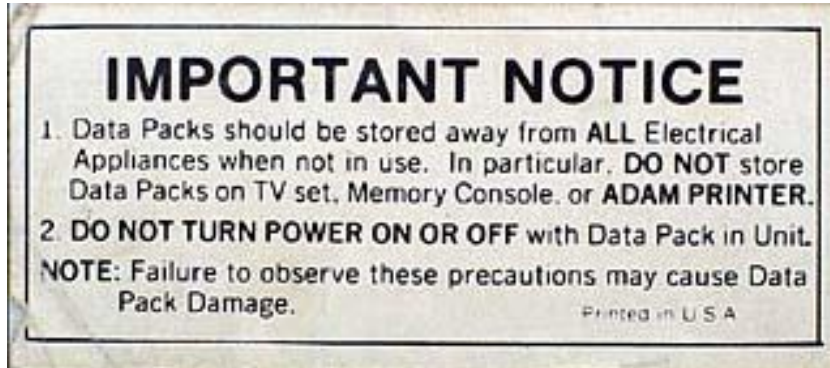
161 Јапанци одлучују да иду на суд и успевају да бројним истовременим демонстрацијама игре и филма докажу да се ради о два различита ауторска дела. Нинтендови адвокати такође откривају и да је Универзал дозволио да истекну њихова оригинална права на Кинг Конга и спор се завршава пресудом да Универзал исплати Нинтенду 1,8 милиона долара одштете. После тога и Колеко подиже тужбу против Универзала, али успева да поврати само део прихода.

162 „Лејди Бар“, „Спејс Паник“, „Маус Трап“, „Спеј Фјури“ и „Заксон“

163 Примера ради, данашњи монитори најчешће раде на 1280 x 1024 линија

захтевајући 550 милиона долара на име повређеног анти монополистичког закона. Компаније се убрзо вансудски поравнавају након што КолекоВижн пристаје да Атарију да проценат од прихода оствареног продајом конвертора.

Повучен успехом КолекоВижна, Арнолд Гринберг одлучује да окуша срећу на пољу кућних компјутера и скоро цео профит остварен на тржишту конзола улаже



у развој компјутера под називом Adam, који се на тржишту појављује пред крај 1983. године. Недуго након појаве на тржишту

испоставља се да је Адам препун багова, од којих је један једини довољан да га потпуно избаци из тржишне утакмице: сваки пут када би се Адам упалио, он би емитовао толико снажан електромагнетнски импулс да би обрисао све податке са своје меморијске јединице.¹⁶⁴

Адам потпуно пропада на тржишту, а Колеко се од банкрота још једном спасава променом основног поља деловања: продаја Кебиц Пач Кидс лутки, чија је производња покренута од оног малог дела новца који није уложен у развој „Адама“, доноси компанији зараду од преко 600 милиона долара. У трци за још већим профитом, Колеко прави исту грешку коју је направио када је произвео 400,000 „Адама“ и гомила невероватне залихе лутки.

Пад интересовања доводи компанију до губитака које није у стању да покрије ни својим последњим пројектом – друштвеном игром „Скребл“. Крај приче о „Колеку“ је достојан њене комплетне пословне историје: све њене акције откупљује директни конкурент на пољу лутака и конзола – компанија Мател.

¹⁶⁴ Coleco Adam. Obsolete technology. <http://oldcomputers.net/adam.html> (14.1.2006.)

NINTENDO:NES/FAMICOM, 198



1982. године продато је конзола у вредности од 950 милиона долара. 1983. године обрт премашује 3,2 милијарде долара, свака четврта породица у САД има неку од бројних конзола, а за Атари, највећу компанију у бизнису видео игара, ради више од 10,000 људи распоређених у огромном комплексу зграда на обронцима Силицијумске долине. Крајем 1984. године цела индустрија видео игара у САД се потпуно руши, остављајући за собом на хиљаде банкротираних компанија и на десетине хиљада незапослених.¹⁶⁵

Када се анализирају разлози за Велики крах видео игара, види се да су се први наговештаји појавили још 1981. године, када је Атари на тржиште кућних видео конзола избацио веома лошу Расман верзију која је постала хит захваљујући Атари натпису на кутији. Иако је сама игра заправо озбиљан промашај, програмер Тод Фрај (Tod Frye) за лоше обављен посао добија хонорар од милион долара.¹⁶⁶ Пракса повећаних трошкова и преплаћивања се наставља када Атари плаћа 21 милион долара „Амблин филму“ и Стивен Спилбергу да би обезбедио права да направи видео игру по филму „Е.Т. Ванземаљац“. Атари припрема огроман број кертрица са овом игром (према неким верзијама, направљено је више кертрица него што је у том тренутку постојало одговарајућих конзола). Од пет милиона које су стигле у продавнице, продаје се свега петина. „Атари“ их током 1983. повлачи из продавница и, под окриљем ноћи, конвојем од 14 камиона пребацује у Аламогордо (Нови Мексико), где их закопава у земљу и залива цементом.¹⁶⁷

На несрећу, паралелно са лошим верзијама „породичних“ игара, на тржиште стижу и игре које раде независне софтверске куће, међу којима су и прве

¹⁶⁵ Mazurowski, Daniel A. „Why the Video Game Industry Imploded“. The Crash of 1984. Created: 24 Nov 1996. Last Updated: 22 Jan 1996. <http://darkwatcher.psxfanatics.com/console/thecrash.htm> (14.1.2006.)

¹⁶⁶ Berry, Robert. Atari's Arcade Adaptations. Atari. <http://www.retrocrush.com/archive2/atari/> (14.1.2006.)

¹⁶⁷ Snopes. Five Million E.T. Pieces. Atari. 25 March 2001 <http://www.snopes.com/business/market/atari.asp> (14.1.2006.)

порнографске видео игре, попут Custer's Revenge (Joel Miller, Mystique, 1982) у којој узбуђени генерал Кастер покушава да силује Индијанку привезану за кактус, додајући порнографији потпуно неприхватљиви расизам и то у форми силовања. Поплава оваквих и сличних наслова брзо обезвређује целу индустрију, обара цену кертрица и сели конзоле у удаљене делове продавница, правећи место за нови производ на тржишту електронике: кућни компјутер.



Сви покушаји Атарија, Колека и Интеливижна да се укључе у трку са Еплом и Спектрумом и, нешто касније, Еплом II и Комодором 64 су пропали: купци се лакше одлучују да купе технички савршенији производ који може да им послужи за још нешто осим за играње.

Након што Атари, притиснут губицима од 2 милиона долара дневно, пада у руке бившег директора Комодора, и након потпуне пропасти Колековог пројекта Адам и продаје Мател Електроникса за свега 20 милиона долара, америчка индустрија видео игара се потпуно урушава, без икакве наде у поновно оздрављење. Јапанци, наравно, мисле другачије јер је Нинтендо за скоро век постојања овладао разним механизмима преживљавања и договарања. Комбинујући те две вештине, представници Нинтенда успевају да убеди продавце у америчким мега маркетима да прихвате продају њихове нове конзоле назване NES (Nintendo Entertainment System), која је у Јапану постигла велики успех под именом Famicom (породични компјутер). Услов је да Нинтендо откупи све конзоле које остану непродате.¹⁶⁸

NES је дизајниран тако да личи на видео рекордер, справу која постаје све популарнија у то време. Након одличних резултата, на тржиште стижу нове количине, а Нинтендо, поучен искуством америчких компанија из 1984. године, води оштру битку против независних компанија које производе софтвер за NES. Једна од тактика, и то она која је давала највише резултата, подразумевала је намерно

¹⁶⁸ Nintendo NES. Megalong Games. <http://www.megalong.com/games/platform.asp?pid=14> (14.1.2006.)

кашњење у испоруци нових конзола свим продавцима који су продавали нелиценциран софтвер. Таква пракса је довела до бројних тужби, чак и до истраге коју је покренула Федерална трговинска комисија. Са друге стране, Нинтендо је позицију апсолутног лидера на тржишту изборио играма попут Final Fantasy (Hironoby Sakaguchi, 1987) и, нарочито, Mario Bros. серијалом¹⁶⁹.

Постојала су две верзије првог NES. У јефтенијем (149.99 долара) су, уз саму конзолу, били дојстици (четвртасти, са четири дугмета и „крстићем“ за управљање, данас стандардом за све конзоле) и Super Mario Bros. кертриџ. У скупљем паковању (249.99 долара) налазили су се Р.О.Б. (R.O.B., акроним према енглеском robotic operated buddy, још занимљивији на српском), два дојстика, пиштољ, игра за Р.О.Б. под именом Gyromite, (Nintendo, 1982) игра за пиштољ Duck Hunt (Hiroji Kiyotake, 1982) и Super Mario Bros. кертриџи.



Р.О.Б. је само наизглед био најзанимљивији додатак за NES, његова права сврха је била маркетиншка: иако су направљене само две игре за овог минијатурног робота, NES се често није називао конзолом за видео игре, већ конзолом за робот игре, што је било врло корисно након колапса из 1984.

Титулу најнеобичније замене за дојстик, у оштрој конкуренцији Power Pad (пластична подлога по којој се газило ногама) и Ultra Force 3D Controller (изнад које се махало рукама) ипак добија Power Glove, која је омогућила да виртуелна реалност буде скоро на дохват руке.



Појавом Нинтенда и музика у играма по први пут добија веома значајну улогу, иако NES има могућност да истовремено „свира“ свега три ноте. Токијска филхармонија је 1991. године одржала први из серије концерата на којима се изводила музика из видео игара. Од 16 изабраних музичких тема, више од пола је било са Нинтендо конзола.¹⁷⁰

¹⁶⁹ Игре у којима је главни јунак Марио су оствариле већи приход од свих делова „Ратова звезда“ заједно.

¹⁷⁰ Game Music Concert. Orchestral Game Concert.
http://www.answers.com/main/ntquery;jsessionid=ueji0iivq6wj?method=4&dsid=2222&dekey=Orchestral+Game+Concert&gwp=8&curtab=2222_1&sbid=lc06a
(14.1.2006.)

NEC:PC ENGINE/TURBOGRAFX16, 1988.



У годинама које су уследиле након великог краха видео игара, на тржиште дуго није ушао ниједан нови произвођач осим Нинтенда. Приметан је био тренд минитуризације и појефтињења конзола, али на тржишту се није појавио нико ко би смео да се радикалним техничком иновацијом ухвати у коштац са већ захукталим тржиштем кућних компјутера. Било је потребно да прође пуних пет година да би се на тржишту појавила конзола коју је произвођач, Nippon Electric Company 1988. године на јапанско тржиште избацила под именом PC Engine, а годину дана касније и на америчко под именом TurboGraFX16.

Број „16“ у имену конзоле је сугерисао да је у питању 16-битна конзола, мада се то заправо односило само на графички чип, док је процесор имао стандардних 8 бита¹⁷¹. Међутим, љубитељи видео игара, очарани сликама у 256 боја (главни конкурент Нинтендо NES има само 52) врло брзо су створили малу, али веома одану



групу обожавалаца ове конзоле, чији се култни статус учврстио када је NEC на тржиште под именом Turbo CD избацио први CD драјв у историји конзола за видео игре.¹⁷² Осим до тада



невиђене графике, коју је омогућавао напредни графички чип и CD драјв, односно велика количина меморије којом је располагао, NEC PC Engine је уз додатак под именом Turbo booster омогућио и повезивање конзоле на стерео уређаје што је играчима омогућило да уживају у CD квалитету звука.

На жалост, у причи о NEC конзоли најважнија реч је „али“: графички чип је био испред свог времена, али је играма мањкало оригиналности; конзола је била прва

¹⁷¹ <http://users.tkk.fi/~eye/videogames/console.html>

¹⁷² Hart, Samuel. TurboGrafx 16. A Brief History of Home Video Games. <http://www.geekcomix.com/vgh/fifth/tg16.shtml> (14.1.2006.)

која је нудила CD драјв као додатак, али је он био прескуп; контролори су били квалитетни, али су њихови каблови били прекратки и играчи су морали да седе скоро уз саму конзолу¹⁷³ и, најважније, PC Engine је у тренутку када се појавио био бољи од свих конкурената, али се убрзо по његовом појављивању на тржишту видео конзола појављује Sega.

SEGA: GENESIS, 1989.



1940. година није идеална за започињање бизниса на Хонолулуу, али Мартин Бромли (Martin Bromley), Ирвинг Бромберг (Irving Bromberg) и Џејмс Хамперт (James Humpert) то нису могли да знају када су оснивали Standard Games.

Компанија успева да преживи други светски рат и 1951. године се сели у Токио, где мења име у Service Games. Основни мотив за селидбу компаније треба тражити у великом броју флипера и других машина на кованице (пре свега цу-боксова) распоређених у бројним америчким базама у окупираном Јапану, чије сервисирање су обезбеђивали радници ове компаније.

1954. године Дејвид Розен (David Rosen) оснива Rosen Enterprise, такође у Јапану. Напредак компаније долази са извозом фото кабина у САД. Будући да је као бивши војник и ветеран из рата у Кореји и сам имао прилику да из прве руке види популарност флипера и цу-боксова у војним базама, Розен се одлучује да купи Service Games, који у то време има скоро 6000 сервисних места, и тако настаје Sega (Service Games).¹⁷⁴



Након неколико година, Розен одлучује да нова/стара компанија сервисирање замени производњом и 1966. прави прву аркадну игру под Сегиним знаком, Periscope (David Rosen, 1966), која постаје велики хит како на јапанском, тако и на америчком

¹⁷³ NEC TurboGrafx-16 Consoles. <http://www.game-machines.com/consoles/turbografx16.php> (14.1.2006.)

¹⁷⁴ „Core Techniques and Algorithms in Game Programming“, страна 3, Daniel Sanchez, Crespo Dalmau, ISBN: 0131020099

тржишту.

1970. године Сегу купује компанија Gulf and Western, која сву енергију усмерава на прављење апарата за видео игре и игара за њих. Највећи успех, који их издиже из масе сличних компанија, Сега постиже игром Zaxxon (Sega, 1982) првом „пуцачином“.¹⁷⁵ Након тог успеха, Сега се дели на амерички и јапански огранак, улази у трку са осталим произвођачима конзола, једва преживљава кризу осамдесетих и владавину Нинтенда која је уследила. Сега користи прилику која се ствара када Нинтендо усмерава пажњу на тржиште ручних конзола и паралелно са Game Boy конзолом лансира своју видео конзолу Sega Genesis, која се у Србији и остатку Европе продаје под именом Sega Mega. Почетни резултати су слаби, али уз нове игре, пре свих серијал Sonic, Сега корак по корак преузима свој део колача, а NEC губи све више од својих 90% тржишта, колико му је припадало до појаве Genesis.

Након огромног успеха игре Madden (EA Sports, 1993), симулације америчког фудбала, Нинтендо схвата да мора да реагује и избацује Nintendo Super NES. Пошто нема спреман хардверски одговор, Сега се одлучује да сву снагу усмери на



рекламирање. Огромна рекламна кампања за Sega CD успева да отупи оштрицу Нинтендовог напада и Сега успева да одржи продају. Након што се појављује Virtua Fighter (Yu Suzuki, 1993), прва 3D видео игре чија једна копија завршава и у Смитсонијан музеју,¹⁷⁶ тај додатак као да никога више не интересује. Две године након рекламне кампање, Сега ЦД се појављује у продавницама, уз цену од 200 долара. Јако лоша продаја је додатно уништена чињеницом да је већину CD игара заправо чине трансфери старих игара са кертрица са додатим стерео звуком. Нинтендо полако повећава продају SNES конзоле и почетком 1994. године Нинтендо враћа позицију лидера, а Мијамотове игре освајају титуле најбољих игара икада.

¹⁷⁵ Zaxxon. Pop Culture. <http://www.nostalgiacentral.com/pop/zaxxon.htm> (14.1.2006.)

¹⁷⁶ AIAS. Yu Suzuki, Sega- Hall of Fame: Inductees. <http://www.interactive.org/awards/halloffame/inductees.asp> (14.1.2006.)

Нинтендо се одлучује да једном великом победом заврши деценијски рат са Сегом. Челници компаније одлучују да се ангажује подизвођач који ће направити периферни CD драјв за SNES конзолу која је до тада продата у више од 40 милиона примерака.

Нинтендо нуди Сонију да у замену за „ексклузивно право лиценцирања у целом свету“ развије екстерни ЦД ром под називом SuperDisc који ће бити у стању да стартује и SNES картицу и CD ROM.

Уз овај уговор, Сони и Нинтендо ускоро имају још један, по коме се у SNES уграђује Сони аудио чип који је Кен Кутараги, млади и перспективни инжењер, направио тако да је сваки



даљи развој могућ само уз примену Сонијеве технологије. У јуну 1991. године, на једном од најважнијих сајмова електронике, чикашком CES, Сони званично објављује почетак радова на екстерном CD ROM за Нинтендо. Дан касније, Нинтендо објављује да ће екстерни CD ROM за Нинтендо правити Сонијев конкурент Филипс.

Челници Сонија су шокирани чињеницом да је уговор који су имали са Нинтендом прекршен и да је посао добила компанија која не само да је њихов



највећи конкурент, већ није ни јапанска.

Челници Сонија доносе одлуку да не туже Нинтендо (да би задржали посао са аудио чипом), већ одлучују да се освете тиме што ће пројекат екстерног CD ROM за SNES претворити у пројекат развоја сопствене

конзоле. Испуњавају своју обавезу из уговора испоруком 200 комада CD-ROM под именом PlayStation, а онда одлучују да пошаљу јасну поруку Нинтенду дајући својој новој конзоли нешто другачије име: PlayStation.¹⁷⁷

¹⁷⁷ Treachery at the 11th Hour. History of the Playstation. <http://psx.ign.com/articles/060/060188p1.html> (14.1.2006.)

SONY, SONY PLAYSTATION, 1994.



Кен Кутараги, Сонијев инжењер који је данас познат као „Отац Плејстејшна“ је након преокрета који је уследио Нинтендовим окретањем ка Филипсу добио задатак да направи најбољу конзолу на свету. Да би одговорио на тако тежак пројектни задатак, Кутарагијев тим се окренуо прошлости – први корак на путу до Плејстејшна који је 1995. године потпуно очистио конкуренцију направљен је када је Кутараги схватио да су конзоле, ако се нешто не промени, унапред осуђене на губитак рата са компјутерима.

Начин да се та прогноза окрене у корист Плејстејшна је пронађен управо у развоју компјутера: крај сваке генерације, инжењери би уписивали на ком пољу је постигнут највећи успех, што је их је довело до закључка да ће следећу генерацију компјутера омогућити „графика у реалном времену“¹⁷⁸, у то време доступна само на војним системима. Од тог тренутка, Кутарагијев тим сву енергију усмерава на развијање „графике у реалном времену за поље масовне забаве“.¹⁷⁹



Плејстејшн се у Јапану појавио 1994. године и првог дана продато је свих 100.000 конзола које су се појавиле у продавницама. Такав тренд се наставио све до следеће године, када је Сони проценио да је време да се „нападне“ Америка. Предуслов да напад успе је био позиционирање Плејстејшна не као играчке, већ као модерног уређаја који има више везе са начином живота него са играњем (термин који је коришћен на енглеском је „lifestyle accessory“).¹⁸⁰ Спонзорисање МТВ награда 1995. године, довођење Мајкл Џексона на америчку промоцију Плејстејшна и 40 милиона долара је утрошено на преношење поруче „Welcome Change“ и „U R

¹⁷⁸ Стварање и обрада слике у тренутку када се изда команда за то реалном времену, што омогућава потпунију интеракцију играча и игре.

¹⁷⁹ Hara, Yoshiko. „The Interview Ken Kutaragi, Sony Computer Entertainment“. EE Times. The Great Minds, Great Ideas Project. <http://eet.com/disruption/interviews/kutaragi.jhtml>

¹⁸⁰ Stuart, Keith. „A Chat with Phill Harrison“. Games Blog. Thursday 14 2004 http://blogs.guardian.co.uk/games/archives/2004/12/14/origins_of_playstation_a_chat_with_phil_harrison.html

not E” („You are not everyone“ – „E“ је ознака на играма за децу, која значи да „свако“ може да је игра). Уз технички најбољу конзолу и одличну адвертајзинг кампању, Сони је имао и још два адута: Psygnosis и џојпед.

Psygnosis и џојпед нису биле познате речи било коме ван индустрије игара: прва је означавала европску фирму за производњу софтвера, коју је Сони купио када се одлучио да крене у авантуру производње сопствене конзоле, а „џојпед“ је био џојстик, или контролер, на чији развој су инжењери Сонија потрошили једнако времена као на развој саме конзоле.

За разлику од Нинтенда и модерног Атарија, Сони је одлучио да појаву конзоле на тржишту подржи што већим бројем игара, продуцираним што у самом Сонију (Psygnosis је након продаје променио име у Sony Interactive Entertainment), што од стране такозваних „трећих лица“. Публика је позитивно реаговала на такав план, те су све игре које су се појавиле 9. септембра 1995. године, на дан када је Плејстејшн дебитовао у Америци, временом постале изузетно успешни серијали, а сам



Плејстејшн је постао глобални феномен и прва конзола која је продата у више од 100 милиона примерака.

Тако велики успех, који је Плејстејшн учинио једином битном конзолом такозване 5. генерације (32-битни и 64-битни системи) је омогућио Сонију да на миру, без обзирања на конкуренцију, припрема излазак Sony Playstation 2. Чак ни појава Sega Dreamcast, прве конзоле која је омогућавала излазак на Интернет, није могла да угрози Сонијев успех. Када је обелодањено да ће Сони на сваком продатом Плејстејшну 2 (чија је главна предност DVD који власницима омогућава гледање филмова, али и играње игара са првог Плејстејшна) имати губитак који ће бити покривен продајом софтвера, постало је јасно да ће свако ко пожели да се упусти у трку са Сонијем морати да има јако, јако дубок џеп. А већ неко време најдубљи џеп припада Бил Гејтсу (Bill Gates).

MICROSOFT: XBOX, 2001.



Крајем деведесетих продато је пет пута више Плејстејшна него компјутера пет водећих произвођача заједно. Мајкрософтов годишњи извештај по први пут од оснивања компаније раст профита приказује једном цифром. Бил Гејтс одлучује да се укључи у борбу за тржиште са највећим растом и Мајкрософт добија задатак да у што краћем времену на тржиште избаци конзолу која би представљала конкуренцију Плејстејшну 2.

Решење се, на ужас свих технолошки поткованих љубитеља конзола, проналази у препакивању пентијума 3 са графичком картом коју је произвела nVidia181, DVD и модемом у кутију која би „оригиналним“ дизајном требало да привуче тинејџере. Та комбинација хардвера се појављује нешто након Плејстејшна 2 и, самим тим, омогућава нешто квалитетнију слику и мало бољу графику од свог главног конкурента. Међутим, противници Мајкрософта превиђају значај Xbox Live, Мајкрософтовог интернет сервиса који претплатницима омогућава да скидају нове игре директно на хард драјв182 и, најважније, да играју игре са више играча једни против других без обзира где се налазили. У јулу 2005. године „ИксБокс Лајв“ добија двомилионитог претплатника, а неколико месеци касније, у новембру 2005. године, појављује се и ИксБокс 360, прва конзола седме генерације. Прве количине су плануле, што се десило и са осмом генерацијом, чији су се поједини примерци се препродају на eBay за цену неколико пута већу од оригиналне. Данас је актуелна осма генерација, чији су представници Nintendo Wii U, Xbox One и Playstation 4. Пат конзола се наставља.

181 Уз „АТИ“ најпознатија компанија која се бави производњом графичких карти.

182 Попут Интеливижн конзоле од пре двадесетак година.

ИГРАЊЕ НА ПРЕНОСИВИМ УРЕЂАЈИМА

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током децембра 2011. и јануара 2012. године, уколико није другачије наглашено

Индустрија видео игара је релативно нова сила у индустрији забаве. Иако су први кораци на пољу видео игара направљени непосредно после другог светског рата иоле значајнији резултати на тржишту су остварени тек седамдесетих. Кратак и брз успон се нагло окончао 1983. године такозваним Великим крахом видео игара.

Међутим, оно што је деловало као крај једне нове индустрије заправо је био њен почетак: рушење тржишта довело до великој појефтињења конзола и кертрица, што је веома увећало број оних који су имали прилику да играју видео игре у својој кући, стварајући на тај начин темеље за додатно проширивање тржишта у будућности, али и стварајући извор за регрутовање будућих професионалаца у области видео игара.

Од тада до данас траје непрестани успон видео игара.

Неко мање упознат са бурним развојем видео игара могао би да тврди да би цела gaming industry могла да се третира као нови тренд. Тешко да би таква тврдња могла да се прогласи погрешном, али пажљивија анализа ове индустрије показује да она убрзано пролази кроз све фазе кроз које су пролазиле и остале индустрије забаве (увод, раст, зрелост, опадање), са једном разликом: игре истовремено, практично једнаком брзином развијају и хардвер и софтвер. Тај раст на два фронта за собом повлачи огроман број иновација које циклус развоја задржава у затвореном кругу у коме се сваки пут уместо опадања појави нови увод, терајући комплетну индустрију напред и ширећи је на медије и циљне групе које су до скоро биле неспојиве са видео играма. Због тога ћу се ја бавити управо тим феноменима јер најновији трендови показују да је област у којој ће видео игре у следећих неколико година остварити највећи напредак бити mobile gaming, односно играње на преносивим уређајима.

„Преносиви уређаји“ на којима је могуће играти се и ван куће обухватају врло широк и разнолик број различитих уређаја – од мобилних телефона преко таблет рачунара (не и лап-топова) до такозваних handheld конзола попут Нинтендовог Game Воу или Сонијевог PSP.

Иако релативно сличних габарита, ови уређаји су до скоро били прилично разнородни: телефони су служили за разговарање и размену СМС порука, таблет рачунари за сурфовање интернетом и размену мејлова, док је на преносним играчким конзолама било могуће само играње. До појаве првих уређаја који су представљали укрштање набројених особина, практично једина хардверска сличност између њих је била величина екрана мања од 10 инча.

Будући да су у питању преносни уређаји, процесорска снага ових уређаја је увек плаћала данак чињеници да бржи процесор значи већу потрошњу струје, што опет доводи до смањења аутономије, односно скраћивања времена рада између два пуњења акумулаторске батерије или између замене батерија. Аутономија је један од најважнијих особина преносивих уређаја и жеља да се она побољша - или, чешће, одржи у границама прихватљиве - је значило да је процесорска снага преносивих уређаја у просеку неколико година каснила за процесорском снагом кућних конзола или личних рачунара.

Дуго времена је та разлика значила и да се на новим преносивим уређајима играју само пар година старе игре пребачене (израз који се користи је заправо „портоване“) са кућних уређаја. У почетку је таква пракса била интересантна зато што је била нова, али је временом дошло и до одређеног степена засићења, јер осим неколико омиљених игара које је из сентименталних разлога лепо увек имати при руци, који је смисао играти поново неку игру у лошијој резолуцији, на много мањем екрану?

Паралелно са засићењем које је расло почеле су да се појављују нове игре које су мане, односно ограничења преносивих уређаја покушале да претворе у предност. Резултат таквих настојања су потпуно нове игре које је у одређеном броју случајева практично бесмислено портовати на личне компјутере или кућне конзоле (како би било играти Angry Birds са мишем?). Добра продаја тих игара је довела до настанка нових студија специјализованих за прављење игара на преносивим уређајима и, самим тим, до новог поглавља у развоју видео игара.

УТИЦАЈ ИНДУСТРИЈАЛИЗАЦИЈЕ

Преносне конзоле за играње настају седамдесетих, али да бисмо објаснили феномен играња на преносним уређајима морамо да се вратимо неки корак више у прошлост, све до осамнаестог века.

Пре појаве првих возова обичан пут од једног до другог главног града у Европи је био прави подухват резервисан за трговце, дипломате или авантуристе. Путовања су трајала недељама, некада и месецима. Путници нису само путовали, они су на путу живели: успут су се борили, радили и на разне друге начине ступали у односе са људима које су сретали или са крајевима кроз које су пролазили, о чему



је је још крајем седамдесетих говорио Волфганг Шивелбуш (Wolfgang Schivelbusch), немачки историчар, који је у књизи „The Railway Journey: the Industrialization of Time and Space in the 19th Century“ питање мобилности поставио у центар идеје модерног.¹⁸³

Појава железнице је многе ауторе навела да утврде како је она утицала и на начин на који посматрамо свет око себе, наводећи често као пример Виктора Игоа и његово писмо од 22. августа 1837. године, у коме говори о путовању возом: „Цвеће уз пут више није цвеће већ флека, заправо линија црвена и бела; тачке су нестале, све је постало линија“. Доста би се могло рећи и о вези између железнице и импресионизма, али апсолутно је сигурно да је другачије виђење света довело и другачијег односа према људима са којима делимо тај свет.

Како су се људи навикавали на велике брзине и сигурност путовања све је важније постајало питање како прекинути време проведено на путу. Анхело Ханивет, шпански дипломата који је службовао у Финској крајем деветнаестог века

183 Wolfgang Schivelbusch, THE RAILWAY Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century (1977), Southern Utah University (online pdf), <http://www.suu.edu/faculty/ping/pdf/TheRailwayJourney.pdf>

је, у својим писмима које цитирају Јуса Прика и Јако Суоминен¹⁸⁴, рекао: „Човек који возом путује 50 сати није путовао, него је испоручен. Он не ради ништа осим што издржава путовање“.

Дуго година су путницима главно оружје у покушајима да издрже путовања биле књиге - практично све до 1979. године и појаве Сонијевог Вокмена, уређаја којег Еспен Арсет (Espen Aarseth), уредник часописа Game Studies, сматра за први искорак на нову територију, територију преносних уређаја за забаву.

Стављање слушалица је само наизглед већа баријера у контакту између сапутника него што су књиге: Шивелбуш сматра да су књиге заузеле битно место на путовањима тек када је променом начина путовања нарушена потреба да сапутници сарађују како би стигли до циља.

ПРЕНОСИВЕ КОНЗОЛЕ

Преносиве конзоле су, наравно, веома значајне за развој играња на преносивим уређајима. Мател, највећа светска компанија у области играчака, је 1977. године у своју понуду која је укључивала Барбике и Мечбокс аутомобиле уврстила је и потпуно нови производ: видео игре базиране на преносивим ЛЕД уређајима. Игре су биле подељене у две категорије: спортске (Football, Baseball, Basketball) и ратне симулације (Missile Attack, „Armor Battle, Sub Chase).¹⁸⁵

Конкуренција је брзо реаговала (брзо, за ондашње услове) и већ следеће године су се појавили Милтон Бредли Мајкровижн системи (Milton Bradley Microvision, 1978) који је важан зато што је у питању први преносиви уређај са кертрицима, што је значило да је могуће играти више различитих игара на једном уређају. Прве године продаје овај уређај и



184 Jussi Parikka, Jaakko Suominen, „Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement“, The International Journal of Computer Game Research, volume 6, issue 1

185 Donald Melanson, „A Brief History of Handheld Video Games“ (3.3.2006.), Engadget, <http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games/>

седам припадајућих игара на кертрицима¹⁸⁶ зарадио су преко осам милиона долара¹⁸⁷. Екран у резолуцији 16x16 пиксела и још свега четири игре у следеће две године и то на кертрицима које је могло да обрише и мало пражњење статичког електрицитета¹⁸⁸ је довело до пада тражње, а онда и до престанка производње.

Прва мобилна верзија игара Pacman и Space Invaders појавила се на Ентексвој конзоли (Entex Select-A-Game Machine)¹⁸⁹. На овој конзоли су могла истовремено да играју два играча, али резолуција од 7x16 није могла да јој обезбеди иоле важније место у историји, за разлику од Нинтендове Гејм&Воч (Nintendo Game&Watch) серије.



Нинтендо је ЛЦД игре под овим брендом производио пуних 11 година, од 1980. до 1991, а њиховом изградом је све време руководио легендарни Нинтендоов инжењер Гунпеј Јокои. Он је одговоран и за одлуку да се покрене производња ових преносних уређаја јер је једног дана на путу ка послу у метроу (возу, рекао би сигурно Шивелбуш) видео човека који се играо са типкама свог дигитрона у покушају да прекрати време путовања.¹⁹⁰ Свака конзола је имала по једну игру, али су поставиле основе .

Нинтендовога дизајна преносних конзола који траје све до данас.¹⁹¹ Између Гејм &Воч игара и првог Гејмбоја се 1984. године некако Epoch Game Pocket Computer, са црно-белим екраном резолуције 75x64 и свега пет игара на кертрицима.

1989. године се појављује Nintendo Game Boy и поставља стандарде који ће

186 Заправо 6 кертрица, пошто је Block Buster продаван заједно са уређајем.

187 Huber, „Milton-Bradley Microvision“ (-), Gamemuseum, <http://gamesmuseum.pixesthesia.com/history/gen2/microvis/microvis.html>

188 Donald Melanson, „A Brief History of Handheld Video Games“ (3.3.2006.), <http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games>

189 Benj Edwards, „10 Classic Portable Games of the 1980s“ (12.8.2011), PC Mag, <http://www.pcmag.com/slideshow/story/286244/10-classic-portable-games-of-the-1980s/9>

190 Nadia Oxford, „Game&Watch: The Precursor to the Nintendo DS“, (-), About.com, <http://ds.about.com/od/nintendods101/a/gameandwatchhistory.htm>

191 Modojo, „Nintendo’s Game%Watch: A Loving Tribute“ (22.6.2011), Business Insider, <http://www.businessinsider.com/nintendos-game-and-watch-a-loving-tribute-2011-7>

уз мале измене важити до данас: разумна цена (109 долара на премијери), дуговечна батерија и одличне игре резултирале су продајом више од 100 милиона оригиналног Гејм боја (не рачунајући неколико следећих верзија, које су такође били велики хитови).

Atari, NEC и Sega су покушали да изађу на црту Нинтендовом Гејм боју, али ниједна од њихових преносних конзола није успела да победи комбинацију поузданог хардвера и забавног софтвера који је понудио Нинтендо: Линкс (Lynx) је развијан у Ерих, компанији која је развијала игре за Атаријеве системе само да би га Атари откупио и под својим именом избацио на тржиште. Чињеница да је био прескуп није могла да се занемари чак ни због екрана у боји који је нудио и неславно је пропао на тржишту, као и Lynx 2, мања и лакша верзија оригиналног Линкса; NEC TurboExpress је имао одличан key selling points – могао је да пушта игре са кућне конзоле TurboGraFX16, а уз опциони тјунер је могао да служи и као преносни телевизор, али је коштао скоро три пута више од Гејмбоја и просто је гутао батерије.¹⁹² Сега је била најближа успеху: Game Gear из 1990. године је био мало скупљи од Гејмбоја, али је имао екран у боји и довољно се солидно продавао да изазове Сегу да амбициозно приступи следећој преносној верзији, Sega Nomad. На Номаду су могле да се играју игре са Sega Genesis, али пошто је у тренутку када се Номад појавио (1995. године) Сега већ имала 8 некомпатибилних система на тржишту¹⁹³, људи једноставно нису схватили чему Номад служи и нису га прихватили чак ни када му је цена пала на 79.99 долара.

1996. године свет преплављују Тамагочији, дигитални љубимци које је направила јапанска фирма Бандаи, трећи највећи светски произвођач играчака (прва два су Мател и Хабсбро). Бандаи је имао искуства са видео играма, производили су неке заиста велике хитове, углавном за Нинтендове конзоле, али ово је била играчка која је функционисала сама за себе. Прављена као привезак за кључеве она је у пуном смислу била преносна, што је играчима омогућавало да се током целог дана „брину“

192 Benj Edwards, „30 Years of Handheld Game Systems“, (7.12.2009.), PC World
http://www.pcworld.com/article/183679/30_years_of_handheld_game_systems.html

193 Genesis, Sega CD, 32X, 32X CD, Game Gear, Pico, Saturn, Master System

за своје виртуелне љубимце, односно да их хране, да чисте за њима, да се играју са њима, да их дресирају и да се на разне друге начине брину да им љубимци – не умру. Игра се завршавала када је играч ресетује или када љубимац умре. Време које је љубимац могао да преживи без бриге својих власника је било краће од пола дана, тако да су деца (која су у највећем проценту били власници Тамагочија) морала да их носе са собом у школу, што је резултирало њиховом смањеном пажњом на часу или прекидањем тестова из страха да ће им љубимци умрети ако се за њих не побрину.¹⁹⁴ Ова хистерија срећом није дуго потрајала, али је наговестила



степен зависности које ће игре са сличним time management начином играња развијати годинама касније, пре свега на Фејсбуку.

Годину дана пре појаве Гејмбоја са екраном у колору појавио се Game.com, први преносни уређај за играње који је имао могућност да се прикључи на интернет. Тајгер Електрониксов уређај није могао да се игра на нету, али је омогућавала власницима да провере мејл и да сурфују без могућности да гледају слике. Колико је био испред свог времена говори и то што Game.com није могао да користи Гугл за претраживање интернета пошто у време када се Game.com појавио Гугл још увек није постојао. Попут толико сличних уређаја чија је највећа мана била што су се појавили пре времена и овај је нестао.

Гејмбој колор се појавио 1998. године и послужио је Нинтенду да одбије нападе конкуренције док не спреми заиста нови уређај. А напади су били озбиљнији него почетком деведесетих: SNK Neo Geo се сматра за најозбиљнијег конкурента који је Гејмбој имао до појаве Sony PSP. Сви већ побројани елементи су били ту – и добра батерија и игре и ниска цена. Нео Гео је годинама издржавао битку са

¹⁹⁴ Carol Lawson, „Tamagotchi: Love It, Feed It, Mourn It“, (22. 5.1997.), The New York Times, <http://movies.nytimes.com/library/cyber/week/052297gadget.html>

Гејмбојем, али је на крају ипак изгубио и то због слабе подршке такозваних „трећих лица“, односно компанија које развијају софтвер за уређај који није њихов. Нинтендо је својим начином лиценцирања обезбеђивао далеко више игара и то му је донело коначну превагу.

Bandai WonderSwan Color је имао само један трик у рукаву, али какав: ексклузивно право на серијал игара Final Fantasy, један од најуспешнијих серијала у свету видео игара свих времена. Та идеја је одржала WonderSwan Color у животу неколико година, али га је и убила оног тренутка када је Square Enix, компанија која је правила Final Fantasy, потписала уговор да прави игре и за Нинтендов Game Boy Advance.

Nintendo GameBoy Advance (или GBA) је била 32-битна машина која је била компатибилна са свим играма направљеним за Game Boy и Game Boy Color, али је омогућавала и играње стотина игара направљених са SNES конзолу, најдуговечнију кућну конзолу свих времена. Огромна библиотека игара у комбинацији са хардверским унапређењима које је донео GBA SP поново је Нинтендо приближио магичној цифри од 100 милиона продатих уређаја из ове генерације.

Суочени са потпуном Нинтендоовом доминацијом друге велике јапанске компаније се нису усуђивале да се упусте у борбу. Ипак, током 2000. године једна европска компанија је одлучила да баци рукавицу у лице Нинтенду: финска Нокија.

ИГРАЊЕ НА УРЕЂАЈИМА КОЈИ НИСУ НАМЕЊЕНИ ИГРАЊУ

Нокија је почетком двехиљадитих била један од светских лидера у области телекомуникација. Експанзија коју је фабрика остварила храбрим потезом учињеним деведесетих, продајом свих делова бизниса – па и профитабилних – који нису били усмерени ка телекомуникацији, довела их је у позицију да са висине на коју су се попели боље сагледавају време испред себе. Самим тим су били и у могућности да предвиде значај који ће mobile gaming имати у будућности и да повуку одговарајуће потезе. То су и учинили, али веома лош положај у коме се тренутно налазе нас обавезује да објаснимо и како је до тога дошло.



Прва заиста популарна игра на мобилним телефонима је била „Змијица“. Деминутивом преведен оригинални назив Snake говори о топлим емоцијама које су играчи на домаћем тржишту имали према игри коју је фински инжењер Танели Арманто (Taneli Armanto) 1997. године прилагодио мобилним телефонима. Иако је „Змијица“ заправо била конверзија са већине раних Тексас Инструментс калкулатора, као и са DEC PDP-11, иако су постојале и верзије за Apple II и за Commodore 64, па и за раније споменут Милтон Брејдијев TI/994A, тек је на Нокијиним мобилним телефонима она постала глобални феномен. Модел 6110, који се појавио 1997. године, био је први на коме се уз куповину добијала инсталирана „Змијица“. Разне верзије модела, па и разне верзије „Змијице“, завршиле су у рукама 350 милиона корисника¹⁹⁵, стварајући базу за будући развој играња у покрету.

Нокија одлучује да почне да ради на развијању хардвера који ће омогућити спајање мобилног телефона и играчке конзоле, али и да инвестира у нове компаније које раде пионирски посао развијања софтверских платформи за играње на мобилним телефонима. Партнера налазе у својој земљи: у компанију Riot-E улажу милионе евра, што им доноси место у управном одбору те компаније, односно место у првом реду у једном од најспектакуларнијих пословних промашаја на пољу телекомуникација.

„МИ НЕ ПРАВИМО ИГРЕ, МИ ДИЖЕМО ПОБУНУ“

Шест људи је за свега неколико недеља успело да прикупи више од 20 милиона долара почетног капитала за фирму која није имала ни запослене, ни просторије, ни производ, ни услугу. Имали су само идеју и предводника, Јана Велмана (Jan Wellmann), невероватно способног продавца те идеје који је вештом манипулацијом успео да се дочепа првобитног капитала који је онда, понукан саветима првог круга инвеститора, заједно са својим пријатељима бесомучно

195 -, „The Evolution of Mobile Games“, (-), Entertainment Software Association, <http://www.theesa.com/games-improving-what-matters/mobile-games.asp>

трошио покушавајући да у што краћем року оствари пројектоване циљеве који ће омогућити други круг инвестиција. Пошто је компанија истраживала нове технологије, један од начина да се мери њен напредак пре него што се појаве први производи је да се прати број запослених. Због тога су инвеститори саветовали власнике Riot-E да што пре дођу до 100 запослених. Инвеститори су тај савет схватили буквално и бацили су се на потпуно непланско запошљавање пријатеља, познаника са студија, рођака... Пошто нису успели да накупе потребних сто запослених од људи које су познавалаи, дали су посао мормонском свештенику уз услов да доведе довољан број мормона како би доспели до магичног броја од 100 запослених.

Уз помоћ заиста изврских преговарачких способности успели су да обезбеде права на коришћење Марвелових јунака, као и „Господара прстенова“, али игре које



су засновали на њима и некако избацили на тржиште су практично све биле СМС варијације дечије игре „Папир, камен, маказе“. То никога није бринуло јер су у Riot-E непрестано правили феноменалне журке са много дроге, а њихови кодери су сваког викенда организовали оргије у компанијским саунама. Једна је и снимљена, па објављена као порнографски филм под именом Portimot. Никога од инвеститора прилично дуго није бринуло ништа од овога пошто је од почетка Јан Велман инсистирао да се бренд Riot-E заснива на – побуни.

Његова инструкција је била да за компанију жели имиџ „петогодишњег Ханибала Лектора... на есиду“, тако да је потпуно лудило доживљавано као део бренд менаџмента. Уосталом, лого компаније је гласио „Ми не правимо игре, ми дижемо побуну“.

После одређеног времена показало се да нема апсолутно никаквих резултата и инвеститори су одлучили да доведу некога са стране да уведе ред у компанију. Обратили су се head hunting¹⁹⁶ компанији која им је препоручила Дарела Пурвијанса

196 „Ловци на главе“ у буквалном преводу; компаније које су задужене да регрутују стручњаке за потребе других компанија.

(Darrell Purviance). Утисак који је Дарел оставио на све запослене, као и на пословне партнере је био одличан: одмах по доласку у компанију је почео да отпушта људе, да поправља нарушене послове и све у свему, да компанију диже на ноге. Међутим, ускоро је стигла анонимна дојава да је Дарел Пурвијанс заправо међународни преварант тражен од стране ФБИ. Након што је суочен са оптужбама Пурвијанс је нестао, заједно са гомилом компанијских кредитних картица. Реакција оснивача, након банкрота компаније, на целу епизоду са Пурвијансом? „Мислим да је требало да ангажујемо веће, боље, јаче криминалце и опстали би.“¹⁹⁷

Наравно да Riot-Е није била једина компанија која је освајала ново тржиште: много успешнији били су Визави (Vizzavi), основан од стране Водафона (Vodafone) и Вивендија (Vivendi) са намером да се кроз новостворени веб портал генерише приход не кроз наплаћивање софтвера, већ кроз телефонске рачуне који ће се увећати због даунлодовања „бесплатног“ садржаја. 2002. године Водафон је за 143 милиона долара откупио Вивендијевих 50% власништва и цео сервис брзо превео у и данас активни Vodafone Live. Од студија који су били концентрисани само на игре на почетку овог века су свакако најзначајнији били Gameloft, који је настао удруживањем француске компаније Ludigames (познате и под именом Ludiwar) и Убисофтовог (Ubisoft) портала Gameloft.com, а у то време основани су и Handy Games у Немачкој и Picofun у Шведској, као и JAMDAT (аутори несуђеног Рајотовог хита „Господар прстенова“) којег ће 2005. године да купи EA Games за 680 милиона долара.¹⁹⁸

ОБУЗЕТОСТ ЕН-ГЕЈЦОМ

Паралелно са инвестицијама у развој софтвера Нокија је улагала новац у стварање хардвера који ће послужити као платформа за инвазију на тржиште игара у покрету. Главна звезда њиховог плана био је телефон N-GAGE, који се на тржишту појавио 2003. године. Попут осталих Нокијиних производа и Ен-гејц је био квалитетан уређај, али је имао и одређене проблеме које ћу морати да набрајам

¹⁹⁷ Подаци преузети из документарног филма „Riot On!“ (2004, Финска; реж. Ким Фин, сценарио: Ким Фин, Јан Велман и Џон Хакалакс)

¹⁹⁸ Chris Wright, „A Brief History of Mobile Games: 2000 – A brave new world“ (24.12.2008.), pocketgamer.co.uk <http://www.pocketgamer.co.uk/t/PG.Biz/A+Brief+History+of+Mobile+Games/feature.asp?c=10626>

пошто их има више:

1. Микрофон и слушалице су се налазиле на ужој страни телефона како би се спречило мрљање екрана знојем. То му је прибавило надимак „тако“ телефон пошто је такав начин држања резултирао утиском да корисник говори у савијену тортиљу, а не у мобилни телефон.



2. Дистрибуиран као конзола за играње а не као телефон, што је значило потпуно другачији канал снабдевања тржиштем, непознат и Нокији и њеним корисницима.

3. Коштао је 299 долара, што је било пуних 100 долара више од најбоље преносне конзоле тог времена. Уз то, постојали су и додатни трошкови који скоро да нису могли да се избегну, пре свих блутут и меморијска картица, што је цену дизало за још 100 долара.

4. Пиктограми на дугмићима који нису били намењени телефонирању су били потпуно нејасни великој већини корисника, а управљачки интерфејс је био далеко од интуитивног.

5. Екран је био постављен у вертикалан положај, што је значило да 4:3 формат у то време стандардан за видео игре заузима свега две трећине екрана. Нокија је била свесна да је ово велики проблем и пре лансирања, али оперативни систем S60 који се налазио у телефону није подржавао хоризонтални положај екрана.

6. Да би играч променио игру морао је да извади батерију из мобилног пошто се картица са игром налазила испод ње, што је једнако блесаво како када би од возача тражили да се заустави и подигне хаубу сваки пут када пожели да промени станицу на радију у колима.

7. Игре које су се појавиле у првих неколико месеци након лансирања су биле стари наслови са Плејстејшна или са Нинтендо Гејмбоја, што је значило да је већина потенцијалних корисника те игре највероватније већ имало.

Ен-гејџ је захваљујући овим својим особинама доспео и на PC World листу од

10 најгорих конзола свих времена¹⁹⁹ и на CNET листу од 10 најгорих мобилних свих времена²⁰⁰. Док се Нокија сабрала и избацила на тржиште бољу, мању и јефтинију верзију под називом Nokia N-Gage QD увелико је губила тржишну битку од Нинтенда који је за сваки продати Ен-Гејџ продавао 100 Гејмбојева. 2004. године се појављују нова верзија Гејмбоја под називом DS, трећа генерација овог преносног уређаја (која је као и претходне две премашила цифру од 100 милиона продатих примерака), али и Сонијев Плејстејшн Портабл (Sony PSP) који је продат у више од 70 милиона примерака²⁰¹,



Пошто су све ове милионске цифре прилично апстрактне, покушаћу да их преведем на конкретне суме пошто верујем да ће доларски износ јасније показати колики је бизнис у питању. Нека пример не буде лидер на тржишту Нинтендо, већ одличан други – Sony PSP. Цена конзоле се кретала између скоро 350 долара у Европи (септембар 2005.) до 120 долара, колико сада кошта. Узмимо да је просек 200 долара. Продато је 70 милиона примерака, што значи да је за њих плаћено 14 милијарди долара. До данас је продато преко 300 милиона примерака разних игара²⁰². Њихова просечна цена је око тридесет долара²⁰³, што значи да су игре плаћене око 9 милијарди долара. Укупно двадесет и три милијарде долара, а и даље недовољно за прво место на тржишту преносних уређаја за играње.

199 Benj Edwards, „The 10 Worst Video Game Systems of All Time“, (15.6.2009.) PC World, http://www.pcworld.com/article/168348/the_10_worst_video_game_systems_of_all_time.html

200 Joseph Hanion, „The 10 Worst Phones Ever.“ (15.11.2011.), au.news.yahoo, <http://au.news.yahoo.com/technology/galleries/g/-/11678169/1/top-10-worst-phones-ever/>

201 Sony Computer Entertainment „PSP Sales Reach 70 million units worldwide“, (7.6.2011.), Sony press release, http://www.sony.net/SonyInfo/IR/news/sce2_G.pdf

202 Darren Murph, „Sony sells 70 million PSP unites worldwide, still firmly in DS' rearview mirror“ (6.6.2011) , <http://www.engadget.com/2011/06/06/sony-sells-70-million-psp-units-worldwide-still-firmly-in-ds-r/>

203 jvm, „Nintendo DS vs. Sony PSP: Game pricing update“ (8.4.2007.), Curmudgeon Gamer, <http://www.curmudgeongamer.com/2007/04/nintendo-ds-vs-sony-psp-game-pricing.html>

Нормално је да су и друге компаније осим Нинтенда и Сонија пожелеле да за себе откину бар део колача који је сваком годином све више и више нарастао, али је међу њих до данас успела да се смести само још једна технолошка компанија, позната по иновативности и дизајну, али и по томе што је они који нису њени љубитељи доживљавају као култ. У питању је, наравно, Епл (Apple).

Епл је увек важио за платформу коју су бирали корисници који нису заинтересовани за игре: деведесетих су то били углавном дизајнери и монтажери, као и музички продуценти, али је од појаве Епловог Ајпода (Apple iPod) - који је за идеју преносне дигиталне забаве једнако важан колико и Арсетов, односно Сонијев Вокмен за идеју преносне забаве - до данас Епл успео да се позиционира као симбол времена и индустрије забаве, а не симбол запослених у индустрији забаве.

Стив Џобс је у јануару 2007. године, неких шест година након премијере оригинално Ајпода, представио први Еплов телефон а годину дана касније је почео са радом и App Store, што ће испоставити, још важније за играње у покрету,

App Store је портал на коме се дистрибуирају апликације прављене са Еплов оперативни систем iOS. Од сваке продате апликације 70% прихода иде произвођачу, а 30% Еплу, али је 82% апликација – бесплатно. Или, тачније „бесплатно“.

ИГРАЊЕ У ПОКРЕТУ ДАНАС

Mobile entertainment је 2010. године представљао индустрију вредну 33 милијарде долара (коцкање доноси 16 милијарди, игре 8 милијарди, а даунлоуд музике 3 милијарде долара, а највећи део од осталих 6 милијарди иде на порнографију и социјалне мреже). Ако се трендови раста потврде, 2015. обрт ће износити 54 милијарде долара, од чега ће преко 11 милијарди ићи на видео игре.²⁰⁴

Међутим, један податак делује потпуно невероватно након свих ових цифара: 81% свих даунлодова је – бесплатно. Економска логика иза ових података, која се чини неухватљивом, сакривена је иза назива „freemium“, који се користи за софтвер који се бесплатно дистрибуира, а приходе остварује кроз рекламе (Angry Birds је у време писања овог рада остваривао милион долара прихода месечно само од реклама

204 Windsor Holden, Dr „Press Release: Mobile Entertainment Revenues“ (2.3.2011), Juniper Research, <http://juniperresearch.com/viewpressrelease.php?pr=233>

у игри) и додатни садржај - било онај који унапређује особине софтвера (попут бесплатних анти-вируса који уз доплату нуде и firewall заштиту), било онај који је само козметички (попут игара у којима је могуће купити оклоп који пружа исту заштиту као и бесплатан, али је друге боје).

Управо је фримијум најбрже растући део игара у покрету и очекује се да ће већ следеће године продаја виртуелних ствари у оквиру игара по приходу превазићи приход који се остварује продајом игара у покрету.²⁰⁵

Играње у покрету је једна од ретких категорија видео игара у којима већину чине жене. Та већина није велика (53 према 47 посто), али је врло индикативна пошто је у свим осталим категорија тај однос потпуно на страни мушкараца (World of Warcraft крије податке о својим играчима, али независна студија обављена 2005. године је показала да је WoW подељен на 84 посто мушкараца и 16 посто жена²⁰⁶). Понудом која је занимљивија женама се ствара једна практично нова циљна група, бар када су у питању видео игре, и то група која чини половину становника на Земљи.

Постоји још једна нова циљна група која је изузетно значајна, а то су власници таблет рачунара. 84% припадника ове циљне групе која није ни постојала до појаве Епловог Ајпеда игра игре, а скоро 40% власника таблет рачунара дневно проводи више од 2 сата за својим рачунарима на којима заиста нема Бог зна шта друго да се ради него да се сурфује нетом или играју игре.

Сви ови нови потенцијални корисници натерали су, по старом обичају, све веће компаније да се посвете развоју хардвера нове генерације, те су на тржишту током управо завршене године појавили нови Nintendo 3DS који омогућава играње у 3 димензије без додатних наочара. Сони је премијерно приказао телефон Sony Ericsson Xperia Play и откупио цео Ериксонев удео у до тада заједничкој компанији²⁰⁷, те ће убудуће наступати брендиран само Сонијевим именом. Појавила

205 -, „Gartner Says Worldwide Mobile Gaming Revenue to Grow 19 Percent in 2010“ (17.5.2010), Gartner Newsroom, <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1370213>

206 Tracy V. Wilson, „How World of Warcraft Works“, (-), How Stuff Works, <http://electronics.howstuffworks.com/world-of-warcraft1.htm>

207 -, „Sony buys the rest of mobile phone firm Sony Ericsson“ (17.10.2011.) BBC, <http://www.bbc.co.uk/news/business-15473954>

се и нова Сонијева преносна конзола, наследник PSP под именом Sony Playstation Vita, која је добрим делом захваљујући процесору са четири језгра хардверски најснажнија преносна конзола која се до тог тренутка појавила на тржишту.

Будућност играња у покрету је светла, пре свега због напретка свих мобилних телефона, који су постали главна платформа за играње, али тешко да ћемо у њу одлетети брзином светлости јер, како рече Крис Рајт (Chris Wright) у одличном тексту „A Brief History of Mobile Games: Thank God for Steve Jobs“ објављеном на pocketgamer.co.uk порталу: „Погледамо ли уназад видећемо да је будућност била јасна, али нико те 1998. године сигурно није мислио да ће јој бити потребно толико дуго да стигне.“²⁰⁸

Мени се чини да ћемо у будућности све мање бити у стању да направимо ту разлику између играња на преносивим уређајима и кућног играња. Уосталом, та подела је настала због несавршености хардвера, односно немогућности да се направи чип који има велику процесорску снагу а малу потрошњу енергије. Пошто ће у будућности такви чипови бити апсолутно свуда око нас, не само у уређајима већ и у конзервама, тетрапацима, лампама - практично у свакој ствари која ће помоћи следећој фази у развоју интернета, такозваном „the internet of things“ – више неће бити ни потребе да хардвер за играње делимо на преносиви или непреносиви. Са друге стране, виртуелна стварност ће ту поделу да учини још бесмисленијом тиме што ће редифинисати наш однос према кретању на начин који је радикалнији и од оног постигнутог индустријском револуцијом јер ће у великој мери укинути потребу за излажењем из себе.

Када људи буду у могућности да се у виртуелни свет преселе не захваљујући способности своје уобразиље да попуни рупе настале несавршеношћу данашњих виртуелних светова, већ захваљујући хардверу који ће бити способан да омогући свепрожимајућу илузију другог света, постаће неважно да ли је неки уређај преносив или не. Због тога играње на преносивим уређајима нема будућност: будућност припада људском бићу које ће само постати уређај уз помоћ кога ће свест прелазити

208 Chris Wright, „A Brief History of Mobile Games: 2000 – Thank God for Steve Jobs“ (2.1.2009.) pocketgamer, <http://www.pocketgamer.co.uk/tr/PG.Biz/A+Brief+History+of+Mobile+Games/feature.asp?c=10723>

из једног света у други, где и када то пожели.

ИНОВАЦИЈЕ ПРОИСТЕКЛЕ ИЗ НАЧИНА ИГРАЊА

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током децембра 2011. године, уколико није другачије наглашено

Људи нису савршени.

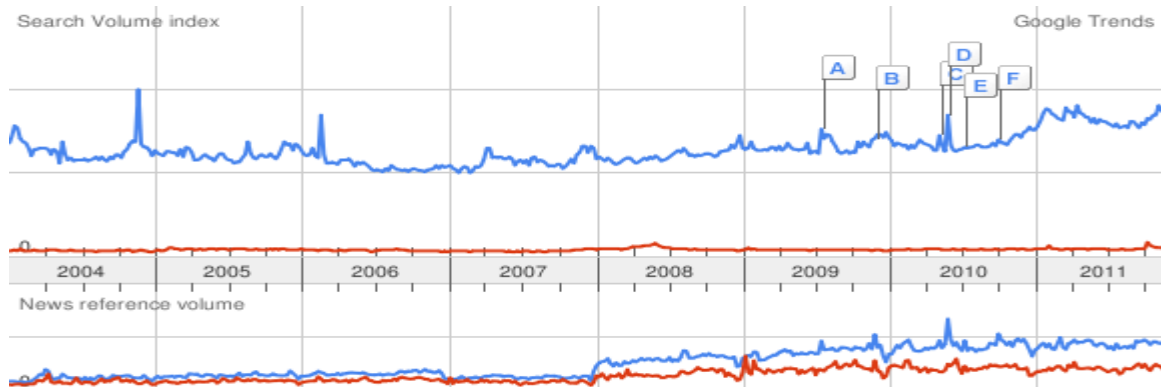
То је лако заборавити када се обрати пажња на то колико се често реч „савршено“ користи у данашњем друштву: возачи прижељкују „савршен аутомобил“, девојке са дуплерица имају „савршено тело“, удаваче планирају „савршено венчање“, криминалци „савршено убиство“, туристи „савршено летовање“, студенти би душу продали за „савршено памћење“, а чак се и највеће олује називају „савршеним олујама“... Чини се да је немогуће и набројати те разне „савршености“ којима смо окружени, што би требало да нас чуди јер је мозак – је л' те - „најсавршенији рачунар“.

Гугл је у време писања овог поглавља проналазио 2 милијарде и 640 милиона места на којима се користи реч „perfect“, а свега 313 милиона места где се спомиње реч „mistake“.²⁰⁹ Лепо је знати да, бар на интернету, имамо осам пута већу шансу да наиђемо на нешто савршено него на грешку, зар не?

Укрстимо ли ова два термина у Google Trends, лако ћемо да уочимо како се ионако осмоструко доминантнија опсесија проналажења разних облика савршенства чак и појачава у последњих неколико година, док потреба да се уоче грешке практично стагнира у истом том периоду.

209 Згодно је напоменути да сучељавање значењски заиста супростављених речи „perfect/imperfect“ даје још екстремније резултате, пошто се imperfect налази на свега 62,8 милиона места (наведени подаци из децембра 2011)

perfect 1.00
mistake 0.06



Грешка је размишљати на тај начин јер су различити облици људске несавршености заслужни за нека од највећих уметничких дела: сумња се да су и Паганини и Рахмањинов боловали од Марфановог синдрома²¹⁰, генетског поремећаја чија је једна од карактеристика дужина и покретљивост прстију; др Арнолд М. Лудвиг је 1992. године објавио студије у којој је на примеру 1005 чувених уметника 20. века доказао да су у тој групи психозе, покушаји самоубиства и коришћење дрога чак три пута чешћи него код „обичних“ људи²¹¹; студија објављена 1994. године у *The American Journal of Psychiatry* је показала да је чак 50 посто од 15 проучаваних сликара који су припадали апстрактном експресионизму боловало од неког облика психопатологије што је резултирало да 7 од тих 15 умре пре 60. рођендана²¹²; Паганини је имао специфичан поремећај који је утицао на облик његових руку (на слици је одливак његове десне руке)²¹³, а чак је и претпоставка да је Ел Греко сликао



210 „Great Masters of the Violin“, Boris Schwarz, стр. 198; пренето 31.1.2008 на: violinist.com, <http://www.violinist.com/discussion/response.cfm?ID=13135>

211 „Artists and Mental Health“, Ilana Stanger; New York Foundation for the Arts (nyfa.org), <http://www.nyfa.org/level4.asp?id=177&fid=1&sid=51&tid=169>
212Ibid.

213 Преузето са: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2639882/>

издужене фигуре људи због тога што је боловао од астигматизма његов карактеристичан стил приближила бројним људима који иначе не би били у стању да разликују Ел Грека од било ког другог сликара шпанске ренесансе без обзира што је и сама била - погрешна²¹⁴.



Али, заиста нема потребе да посежемо ка другим уметностима у потрази за доказима о савршености грешке: филм не би ни постојао да је наше око савршено. Шатер („фликер“ или „Geneva drive“ или Малтешки крст) прекида светлосни сноп 24 пута у секунди што резултира потпуним мраком у биоскопској дворани који публика, која добар део времена током пројекције сваког филма у биоскопу проводи зурећи у таман екран, и не примећује јер су им очи несавршене. Наиме, светлосни надражај од претходног фрејма једноставно не стигне да

избледи у оку (тачније у његовој ретини, смештеној на задњем делу очне јабучице а задуженој за реаговање на светло и боје) и пре него што ми приметимо да светла више нема следећи фрејм стиже на своје место, а шатер се диже и наше око прима нови надражај. Наша способност рођена из несавршености ока се зове „фи феномен“ и без њега филма не би било. Једнако као што без бета феномена, грешке која омогућава илузију приказивања покрета на ЛЕД екранима.

Ставимо ли хардвер на страну, чини се да су компјутерске игре окружење у коме су грешке, односно „багови“, практично непостојеће пошто се током програмирања оне систематски истребљују. Питање је части (и вештине) сваке софтверске куће да на тржиште избаци производ који је потпуно лишен грешака (багова) и ако се не приближи том идеалу велике су шансе да ће производ да пропадне на тржишту. Међутим, у последње време се грешке користе као врло ефикасна заштита од пиратерије: у радње, што виртуелне што оне праве, се пуштају верзије које одмах након инсталирања захтевају такозвани patch, односно „закрпу“,

214 „Was El Greco astigmatic?“, Dr Stuart Antstis; University of California, San Diego (psy2.ucsd.edu), http://psy2.ucsd.edu/~sanstis/Stuart_Antstis/El_Greco_.html

додатак који се преузима са произвођачевог интернет сајта и који може да се преузме само уз регистрацију легалне верзије програма. Нас чак ни то не занима: нас интересује феномен под називом „emergent gameplay“ и то у његовом најужем значењу.

EMERGENT GAMEPLAY

Кованица „emergent gameplay“ може се превести са „проистекло из начина играња“, а уобичајена подела је ситуације у којима је постојала намера да нешто ново проистекне из начина играња и на ситуације када је до тога дошло без намере аутора.

Намера да се нешто ново роди током чина играња је уграђена у основна правила бројних игара - од покера²¹⁵, преко table top²¹⁶ серијала Dungeons&Dragons који је заснован на очекивању да ће Game Master²¹⁷ бити довољно маштовит, па све до нешто новијих примера из домена видео игара, међу којима је први Deus Ex аутора Ворена Спектора (Warren Spector, Deus Ex, Eidos Interactive, 2000), која је омогућила играчима да изборима које праве креирају потпуно јединствене токове радње.

Спектор је у међувремену изјавио да је играма завладала „тиранија избора“²¹⁸ која смањује могућност постизања катарзе²¹⁹, те је сам изабрао да не настави стазом на коју је упутио добар део индустрије у настајању (примера ради, компанија Take2 Interactive је 2011. била једна од најуспешнијих у класичном emergent gameplay „open world“ жанру, а њена вредност премашивала је две милијарде долара, колико је 2008. године Electronic Arts неуспешно нудио за њу). Посебно важан део intentional emergent gameplay су изузетно успешне игре које уопште ни немају унапред планирану структуру на нивоу приче, попут The Sims Вила Рајта (Will Wright, Maxis, 2000).

Гејм дизајнери који, пак, имају јасну причу кроз коју планирају да проведу јунаке се на различите начине постављају према идеји emergent gameplay-а, али

215 Играч који блефира се понаша супротно од правила које игра налаже

216 Игре које се играју на табли, попут Монопола или Ризика.

217 Играч који развија причу и тако гради авантуру за друге играче

218 „GDC 2004: Warren Spector Talks Games Narrative“, Tom McNamara, 26.3.2004; Imagine Games Network (ign.com), <http://xbox.ign.com/articles/502/502409p1.html>

219 Спектор то каже мало живописније „There are fewer exciting 'Holy crap!' moments since the narrative can't be designed as easily to flow towards those moments as effectively“

углавном важи правило да је подршка пропорционална „отворености“ света у игри: што је свет отворенији, то су веће шансе да ће у њему подржати, а понекад и подстицати такву врсту интервенција.

То је нарочито видљиво у MMO жанру, који делује у окружењу које подразумева – као што му име каже –massively multiplayer online (мноштво онлајн играча). То „мноштво“ варира од игре до игре: World of Warcraft је на свом досадашњем врхунцу бројао 13 милиона играча, распоређених на десетинама европских и америчких сервера – што значи да је постојало на десетине паралелних универзума Азерота (име WoW света) које су насељавали играчи, доживљавајући исте ствари, борећи се против истих непријатеља, учествујући у грађењу исте приче – али без могућности да се сретну са било ким ван свог сервера . Потпуно супротан пример би била игра Eve Online, која је у време писања овог поглавља имала преко 300 стотине хиљада играча на сваком од два своја сервера, од којих је један покривао Кину, а други остатак света.

Emergent gameplay у WoW је често резултат рол-плејинга, односно уживљавања у улоге које играчи играју. Да би се то објаснило, морамо да се вратимо

један велики корак уназад, на Warhammer хоби. Могли би исто тако да се вратимо и два корака, на Dungeons&Dragons авантуре и не би погрешили, али за разумевање Воркрафта ипак је важнији Ворхамер. Ворхамер је настао осамдесетих година прошлог века у Енглеској. Од самог старта Ворхамер је позициониран као хоби, а не



као игра, пошто је врло правилно процењено да захтева сваки минут слободног времена. Ворхамер је стартовао са две основне армије и њиховим епским сукобом: са мрачне, бесне и анархистичне стране су били Орци и Гоблини, повезани одсуством обзира и зеленом бојом коже због које су називани „гринскинс“; са разумне, часне, одмерене и мудре стране су били патуљци. Временом се број армија повећао на скоро 20, али се све оне могу сврстати на „добру“ или „лошу“ страну: на једној су витезови, елфови, а на другој демони, вампири – при чему свака армија има

свог архинепријатеља на другој страни.

Од новопридошлице у хоби се очекује да од стотина пластичних делова прво направи своје армије, онда да их обоји, а тек онда да се посвети биткама, односно



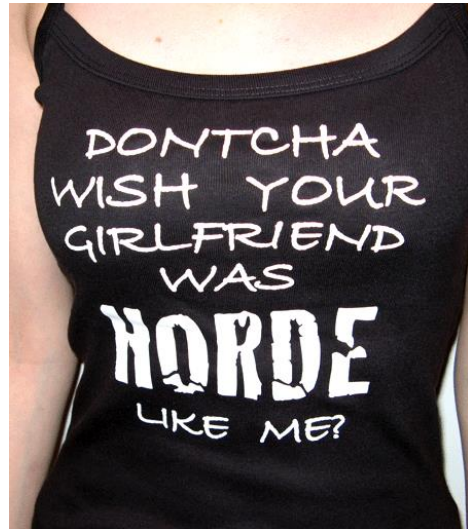
самом игрању. Део са моделовањем армија је многим хобистима довољан и они проналазе задовољство само у стварању својих јединица, сврставајући се раме уз раме са авио и другим моделарима. Играчи, пак, који се одлучују да се упуте у борбе са својим архинепријатељима имају једну обавезу која нас враћа ка рол-

плејингу и WoW, а то је да своју тактику прилагоде карактеру јунака које воде. То значи да играч који води Оркове не може да буде одмерен, уздржан и мудар: он мора да се залеће на бројнијег непријатеља вођен слепом мржњом, он мора да на терен води дива кога не може добро да контролише и који врло лако може да се окрене против његове војске, он мора да се понаша ирационално и неинтелигентно, пошто је предводник армије Оркова улога коју он игра. Чак су и карактеристике трупа прилагођене тако да награђују играње „из карактера“: импровизирана муниција у виду мачева, копаља и сличних оштрих металних предмета којом Огри (погрешно) пуне отете топове ће непријатељу – ако га погоде - нанети неупоредиво више штете него правилније пуњени и самим тим прецизнији исти ти топови када их користе патуљци, њихови конструктори .

Таква врста „играња улоге“, у којој се човек прилагођава раси коју је изабрао је карактеристична и за WoW, односно онај његов део који се игра на рол плејинг серверима. WoW такође нуди две зарађене стране, „добру“ Алијансу и „лошу“ Хорду, са витезовима и елфима и сличнима на страни Алијансе и гринскинима, андедовима и сличнима страни Хорде. Рол плејинг сервери обавезују играча да свом „аватару“ да име које одговара раси да поступа у складу са расним одликама: играч чији је аватар витез ће да притекне у помоћ и непознатом играчу, док ће играч чији је аватар гоблин преварити и пријатеља. Ствар се додатно компликује захтевом да ин-гејм дијалог (играчи међусобно комуницирају куцајући поруке у оквиру такозваних „чет канала“ или разговарају уз помоћ слушалица и микрофона) такође

мора да буде примерен раси коју играч игра (тролови говоре јамајканским наречјем енглеског, елфови су нарочито углађени и не толеришу им се грешке у куцању, док гоблини практично сваку реченицу завршавају узвиком).

Овакав приступ доводи до усложњавања односа између играча и самим тим и дозу непредвиљивости пошто је практично немогуће програмирати све оне ситуације којих се играчи сами сете када имају довољно времена и могућности, иако AI²²⁰ стално напредује. Један од примера колико је AI још увек иза људи чак и када је најнапреднији би свакако могао да буде Weta програмирање битака у Господару прстенова (Lord of the Rings, Peter Jackson, USA, 2001). Програми Massive и Grunt су омогућили стварање армија од 70.000 створења које су доносиле одлуке како да се понашају током сукоба на основу сопственог „центра гравитације“ који је умео да препозна када се припадници исте армије приближе једни другима, односно када се сукобе припадници различитих армија. Тај „детектор судара“ је у теорији требало да омогући појединцима у свакој армији да реагују на себи својствен начин у одговарајућој ситуацији.²²¹ Међутим, први рендер је резултирао потпуно другачијим исходом: пријатељи Дружине прстена су се једноставно разбежали пред неупоредиво јачом армијом Мордора. Вештачка интелигенција ће лако доћи до прагматичне максиме „беганова не заплака мајка“, али ће теже савладати концепте као што су част или инат. У играма у којима учествује на десетине хиљада играча, сваке секунде се деси на стотине избора који одступају од очекиваних из једног јединог разлога: доносе их људи вођени емоцијама, а не разумом.



Толика колична слободе у грађењу псеудосоцијалних мрежа утемељених на релативно плитким карактеризацијама виртуелних ликова на које се калем

220 Artificial intelligence, термин који у играма означава резонување компјутерског противника.

221 „AI Armies“, Ellen Wolff, 1.11.2002; digitalcontentproducer.com, http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video_ai_armies/

бескрајно сложен свет реалних међуљудских односа понекад резултира и крајње бизарним преклопима стварног и виртуелног света, попут чувеног „Напада на сахрану“ који се десио у 4. марта 2006. године. Један од играча је на одговарајућем форуму оставио поруку да је његова он-лајн пријатељица умрла од срчаног удара и да ће јој пријатељи из њеног гилда²²² одати последњу почаст шетњом кроз Фростфајр Хот Спрингс у Винтерспрингу²²³ пошто је она волела ту да се шета док је била жива. Ова порука је окупила на десетине њених пријатеља, али и гилд Серенити који је извршио препад на сахрану и „лобио“ све који су дошли на виртуелни испраћај. Јутјуб видео са овим догађајем <http://www.youtube.com/watch?v=IHJVolaC8pw> је видело више од 6 милиона људи. Колика је мржња између Хорде и Алијансе показује и да је на јутјубу 18 хиљада људи оценило клип позитивно, док је свега 3.600 испољило своје неслагање са поступком Серенити гилда .

НЕПРЕДВИЂЕНЕ ИНОВАЦИЈЕ ПРОИСТЕКЛЕ ИЗ НАЧИНА ИГРАЊА

Нема много примера у миметичким, па и у другим уметностима, за случајеве у којима публика својим интервенцијама суштински мења карактер дела у коме би само требало да ужива. Музика је само наизглед изузетак од овог правила: чак и на концертима, када запева песму бенда који је дошла да слуша, публика колективно преузима улогу певача групе дајући све од себе да песма звучи баш онако како је бенд у оригиналу изводи.



Emergent gameplay је супротан томе – на примеру концерта, emergent gameplay би резултирао не хорским

222 Играчи Хорде и Алијансе се удружују у групе под називом „гилд“, вођени жељом да се друже или да имају на располагању помоћ када им је потребна; неопходно је да буду на истом серверу, а пракса је да постоји пуно гилдова и Хорде и Алијансе на сваком серверу. Постоје ранг листе сервера, а постоје и ранг листе гилдова: искусан играч ВоВ-а само на основу сервера на коме неко игра и на основу имена гилда коме неко припада могу да процене ниво вештине.

223 WoW свет није лако измерити мерама нашег света, али се сви који су покушали да га измере слажу да су у питању стотине квадратних километара у којима се смењују цунгле, реке, прашуме, снегом покривене планине, мора, тундре, пустиње...

певањем, већ прављењем инсталације од чинела и жица са гитара или филмског пројектора од лајт-шоуа.

Врста уметности, засноване на грешци електронске опреме али измештена из света видео игара назива се glitch art. Иако је као форма релативно нова и непозната,



адвертајзинг је већ пронашао начин да је искористи, мада – овај пут – у племените сврхе: за кампању којој је циљ повећање информисаности јавности о аутизму.

У историји видео игара постоји неколико гличева који нису искоришћени, али су свеједно веома познати. Најпознатији међу њима је глич којим се завршава Расман и који десну половину последњег, 256. нивоа претвара у низ слова и бројева, онемогућавајући играча да настави играње.

Најпознатија непредвиђена иновација проистекла из начина играња је „rocket jump“ у игри Квејк (John Romero, Quake, idSoftware, 1996)²²⁴, што је означава истовремено скакање и испаливање пројектила из ракетног бацача, што играчу омогућава да одлети увис знатно више него што би могао обичним скоком. Та наизглед мала интервенција на правилима игре омогућила је играчима који су је открили да се



докопају позиција са којих су неупоредиво лакше могли да „убију“ своје виртуелне противнике и тако остваре победу. Осим што је најпознатији, rocket jump је истовремено и најбољи пример за подврсту emergent gameplay-a која се назива глич стратегија.

Друга подврста је мењање циља игре. Пример за то би могао да буде опет из WoW. 2005. године Близард је уз уобичајене промене игре увео и једну нову: у Зул'Гуруб данцину играчи су имали прилику да се обрачунају са Хакармом, богом крви.

224 Последњих година, како расте значај emergent gameplay-a, појављују се неки други претенденти на место тог првог rocket jump-a, а најјаче аргументе имају Rise of the Triad (Frederick Schreiber, Terry Naggy, Dave Oshry, APOGEE, 1995) и DOOM. И једна и у друга игра су имале у себи rocket jump, али су у обе игре програмери били свесни да је то или једини или најбољи начин да се реши један задатак у игри, те их та свест лишавала права да тврде да тврде да су први направили такву грешку, али чак и ова борба за ту „част“ говори много о значају ове конкретне грешке, али и о нашој цивилизацији у којој је бити први толико важно да се људи за то отимају чак и када тиме истовремено доказују да су лоше урадили свој посао.

Једини начин да га играчи убију је било да се зарезе „повареном крвљу“, коју би Хакар онда пренео на себе нападајући их. Зараза „повареном крвљу“ би онда код играча прошла сама од себе. Emergent gameplay је настао када је један играч открио да може да „прошверцује“ заразу повареном крвљу помоћу свог ин-гејм љубимца. Тако зараженог љубимца је напуњао на Орке у њиховом главном граду Оргримару и од тог тренутка „поварена крв“ се раширила по целом Архимонд серверу убијајући на хиљаде ликова²²⁵.



Зараза „повареном крвљу“ је постала један од најинтересатнијих emergent gameplay феномена, између осталог и након презентације која је одржана у децембру 2007. године у Берлину, на Chaos Communication конгресу, 24. годишњем окупљању хакера из целог света. Та презентације под именом „Modelling Infectious Diseases in Virtual Realities“ је анализирала Заразу повареном крвљу из епидемиолошког угла, откривајући колико је њено ширење кроз пренасељене градове Архимонд сервера слично потенцијалној светској пандемији.²²⁶

Трећа и последња подврста је плаћање других играча стварним новцем за услуге које обаве за вас и/или за предмете у игри. Овај облик emergent gameplay је најмасовнији и најинтересантнији људима који нису директно повезани са гејмингом. Овај феномен је познат под именом gold farming и најчешће се односи на праксу прављења виртуелног злата у ММО играма, пре свих у WoW, и његово продавање другим играчима за прави новац. Компанија Близард, власник WoW, је наравно велики борац против голд фарминга, пре свега зато што се остаје ускраћена за огроман новац који се генерише на овој виртуелној берзи.

Голд фарминг започиње тако што се један човек купи десетак компјутера, на свакоме инсталира WoW, а онда запосли људе који се смењују за компјутерима (у сменама које често трају и дуже од 10 сати). Они за потребе власника компјутера и

225 „Deadly plague hits Warcraft world“, Mark Ward, 22. 9. 2005. BBC News, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4272418.stm>

226 „Modelling Infectious Diseases in Virtual Realities: The 'Corrupted blood' plague of WoW from an epidemiological perspective“, Florian Bockhart; 24th Chaos communication Congress, December, 2007, Berlin, Germany, http://www.youtube.com/watch?v=u3eLSkUfw-M&feature=player_embedded

за минималне дневнице обављају репетитивне радње у игри које резултирају сакупљањем виртуелног злата. На крају смене сваки радник пребаца злато које је „фармовао“ власнику компјутера који то злато на специјализованим сајтовима продаје купцима који су најчешће из САД и ЕУ. Пошто је у питању нелегална пракса која по облику организовања представља мешавину присилног рада и диловања дроге, тешко је проценити колико се новца врти у овом послу. Студија коју је 2008. године обавио Ричард Хикс на Универзитету у Манчестеру барата зарадом која достиже милијарду долара на светском нивоу, с тим да је преко 80% голд фарминг компанија базирано у Кини²²⁷ (на слици десно су Damenga gold farmers, Lishui, провинција Zheijang²²⁸).



Британски Guardian је 25. маја 2011. године објавио²²⁹ да стражари у Јихи затвору смештеном у северно-источној Кини присиљавају затворенике

да се баве голд фармингом. Према сведочењу педесетчетворогодишњег бившег чувара Лију Далија, преко 300 затвореника у том затвору се у дванаесточасовним сменама смењивало пред компјутерима који се никада нису гасили.

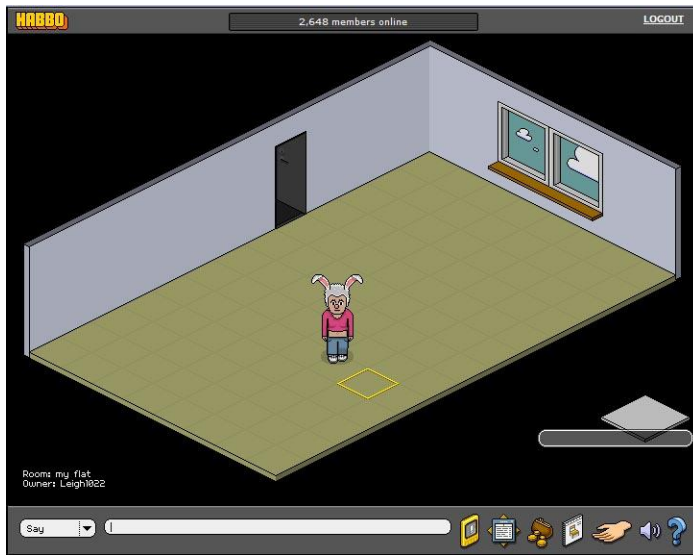
Оно што је најбизарније у вези голд фарминга је начин на који се Близард бори против њега: уколико се примети да играч проводи дане и дане у фармовању злата (што је начин играња који се битно разликује од уобичајеног праћења квестова, односно задатака) онда се том играчу обраћа званично лице из Близарда. Уколико му играч одговори на неколико једноставних питања, овлашћено лице дозвољава играчу да настави фармовање. Близард оваквом реакцијом показује две ствари: да су

227 „Current Analysis and Future Research Agenda on 'Gold Farming': Real World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games“, Richard Heeks, 2008. Institute for Development Policy and Management, University of Manchester, UK (sed.manchester.ac.uk), http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di_wp32.pdf

228 http://ucsdnews.ucsd.edu/thisweek/2007/04/23_goldfarmers.asp

229 „China used prisoners in lucrative internet gaming work“, Danny Vincent, 25. 5. 2011. The Guardian (guardian.co.uk), <http://www.guardian.co.uk/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam>

у стању да се изборе само са софтверски вођеним фармовањем, али и да има толико много обичних играча који фармују злато само за себе да је практично немогуће раздвојити оне који данима „копају“ злато за себе од оних који данима „копају“ злато за своје газде. Што би требало да нас забрине јер по Хиксовој студији само у Кини има 100.000 голд фармера – колико је онда тек играча који су заробљени у сопственим рудницама када ових 100.000 могу међу њима да остану непримећени?



Голд фарминг је само један део emergent gameplay економије. Једнако бизаран је и део који се односи на продају ликова из игара или предмета који они користе у играма. У јулу 2007. године бразилска полиција је ухапсила чланове банде који су киднаповали најбољег играча онлајн игре GunBound (Softnyx, South

Korea, 2005) како би га присилили да им открије своју приступну шифру након чега би били у могућности да продају његов налог најбољем понуђачу.²³⁰ У мају 2005. године Кију Ченгвеј је осуђен на доживотну робију због убиства пријатеља гејмера Жу Каојуана због тога што је за 473 фунте продао виртуелни мач који су заједно освојили у онлајн игри Legend of Mir 3 (WeMade Entertainment, Taiwan, 2004).²³¹ У новембру 2007. године холандски тинејџер је ухапшен (у стварности) након што је украо виртуелни намештај из „собе“ у игри Hubbo Hotel (Sampo Karjalainen, Aaro Kyrola, Finland 2012). У крађи му је помогло пет петнаестогодишњака (који су такође приведени), а вредност виртуелног намештаја је била већа од 4000 евра.²³²

Таквих примера има на стотине и у будућности ће их бити још више јер је

230 „Gang arrested for kidnapping online game champion“, 18.7.2007. Xinhua, editor Sun Yuniong (xinhuanet.com), http://news.xinhuanet.com/english/2007-07/18/content_6392309.htm

231 „Chinese gamer sentenced to life“, 8.6.2005. BBC News, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>

232 „Virtual theft leads to arrest“, 14.11.2007. BBC News, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm>

граница између стварног и виртуелног света већ потпуно истањила, добрим делом захваљујући свему што се описује као emergent gameplay.

MACHINIMA

Машинима је кованица настала спајањем речи „machine“ и „animation“ и означава праксу да се „енџини“ игара користе за стварање анимираних филмова. Први кораци направљени Дизнијевом игром Stunt Island (Roland J. Frontier, Adrian Stephens, USA 1992) године остали су ограничени на мали број људи, добрим делом и зато што није постојала могућност да филмови пронађу своју публику. Та ситуација се значајно мења напредовањем интернета и појавом Quake енџина, најнапреднијег софтвера за прављење игара са краја деведесетих, кога његов власник idSoftware 1999. године претвара у open source.

У време када се појавио Quake већ је почела да се устаљује пракса да играчи снимају своје пролазе кроз игру и да их деле на форумима са другим, мање вештим



играчима. За снимање ових филмова су коришћени програми који су бележили све што се дешава на екрану, али су значајно оптерећивали процесор који у то време није тако лако могао да покреће два програма (игру и снимање) у исто време. Квејк је

омогућио да се ово снимање обавља in game камером. Будући да је игра у FPS жанру (first person shooter), то је значило један непрекидан субјективац. Увођењем такозваног strafе покрета, Квејк је омогућио и фар са лева на десно или са десна на лево. Трећи елемент који је довео до рађања машиниме какву данас познајемо је могућност да више играча игра Квејк истовремено, јер је то значило да један играч може да преузме улогу камере и да један непрекидни субјективни кадар замени низом различитих планова који се снимају у окружењу игре, а монтирају у програмима предвиђеним за нелинеарну монтажу, од којих је најпознатији био „Keygrip“, чија је 2.0 верзија чак омогућавала и коришћење других положаја камере

након „снимања“. Коришћење уобичајених програма попут Adobe Premiere није долазило у обзир пошто је све до 2000. године једина права машинима била она која је снимљена као demo file, што је значило да је могла да се гледа само уз помоћ игре на основу које је настала.

У почетку су се ови филмови називали „Quake movies“, али је њихова популарност брзо расла, као и популарност „walk through“ и „quick runs“ филмова (у којима се играчи утркују ко ће најбрже да прође кроз игру), па су и бројне друге компаније пратиле пример idSoftware, убацујући опцију снимања у своје игре. Данас су гиганти попут Blizzard Entertainment или Epic Games међу највећим спонзорима филмских машинима такмичења.

Сматра се да је прву машиниму под именом „Day of the Camper“ (<http://www.youtube.com/watch?v=uSGZOuD3kCU>), у октобру 1996. године направио клан Рендерс. Дуг свега 100 секунди, са дијалогом који се појављује само у облику откуцаног текста у ин гејм чету,

„Day of the Camper“ није наговестио могућности које се отварају пред заједницом ентузијаста, али је представљао откривање потпуно нове територије. Колико је велики корак представљао показује и то што је Ерик Фаулер, један од чланова клана, морао да напише посебан програм како би „камеру“ покретао баш онако како су желели.



У јануару 2000. године се појављује сајт machinima.com и од самог старта руши правило о demo files тиме што премијерно приказује тридесетроминутни Џозеф Госов „Quad God“ (Joseph Goss. Triton Films, 1999) (<http://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4>) и то у „обичном“ видео формату. У следећих неколико месеци појављује се неколико машинима које привлаче пажњу шире јавности (највише од свих Clan's Hardly Workin' (The Ill Clan, 2000) (<http://www.youtube.com/watch?v=jL7TJdQO-PE>), а након информације да је Стивен

Спилберг користио ендин Unreal Tournament како би направио анимирани сториборд за филм Artificial Intelligence²³³ (Steven Spielberg, USA, 2001) популарност машинима постиже толике размере да се у марту 2002. године оснива Academy of Machinima Arts and Sciences (AMAS) која ускоро прави први Machinima Film Festival. Машинима „Anachronox: The Movie“ Џека Хјуза (Jake Hughes) и Тома Хола (Tom Hall) (<http://www.youtube.com/watch?v=XMh7OqVxhDk>) осваја неколико награда. Од тог тренутка и мејнстрим медији хватају корак, машиниме почињу да се емитују на MTV, на BBC, на НВО а у прављење машинима се укључују чак и компаније које праве игре, попут Близарда који прави већи део епизоде „Make Love, Not Warcraft“ из серијала South Park. Временом су се појавиле и игре чија је једина сврха прављење машинима, попут Активижновог „The Movies“, али њима се нећемо бавити пошто те игре не спадају у emergent gameplay.

Машиниме данас имају милионску публику: „The Craft of War: BLIND“ (Perculacraft, 2008) <http://www.youtube.com/watch?v=JWgW3ogaV84> је видело скоро 3 милиона људи а сваки од десетак машинима из серијала Team Fortress 2 (http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=nnuYi-nzE90&oref=http%3A%2F%2Fs.ytimg.com%2Fyt%2Fswfbin%2Fwatch_as3-vfIjRftp4.swf&has_verified=1) је видело између 2 и 6,5 милиона људи; неке машиниме су достигле потпуно епске размере, како у продукцијском смислу, тако и у сложености приче коју причају: серијал „Tales of the Past“ (<http://www.youtube.com/watch?v=tmBK9qpqhVA>) је месецима правило више од 1000 људи под руководством Мартина Фалха (Martin Falch), а компаније се утркују да ауторе машинима награде што већим сумама новца како би они изабрали баш њихове игре за прављење својих филмова - Epic Games сваке године организује такмичење „Make Something Unreal“ са фондом награда већим од милион долара.

Аутори игре Quake нису предвидели да ће се ствари одвијати у правцу у коме су отишле ни у случају unintentional emergent gameplay, ни у случају машинима. Да

233 „UnrealCity: ILM Creates Artificial Cities for Artificial Intelligence“, Scott Lehane, (digitalproducer.com), http://ifsstech.files.wordpress.com/2008/08/lehane_unrealcity_01.pdf

јесу, питање је да ли би могли да поставе бољу основу за њихов развој него што су је поставили својом савршеном грешком.

ИНТЕРАКТИВНИ ФИЛМ

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током јануара 2013. године, уколико није другачије наглашено

Филм и видео игре су повезани на веома необичан начин. Очигледне сличности које проистичу из чињенице да и један и други медиј припадају миметичким уметностима сударају се са очигледним разликама од којих је најочигледнија потпуно одсуство интерактивности код филма и неопходно присуство интерактивности код игара. Ипак, оно што их повезује је путања развоја видео игара које, иако нису настале из филма, сваким кораком прилазе све више филму, стварајући један нови облик уметности око чијег имена ће сигурно бити спорова али који се све чешће назива интерактивним филмом.

Наравно, као и свака друга нова генерација у нашој култури и ова која се тренутно сматра младом је склона да верује да је све кренуло баш од ње, што је доводи до закључка да су баш видео игре у последњих година направиле тај последњи корак који их је делио од филма и да су прешли у територију већ споменутих интерактивних филмова. Таква кратковидост нас онемогућава да откријемо праве корене новог светског поретка на пољу подражавалачких уметности, те ћемо је због тога једним потезом одбацити и у причу о историјском развоју интерактивног филма кренути од почетка. Такав приступ, диктиран околностима под којим се ово излагање третира као научни рад, нам омогућава да одмах у старту утврдимо: интерактивни филм су убили комунисти.

Истине ради, потребно је нагласити да се претходна реченица односи на интерактивни филм настао из филма, а не на интерактивни филм који настаје из видео игара.

KINOАУТОМАТ!

На изложби ЕКСПО одржаној 1967. године, Чехословачку је представљао филм „Киноаутомат!“, четрдесетпетоминутни филм режисера Радуша Чинчере

(Raduz Cincera) који се од свих филмова снимљених пре њега разликовао тиме што је гледаоцима омогућавао да у кључним тренуцима приче донесу одлуку уместо главног јунака филма и да на тај начин делимично усмере даље кретање радње. Ово „делимично“ је резултат великог поједностављења онога што данас називамо „branching narrative“ (грањање приче), до кога је дошло из потребе да последице било ког од два могућа избора који се нуде гледаоцима буду такве да иако наизглед потпуно различите на крају секвенце догађаја који након избора уследе ипак доведу до исте следеће тачке у којој се поново прави избор.

„Илузија интерактивности“, како је назива Мајкл Најмарк (Michael Naimark) у тексту индикативног назива „Interactive Art – Maybe It’s a Bad Idea“ (Interval Research Corporation, 1997) омогућила је да за гледање оваквог филма није потребно више од два пројектора: кинооператер би након гласања гледалаца једноставно прекрио један од два светлосна снопа који допиру са паралелно покренутих пројектора и филм би се на платну наставио у изабраном правцу. Тај принцип је омогућио и да филм Киноаутомат! тридесетак година касније буде приказан и на Чешкој државној телевизији тако што је на једном каналу приказивана једна ролна а на другом друга, а гледаоци су могли да пребацују са једног на други канал сходно изборима које су правили на за то предвиђеним местима.



Велики успех који је „Киноаутомат!“ постигао код публике током лимитираног приказивања у оквиру чехословачког штанда није могао да прође незапажено од стране холивудских продуцената који су инстинктивно препознали потенцијал интерактивности. Међутим, будући да је филм сниман иза гвоздене завесе, у комунистичкој диктатури, они нису могли да откупе патент од државе којој је припадало све што њени грађани смисле и направе.

Нада да би се интерактивни филм могао даље развијати макар и у скученим и репресивним оквирима социјализма је срушена инвазијом совјетском инвазијом на Чехословачку 1968. године, након кога је Чинчери – попут толико других уметника и интелектуалаца који су својом инвентивношћу учествовали у Прашком пролећу – онемогућено да ради било шта озбиљније од два-три кратка филма, колико их је и снимиио у следећих двадесетак година.

Да је у време премијерног приказивања Киноаутомата! постојала могућност да се у научној јавности

поделе резултати овог приказивања, сигурно је да би се скратило и време развоја видео игара. Наиме, на више од 100 одржаних пројекција публика је гласала да господин



Новак, главни јунак филма, удари портира у главу. Другачији исход, да већином гласова публика одлучи да господин Новак не удари портира, десио се само једном, а на свакој пројекцији је просечно четири пута више људи гласало да се прекрши саобраћајни прописи него што је гласало да се они поштују.²³⁴ Једини могући закључак – да избори у виртуелном свету нису диктирани тренутно преовлађујућим моралним кодом већ жељом да се сруше уобичајене границе из стварног света – знатно би олакшао посао гејм дизајнера у времену које је долазило.

Први следећи познатији експеримент са филмском наратијом и играчком интерактивношћу дошао је тек у осамдесетим, овај пут не захваљујући домишљатости сличној Чинчериној већ захваљујући напретку технологије који је довео до појављивања ласерског диска.

²³⁴ Jeffrey Stanton, „Kino-Automat – Czechoslovakia Pavillion“, 1997, <http://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm>

LASERDISC

Настао 1979. године, четири године након појаве видео касета и неколико година пре пре компакт дискова и ДВД, ласердиск је боловао од свих дечијих болести карактеристичних за претходнице следеће генерације техничког развоја: био је прескуп и на различите начине лимитиран. Ипак, давао је могућност коју ниједан други медиј до тог тренутка није – да се корисник практично у реалном времену нелинеарно креће по садржају који се налази на ласерском диску. То није била велика предност за филмофиле који су код носача слике и звука преферирали могућност да на себе прими цео филм, на пример, што са ласердиском често није био случај.

Љубитељи игара, односно „гејмери“ како се данас уобичајено називају су – не први нити последњи пут – препознали шансу тамо где су филмације виделе ману: карактеристике ласердиска њима су омогућили да играју ире чија „резулација“, односно квалитет слике, далеко превазилази техничка ограничења ондашњих компјутера (ондашњи супер-компјутери у рачунарским центрима су по процесорској снази били слабији од данашњих мобилних телефона).

Слабија резолуција није била једина ствар која је играма са краја седамдесетих и почетка осамдесетих онемогућавала да еволуирају у интерактивне филмове. У то време игре нису доживљаване као средство за причање приче, па је и процес њиховог прављења био потпуно наopak од филмског: прво би се дизајнирао гејмплеј (механика савлађивања препрека), а онда би се на тако готов гејмплеј набацила нека провизорна прича која би обично била покретана неком конструкцијом која би се представљала као мотив изведен из потпуно дводимензионалног карактера главног јунака.

Чак и у свету дигиталних медија чији је метаболизам бар десетак пута бржи од оних у сличним организмима две године које су прошле од Мијамотовог Donkey Kong до појаве игре Dragon's Lair (Don Bluth, Rick Dyer, 1983.) су недовољно кратак период да би се усвојиле идеје чији се збир може назвати интерактивним филмом. Ипак, Dragon's Lair је први интерактивни филм међу играма, а тајна његовог настанка лежи у томе што је један од аутора ове игре у ствари бивши Дизнијев аниматор, а будући филмски режисер чији ће опус током осамдесетих представљати

практично једину озбиљну алтернативу студију Дизни.

Прави проналазач принципа интерактивности заснованог на особинама ласердиска био је Рик Дајер (Rick Dyer)²³⁵, председник компаније Advanced Microcomputer Systems, који је ангажовао аниматора Дона Блута (Don Bluth) и дао



му задатак да направи анимације које ће бити коришћене на местима које је Дајер до тог тренутка „покривао“ описима и сликама.

Игра у којој играч води витеза чији је задатак да спаси принцезу из руку злог змаја је направљена уз минималан буџет. Према једној од чешће спомињаних анегдота у свету видео игара, принцеза је моделована према фотографијама девојака из Плејбоја²³⁶ пошто буџет није дозвољавао ангажовање модела, што заиста делује као реална могућност када се види како изгледа).

Игра Dragon's Lair је постигла огроман успех и зарадила је преко 48 милиона долара²³⁷ иако је у кућној варијанти изазивала честе кварове код ласердискова који су били предвиђени за гледање филмова, а не за непрестано скакање са сцене на сцену, у зависности од реакција играча.

Рик Дајер и Дон Блут су заједно направили још пар игара од којих је најзначајнија Space Ace (1984), а Блут је у овом тренутку много познатији у филмском свету пре свега по филмовима које је радио са Спилбергом - An American Tail (1986.) и The Land Before Time (1988.) – као и по филмовима које је и режирао: Anastasia (1997.) чији је успех убедио Фокс да отвори посебан студио за анимацију

235 Jeff Kinder, Dave Hallock, „Dragon's Lair Project: The Creators“, 1997-2012, <http://www.dragons-lair-project.com/community/related/creators/rick.asp>

236 Leif Johnson, „Dragon's Lair Review“, Gamespot, 25. V 2012, <http://www.gamespot.com/dragons-lair/reviews/dragons-lair-review-6378648/>

237 Dave Beuscher, „Rick Dyer: Biography“, allgame, 2010, <http://www.allgame.com/person.php?id=3332>

и Titan AE (2000) који је тај Фоксов студио довео скоро до банкрота, потпуно незаслужено крахирајући на биоскопским благајнама.

Ласердиск је осамдесетих послужио као тачка пресека филма и видео игара чинећи тако мали скуп неколико наслова које називамо интерактивним филмовима. Тачка пресека филмске уметности и гејминга током деведесетих није била техничко достигнуће, већ – телевизија.

Велики успех телевизијских серија попут Звезданих стаза (Star Trek, USA 1966-2016) и Досијеа Икс (The X-Files, USA, 1993-2016) довела је до наглог процвата full motion авантуристичких игара које се ослањају на телевизијске серије, па су у другој

половини деведесетих направљене

Star Trek: Klingon (Jonathan Frakes, Hilary Bader, USA, 1996),

Star Trek: Borg (James L. Conway, Hilary Bader, 1996) и The X Files

(Greg Roach, 1998). У таквом типу игара постоји режисер, директор



фотографије, сценографија, постоје глумци, костими, па и монтажа, а у једној од првих игара овог типа The Beast Within – A Gabriel Knight Mystery 2²³⁸ (Jane Jensen, 1995) постојала је чак и премијерно изведена лажна Вагнерова опера коју је за ту прилику компоновао Роберт Холмс (Robert Holmes), муж ауторке игре Џејн Џенсен.

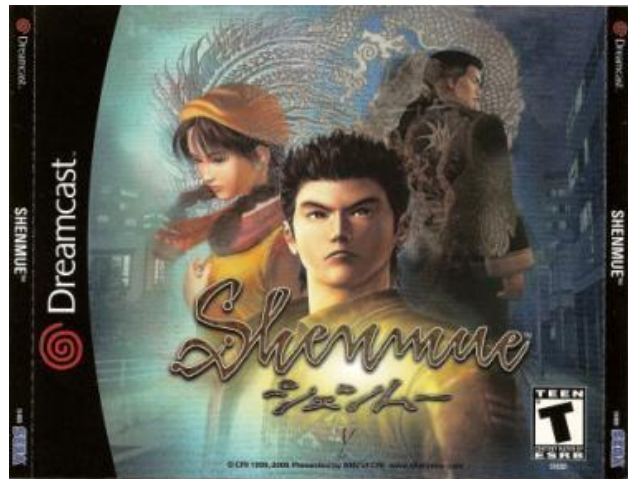
Игра The Beast Within је прошла далеко боље од истоименог филмског ремек-дела Филипа Море (The Beast Within, Philippe Mora, USA 1982): проглашена је за најбољу игру 1996. године и доживела је још два наставка док је издавач Sierra није прекинуо због великих трошкова снимања, који су се приближавали филмским, што је у то време још увек било далеко ван уобичајених оквира за видео игре.

Прва деценија двадесетог века је на одређени начин потврдила да је Сијера била у праву што се на време извукла из продуцирања интерактивних филмова пошто је свега неколико година касније јапанска Сега ушла у Гинисову књигу рекорда својом игром Shenmue (Yu Suzuki, 1999-2003) чија је производња коштала у

238 Први део серијала A Gabriel Knight Mystery није рађена као интерактивни филм

то време рекордних 70 милиона долара. Аутор игре Ју Сузуки, „Сегин Шигеру Мијамото“ је добрим делом због овог серијала доспео на девето место најважнијих гејм дизајнера свих времена на листи једног од најутицајнијих гејминг сајтова IGN.com.

Шенмуе је у старту била конципирана као рол-плејинг верзија Сузукијеве најпознатије игре Virtua Fighter, која је била прва игра икада урађена у 3Докружењу. Током рада на овом спин-офу, Сега је своју конзолу Saturn заменила далеко напреднијом Dreamcast, па је и игра на којој је Сузуки радио пребачена на нову конзолу.²³⁹ Апетити су брзо порасли, што је временом довело до стварања такозваног „отвореног света“, односно једног омањег града (или овећег кварта) кроз који играч може да се креће и да ради ствари које му се ради уместо да све своје време у игри потроши на свој оригинални задатак, проналажење убице Лан Дија. Играчи су често наводили да их је баш прилика да тумарају по јапанском провинцијском градићу највише привукла овој игри.



Површина коју је Шенмуе заузимао била је неупоредиво мања од савремених игара. The Elder Scrolls II: Daggerfall (Bruce Nesmith, Bethesda, USA 1996) играчу нуди територију већу од Велике Британије), али је Shenmue захваљујући невероватној посвећености детаљима као и поседовањем свести о томе да је доколица и губљење времена у виртуелном свету далеко занимљивија активност него у стварном свету изградила себи истовремено и блокбастерски и култни статус. Да је Сузуки на прави начин разумео предности отвореног света у играма говори и то што је скоро сваки задатак који су играчи добијали почињао неких сат или два након што би га играч добио. На тај начин су сви били принуђени да глумаре по граду, покрећући успит различите нивое приче. Шенмуе је имала још једну

²³⁹ Martin Robinson, "Shenmue retrospective", Eurogamer, 25.11. 2012, <http://www.eurogamer.net/articles/2012-11-23-shenmue-retrospective>

карактеристику коју су преузели и данашњи интерактивни филмови - рађена је у епизодама, а једна од епизода је реализована у другом медију, стрипу.

Разлика између преко 1.300.000 продатих примерака првог дела и онда свега 400.000 другог довела је до прекида рада на трећем делу, али је јапанска публика наставила да ужива у врло специфичном локалном жанру који се у многим елементима преклапа са интерактивним филмом. Тај жанр је на енглески преведен са „visual novel” (ビジュアルノベル), а одговарајућа посрба би могла да буде „роман за гледање“. Овакав тип игара је постојао и пре појаве Шинmue, али је углавном био базиран на статичним сликама, што га је чинило неком врсте амалгама манги и књижевног серијала Choose Your Own Adventure, у коме су се играчи кроз књигу кретали доносећи одлуке и према упутствима прескачући одређене стране.

РОМАНИ ЗА ГЛЕДАЊЕ

Романи за гледање имају корен у играма без заплета чији је једини циљ да се кроз бирање правих опција у разговору са виртуелном девојком она у потпуности оголи (такозване „date simulations“ или скраћено „date sims“). Управо је тај еротски елемент вероватно покренуо и потребу да се литерарној компоненти дода и визуелни. Прва visual novel која је уз поменуте особине имала и причу кроз коју се играч креће правећи изборе, а да је постигла већи успех је To Heart (Leaf, JAP 1997).



Ослањајући се делимично на релативно дугу традицију јапанских еротских видео игара (エロゲ / eroge), To Heart је направио огроман корак проширивши опскурну циљну групу играча опседнутих силовањима малолетница (најчешћа тема ерогеа до тог тренутка) на мејнстрим публику заинтересовану за нови формат причања романтичних прича. Тај тренд су убрзо наставиле игре ONE Kagayaku Kisetu e

(Midori Tateyama, JAP 1998), Kanon (Mariko Shimuzu, JAP 1999), Air (Key, JAP 2000) и Clannad (Key, JAP 2004).

Наравно, постојале су и романи за гледање чији садржај није био ни еротски, ни романтичан (овај други је временом прерастао у засебан жанр под називом „crying game“). Један од најбољих и најуспешнијих примера за то је courtroom drama серијал Ace Attorney, чији је главни јунак Феникс Рајт (Phoenix Wright) постао мим. Постовање његове карактеристичне позе са испруженом руком и кажипрстом постао је један од чешће коришћених мимова у фебруару 2010²⁴⁰, а убрзо је игра доживела и своју филмску екранизацију. Идеја да варијанта интерактивног филма постане филм чини се помало бизарном, али нешто другачије светло на овај подухват баца податак да је режисер филма био Такаши Мике, специјалиста за бизарне спин-офове отаку културе (Ace Attorney, Takashi Miiike, JAP 2012).



HIDEO КОЈИМА

Преко романа за гледање долазимо и до најзначајнијег модерног аутора интерактивних филмова Хидеа Коциме (Hideo Kojima). Режисер по образовању, већ на студијама је одлучио да се у потпуности посвети новом медију. Иницијацију је обавила Мијамотова игра Super Mario Bros. после које је Коцима схватио да га филмови више не интересују. То је само делимично била истина, пошто је свака Коцимина игра рађена под огромним утицајем или неког одређеног филма или неког режисера. Његове игре које се крећу танком границом између романа за гледање и авантуре Snatcher (Konami, JAP 1988) и Policenauts (Konami, JAP 1994) су, на пример, прилично очигледни омажи филмовим Blade Runner (Ridley Scott, USA 1982) и Lethal Weapon (Richard Donner, USA 1987). Али, Коцима неће бити упамћен по њима, већ по серијалу Metal Gear, започетом 1987. године, који је настао тако што је Конами, компанија у којој је радио, поставила пред Коциму наизглед немогућ задатак да

²⁴⁰ Google Trends: Ace Attorney, <http://www.google.com/trends/explore?hl=en-US#q=Ace+Attorney>

направи пуцачку игру у којој ће бити само три лика који пуцају и – врло мало пуцњаве.

Коцимино решење овог наизглед немогућег захтева је било толико ефектно да је створило потпуно нови жанр – *sneak game* (незграпно, али очигледно афеткивно преведено на српски у досадашњој стручној штампи као „шуњалице“). У том типу игара се сукоб избегава, а задатак постављен пред играча је да до циља дође уз што мање пуцања и убистава. Све ово је његов допринос развоју видео игара, али тема су интерактивни филмови и због тога је изузетно важно напоменути и да су интегрални део Коциминог ауторског рукописа изузетно дуге *cut scenes* (игране или анимиране сцене које играч гледа и на које не може да утиче, а чија је сврха у највећем броју случајева драматуршко повезивање играчких секвенци), од којих неке трају и пуних сат.

Чак и у гејмплеју, који је прилично дуго био заробљен у једном непрекинутом кадру који траје колико и пролазак кроз игру, Коцима има озбиљне режисерске захвате који су му правили толико велике проблеме у комуникацији са програмерима, ненеавикнутим на постојање различитих планова и резова, да је у био принуђен да посегне (опет) за филмским узорима и да у рад на дизајну игара уведе прво сторибордове, а онда и мини-филмове направљене уз помоћ Лего фигура, што је техника коју је Џејмс Камерон користио приликом режирања Терминатора 2 (James Cameron, USA 2008).²⁴¹

Metal Gear серијал је један од најуспешнијих и најутицајнијих модерних игара и утицај који је оставио на целу индустрију је огроман, пре свега у омогућавањау читавог низа нових средстава до скоро резервисаних само за филмове. Учинивши радикалан рез и помешавши филмове и видео игре, Коцима је на одређени начин уништио интерактивне филмове као посебну категорију, али га је учинио потпуно прихватљивим за огроман број савремених видео игара које су по скоро свим својим карактеристикама ближи данашњем филму него видео играма из осамдесетих.

Наслови као што су *Batman: Arkham Asylum* (Sefton Hill, Paul Dinni,

241 Kenji Hall, "Hideo Kojima: Gaming's Designer-in-Chief", Bloomberg Businessweek 6.5.2009, <http://www.businessweek.com/stories/2009-05-06/hideo-kojima-gamings-designer-in-chief>businessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice

Rocksteady, GBR 2009), Heavy Rain (David Cage, Quantic Dream USA 2010), LA Noire (Brendan McNamara, Team Bondi, AUS 2011) и низ сличних су последњих година послужили као драматуршка чворишта у којима су власници студија и само тржиште видео игара направили низ правих избора, што нас је све данас довело до виртуелне реалности и утиска играча да се налази у филму у коме у реалном времену непрестано доноси одлуке које утичу на развој радње и промену односа између карактера и на развој радње. Иако се чини да смо у уметничком и технолошком смислу пролетели кроз овај пут, згодно је имати на уму да је ново почело пре више од 50 година у лисабонској биоскопској сали.

НАЧИНИ ЗА ОСТВАРИВАЊЕ ПРОФИТА

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током јануара 2013. године, уколико није другачије наглашено

Индустрија видео игара зарађује више новца од филмске индустрије. Један од разлога за то је и органска повезаност са каналима продаје отвореним популаризацијом интернета. Природно окружење за филмове су биоскопи, видео клубови и продавнице. Биоскопи и продавнице које још увек продају филмове на DVD покушавају да превазиђу тај проблем тако што се смештају у тржне центре. Тако је и у Београду: у тржном центру Ушће налази се синеплекс Колосеум, а филмови се продају у продавници Биг Бенг, док се у тржном центру Делта налази синеплекс . Међутим, у „Ушћу“ можемо да нађемо и видео игре: на последњем спрату – пре уласка у биоскоп – налази се једна од продавница из највећег српског ланца трговаца видео играма: games.rs . Осим код њих, игре можемо да купимо и у Сонијевој радњи која продаје телевизоре, Гигабајту који продаје компјутере...

Смештањем биоскопа у тржне центре проблем се само делимично решава: од великог броја људи који долазе и купују у тржном центру, постоје шансе да ће део да се слије и у биоскопе. Али, то су тек мрвице које филмска индустрија купи са Мамоновог стола и које само потврђују зле слутње у вези са будућношћу.

Ако желимо да филмове доживимо на начин на који су њихови аутори планирали да се њихово дело доживљава, ми морамо да одемо у биоскоп где ћемо провести скоро два сата без могућности да се јављамо на телефон, да одговарамо на

поруке, да се логујемо на фејсбук, твитујемо, проверавамо вести, бацамо поглед на јутјуб или радимо било шта друго од осталих активности које ван биоскопских сала понављамо у циклусима од по неколико десетина минута. Дакле, аутори филмова од нас очекују да устанемо из столице, спремимо се, превеземо се до биоскопа а онда да уложимо своје драгоцено време у једну потпуно линеарну и пасивну забаву после које нас очекује једнако дуг пут назад кући. Уз све то, они очекују да им уз тих четири-пет сати нашег времена унапред дамо комплетан износ за улазницу, а ускраћују нам могућност да добијемо своје паре назад – или бар неки део – ако смо незадовољни ониме што смо видели (што је, руку на срце, све чешћи случај)... И који резервни план постоји за те пројекте вредне стотине милиона долара, шта да се ради ако људи не желе да иду у тржне центре да гледају филмове? Па, да се исти ти филмови истим тим људима продају у лошијем, кућном формату у истим тим тржним центрима.

Како за то време видео игре зарађују паре? За почетак, има их и у тржним центрима и то на више места и под бољим условима него филмова. Друго, има их на интернету одакле можемо да их преузимамо из исте оне столице из које нас терају у биоскоп. Кућни формат, мана за сваки биоскопски филм, за видео игре је у ствари оригинални формат. Игру у било ком тренутку можемо да прекинемо или зауставимо да обавимо све оно што не можемо да радимо у биоскопу, а велики број игара не само да дозвољава већ и подстиче такву врсту мултитаскинга.²⁴² Уз све то, видео игре генеришу профит на много више начина него што су то филмови могли. То су схватили и филмски дистрибутери, што је временом довело до раста популарности сервиса за стримовање филмова као што су Netflix.

Сајт businessweek.com је 15. августа 2008. године у форми слајд-шоуа објавио текст Дејвида Перија (David Perry), ветерана продаје видео игара са 27 година искуства у индустрији, у коме је он набројао тридесет и три начина на који видео игре зарађују паре. Сваки начин је објаснио са по три-четири реченице, али је прескочио још неколико нелегалних начина, што је и логично јер је давао савете продуцентима а није писао студију о начинима на који игре генеришу новац.

²⁴² Велики број такозваних тајм-менаџмент игара попут *Farmville*

Искористићу његов слајд-шоу као основу за овај рад, али ћу његову систематизацију стару већ скоро осам година пресложити и допунити. На пример, прва Перијева тачка је допуном и детаљнијим објашњењем прерасла у првих пет тачака мог рада, док су неке његове тачке попут оне која се бави сервером (нивои игре који се бесплатно деле, модел који је популаризовао iD software почетком деведесетих) избачене са списка пошто нису модел зараде већ промоције видео игре.

Оно што би ваљало знати пре него што се упустимо у анализу начина продаје је да се игре се продају у више различитих физичких формата: CD(компјутер), DVD (компјутер, Иксбокс, Плејстејшн 3, Нинтендо Ви/Ју), кертрицима (Нинтендо ДС и Нинтендо 3ДС) и PSP (Плејстејшн портабл и Плејстејшн Вита).

Осим различитих формата, постоје и различите платформе и оне нису компатибилне: игре за Иксбокс не могу да се играју на Плејстејшну 3 иако су и једне и друге на дивидијевима. Неретко су некомпатибилне и игре из различитих генерација конзола (игре са Плејстејшна 2 не могу да се играју на новијим примерцима Плејстејшна 3). Такође, игре врло варирају од платформе до платформе и од формата до формата: добар део игара са Нинтендових дивидијева може да се пронађе и на Нинтендовим кертрицима, али не и на Плејстејшн или компјутерским дивидијевима.

Разлози за ово су бројни и добар део је покривен неким тачкама које следе, али самим играчима ова наизглед врло компликована подела не представља никакав проблем и скоро по правилу месецима пре појављивања неке игре знају за коју платформу и, самим тим, на ком формату ће она изаћи.

Дакле, педесет и четири начина за остваривање профита од видео игара:

1. Продаја „са полице“

До скоро најчешћи начин продаје игара, такозвана продаја „са полице“: игре се налазе на неком од побројаних физичких формата, сложене на полице радње која се

бави продајом компјутера или видео игара и пратеће опреме, разних електронских уређаја или, у последње време а у складу са све већом популарношћу видео игара, чак и у супермаркетима. Овакав формат је и данас доминантан, али је већ годинама у константном паду.

Просечна цена овако дистрибуираног А наслова, међу које спадају игре чија је продукција коштала више десетина милиона долара, износи око 50 долара (или евра).

2. Дигитални даунлоуд

Постепена селидба у виртуелни свет обавља се огромном брзином и у овом делу наших интересовања: digital download брзо постаје мејнстрим начин прибављања игара и тешко је одупрети се утиску да је томе, апсурдно, највише допринела – пиратерија. Садашња главна циљна група за дигитални даунлоуд одрасла је уз различите садржаје које је без икакве надокнаде прибављала са интернета уз помоћ сајтова као што су PirateBay. Сваки од ових сајтова је захтевао од својих корисника бар неки минимум познавања програма као што су uTorrent или Winrar, као и стрпљење, било због начина на који функционишу торенти, било због периода чекања на даунлоуд ако нисте претплатник. Данас, када су ти некадашњи тинејџери углавном запослени далеко им је једноставније да једним притиском на дугме дођу до игре коју желе и то за суму која је најчешће нижа него када би исту игру купили у продавници.

Овакав начин куповине има и још једну, све значајнију погодност: све чешће је дозвољено да неограничен број пута даунлоудујете игру коју сте купили, што значи да се комплетна колекција игара налази на серверу компаније која их продаје, тако да играч не може да је изгуби или физички оштети.

Директан даунлоуд омогућава и прављење јефтинијих уређаја на којима може да се игра: један од првих је био ПСП Стрит који није ни имао оптички уређај, већ је игре даунлоудовао и смештао директно на меморијску картицу, а омогућава и јефтиније

игре – ако продуцент не мора да дели зараду са дистрибутером већ може да игре продаје директно са свог сајта онда може и да им обори цену за тих неких 20% а да исто заради, а може да нуди и додатне попусте рачунајући на већу продају и, на дуге стазе, већи профит од оних које доносе скупље игре.

Бројни успешни примери за овакав начин дистрибуције игара би могли да се илуструју и кроз bigfish.com, кежуал гејминг компанију чије игре коштају између 3 и 12 долара, али уз милион ипо даунлодова дневно.

3. Откључавање приступа

Све популарнији начин зараде који се често погрешно сврстава у дигитални даунлоуд, а који подразумева да је игра смештена на серверу и да се играчу у замену за новац који да омогућава најчешће временски ограничен приступ игри, али не и њено „скидање“ на играчев компјутер.

Пример за то би биле бројне браузер игре (игре које се играју уз помоћ Гугл Хрома, Мозиле, Мајкрософтовог Експлорера или сличних програма).

4. Изнајмљивање

Постоје радње које омогућавају изнајмљивање игара по истом принципу по коме видео клубови издају филмове. Овај облик је релативно редак пошто је као и у толиким другим стварима у модерном свету све сведено на екстреме те се играчи одлучују или да купе игру или да је пиратизују, док за овакав „средњи пут“ једноставно нема довољно заинтересованих који би могли да га учине профитабилним, било у стварном, било у виртуелном окружењу.

Можда ће у будућности овај метод и имати неку ширу примену јер је данас могуће временски ограничити коришћење неког софтвера, тако да ће изнајмљивање моћи да се обавља и преко интернета, без потребе да играч заиста долази до радње како би

позајмио игру и онда се опет до радње враћао када пожели да је врати.

5. Продаја половних наслова и „трејд ин“

Педесетак долара или евра (врло често се не разликују цене у ове две валуте иако долар вреди мање од евра) није занемарљив износ чак ни у далеко богатијим срединама од наше.

Начин да се превазиђе овај проблем је пронађен у томе што су трговину половним играма на себе преузеле продавнице које продају и нове игре. Модел је једноставан: играч купи нови хит за 50 долара, заврши је у року од недељу дана, врати је у радњу и узме други нови хит уз попуст од двадесет долара; игру коју је вратио купи неки други играч за 35 долара, а за недељу дана може да је врати за 25 и тако у круг: радња зарађује тако што исту игру продаје за 50 долара, а онда и више пута за по пет долара, добитак је и што обезбеђује себи верне муштерије (замена најчешће није могућа у другом ланцу продавница), а играчи добијају прилику да играју нове игре уз релативно велике попусте.

Проблем овог модела продаје је што се у такве ланце обично укључују лошије игре: боље игре, за којима влада већа потражња, већина играча ће задржати у својој колекцији.

6. Рекламирање у игри

У играма се генеришу виртуелни светови који су по многим својим особинама верна копија правог света. У неким жанровима – симулације, на пример – степен сличности између виртуелног и стварног света се користи као начин за проверавање колико је игра добра. Будући да су билборди, сити лајтови, плакати и разна друга средства уз помоћ којих се пласирају рекламне поруке саставни део нашег света, за њих мора да се пронађе место и у виртуелном. На одређени начин, њихово одсуство из игре би је учинило мање „реалном“, те не чуди што су већ почетком 2013. године биле све траженије услуге компаније специјализованих за овакав тип рекламирања попут Massive, Double Fusion или IGA Worldwide.



7. Рекламирање око игре

За разлику од рекламирања у игри где рекламе представљају саставни део саме игре, рекламе око игре су нешто мање интересантне али зато много популарније: оне су заправо банери и рекламе око „прозора“ у коме се игра игра.

Овакав начин зараде је углавном био повезиван са једноставнијим и најчешће бесплатним играма рађеним у давно превазиђеном Флешу, а новац је генерисан на четири начина: први је такозвани CPM (cost per thousand views) – износ који се добија за сваких хиљаду људи који отворе страницу; други је CPA (cost per acquisition of a player) – износ који се добија за одређени број играча који одиграју игру; трећи је CPP (cost per "paying") – износ који се добија као награда за сваког играча који купи нешто што се рекламира; четврти је најпознатији и најраширениј, на коме је и Гугл базирао добар део своје пословне стратегије: CPC (cost per click) – износ који се добије за сваки клик на рекламу.

8. Ко га нађе, његово

Ово је посредан начин зараде од видео игара пошто продуцент саме игре почиње да

зарађује тек након оних који рекламирају његову игру. „Ко га нађе, његово“ ("Finder's Fee from First Dollar" на енглеском) је име за договор којим продуцент дозвољава промотерима да задрже комплетан износ зараде од сваког играча, али до одређене суме (до једног долара, на пример, тако је овај модел и добио име). Сав новац који играч потроши на игру након тог првог долара иде продуценту игре.

Овај модел је прилично популаран иако на око компликован јер и промотерима и продуценту даје много: промотери имају интереса да популаришу игру јер је њихова зарада прилично велика и само од једног играча могу да зараде колико у претходном моделу за неколико хиљада играча, а продуценту се исплати зато што му даје гаранцију да ће се промотери више бавити промоцијом његове игре него конкурентских које се рекламирају по другом моделу, али му и гарантују да неће имати трошкове веће од планираних: у претходном моделу теоретски је могуће да оглас упуту на милионе играча на страницу са игром, што подразумева десетине хиљада долара трошкова, а да скоро нико не купи игру.

Овај модел функционише и оба смера, односно могуће је да играча који је по овом принципу стигао до продуцента исти тај продуцент (након што играч купи његову игру, наравно), проследи следећем продуценту у замену за први долар зараде од те друге, најчешће неконкурентске игре.

9. Игре- рекламе

Игра сама може да буде реклама: чувен је пример игре America's Army, пуцачке игре из првог лица коју је направила америчка војска како би привукла што већи број регрута. Званични подаци о успеху ове стратегије не постоје, али се број пријављених на војну академију Вест Поинт повећао за више од 10% у години након појављивања ове игре. Чак и ако се не гледа промоција већ искључиво профит, овакав тип игара је релативно успешан, добро познат и, необично, већ врло дуговечан. Пери спомиње и своју игру Cool Spot (Virgin Interactive, 1993), у којој је главни јунак била црвена тачка из знака газираног пића 7Up.

10. Епизоде

Филмације већ годинама покушавају да направе такозване интерактивне филмове,

што се у сваком покушају испоставља као слепо црево кинематографије. Необично је што јавност није приметила да је тај самопрокламовани Свети грал филмске уметности који би требало да је спаси из кризе у коју је доведена диктатуром интерактивности већ одавно досегнут – али у видео играма.

У последњих неколико година се појавило неколико релативно неуспешних или ограничено успешних видео игара које су биле конципиране као интерактивни филмови, али успех и дефинитивна легализација у пословном смислу дошла је кроз неочекивано успешно подражавање телевизијске серије *The Walking Dead* (Robert Kirkman, Frank Darabont, 2010-2016) кроз истоимену игру (*The Walking Dead*, Sean Vanaman, Jake Rodkin, Mark Darin).

Оно што је представљало изненађење у овом случају свакако није било успешно транспоноване материјала из једног медија у други – сам *The Walking Dead* је свој живот почео као стрип а до шире популарности је дошао кроз серију – већ структура игре која је у потпуности копирала епизоде телевизијске серије: од краћег гејмплеја него у класичној мејнстрим игри (на сличан начин на који је епизода ТВ серије краћа од целовечерњег играног филма), до врло кратког временског размака између објављивања епизоде.

Свака епизода се, наравно, посебно наплаћује.

11. Експанзије

Дуго година критиковане од стране играча као средство да се незавршена игра раније избаци на тржиште, а онда да се део који није био готов на време посебно прода, овај модел у последње време успева да се избори за поштовање пре свега захваљујући бољем квалитету садржаја који нуди. У једном генерисаном свету који има величину онога из *Fallout* лако је увести бројне додатне експанзије које ће имати врло сложену структуру и прилично дуг гејмплеј, што су мерила по којима већина играча оцењује квалитет експанзије пошто је сам квалитет гејмплеја већ одређен оригиналном игром.

Користећи тако изграђен свет продуценти смањују своје трошкове на минимум - филмски еквивалент би било прављење другог дела филма без икаквих трошкова за снимање, сценографију и костиме и минималне трошкове монтаже.

12. Турнир

Играч купује улазницу за виртуелни турнир. Од купљених улазница формира се наградни фонд из кога се исплаћују награде најуспешнијима, а одређени проценат задржава организатор такмичења.

У овом прилично једноставном моделу постоји врло озбиљна зачкољица: неопходно је да такмичење одлучује вештина играча, а не срећа. Ако се ту направи грешка у дизајнирању игре последице могу да буду огромне пошто игре базирани на срећи спадају у коцку која подлеже врло строгим међународним законима. Бројни су примери власника разних сајтова који су изручени САД где служе дуге затворске казне због кршења ових закона.

Позитивни примери успешних игара овог типа налазе се на адресама king.com и prizee.com.

13. Чланство у клубу

Играчи плаћају чланарину и у замену добијају попуст на одређене услуге или привилегије попут уласка на одређене делове сајта на којима се налазе ексклузивне информације, посебни предмети, а у самој игри омогућава улазак у одређене зоне затворене за друге чланове.

14. Плаћање унапред

Постоје два врло успешна модела по којима функционише плаћање унапред: и један и други на одређени начин финансирају прављење игре, али један то признаје и нуди део профита у замену, а други то крије и нуди попуст за каснију куповину игре.

Први начин је свима познати kickstarter.org, сајт који омогућава прикупљање средстава за различите пројекте. Други начин је pre-order, који у замену за кеш даје попуст за куповину игре једном када буде и завршена или, у још радикалнијим случајевима, само гаранцију да ће играч међу првима доћи до игре коју ће да плати по пуној цени. Овај модел је, наравно, врло драг продуцентима игара пошто им даје

новац унапред, али им омогућава и да врло прецизно планирају дистрибуцију игре и зараду током опенинг викенда.

15. Претплата

У једном је тренутку деловало да ће претплата постати доминантан начин зараде у играчкој индустрији. Тај тренутак је био када је World of Warcraft и његове експанзије заузимао четири од десет места на листама најпродаванијих игара, а утолики успех у продаји „са полице“ допуњавао још већим који је стизао кроз претплату сваког месеца (односно сваког другог пошто је претплата трајала 60 дана).

На врхунцу популарности овај Близардов драгуљ и једна од најбољих игара свих времена имала је преко 13 милиона претпатника и генерисала је преко милијарду долара годишње само од претплате. Низ експанзија и скоро 10 година трајања Близарду је донела право богатство и у великој мери допринела његовом уједињавању са Активижном, што нас доводи до следеће тачке.

16. Повећање акција компаније

Intellectual Property, познат по енглеском акрониму ај-пи, једна је од највреднијих ствари у играчкој индустрији. Велики трошкови производње нове игре у комбинацији са оштром конкуренцијом наставака познатих игара којима је практично гарантовано место на листама најпродаванијих довело је до сложеног пута у коме се компаније ретко одлучују да на себе преузму ризик прављења потпуно нове игре.

Пуно је примера где су одличне игре пропадале на тржишту (Bulletstorm је један од најекстремнијих примера) само зато што играчи нису желели да ризикују својих 50 долара на нешто непознато без обзира на добре критике стручне јавности. Са друге стране, свака нова игра која успе да преживи то крштење ватром и да оствари макар просечно добар успех на тржишту има гарантован наставак и, најчешће, серијал.

Због тога добра премијера потпуно нове игре на неком од великих сајмова намењених играчкој индустрији може пресудно да утиче на вредност компаније која га је произвела: зараде које серијали игара заједно са експанзијама остварују током више година популарности прелазе десет милијарди долара и сама могућност да је нека компанија нагазила на такву златну жилу може да доведе до вртоглавог раста вредности те компаније.

17. Микро-транзакције које утичу на баланс у игри

Сама игра је бесплатна, не постоји ни претплата, а зарада се остварује тако што се играчима продају предмети или способности које им дају предност у борби, односно такмичењу са другим играчима или им омогућавају бржи напредак кроз игру. Овај модел је брзо по настанку привукао велики број играча због тога што је омогућио наизглед бесплатно играње игара у жанру MMORPG²⁴³ који је до појаве првих популарнијих игара базираних на микро-транзакцијама био углавном базиран на претплати. Међутим, доживео је нагли пад популарности када је играчка заједница схватила да је за успех у игри потребно само уложити довољно новца, што је у директној супротности са идејом на којој почива скоро свако такмичење – да вештина доноси победу.

Многе су игре, попут *Battlefield Heroes* (EA, 2009), у свега неколико година постојања промениле неколико модела, од бесплатних које служе за промоцију серијала који се плаћа, преко огласа око игре до микро-транзакција које утичу на баланс у игри и за већину њих је карактеристично да су доживљавале успех и расле све до увођења овог модела. Ипак, чињеница да још увек постоје и након знатног осипања играчке популације сугерише да постоје чврсти аргументи за одбрану овог модела, бар када се посматра искључиво са позиција остваривања профита.

243 Massively Multiplayer Online Role Playing Games – игре у којима играчи преузимају одређене улоге које уз помоћ интернета играју истовремено са са огромним бројем других играча, најпознатија је *World of Warcraft*.

18. Микро-транзакције које не утичу на баланс у игри

Ово је један од најзанимљивијих модела, у потпуности базиран на разумевању људи и злоупотреби неких врло скривених импулса очигледно заједничких за већину њих. Наиме, овде је бесплатна игра, нема претплате али нема ни куповине предмета или способности који би донели предност у игри. Ипак, постоји зарада – и то огромна – која се остварује такозваном персонализацијом „чарова“²⁴⁴: ако играч пожели да, на пример, своју пушку која има исте карактеристике као све остале такве пушке у игри учине посебном тиме што ће никловати цев или ако пожели да током божићних празника буде обучен као Божић Бата, таква услуга кошта од неколико центи до неколико долара.

Чињеница да ће пушка и са никлованом цеви и даље пуцати исто као и раније, као и да су веће шансе да ће га противници чешће убијати ако се одећом толико издваја од осталих не спречавају милионе играча да у играма широм интернета троше огромне суме новца на овакву врсту персонализације. Аватари, као продужетак нас самих, очигледно представљају и продужетак наше сујете и као такви врло су подложни непотребним трошковима чија је једина сврха да их учини посебнијим.

Пошто оваква врста зараде не утиче на баланс игре а доприноси честим променама изгледа било противника, било окружења, прихваћена је и од стране играча који су заинтересовани само да играју добру а бесплатну игру и то је можда и кључни разлог зашто је овај модел тренутно можда и најуспешнији. Коначно, сам MMORPG жанр је добио име захваљујући великом броју играча који га играју те је јасно и да без тог великог броја игра овог жанра не може ни да постоји.

²⁴⁴ Лоше изговорена скраћеница енглеске речи „character“, која се односи на аватара, односно на јунака кога водимо у игри.

19. Грантови за Озбиљне игре

Иако ће сваки прави играч да са гнушањем одбаци термин „озбиљна игра“ јер он сугерише да су остале неозбиљне, термин "Serious Games" се усталио за игре едукативног карактера или за игре чија је сврха да помогну у неком истраживању или, врло уопштено, свет учине бољим местом за живот. Овакве игре су углавном бесплатне за играче, али профит постоји и стиже од државе, невладине организације или од неког богатог филантропа.

Пример за овакав тип игара би могла да буде и моја игра lifenotforsale.org, коју је финансирао неколико међународних невладиних организација и држава Србија, а чији је циљ да се млади упознају са опасностима које им прете од трговаца људима, као и да сазнају ко може да им помогне ако се нађу у таквој врсти проблема.

20. Жетони или кованице

Најстарији начин плаћања видео игара, наслеђен од флипера и џубоксова: играч убацује жетон или кованицу у машину на којој је најчешће само једна игра и заузврат добија одређени број „живота“. Понг, прва игра која је изашла у јавност функционисала је по овом принципу. Овај метод је давно прошао свој зенит, који је свакако био јако висок: Спејс инвејдерси су били толико популарни у Јапану да су изазвали несташицу кованица од 100 јена.

21. Плаћање времена

Карактеристичан метод за данашње играонице, врло распрострањен у Србији где платежна моћ не дозвољава свакој породици да поседује најновију генерацију конзола нити довољно добар компјутер за покретање најмодернијих игара. Играч плати пола сата или сат и за то време може да игра било коју игру која је у понуди на машинама у играоници.

Варијанта играња на време је и изнајмљивање конзола, такође популарно у нашој

земљи, као и играње видео игара у дечијим играоницама, где се такође играч ограничава временом а не бројем живота, углавном због погрешне претпоставке да млађи играчи не поседују довољно вештине те у истом временском периоду троше више живота у игри.

22. Трговина и аукције

У одређеном броју игара постоји релативно сложена економија која подразумева и трговину између играча, односно аукције у којима играчи лицитирају за одређене предмете („бидују за ајтеме“). Власник игре зараду остварује процентом који за себе узима од сваке трансакције.

Из овог истог принципа настао је и читав низ недозвољених начина зараде од игара, на које иде следећих неколико тачака.

23. Узгајање злата

Као и многи други феномени карактеристични за савремени гејминг и трговина златом своје корене вуче из игре World of Warcraft (WoW).

Економија унутар игре подразумева да играчи за део својих акција добијају надокнаду у некој „локалној“ валути. Ту валуту могу онда да искористе како би купили оружје, чини или оклоп који ће им помоћи у напредовању кроз игру. Обично је исти или сличан предмет награда за остварен задатак, али неки играчи једноставно не могу да остваре задатке или, што је ређе, осећају веће задовољство приликом тог такозваног „гриндовања“ него приликом удруживања са другим играчима и борби против босова у игри (такозвано „рејдовање“).

Наравно, постоје и играчи који не желе да троше време ни на гриндовање ни на рејдовање, већ до бољих предмета долазе тако што ван игре купују злато од такозваних „голд фармера“, који до свог злата долазе тако што ангажују на десетине

играча који на њиховој опреми и са њиховим налозима обављају најдосадније репетитивне задатке у игри чији је једини резултат злато. Онда то злато власници ових модерних дигиталних рудника продају преко интернета, новац улажу у нове компјутере и нове смене „рудара“.

24. Продаја аватара

Висока вредност коју имају развијени аватари обично имају и свој новчани еквивалент. Оваква врста трговине није легална и уколико модератори препознају да је дошло до промене власника могу да обришу аватар са сервера, али то не спречава бројне играче да купују од вештијих саиграча аватаре високих нивоа, са одличном опремом (која такође може да буде предмет овакве трговине).

Цене су одређене популарношћу игре, на kurijemprodajem.com је у сваком тренутку у понуди на десетине карактера из League of Legends који коштају између 10 и 50 евра. У WoW карактер кошта и преко 1500 долара.

[Softver i Internet](#) > [Igrice](#) > ID oglasa: 4271744 (postavljen: danas)

League Of legends EUNE ACCOUNT AKCIJA



Cena: 50,00 €

Dajte ponudu (min. 50,00 €):

€

Pogledajte ponude (0)

Viđeno: 31 puta

25. Телесна стража

На једном од најпознатијих сервера у WoW налазила су се два конкурентска гилда: једну групу играча је окупљала жеља за зарадом од спонзора, а другу жеља за играњем. Били су велика конкуренција и све их је зачудила вест да ће се ускоро удружити. Разлог за удруживање је била понуда која се не одбија: један богати младић са Блиског истока је купио јунака на њиховом серверу и одлучио је да

ангажује најбоље играче да му помогну у проласку кроз игру. Након договора са вођама гилдова, обезбедио је себи телесну стражу коју је месечно плаћао попут праве.

Пракса помагања мање искусним играчима да брже напредују кроз игру је релативно честа, док до сада није рађено озбиљно истраживање које би утврдило колики проценат таквих односа почива на плаћању услуга, али наведени пример за који је сазнао Свет компјутера захваљајући томе што је један од чланова гилда био из Србије показује каква будућност нас чека.

26. Дистрибуција у одређеним регионима

Неки студији финансирају прављење игре тако што унапред продају права на дистрибуцију те игре у одређеном региону или у одређеној земљи . На тај начин се одричу релативно занемарљивог дела будућег профита, пошто успех на највећим тржиштима за које се обично не продају права доноси право богатство и, још важније, у потпуности задржава IP права у рукама девелопера.

27. Попуњавање анкета

Неке игре су бесплатне или се продају са попустом ако играч пристане да учествује у неком истраживању. Пери наводи компанију PrimeQ.com као пример агенција које нуде овакву врсту услуга, а чији интерес лежи у даљој препродаји тако прикупљених података маркетиншким компанијама које су увек у потрази за свежим подацима о циљној групи коју таргетирају.

28. Фривер

Фривер је бесплатан софтвер који свако може да користи скоро без икаквих ограничења. Добра фривер игра може да прослави свог аутора и да му обезбеди одличан уговор за следећу игру, а често може и да прода целу компанију која стоји иза ње.

29. Укалкулисан губитак / Loss Leader

У одређеним ситуацијама могуће је губити новац на свакој продатој игри а опет зарађивати уз помоћ те игре. Овај модел је изненађујуће чест у продаји хардвера, примери попут Ајфона, Ајпода и Ајпеда су практично свима познати: Епл своје уређаје најновије генерације у старту продаје уз губитак зато што права зарада не долази од продатог хардвера, већ од монополистичког Еп Стора кроз који се дистрибуира комплетан софтвер за све њихове производе. Наравно, како се производ приближава свом производном крају, тако и компоненте појефтињују па се чак и губитак у продаји хардвера претвара у значајан добитак.

Код видео игара тај систем је нешто другачији: у питању су најчешће игре које се дају бесплатно или са великим попустом како би популаризовале неку играчку која се продаје за далеко већу суму новца. Лего се често служи овом техником, чак су имали и врло амбициозну ММО игру која је ипак неславно пропала. Са друге стране, има и игара које коштају више баш зато што су повезане са одређеном играчком и ту би пример опет могао да буде Лего који своје име позајмљује читавој франшизи дечијих игара.

30. Периферије

Додатни уређаји који помажу у игрању неких игара попут волана у возачким симулацијама или уређаји без којих није ни могуће играти неке игре (Wii Fit, на пример) генеришу огроман профит. Кључ је, наравно, у монополу који омогућава власнику IP права да своју игру и додатке потребне за њено играње продаје за далеко веће суме него што би их продавао да тих додатака нема. О којим сумама је реч јасно је на основу податка да већ споменути Ви Фит спада у групу игара које су зарадиле више од милијарду долара, а ни Rock Band у коме играчи купују „инструменте“ није далеко од те суме.

31. Опкладе између играча

Играчи се кладе између себе ко ће да победи у међусобном дуелу у одређеној игри, власник игре узима проценат од опкладе. Још један модел који мора да води рачуна да не пређе врло танку линију између обичне игре и игре на срећу. Неке од игара овај проблем решавају тако што играчи као предмет опкладе улажу виртуелне предмете које су раније купили у виртуелној продавници у самој игри. У том случају је профит генерисан продајом самих предмета.

32. Клађење на играче

Мечеви које најбољи светски играчи Старкрафта играју на највећим светским турнирима се преносе уживо преко телевизије, са милионском публиком. Само у Јужној Кореји постоје четири специјализоване телевизије које преносе ове сусрете, а на јутјубу канали на којима су најбоље партије имају десетине милиона прегледа. Овакво интересовање резултат је велике изједначености између противника, као и напетости која је резултат перфектно избалансираног гејмплеја у овој легендарној игри коју је направио Близард (познат и по WoW), а где је оваква конкуренција, ту је и клађење.

33. Садржај који стварају корисници / User-Generated Content

Играчима се омогући да они креирају одређене делове игре, што они чине без надокнаде, а компанија која је власник игре те делове продаје.

Изненађујући велики део интернет популације је спремно да ради бесплатно. Уосталом, Твитер и Фејсбук функционишу по овом принципу.

На одређени начин, и стримовање игара за које играчи бивају плаћени попут оних који се свакодневно дешавају на сервисима Twitch YouTube Gaming спадају у овај модел.

34. Виртуелне некретнине / Virtual Realty

Врло необичан модел који на папиру делује потпуно невероватно и неоствариво, али у пракси већ годинама остварује запањујуће резултате. Игра генерише виртуелне поседе које онда продаје за прави новац. Што има више играча, већа је и потражња, па расте цена поседа.

35. Складиштење података

Заиста адиктивни играчи недељно проводе више десетина сати у својој омиљеној игри. Толико време, распоређено на неколико месеци, неретко и година, гарантује огроман број различитих предмета скупљених широм виртуелног света у коме се играч креће. Већина игара има ограничен број такозваних „слотова“ за складиштење виртуелних предмета, али већина игара има и могућност да играч купи додатне слотове.

Сличан принцип важи и за додатне карактере које играч креира како би се у истој игри окушао и као припадник друге расе или класе.

36. Селидба на други сервер

ММО игре често егзистирају на више од једног сервера. Мислим да је EVE Online једини изузетак међу познатим и великим играма овог типа и њена привлачност лежи највећим делом баш у тој чињеници. Остале сличне игре играче распоређују на различите сервере и будући да искуство играња у великој мери зависи од играчке заједнице, што је нешто што не може да се унапред зна јер се ствара током играња, неретко се дешава да играчи чују да је много квалитетнија играње на неком другом серверу, па им компаније наплаћују такозвану „селидбу“.

Наравно, разлози за промену сервера могу бити и далеко прозаичнији, од превеликог времена које се троши чекајући да се ослободи неко место на пренасељеном серверу, до тумарања по празним серверима где играчи не могу да пронађу друштво неопходно за извршавање одређених задатака.

37. Хостовање приватног сервера

Као и многим сличним случајевима и ова опција има своју А и Б варијанту. У А варијанти ово је акција врло ограниченог домета која подразумевањ изнајмљивање посебног сервера који се онда користи само за играње одређене игре, а места у тој игри се продају за минималан профит који једва да превазилази цену рентирања сервера. Разлог зашто се играчи упуштају у овакав наизглед сувишан подухват је смањивање такозваног „лага“, односно времена између покрета играча и покрета аватара. У свету у коме стотинке одлучују победника, стотинка лага може победника да претвори у пораженог.

Друга, Б варијанта је нелегална и подразумева прављење пиратских сервера на којима могу да се стартују крековане верзије популарних игара које захтевају играње преко сервера. Новац се зарађује од реклама којих иначе неби било у игри, али врло често и од вируса и тројанаца који са компјутера играча прикупљају разне податке који могу да донесу профит: од шифара мејла који се касније користе за спамовање, до бројева кредитних картица.

38. Лиценцирање

Неколико релативно различитих ситуација: ланац кафића плаћа да посетиоци кафића бесплатно играју игру када су на вај-фају кафића или продаја права да се игра користи као део неког квиза или рекламне кампање.

39. Из виртуелног у стваран свет

Продаја играчки или малих скулптура који изгледају као јунаци из игре већ дуго постоји и доноси одличан профит, али у последње време се све чешће срећу и сајтови који нанотаргетирају кориснике нудећи им скулптуре њихових аватара. Таква понуда резултат је све веће персонализације остварене у RPG и која је довела до тога да је тешко пронаћи још једног играча на серверу који исто изгледа.

40. Брендирање

Овај модел функционише и као средство зараде, али и као промотивно средство: купци који носе мајицу са ликовима из игре Енгри брдс су платили да буду ходајући билборд који промовише ову игру. Такав модел би тешко функционисао да игре нису постале кул.

41. Рекламирање пре игре

Модел који у последње време користи и Јутјуб: играч добија право да игра игру ако пре тога погледа рекламу. Али, пошто су игре пре Јутјуба кренуле са овом праксом, она је мало сложенија: постоји могућност да играчи који редовно долазе на неки сајт на коме се емитују рекламе пре игара плате релативно малу суму новца која им обезбеђује да играју игре без гледања реклама. Интересантно је, ако је веровати Перију, да је зарада од ове услуге далеко већа од зараде која пристиже гледањем реклама. Такође, постоји и могућност такозваних „невидљивих“ реклама, где на матичном сајту не постоје рекламе пре игре, али ако неко преузме игру и постави је на свој сајт она не може да се покрене без гледања рекламе, при чему комплетан приход од таквих реклама иде матичном сајту.

42. Снимање филмова по видео играма

Облик бренд-стречинга, наизглед најприроднији када су у питању игре, али ипак без неког посебног успеха у пракси, чија је филмска вредност – када се упореди са зарадама које је сама игра остварила – релативно занемарљива.

43. Спонзорисање виртуелног предмета

Ако у игри постоји неки предмет који је јако користан играчима – магични напиток, на пример – онда спонзор може да купи велику количину тих напитака, да их брендира и постави на различита места у игри где играчи могу до њих да дођу

бесплатно уместо да их плаћају у микро-трансакцијама.

44. Спонзорисање тимова

Е-спортови су грана игара којој се у предвиђа највећи раст у следећих неколико година. Најуспешнији тимови које чине играчи специјализовани за одређене игре (у Европи најчешће за Каунтер Страјк, у Азији за Старкрафт) бивају спонзорисани од стране великих компанија попут ИВМ или Асус, а играчи добијају стотине хиљада долара годишње да се такмиче у одређеном тиму: у Кореји су нарочито популарни „фабрички“ тимови, који носе имена великих телекомуникационих компанија, а један од најуспешнијих тимова је онај који носи име Хјундаија.

45. Осигурање бекапа

Неке игре не нуде бесплатно услугу чувања података о купцу како би он могао да даунлодује игру коју је већ једном купио ако му се примерак који има некако оштети или изгуби, него ту услугу наплаћују посебно, као својеврсно осигурање.

46. Плаћање играчима за резултат остварен у игри

Неке игре нуде новчане награде играчима који први достигну одређени циљ у самој игри. На тај начин се привлаче нови играчи који се надају да ће остварити тај .

47. Победи на такмичењима

Такмичења имају одређене наградне фондове који се распоређују међу најуспешнијима. Тај фонд награда може да се прикупи уз помоћ спонзора, наплаћујући право преноса такмичења, од продатих улазница или, у случају мањих такмичења, од износа који сваки појединачни такмичар уплати као надокнаду за право да учествује на такмичењу.

48. Одржавање у животу

У неким онлајн играма играчи потроше изузетно много времена на достизање одређеног нивоа. Што је виши ниво, то је следећи корак све тежи: на пример, у WoW ће најпросечнији играч за дан-два напредовати од првог до десетог нивоа, али ће истом том играчу бити потребно недељу-две дана да дође од 70. до 71. нивоа. Самим тим, аватари који су врло развијени имају неупоредиво већу вредност од оних који се добијају на самом почетку. Због тога неки играчи и када престану да играју ипак уплаћују одређене суме са времена на време како би одржали своје карактере у животу, пошто неке компаније после одређеног времена неактивности аутоматски бришу слотове који се користе за чување аватара.

49. Крековање

Још један нелегалан облик зарађивања од видео игара. Данашње видео игре су заштићене врло компликованим механизмима и практично је немогуће обичном кориснику компјутера да примерак игре који је сам купио „крекује“, односно да је учини доступном и другим људима. Место на коме се игре крекују се назива „сцена“ и чине је умрежене групе појединаца који најчешће и не знају праве идентитете других чланова групе пошто се комплетна њихова комуникација одвија преко интернета. Неки чланови су у групама због славе коју добијају на интернету ако успеју да први крекују нову игру. И заиста, најуспешнији пирати имају статус рок звезда: практично да нема гејмера који није чуо за Рејзера или Скидроуа.

Начин на који се од крековања зарађује је индиректан: све ове групе су врло тражене и практично је немогуће за било ког њеног члана да отвори сајт на коме ће се рекламирати било који производ (иако би за тако нешто сигурно било заинтересовано на хиљаде брендова), па уместо самих пирата сајтове које носе имена пирата отварају разни појединци који у реалном времену извештавају о успесима тих пирата, односно о новим крекованим играма. Пошто таква врста блогова не потпада под удар закона, њиховим власницима је могуће да продају рекламни простор на њима.

50. Сајтови гилдова

Играчи се у одређеним играма удружују у такозване „гилдове“. Чланови истог гилда су у обавези да помажу једни другима, да размењују предмете потребне за остваривање задатака, да дају савете ако су искуснији или да обављају досадне задатке од опште користи за гилд (на пример, да гриндују злато). Успешни гилдови су обично затвореног типа и нове чланове примају само када стари престану да играју (нешто попут француских академика), а најуспешнији од потенцијалних кандидата очекују си-ви, мотивационо писмо и стрпљење пошто се за једно слободно место пријављује на хиљаде кандидата.

Ти најуспешнији гилдови по правилу имају своје сајтове на којима деле савете играчима или описују своје доживљаје током играња. Такви сајтови бележе на стотине хиљада индивидуалних посетилаца сваког дана, што опет доноси релативно велики приход од реклама.

51. Упутства за пролазак кроз игру / Walkthrough

Један од најједноставнијих начина зараде: играч који прође кроз целу игру напише (или сними) детаљно упутство које објашњава како је то урадио и продаје га преко интернета. Оно што силно отежава иначе једноставан посао је огромна конкуренција која постоји на тржишту: професионални писачи упустава обично функционишу у тимовима који купују игру као pre-order, а онда је играју без престанка, смењујући се сваких неколико сати и пишући паралелно са играњем. Користећи темплејтове од претходних издања, у могућности су да понуде завршен вок-тру за игру и пре него што она званично изађе на тржиште.

52. Писање о видео играма

У време када се један за другим гасе познати магацини и часописи, писање о видео играма постаје све распрострањенији начин доласка до новца. Многи блогови

започети из чисте љубави према видео играма (Котаку, на пример), прерасли у врло цењене и врло посећене портале чије критике одлучују да ли ће нека игра бити хит или не. Таква моћ доноси и одговорност, али и велике приходе од оглашавања у коме предњаче велике компаније за прављење видео игара пошто је и из других области познато да новинари врло ретко уједају руку која их храни.

53. Предавања о видео играма

Индустрија видео игара је у великој експанзији и заједно са њом расте и потреба за стручњацима који би попунили бројна нова радна места. Школе, нарочито приватне, убрзано отварају курсеве посвећене видео играма и као професоре ангажују људе са професионалним искуством у прављењу видео игара.

54. Одвикавање од игара

Специјалне клинике за одвикавање од видео игара се појављују свуда по свету, а код нас су прва два зависника наводно примљена у манастир Ковин 2012. године, где се од видео игара одвикавају на исти начин на који се већ годинама у овом манастиру одвикавају и други наркомани.

МЕТОДОЛОШКА РАЗМАТРАЊА

Сви цитати крај којих се налази само број странице у загради су из књиге Џозефа Кембела „Херој са хиљаду лица“, превод са енглеског Бранислав Ковачевић, Stylos Нови Сад (2004).

Џозеф Кембел је 1946. објавио књигу „Херој са хиљаду лица“. У њој је кроз бројне примере показао да митови разних цивилизација које неретко нису биле у контакту имају практично идентичну матрицу. Кембел је идентификовао и именовao 17 тачака које чине структуру мита, од Одисеје до Махабхарате, и тиме на врло

ефектан начин једним ударцем срушио вековима утврђиване границе између цивилизација. Ова теорија се често назива и „мономитом“, изразом који је Кембел, велики љубитељ Џејмса Џојса, позајмио из „Финегановог бдења“.

Почетком осамдесетих холивудски продуцент и сценариста Кристофер Воглер (Christopher Vogler) је написао чувени меморандум од седам страна под називом „Практичан водич за Хероја са хиљаду лица Џозефа Кембела“²⁴⁵ који је Кембелову теорију свео на 12 тачака и онда је званично увео у Холивуд. Воглерово упутство се брзо умножавало и ширило по студијима, делом због тога што су сви желели да се похвале у то време новим фотокопир апаратима, а дело зато што је представљало крајње практичан водич за писање сценарија. Дизни, Воглеров матични студио, је на основу тог меморандума направио прво „Краља лавова“, а онда и бројне друге филмове. Незванично, мономит је у Холивуду био дуго пре Воглера: чак је и Џорџ Лукас признао да је писао Ратове звезда имајући на уму Хероја са хиљаду лица.

THE ELDER SCROLLS

Избор игре на којој би се проверило постојање или непостојање мономита у видео играма је био врло једноставан.

На 15. додели Interactive Achievement Awards, играчком еквиваленту Оскара, игра The Elder Scrolls V: Skyrim је добила пет најважнијих награда: Outstanding Achievement in Story, RP/MM Game of the Year, Outstanding Achievement in Gameplay Engineering, Outstanding Achievement in Game Direction и најважнију Game of the Year 2012.²⁴⁶ Скајрим је био и друга најпродаванија игра претходне године²⁴⁷, одмах након неприкосновеног Call of Duty: Modern Warfare 3, док је на Метакритику, сајту који рачуна просечну оцену добијену од најважнијих и најутицајнијих критичара, добио невероватан резултат „94 out of 100“²⁴⁸.

²⁴⁵ Christopher Vogler, „A Practical Guide to the Hero With a Thousand Faces by Joseph Campbell“, <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/b2go/literature/monomyth.pdf> (28.5.2014)

²⁴⁶ http://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=2012&idGame=1183

²⁴⁷ Mark Raby, „Bethesda's Skyrim was second best-selling game in 2011, MW3 was first“, Slashgear (14.2.2012), <http://www.slashgear.com/bethedas-skyrim-was-second-best-selling-game-in-2011-mw3-was-first-14213466/>

²⁴⁸ <http://www.metacritic.com/game/pc/the-elder-scrolls-v-skyrim>

Бирајући The Elder Scrolls V: Skyrim не ограничавамо домет ове анализе на утврђивање постојања или непостојања мономита у видео играма, већ нам се у случају да утврдимо постојање мономита пружа прилика да се бавимо и проценом његовог значаја у успеху ове игре међу критиком и публиком.

Серијал The Elder Scrolls је старији од Мајкрософт Виндоуза: први део, под називом The Elder Scrolls Arena (Vijay Lakshman, Bethesda USA 1994), појавио се 1994. на 6 флопи дискова намењених игрању у DOS (Disc Operating System). Смештена у свет мачева и врачева и у великој мери заснована на механици добро познатој из серијала Dungeons & Dragons, као и скоро све role playing игре пре и после ње, имала је данас широко прихваћене карактеристике жанра: креирање карактера (бирање пола, изгледа и класе, одређивање порекла и бројних других преференција). Отворени свет мачева и врачева је играче упознао са Тамријелом, светом у коме ће се одиграти и сви будући делови серијала.

Тамријел, са својих 30.000 км² и 9 земаља²⁴⁹, огроман је континент погодан за дешавања епских размера. Уз овај континент на планети Нимр, месту радње свих делова серијала, постоји још један континент скоро исте величине – Акавир. Још неколико мањих земљаних површина разбацано је северно и јужно од Тамријела, градећи огромно пространство које ће лако понети још неколико наставака серијала који се до сада концентрисао само на Тамријел.

После игре The Elder Scrolls Arena уследио је The Elder Scrolls II: Daggerfall (Bruce Nesmith, Bethesda USA 1996), који је остао познат како по максими која ће важити за све делове, али и за већину рол-плејинг игара („буди шта желиш, иди где хоћеш“), али и више од тога по 3D свету који је по површини двоструко већи од Велике Британије. Донекле очекивано за тако мегаломански пројекат, игра је обиловала баговима²⁵⁰ али је ипак постигла успех на тржишту захваљујући великој пажњи посвећеној причи, што је 1999. године још увек било релативно ретка стратегија приликом прављења видео игара.

Трећи део серијала се појавио 2002. године, звао The Elder Scrolls III:

²⁴⁹ <http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Tamriel>

²⁵⁰ Trent C. Ward, „The Elder Scrolls: Chapter II – Daggerfall Review“, Gamespot (26.9.1996), <http://www.gamespot.com/the-elder-scrolls-chapter-ii-daggerfall/reviews/daggerfall-review-2538495/>

Morrowind (Tod Howard, Ken Rolston, Mark Nelson, Bethesda USA 2002) и у њему се Бетесда окренула у мало другачијем правцу. Схвативши да је прича - а не виртуелни квадратни километри - оно што својом дубином свет чини великим, аутори су се концентрисали на више догађаја у мањем свету. Мања удаљеност између тачака у којима се нешто дешава значајно је допринела динамичности, па и успеху игре.

У четвртом делу под именом The Elder Scrolls IV: Oblivion (Tod Howard, Ken Rolston, Mark Nelson, Bethesda USA 2006) исти креативни тим је наставио да развија комплексност отвореног света као и графику на рачун физичке величине света, али не и на рачун дужине гејмплеја.

У свим овим деловима, као и у The Elder Scrolls V: Skyrim, акценат је на развоју карактера што је и логично када су у питању рол-плејинг игре. Акценат на развоју карактера значи да играчи могу да унапређују јунаке које воде и низом произвољних интеракција са епизодним јунацима игре које контролише компјутер (такозвани non-playing characters или NPCs). У пракси то значи да је могуће провести на стотине сати у универзумима свих ових игара, а да се не направи ни корак на путу који гради основна линија приче. Ипак, већина играча се у тај отворени свет упушта након што заврши такозвани „мејн квест“ који представља основну линију радње.

МОНОМИТ У ИГРИ THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Кембел своју Пустоловину хероја дели на три поглавља: Одлазак, Иницијација и Повратак. Постоји и четврто поглавље под називом Кључеви, али оно је и по обиму и по садржају више сажето објашњење мономита него његов четврти део.

Већ на овом општем нивоу појављује се прва веза Кембела и видео игара: она је посредна, али прилично очигледна. Наиме, Сид Филд, један од модерних теоретичара филмске уметности, прославио се теоријом Три чина, која подразумева да се сваки филм може поделити на три неједнака дела: Setup, Confrontation и Resolution (поставка, сукоб, разрешење). Пажљивијом анализом Филда могуће је вратити његову теорију корак уназад ка Воглеру који такође користи структуру три чина, самим тим и до Кембела, али и две хиљаде година уназад до Аристотела који је први рекао да драмско дело чине три дела – почетак, средина и крај.

ОДЛАЗАК

Зов пустиловине

Скајрим почиње дугом возњом у таљигама током које сазнајемо да је наш аватар (јунак кога водимо) на свом путу на губилиште. Предео кроз који пролазимо је планински, шумовит и неприступачан. На губилишту нас од сигурне смрти спасава изненадна појава змаја који напада и заробљенике и заробљене. У паници која настаје током напада ми се ослобађамо и бежимо од змаја уз помоћ два војника од којих је један до малопре био наш потенцијални егзекутор.



„Карактеристични за ситуацију зова су тамна шума, велико дрво, извор који жубори и одбојна појава онога ко доноси моћ судбине. У овој сцени препознајемо симболе Пупка света. Жабац, мали змај, јесте бајковита копија оне змије из подземља чија глава придржава свет и која представља животодавне, демијуршке силе бездана.“ (57)

Потенцијални егзекутор је свакако одбојна појава, те се у први мах може помислити да се на њега односи овај Кембелов цитат²⁵¹ и то је делимично тачно јер је један од дужих сајд квестова прича о прикључењу војсци којој припада наш ослободилац, али за мејн квест моћ судбине доноси управо змај, демијуршка сила

²⁵¹ У анализи ћу цитирати Кембела на овај начин сваки пут када је веза између онога што он говори и ситуације из игре потпуно очигледна.

бездана. Или, како каже Кембел: „Гласник или навеститељ авантуре, отуда, јесте често мрачан, одбојан или застрашујући, свет га сматра злим; па ипак, ако смо у стању да га следимо, у зидинама дана ће се отворити пролаз у ноћ у којој блистају драгуљи“. (57).

Још један детаљ повезује Кембелов и наш први корак: појава змаја и његов напад нас скоро онесвешћују и ми краће време врло тешко управљамо аватаром. „Фројд је сугерисао да сваки тренутак тескобе поново производи болна осећања првог раздвајања од мајке – понестајање даха, убрзање крвотока као при рођењу“. (57) Подизање главе са пања у тренутак након што је изнад ње стајала уздигнута секира може се доживети као поновно рођење, а понестајање даха и убрзање крвотока веран је опис ситуације у којој смо се у игри нашли тренутак након неизвршавања смртне казне.



„Било да се ради о сну или о миту, у овим авантурама постоји једна атмосфера неодољиве фасцинације ликом који се изненада појављује као водич, означавајући нови период, нови ступањ у биографији. Оно са чим се треба суочити и што је некако дубоко блиско несвесном – иако непознато, изненађујуће и чак застрашујуће за свесну личност – обзнањује се; а оно што је раније било смислено може постати чудно лишено вредности: попут света принцезе, чија златна јабука изненада нестаје у бунару. После тога, чак и ако се херој привремено врати својим дотадашњим

пословима, они могу постати бесмислени.“ (59)

И заиста, ми ћемо у првих неколико од следећих стотинак сати (колико траје гејмплеј) наставити да радимо све оно што би се могло назвати „дотадашњим пословима“: ратујемо са зараћеним странама, боримо се против дивљих животиња и полако откривамо краљевство у које смо стигли, далеку земљу пуну шума, пећина, високих планинских врхова и необичних бића које ће нас стављати на муке и терати на надљудске подвиге и који ће нам пружити разне врсте усхићења. Или, Кембеловим речима: „...први ступањ митолошког путовања – који смо означили као 'зов авантуре'- означава да је судбина позвала хероја и његов центар гравитације пренела изван граница његовог друштва у непознато подручје. Ова кобна област блага и опасности може бити представљена на различите начине: као далека земља, шума, краљевство под земљом, у морским дубинама или у небесима, тајно острво, високи планински врх или дубоко стање сна: али то је увек место необично флуидних и полиморфних бића, незамисливих мука, надљудских подвига и немогућих усхићења“.

Одупирање зову

„Често у животу, и не тако ретко у митовима и народним причама наилазимо на случај неодговарања на позив; јер увек је могуће окренути се неким другим занимањима.“ (62). У свету Скајрима и генерално рол плејинг игара, то би било окретању отвореном свету и низу сајд квестова.

Натприродна помоћ



Убрзо након камења, у Вајтрану - граду који ће током игре постати наша друга кућа – бивамо упућени на Фаренгара, чаробњака који нам даје неке важне информације, али и задатак који ће нам уколико га извршимо на прави начин донети и награду /амајлију која ће нам помоћи у борби против змајевих сила.

Прелазак првог прага

Фаренгаров задатак нас води у Bleak Falls Sanctum, који је сакривен у кланцима оближње планине: “Народне митологије настањују лукавим и опасним створењима свако пусто место изван правца кретања становника села.”⁽⁷⁷⁾. И заиста, у овом данцину²⁵² се сударамо са бићима онога света: од циновских паука до мртвих северњака који устају из својих крипти како би нас спречили да дођемо до циља.

²⁵² Данци су саставни део сваке рол плејинг игре и представљају најчешће подземне просторије у којима се јунак сусреће са бројнијим и страшнијим изазовима него на површини, за шта бива награђен лутом (пленом) чија вредност надилази уобичајене „површинске“ лутове.



Ти чувари прага, како их Кембел такође назива „омеђавају свет у четири смера – такође горе и доле – означавајући границе херојове садашње сфере или животног хоризонта. Иза њих је тама, непознато и опасност“. (77) Због тога се ова фаза зове и „улазак у зону повећане силе“. Успешно испуњен задатак пренеће на нас део те силе: на зиду пећине до кога долазимо на самом крају овог задатка налазимо руне које нам омогућавају да научимо прву „Реч моћи“, односно да стекнемо могућност да свој глас користимо као оружје.

Причајући о томе како је Буда прешао свој први праг, Кембел говори о пет оружја (пет чула) које Буди нису донеле предност у борби са једним демоном: оно што је Буду спасило је шесто оружје, „Оружје знања које беше у њему“. (84) Реч моћи је управо такво знање.

Китова утроба

„Идеја да пролазак магичног прага јесте прелаз у сферу препорађања симболизована је сликом китове утробе. Уместо да победи или придобија силу прага, херој бива прогутан у непознато и чини се да је мртав“. (86) Кембел каже и да је прелазак прага један облик самопоништавања (87).



У Скајриму до овога долази након прве борбе са змајем. Иако свако сматра да је супростављање змају пречица до смрти, ми успевамо да победимо ово ужасно створење и да преузмемо његову енергију. Наравно, будући да је ово игра, као и да је у питању убедљиво најјачи противник кога смо срели до овог тренутка, реално је очекивати да ћемо неколико пута „погинути“ пре него што пронађемо тактику која ће нам у овом сукобу донети победу.

Сведоци победе по први пут нас називају Драгонборном и наш дотадашњи идентитет бива на одређени начин обрисан: поништавањем наше дотадашње личности отвара се простор који ће бити попуњен новим херојем, митским Драгонборном, једином особом која је у стању да заустави долазећу апокалипсу наговештену појавом змајева.

Убиство змаја је прекретница и представља крај првог чина, односно Одласка. Оно што нам предстоји је прихватање улоге коју нам је судбина одредила, односно Иницијација.

ИНИЦИЈАЦИЈА

Пут искушења

„Када је једном прешао праг, херој се упућује крајоликом као из снова, необично флуидних, двосмислених облика, где мора да прође читав низ испита (...) Херој кришом добија као помоћ савет, амајлију или тајног помоћника којег је срео

пре него што је ушао на ово подручје. А могуће је да овде по први пут открива да свуда око њега постоји доброћудна сила, која га подржава у његовом надљудском походу“. (91)

Скајрим је велика игра и по обиму и по значају: гејмплеј траје дуже од сто сати. Толика дужина подразумева и много догађаја и изазова. Самим тим, логично је и што се Скајрим није ограничио на само један елемент од набројаних на Путу искушења.

Кембел каже како је баш ова фаза „...омиљена фаза митске авантуре. Она је произвела светску књижевност чудесних искушења и подвига“. (91) Тако је и у Скајриму, који доследно открива, један за другом, баш сваки од споменутих елемената: ту је и тајни помоћник у лику Делфине, припадника Блејдса, тајне организације чији је задатак да пронађу и помогну Драгонборна, савети и амајлије долазе са разних страна, скоро по правилу као награде за победе у борби, а сусрет са Седобрадима (Greybeards), старим монасима скривеним у храму под врхом највише планине откриће и ту „доброћудну силу“.



Сусрет са богињом

„Госпа од Куће сна је чести лик у бајкама и митовима. (...) Она је пример над примерима лепоте, одговор на сваку жељу, блаженством напајујући циљ сваког

херојевог овоземаљског и надземаљског трагања. Она је мајка, сестра, љубавница, невеста. Шта год да је на овом свету заводљиво, шта год изгледало да обећава ужитак, указује на њезино постојање“. (103) Једном речју, идеална жена.

У Скајриму то је Лидија, коју нам господар Вајтрана поклања да нас прати и служи у нашим авантурама.



Она је далеко од свемоћне богиње о којој говори Кембел, али одлука да постоји нама близак женски лик заслужује нашу потпуну пажњу, пре свега зато што Лидија заиста може да игра улоге мајке, сестре, љубавнице, невесте – у зависности шта ми од ње тражимо. Могуће је чак и да се њом оженимо, што је врло радикално решење за свет видео игара које нас директно уводи у следећу Кембелову тачку.

Жена као искушитељица

„Мистичко венчање са врховном богињом света представља херојево потпуно овладавање животом; јер та жена јесте живот и херој је његов зналац и мајстор. А искушења хероја, што су претходила новом крајњем доживљају и достигнућу симболизовала су оне кризе увида уз помоћ којих је његова свест проширивана и припремана да издржи потпуно поседовање мајке -разоратељице, његове неизбежне невесте. Тако он схвата да су он и отац једно; он се обрео на очевом месту“. (110)

У овом тренутку играња Скајрима играчу је омогућено да се ожени Лидијом. Уколико то учини, он ће са њом засновати праву породицу која ће имати свој дом (Драгонборнова кућа, уколико је има, а ако је нема уселиће се код своје изабранице), своју децу – како биолошку тако и усвојену, приходе које ће то домаћинство да дели... Читава једна мини економија настаје из ове одлуке и она самим тим има потенцијал да одвоји играча од мејн квеста. У том смислу она је искушитељица, али ипак постоји једна врло озбиљна разлика између мита и онога што нуди Скајрим.



Творци Скајрима су дозволили Драгонборну да ступи у брак са Лидијом или неком другом од бројних женских ликова, али су дозволили и хомосексуални брак са неким од једнако бројних мушких ликова. Самим тим, у овој тачки је веза са традиционалним митом напрегнута до пуцања пошто се реч „жена“ у Кембеловим примерима не може тако олако заменити неутралном речју „партнер“. Нешто је занимљивија ситуација у евентуалном женском хомосексуалном браку пошто онда јунак заиста овладава женом, односно животом (Кембел их изједначава) и тако долази на место слично очевом. Ипак, цела ова епизода спада у домен тривије која је интересантна као занимљив маркетиншки трик, али без суштинског утицаја на развој приче.

Измирење са оцем

Након низа авантура које су и нас и наше следбенике, припаднике Блејдса, беспоговорно увериле да смо заиста Драгонборн, следи преокрет: Седобради монаси нас коначно пропуштају на врх планине где упознајемо њиховог надређеног, јединог који познаје посебан Узвик, глас који представља оружје. На врху планине упознајемо шефа Седобрадих: змаја Партхурнакса!



Преокрет који настаје у овом тренутку је заиста потпун: сваки део слагалице која говори о нашем идентитету у игри упућује нас да смо змајоубица. Сваки сусрет са змајевима до овог тренутка у игри резултирао је дугом борбом која се без изузетака завршавала змајевом смрћу. И сада, на врху планине, поглавар наших највећих савезника и саветодаваца није нико други до змај.

„(...) демонски аспект оца јесте рефлекс жртвиног сопственог ега – изведен из узбудљиво бајколиког призора који је превазиђен, али не и пројектован унапред; и та фиксирајућа идолатрија према тој педагошкој не-ствари сама је по себи грешка која нас држи уроњеним у осећање греха, потенцијално удаљујући одрастао дух од избалансиранијег, реалистичкијег гледања на оца а тиме и на свет. Измирење се не састоји ни од чега другог до од напуштања тог самопроизведеног двоструког чудовишта – змаја који за себе мисли да је Бог (суперега) и змаја који за себе мисли

да је Грех (потиснуто ид). Али ово захтева напуштање везаности за сам его и то је врло тешко. Морамо имати вере да је отац милостив и онда поуздање у ту милост. Овим је центар вере премештен изван уског круга тог застрашујећег бога и страшни демони нестају.“ (117)

Дословце објашњен и најављен наизглед потпуно неочекиван преокрет један је од најјачих доказа да је Кембелов мономит ауторима Скајрима био у рукама. Једино што још увек може да одржи неки саспенс око питања свесног коришћења мономита је то што змај ипак није отац нашег јунака. Али, тренутак касније ми сазнајемо да нашим венама тече – крв змајева! Управо је то оно што нас чини способним да убијемо другог змаја, али и оно што Партхурнакса чини нашим оцем.

Неприхватање чињеничног стања доводи до онога што Кембел објашњава користећи античку идеју да „када улоге живота преузму они недовољно иницирани настаје хаос“ 121; онима који прихвате стварност змајеве крви у себи Кембел упућује врло утешне и похвалне речи: „За сина који је заиста сазрео да упозна оца, муке искушења су нешто што је спреман да поднесе; овај свет више није долина плача, већ блаженством дарујућа, вечна манифестација Његовог присуства“. (133)

Ово искуство нас из епских борби јунака полако превлачи у у мистичне пределе вере. И наш следећи задатак је томе прилагођен: на нама је да пронађемо Свитак предака (Elder Scroll) који ће нам омогућити контролу над временом, самим тим и над повратком нашег (и Пархурнаксовог) архинепријатеља - змаја Алдуина за кога је речено да ће се вратити да прождере свет.

Апотеоза

У следећем поглављу авантуре Драгонборну на необичан начин прати Кембелов пут хероја. У десетом кораку мономита Кембел се скоро у потпуности окреће будизму у потрази за илустрацијом нечега што назива „андрогиним карактером бодисатве“ (136) или „бисексуалним богом“ (145).

Будизам је на два начина повезан са Кембеловом теоријом: прва је очигледна и тиче се мита о Буди и о његовом путу који је само један од бројних примера који потврђују постојање мономита. Други је нешто посебнији и тиче се првог Кембеловог корака ка формулисању његове теорије. Током распуста 1924. године (студирао је Америчку књижевност на Колумбији) Кембел путује у Европу. У

повратку, на броду, упознаје Циду Кришнамуртија (Jiddu Krishnamurti). Кембел није могао ни да замисли идеалнијег саговорника за распивање интереса који ће га довести до открића мономита: Кришнамурти је био „откриће“ теозофског друштва, опскурне секте чија су интересовања сезала од окултизма и кабале до браманизма и других источних религија. Теозофи су у Кришнамуртију „препознали“ аватара, односно Учитеља света, како су га они називали. Одвојивши га од родитеља, одгајали су га и припремали за тренутак када ће да пригрли своју божанску природу и објави свету своје постојање. Ипак, до тога није дошло јер је Кришнамурти након смрти свог рођеног брата одбацио теозофско учење и свој лажни статус бога у настајању одлучивши да остатак живота проведе као један од првих motivation speaker.

Утисак који је Кришнамурти оставио на Кембела је био изузетно снажан и од тог сусрета датира Кембелово интересовање за хиндуизам и, шире, целокупну азијску филозофију.

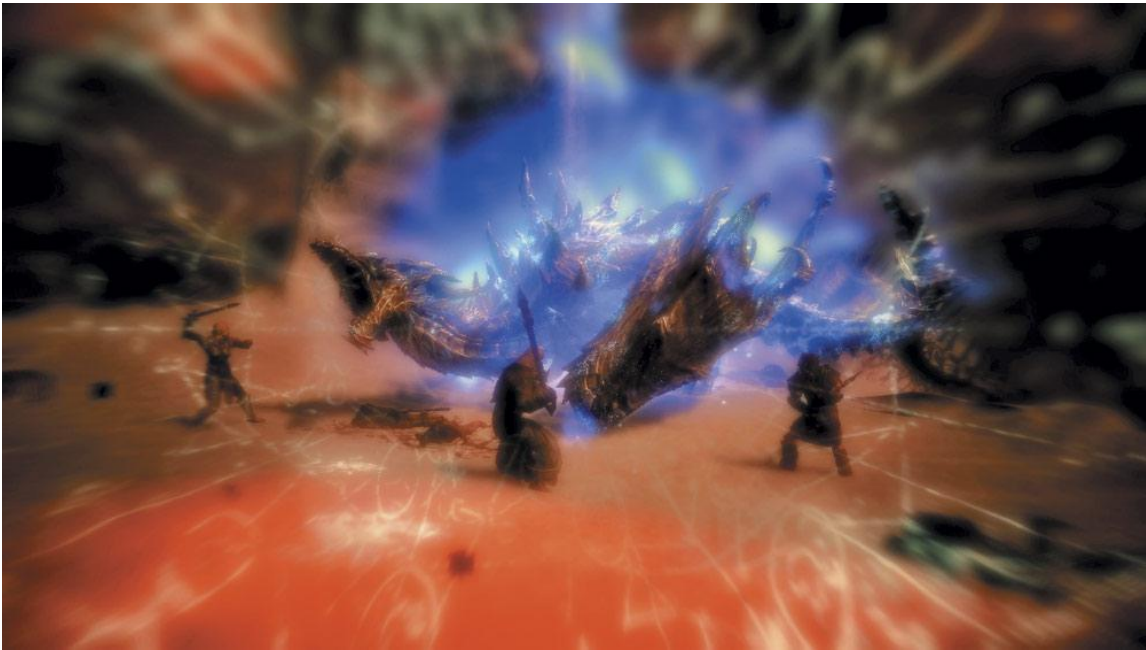


Скајрим ипак даје решење за превазилажење овог очигледно изузетног скретања са прилично доследног правца којим је до сада Кембел ишао: уместо бисексуалног, андрогиног бога ми добијамо прилику да се сретнемо са артефактима технолошки супериорне цивилизације патуљака. Решење је у томе што самих патуљака нема: они су нетрагом нестали, остављајући за собом само роботе –

андрогене, наравно – који стражаре над њиховим остављеним знањима: „Они који знају, не само да Вечно живи у њима, већ и да они и све ствари око њих јесу то Вечно, бораве у шумарцима са дрвећем које испњава жеље, пију напитак бесмртности и свуда чују за друге неујну музику вечног склада. То су бесмртници. (...) Мудраци, неугледних тела, али вечно младог духа, медитирају међу тим висовима...“ (149)

Највиши дар

Прибавиши Смотуљак предака, Драгонборн се враћа назад код Партумакса, где се сукобљава са Алдуином. Ослабљен и скоро поражен Алдуин бежи. „Лакоћа са којом је авантура овде завршена значи да је херој супериоран човек, рођени краљ. Таква лакоћа карактерише многобројне бајке и све легенде о делима инкарнираних богова. Тамо где би се обичан херој суочио са искушењем, избрани не наилази на озбиљну препреку и не чини нити једну грешку. Извор је Пупак света, његова пламтећа вода неразорива суштина постојања, кревет који се креће унаоколо је Осовина света.“ (156)



Место сукоба Драгонборна са Алдуином се у Скајриму ипак не зове Navel of the World: зове се Throat of the World.

ПОВРАТАК

Одбијање повратка

Након Алдуиновог бега, Драгонборн се враћа прво у храм Седобрадих, а онда се враћа у Вајтран. Како би наговорио Јорла, господара Вајтрана, да му помогне у хватању змаја који ће га одвести до Алдуина. Драгонборн прихвата да помогне у борби против завојевача: „Пуни круг, образац мономита, захтева да херој сада уложи напор и руне мудрости, златно руно или своју успавану принцезу донесе натраг у краљевство људи, где тај дар може придонети обнови заједнице, народа, планете или десет хиљада светова.“ (175)



Магични бег

„Уколико херој у свом тријумфу задобије наклоност богиње или бога и онда му буде изричито наложено да се врати у свет са неким еликсиром који ће обновити друштво, у последњој фази авантуре његов патрон помаже му свим својим моћима.“ (177)

Након што смо помогли Јарлу и добили дозволу да искористимо његов замак као место где ћемо заробити змаја који ће нас касније одвести до Алдуина, враћамо се до нашег патрона Паартурнакса који нас учи Повику који дозива змаја. Захваљујући томе ми успевамо да намамимо и заробимо Одавинга.



Помоћ споља

„Хероју је некада за повратак из његове натприродне авантуре потребна спољашња помоћ. То значи да свет мора да дође и поведе га са собом.“ (185) Свет је у овом случају оличен у две групације супротстављених интереса: са једне стране су Седобради, следбеници змаја, са друге припадници Блејда, борци против змајева.

Иако је и Драгонборн и до овог тренутка имао две или три ситуације у којима је наизглед имао избор само да би га основни лук приче вратио на мејн квест шта год да је изабрао, одлука која је сада пред њим има мало озбиљније последице. Ако жели помоћ Блејдова у последњем обрачу, Драгонборн мора да убије Паартурнакса. Уколико то учини, трајно ће да изгуби савезништво Седобрадих. Са друге стране, ако се одлучи да поштеди Паартурнакса, Блејдови ће га одбацити јер они змаја криве за бројне смрти сабораца.

Прича неће скренути са свог основног тока који год избор да направимо, али ће последице избора одредити друштво у коме ћемо се наћи након завршавања мејн квеста.



Прелажење прага повратка

„Ова два света, божански и људски, могу се описати једино као међусобно удаљени – различити као живот и смрт, као дан и ноћ. Авантура води хероја из земље коју знамо у таму; ту он испуњава свој циљ или је једноставно изгубљен за нас, заточен или у опасности; његов повратак је описан као долазак из оностраног. Па ипак – и овде је важан кључ за разумевање мита и симбола – ова два краљевства су заправо једно. Свет богова је заборављена димензија света који знамо. У истраживању те димензије, вољном или невољном, садржан је читав смисао херојевог подухвата.“ (193)

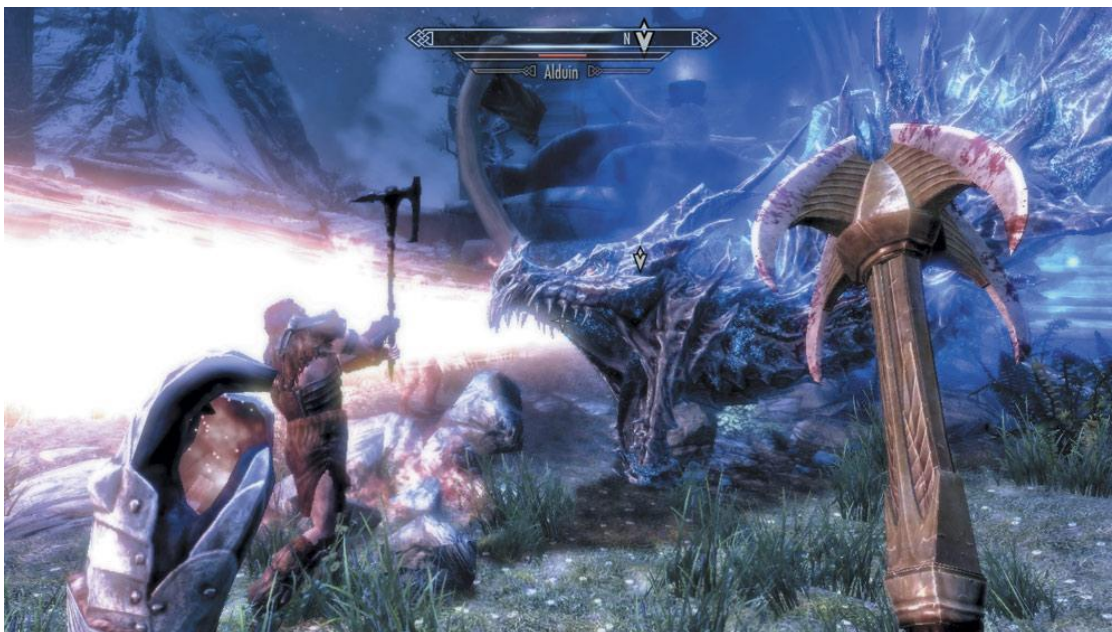


Заробљени змај нас доводи до границе другог света. Драгонборн буквално напушта свет живих и прелази у Совнгард, Долину сенки, место где одлазе душе умрлих. Алдуин се сакрио у царство мртвих и ми морамо да пронађемо савезнике међу ратницима који на том месту проводе вечност. Срећом, историја Тамријела пуна је великих јунака и лако ћемо пронаћи неколико хероја који ће се заједно са нама супротставити уништавачу света.

Господар два света

„Слобода да се прелази тамо – амо преко границе међу световима (...) не бркајући принципе једног са принципима другог, а ипак дошутајући уму да упозна једно на темељу другог – то је таленат мајстора“. (202)

Помогнути херојима из прошлости, побеђујемо Алдуина и Драгонборн постаје Драгон Слејер. Цу, чувар Совнгарда, помаже нам да се вратимо у наш свет али нам у знак захвалности што смо сачували оба света поклања способност да призовемо једног од палих хероја да се у било ком тренутку бори уз нас против било ког противника у Скајриму. Тиме постајемо господари два света, о коме ће се песме певати дуго након одласка, како нас обавештава Цу.



Слобода да се живи

„Циљ мита јесте да уклони потребу за таквим животним незнањем. Доводећи до измирења индивидуалне свести са универзалном вољом. А то се постиже увидом у прави однос узмеђу пролазних феномена времена и неуништивног живота што живи и умире у свему.“ (210)



Враћајући се у Скајрим обављеног задатка ми не завршавамо игру: ми је на

одређени начин тек почињемо. Остварили смо свој идентитет, постали смо Драгон Слејер, али цео овај пут је постојао само да би очували принцип неуништивости живота. Победа над Алдуином нам омогућава да у свету који наставља да постоји и ми наставимо своје авантуре.

Или, како каже Кембел - „Тако је следећем тренутку допуштено да прође“.
(214)

СТРУКТУРА GRAND THEFT AUTO V

Свим сајтовима до следеће овакве напомене приступано је током маја 2014. године, уколико није другачије наглашено

Grand Theft Auto V (Leslie Benzies, Rockstar Games 2013), пети део акционо-авантуристичког серијала смештеног у отворени свет (термин који означава слободу играча да лута по локацији где се игра дешава) се појавио на тржишту 17. септембра 2013. године, након више од три године развоја. Трошкови продукције у којој је учествовало више од 1000 људи комбиновани са трошковима промовисања процењени су на скоро 300 милиона долара. У првих недељу дана продаје ова игра је зарадила више од милијарду долара, а који месец касније је – слично Скајриму неку годину раније – скоро једногласно проглашена за најбољу игру године.

У претходна четири наставка овог изузетно популарног серијала играчи су водили по једног главног јунака. Податак који би морао да буде занимљив



свакоме у Србији је да је главни јунак четвртог дела био Србин Нико Белић, ветеран грађанског рата на Балкану, који тражи издајника одговорног за смрт његових другова из јединице.

У петом делу сваки играч добија прилику да практично истовремено, кроз исти сторилајн, води три главна јунака: Френклина, Мајкла и Тревора.

Ситуација у којој затичемо свакога од њих је потпуно различита: Френклин је млади афро-американец из гета који покушава да преживи радећи поштене и лоше плаћене послове и кога пријатељи покушавају да увуку у криминал; Мајкл је добро ситуирани белац у кризи средњих година, кога жена vara са инструктором тениса и чија деца воде празне животе омеђене наркоманијом, видео играма и риалити телевизијом, док је Тревор „пјур вајт треш“ алкохоличар који живи у приколици на ободу града, дилер и – више него било шта друго – психопата.

Њихова мотивација је такође потпуно различита.

ФРЕНКЛИН

Френклин жели новац и све оно што он доноси, односно стереотип онога што новац доноси. Он на самом почетку игре не крије одушевљење Мајкловом кућом у једном од бољих делова Лос Сантоса (виртуелни Лос Анђелес) и после прве велике пљачке се сели у сличну. Његов прогрес кроз социјалне слојеве америчког друштва чини га уобичајеним јунаком серијала који напредак кроз игру не мери такозваним „искуственим поенима“ као већина других игара тог типа, већ количином новца на рачуну главног јунака.



МАЈКЛ

Мајкл је богат, не filthy rich као неки NPC (non playing characters) које ћемо сретати, пре filthy и rich. Бивши криминалац који је успео да оствари план који се често чује и скоро никада реализује – он је успео да обави „последњи велики посао“ (чему присуствујемо у прологу) и након њега се повукао у пензију. Његов наизглед безбрижан живот представља отелотворење америчког сна у коме је он сам, својом вештином, себе и своју породицу решио бриге о егзистенцији. Кућа са тениским тереном је његов Мексико. Једини проблем му је корумпирани агент ФБИ који му је обезбедио



анонимност и који се на почетку другог чина враћа у Мајклов живот да би га уцењивао и искористио да прикрије сопствене грешке и противзаконите активности.

ТРЕВОР

Тревор... Тревор је чудовиште. У једном периоду америчког филма нарочиту популарност су имали јунаци који су се описивали са *man you love to hate*.



Тревор је *man you hate to love*: садиста, психопата, нимало хладнокрвни убица, али необично шармантан у свом лудилу. Један од првих његових задатака је елиминација целе породице која му је конкурент у диловању мета. Да би обавио тај задатак он мора да убије седморицу браће, једног за другим.

Све те негативне особине налазе се на једној страни теразија. На другој је само једна: његова љубав према упокојеном пријатељу, који је погинуо пре много година у пљачки у којој су заједно учествовали. Тог упокојеног пријатеља Тревор толико идеализује да је истетовирао његово име како би бар на тај начин остао повезан са њим, што ће се показати као сувишно у тренутку када тог пријатеља препозна на вестима као извршиоца пљачке у Лос Сантосу. У питању је, наравно, Мајкл.

Њихове ће се судбине преплитати кроз целу дужину игре, а играч ће их наизменично водити и они ће се смењивати на позицији главног јунака. Некада ће читав мисија, еквивалент филмске секвенце, припадати једном од њих, а некада ће се смењивати у оквиру исте мисије, у зависности од тога шта је потребно да буде урађено, односно коме од њих тројице задатак најбоље пристаје.

СИНОПСИС

Френклинова карта за излазак из гета и низа досадних послова попут одузимања аутомобила након што њихови нови власници не плате рату кредита је када отац власника једног од тих аутомобила пребије његовог шефа, ситног преваранта. Тај силеција је Мајкл и њихова сарадња почиње када му Френклин помогне да уништи кућу у којој је љубавник његове жене, само да би се испоставило да је љубавник у тој кући био случајно, као и да је власник куће познати мафијаш.

Да би исплатио милионску штету, Мајкл мора да опљачка јувелирницу и Френклин му у томе помаже. Њихово пријатељство почиње када Френклин помогне Мајклу да спаси свог сина од киднапера. У међувремену Тревор Филипс, трећина некадашње Мајклове гангстерске тројке чији је трећи члан наводно у затвору, види снимак пљачке јувелирнице, по гласу препознаје свог у том тренутку маскираног пријатеља, тако сазнаје да је он још увек жив и убрзо се појављује у његовој кући. Мајкла, који све теже контролише свој темперамент, напуштају жена и деца, Тревор се пресељава у Лос Сантос и са собом доноси рат против ривалских дилера, а Френклин покушава да новостеченом криминалном праксом сачува животе неких својих пријатеља, ситних криминалаца из гета. Све њих ускоро уцењују корумпирани агенти Федералног истражног бироа, који их користе како би спречили истрагу коју спроводи конкурентска агенција (очигледно ЦИА иако са нешто промењеним иницијалима). Мајкл се за помоћ обраћа Лестеру, компјутерском генију, сараднику из старих времена. Уз његову помоћ успевају да у једном од подухвата на које их присиљавају агенти униште податке које ФИБ има о њима. Након тога много слободније планирају највећу пљачку у историји Лос Сантоса. Непосредно пред пљачку Тревор сазнаје да трећи члан њихове некадашње дружине није у затвору, већ да је мртав и сахрањен у гробу на коме је написано Мајклово име, што је овоме омогућило да толико година остане неоткривен. Долази до сукоба Тревора и Мајкла који се завршава када Тревор спаси Мајклов живот уз образложење да само он има право да га убије. Тако помирени извршавају пљачку, само да би агенти понудили Френклину да убије Тревора и Мајкла јер ће му само то омогућити да задржи свој део новца и врати се одакле је и дошао.

До овог тренутка главна прича тече онолико линеарно колико је могуће у типу игара које су базиране на отвореном свету. Све описано је испресецано са бар педесетак различитих мисија које не утичу директно на централну причу, али доприносе утиску живота у Лос Сантосу: од скакања падобраном, преко лова и трка аутомобилима и моторним чамцима, до посета психијатру или снимања филмова. Али, на самом крају играч добија могућност да изабере како ће се главна прича завршити: ако убије Тревора или Мајкла, Френклин наставља живот у Лос Сантосу сам, а ако одбије онда њих тројицу свом силином нападају агенције и паравојска.

Уколико успеју да их победе, сва тројица остају живи и настављају животе у Лос Сантосу свако за себе.

Преведен у мономит, сторилајн изгледа овако:

1. Зов пустиловине: гласник који позива „у ноћ у којој сијају драгуљи“ је богати Мајкл, а позвани је у том тренутку сиромашни Френклин.
2. Одупирање зову: Френклин се „окреће неким другим занимањима“ (легалним и нископрофитним) пре него што оде код Мајкла.
3. Натприродна помоћ: Френклин сазнаје да Мајкла чува корумпирани агент ФИБ који га води као мртвог иако је Мајкл очигледно жив.
4. Прелазак првог прага (улазак у зону повећане силе): ту већ постајемо Тревор који је окружен „лукавим и опасним створењима“ (Тријаде, реднекси) које „означавају границе херојеве садашње сфере или животног хоризонта“. Треворово деловање је сасвим очигледно улазак у зону повећане силе, како се ова тачка такође назива.
5. Китова утроба: ова тачка се понавља више пута, пошто је на њој заснован прелазак из карактера у карактер, што је приказано као прво контра-зум од играча кога смо до тог тренутка водили, што је приказано кроз екстремни горњи ракурс (слично начину на који се приказује аут оф боди експиријенс приликом умирања), а онда и зум на мапу Лос Сантоса, односно на јунака у кога „улазимо“ – што Кембел зове „препораћање“.
6. Пут искушења: „свемоћна сила која подржава хероја у његовом надљудском походу“ и „помоћник кога је херој срео пре него што је ушао подручје у коме ће морати да прође читав низ испита“ је Лестер Крест, Мајклов и Треворов стручни консултант, хакер способан да провали у сваки компјутерски систем.
7. Сусрет са богињом: мало неортодоксно, али потпуно примерено Тревору, „пример над примерима лепоте“ је већ прилично оцвала жена наркомафијаша Мадраза коју Тревор отима и у коју се страсно заљубљује. Њене ће савете слушати током игре.
8. Жена као искушитељица: завођење „мајке разоратељице“ која му помаже да схвати да се „он обрео на очевом месту“ је наставак претходне тачке,

како код Кембела тако и у GTA V, где Тревор – ситни дилер мета – отимањем и везом са женом великог трговца дрогом постаје заправо тај велики трговац дрогом.

9. Измирење са оцем: обрачун на гробљу, где се испоставља да је у Мајкловом „гробу“ тело трећег парнтера, односно Треворово измирење са Мајклом.
10. Апотеоза: бисексуални бог. Ова тачка је најслабије место Кембелове теорије, настала вероватно под утицајем будизма који га је и довео до Хероја са хиљаду лица. Она не постоји у GTA V, једнако као што не постоји ни у Ратовима звезда или Господару прстенова, друга два позната примера мономита.
11. Највиши дар: у свету криминалаца нема вишег дара од оних 200 милиона долара које ће Френклин, Мајкл и Тревор да украду.
12. Одбијање повратка: у случају да се изабере опција да се не убију ни Мајкл ни Тревор, јасно је да је у питању Френклиново одбијање да се врати у позицију са које је кренуо, макар то значило и излагање новим опасностима.
13. Магични бег: уместо „еликсира којим ће обновити друштво“, сви добијају свој део плена, те се Мајклу враћа породица, а Френклин и Тревор могу да испуне своје жеље повезане углавном за материјалније ствари.
14. Помоћ споља: сам крај главне приче (у опцији коју сам ја изабрао, а постоје још две) је тренутак у коме сва три јунака заједно гурају кола у чијем је гепеку један од њихових противника. Играч контролише једног од њих, али сам не може да помери аутомобил. Помоћ споља постају остала два јунака.
15. Прелажење прага повратка: „...повратак је описан као долазак из оностраног. Па ипак (...) ова два краљевства су заправо једно“. Наравно – крај главне приче не значи и крај игре.
16. Господар два света: GTA V има могућност да се игра и онлајн, против других играча широм света. Овај део игре има и своје име, GTA Online. Заиста други свет.

17. Слобода да се живи: Играч наставља да живи у краљевству Лос Сантос, кроз које се и до тада кретао, радећи мање-више исте ствари као и до тада, само помогнут наградама које је добио по завршетку свог путовања, као и искуством које је стекао.

Играчу је у GTA потребно тридесетак сати да би прошао кроз главну причу, отприлике као и у Скајриму. На дигресије одлази још десетак сати. Овај на неки начин стандард за triple A наслове резултат је између осталог и чињенице да у САД овакве игре коштају око 60 долара, а у Европи око 60 евра и играчи са правом очекују вишенедељну забаву за свој новац.

ЛОС САНТОС



Епска величина приче захтева и пропорционалну сценографију. У поређењу са стварним градовима, Лос Сантос је величине Сан Франциска или Торонта²⁵³ и то не рачунајући подводни свет који се налази у океану на чијим се обалама налази овај град.

253 Mitch Dyer, "GTA 5's Los Santos vs Actual City Sizes", IGN (12.9.2013), <http://www.ign.com/articles/2013/09/12/gta-5s-los-santos-vs-actual-city-sizes>

Према речима Арона Гарбута (Aaron Garbut), креативног директора игре²⁵⁴, компанија Рокстар увек почиње рад од света у коме се игра одиграва. Некоме ко је до видео игара дошао преко филма или позоришта овакав приступ на први поглед може да делује нелогично: сигурно се сценографија прилагођава причи и ликовима, а не обрнуто?

Да би се разумео овакав начин рада потребно је имати на уму две ствари.

Прва је да је у такозваном „отвореном свету“ истоимених игара сам свет један од јунака. Тешко је замислити ситуацију у којој позоришна публика долази у салу још пре подне да би до увече седела и гледала у сценографију. Већина играча ће у првом тренутку када се нађе у Лос Сантосу сести у кола и возити се по граду сат или два како би стекли утисак о простору којим ће морати да овладају да би успешно извршавали задатке. Филмски еквивалент за овакав поступак би био естаблишинг шот, али он обично једва да траје десетак секунди.

Друга је повезана са историјатом видео игара, односно са напредовањем технологије која је из године у годину омогућавала све реалистичнију виртуелну стварност. Чак и данас, када је технички изводљиво створити фото реалистичну илузију стварности, већина критика игара почиње оцењивањем квалитета графике.

Ретко који већи студио се успешно супротставио овом вишедеценијском тренду. *Borderlands* (Gearbox Software, Demiurge Studios USA 2009-2015), као и *Bioshock* (Ken Levine, Irrational Games USA 2007-2013) серијали спадају међу ретке такве примере, а занимљиво је да је Take 2, компанија која је власник свих тих игара истовремено и власник Рокстара), а Рокстар добар део свог успеха дугује баш том реализму.

254 Edge Staff, "Rockstar North's Aaron Garbut on the making of Grand Theft Auto V – our game of 2013", Edge Online (2.1.2014)
<http://www.edge-online.com/features/rockstar-norths-aaron-garbut-on-the-making-of-grand-theft-auto-v-our-game-of-2013/>



Мањи, независни студији као и бројни појединци који се баве видео играма имају луксуз о коме, апсурдно за свакога ко нема искуство са индустријом забаве, они са огромним буџетом могу само да маштају. Независне игре не морају да изгледају као стварност, њима се толерише, па чак се од њих помало и очекује „лошија“ графика, али и експериментисање са причом и начином играња. Због тога је последњих година уочљив тренд да нека од највећих имена гејм дизајна напуштају велике студије и враћају се независној сцени и слободи коју она омогућава.

GTA серијал се, наравно, налази на потпуно супротној страни, али не по питању слободе коју Рокстар често и злоупотребљава: овај студио је одговоран и за два наставка игре Manhunt (Sam Houser, Rockstar North, UK 2003; Charlie Bewsher, Rockstar Games 2007) који су због екстремног насиља забрањене у више земаља света. Статус звезда играчке индустрије комбинован са чињеницом да је у питању пети део серијала у великој мери обавезује ауторе да играчима дају оно што очекују. То је фотореалистичност, а уз њу и још неке ситнице карактеристичне за GTA. Једна од најважнијих ствари које GTA чине скоро неодвојивим од САД (ко-оснивач Рокстар студија, иначе британске компаније, и један од аутора већине игара ове компаније Сем Хаузер употребљава реч „иконичан“) су верзије градова које су приказане у игри током година. Градови који чине GTA универзум, а који се смењују од игре до игре, су Либерти сити, базиран на Њујорку, Вајс сити, базиран на

Мајамију, Сан Андреас, базиран на Сан Франциску и Лос Сантос, базиран на Лос Анђелесу. Различити су разлози зашто су баш они изабрани.

GTA 5 је једна од последњих великих игара које су изашле пре за сада последњег унапређења гејмерских конзола. Програмери су одлично познавали и хардвер и софтвер и били у могућности да до краја искористе потенцијал и једног и другог. Због тога је изабран Лос Анђелес, пошто се на његовој територији налазе и Саут централ Ел-Еј, најпознатији гето на свету, и Беверли Хилс, најлуксузнија четврт на свету, и холивудски студији, и калифорнијски виногради, и океан, и планине, и пустиња, и густе шуме, и аутопут б6 који их све спаја. Тако различите области нуде могућност арт одељењима да шароликошћу крајолика импресионирају играче, али и да омогуће сценаристима и гејм дизајнерима да проширују причу и игру у више различитих праваца.



Дакле, почетак је бирање града. Лос Анђелес је инспирисао Лос Сантос прво визуелно, али онда и на један за драматурге важнији начин пошто та инспирација не потиче из правог Града анђела, већ оног кога већина потенцијалних играча познаје - Лос Анђелес из филмова као што су Терминатор 2, Умри мушки, Boyz n the Hood (John Singleton, USA 1991), L.A. Confidential (Curtis Hanson, USA 1997)...²⁵⁵, серија Beverley Hills 90210 (Aaron Spelling, USA 1990-2000), Californication (Tom Kapinos,

²⁵⁵ Намерно не спомињем Drive (Nicolas Winding Refn, USA 2011), пошто је тај филм покушај прављења филмске верзије GTA: све је преузето из ових игара, од начина како се приказују кола у покрету, преко избора музике до слова на шпици.

USA 2007-2014), чак и Moonlighting (Glenn Gordon Caron, 1985-1989), књига Брета Истона Елиса, Рејмонда Чендлера, па и игара попут L.A. Noire, омажа ноар филмовима и романима који су до те мере присутни да се понекад чини да је Џејмс Елрој био један од сценариста. Толики утицај је очекиван, пошто је Рокстар правио и L.A. Noire, а двојица сценариста – Rupert Humphries и Michael Unsworth – су уз ко-оснивача Дена Хаузера сценаристи и GTA 5.

Лос Анђелес из ових филмова, књига и серија је у ствари Лос Сантос. У Лос Сантосу је могуће сликати пропале филмске звезде испред старих биоскопа, видети (и украсти) Ламборџини скоро у свакој улици, повести прави улични рат са полицијом, спуштати се хеликоптером на зграду Федералног истражног бироа или постати филмски могул пребијањем размаженог глумца и његовог агента.²⁵⁶

Након одређивања сценографије, смишљају се јунаци који би могли да насељавају такво место. Пишу се њихове биографије, а онда почиње практично паралелан рад сценариста, гејм дизајнера и 3D аниматора који се преклапају онако како ће се преклапати и јунаци у игри: „Све време док пишемо уз нас је и неколико гејм дизајнера, тако да не радимо против гејм дизајна. Некада је постојао одређено структурално одвајање гејм дизајна и писања приче и ми смо се заиста потрудили да то елиминишемо (...) ако смо све планирали заједно, требало би да се осећамо уједињено и исто, а не као одвојена одељења“.²⁵⁷ Циљ је прожимање, стварање једног општег плана који ће у потпуности да нас увуче у Лос Сантос. Термин који се најчешће користи на енглеском је immersion.

Наизглед је све ту: од високих белих слова која истина исписују „Вајнвуд“ а не „Холивуд“, али која свеједно доминирају градом и са којих је једнако као и са правих могуће скочити и извршити самоубиство до делова разговора која играч чује ако застане крај пролазника. Иако је сценарио имао више од 1000 страна, много тога је импровизовано на снимању, нарочито такозвани „жамор“ („chatter“) који се чује како на улици, тако и на радио станицама са „живим“ програмом које је могуће

²⁵⁶ Све ове ствари су делови мисија које припадају централној причи.

²⁵⁷ „We have a couple of game designers with us all the time while we write, so we're not working against game design. (...) Hopefully, if we've planned it all together, we should all feel one and the same, we shouldn't feel like separate departments.“ Dan Houser, Rockstar co-founder <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/sep/13/grand-theft-auto-5-dan-houser>

слушати у колима. Рокстар је у потрази за аутентичношћу ангажовао праве чланове банди и познате радио водитеље и ди-џејеве, учинивши тако и звучну кулису једнако уверљивом, чему доприноси и одлична глума.

Можда је згодно напоменути да се не ради о такозваном voice acting, којим је Рокстар престао да се бави још 2008. године, већ о такозваној motion capture технологији, којом се као што јој име каже „лови покрет“ глумца, од мимике преко гестикулације до борби, дигитализује и верно преноси у игру. Овај приступ је омогућио да се крене у супротном правцу од већине других студија који су почели да ангажују све познатије глумце за главне улоге, пошто је једино уверљиво био глас. Тим триком, да се трансфером имица превазиђе ограниченост у изразу, служио се и Рокстар па је између осталих ангажовао и Семјуела Л. Џексона. Међутим, када је напредак технологије довео до тога да је могуће створити ликове у које се могло поверовати онда је престала потреба да они буду неки познати глумац.



Али, уз ове очекивана техничка достигнућа и продукцијске трикове рођене из вишегодишње праксе, налази се и нешто што је потпуно невероватно за амерички мејнстрим нашега времена, било која уметност да је у питању: субверзивност.

У ГТА 5 се налази и низ врло субверзивних детаља који попут Фарберових (Manny Farber) термита заиста изједају границе онога што је прихватљиво за америчку публику: играч је присиљен да на заробљенику примени вотербординг, технику мучења коју је амерички председник Џорџ Буш прогласио дозвољеном и да

у секвенци која делује морбидније од стотина убистава које ће бити почињене у игри бар на тренутак види чиме се у ствари бави ЦИА; играч мора и да пролази кроз просторије Fruit Computers (Лос Сантонска верзија Епла), где му се застрашени запослени у највећој тајности жале на огроман притисак који се на њих врши како би стално били насмејани и весели, а практично све време најозбиљнији противник је Mercuryweather, мрачна и корумпирана паравојна организација која је моћнија од америчке војске и која неодољиво подсећа на Blackwater и коју по степену корумпираности превазилазе једино – ЦИА и ФБИ.



Најлепше од свега је што GTA уз све ово обезбеђује и гаранцију да термити неће постати бели слоновии. Та гаранција је уживање у игрању, које ће играча попут колибрија водити од једне до друге тачке, али и која ће му омогућити да када једном заврши игру поглед свет у коме живи једним новим погледом – што и јесте основна сврха уметности.

АНАЛИЗА ПРАКТИЧНОГ РАДА

Первазивна игра је драмски облик настао крајем прошлог века у коме је публика активан учесник, док се као сценографија користи јавни простор. Шира дефиниција первазивним играма назива све што „превазилази границе једног екрана“²⁵⁸. Ван техничких пропозиција, етимолошки посматрано²⁵⁹, первазивне игре су оне које граде свеобухватан утисак постојања неког паралелног света у који играч улази уз помоћ предмета, уређаја и односа са људима, иако не напушта овај прави.

Први широко прихваћени модел первазивне игре је приказан у филму Дејвида Финчера „Игра“ (The Game, 1997), а највећа до сада направљена первазивна игра је Гуглов Ingress, коју тренутно игра неколико стотина хиљада људи широм света, укључујући и Србију.

IperG (Integrated Project on Pervasive Gaming), међународни пројекат проучавања первазивних игара финансиран од стране ЕУ (FP6-004457), признаје осам врста первазивних игара: Alternate Reality Games, Treasure Hunts, Pervasive LARPs, Urban Adventure Games, Smart Street Sports, Massively Multiplayer Mobile Games и Boxed Pervasive Games.

У оквиру пројекта који је трајао од 1. 9. 2004. године до 29. фебруара 2008. године направљено је 16 игара. Две од тих 16 игара је направила британска уметничка група Blast Theory, базирана у Бристолу.

Blast Theory, односно његово креативно језгро, чине Мет Адамс (Matt Adams), Џу Роу Фар (Ju Row Farr) и Ник Тандаванитц (Nick Tandavanitj). Велику медијску пажњу су први пут привукли још 1998. године пројектом Kidnap, у оквиру кога су снимили рекламу која је људима понудила да буду киднаповани на 48 сати, а онда ту рекламу емитовалу и више стотина биоскопа широм Британије. На број телефона који се налазио у реклами јавило се више од 800 људи. Десеторо својеврсних „финалиста“ је стављено под присмотру, да би на крају двоје заиста било киднаповано, одведено на тајну локацију и пуштено након 48 сати.

²⁵⁸ <http://techcrunch.com/2013/10/27/what-games-are-pervasive-games/>

²⁵⁹ „Первазиван“ значи свеобухватан, прожимајући.

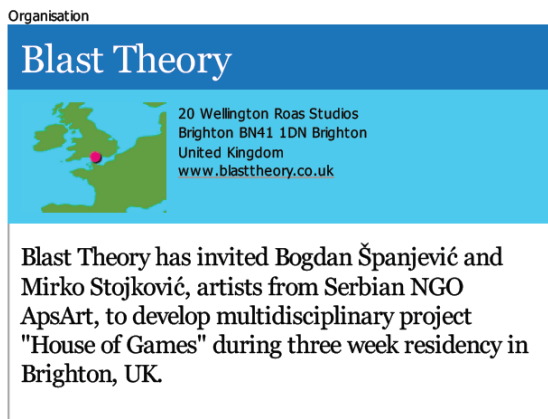
Наш свет је низ врло субјективних доживљаја онога што свет заправо јесте. Конвенције на које пристајемо га чине стварним. Тим конвенцијама је могуће управљати: маркетинг то чини свакодневно, формирајући наше мишљење о одевним предметима, аутомобилима, људима. За управљање субјективним доживљајима света маркетингом троше се огромна средства. Разлог за то је што маркетинг често савија вољу у правцу који је супротан од оног ка коме се воља упутила: ако већина људи на неком тржишту користи исти бренд, на пример, обичне воде, потребно је знатно улагање да би се део тих људи пребацио на други бренд. За пример користом обичну воду зато што она нема укус, тако да је једино што је продаје маркетинг у најширем смислу – од дизајна амбалаже до боја које се користе у реклами.

Такво савијање воље у первазивним играма је могуће уз далеко мање средстава, пошто воља већ жели да оде тамо где их аутори игре воде, што је и одговор на питање зашто постоји Kidnap и зашто је привукао толико пажње: неки људи су желели да осете како то изгледа бити киднапован а неки други људи су им то омогућили. Свет је субјективни доживљај и може да се савија у различитим правцима, а Blast Theory су то схватили довољно рано да низом оригиналних и радикалних радова зараде позиве на Бијенале у Венецији, Санденс фестивал, као и неколико номинација за British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) награде у категорији интерактивних уметности.

2009. године почиње да се полако оформљује међународна сцена дизајнера таквих игара, а Blast Theory даје свој допринос тако што расписује конкурс за тронедељни студијски боравак у њиховом седишту у Брајтону, у оквиру кога би уметници које они изабери развијали различите пројекте.

Богдан Шпањевић, драматург и мој колега са класе, у том тренутку за собом већ има импресивне резултате остварене у оквиру активности Центра за позоришна истраживања АпсАрт, који је са својом женом Александром основао 2004. године, као и вишегодишњи интерес за первазивне игре. Знајући да се ја бавим видео-играма, позива ме да у оквиру АпсАрта направимо одељење у оквиру кога ћемо он и ја да правимо первазивне игре. То одељење добија име YenDva3, а наш први корак био је да аплицирамо за студијски боравак у Blast Theory.

THE FEED (BLAST THEORY RESIDENCY, BRIGHTON, UK)



Пројекат којим аплицирамо за студијски боравак у Blast Theory, једној од најважнијих уметничких трупa у области интерактивних уметности, је первазивна игра радног назива House of Mirrors. Намера нам је да игром проширимо туристичку понуду Београда, односно да промовишемо одређене тачке у граду за које сматрамо да су недовољно познате: од рушевина Народне библиотеке уништене у бомбардовању 6. априла 1941. године до места где су сахрањени погинули у ослобађању Београда од Турака (доњи део Карађорђевог парка). Играч би обилазио те локације и на свакој од њих добијао информацију о самој локацији, као и инструкције како да пронађе следећу. Инструкције би добијао на мобилни телефон, преко блугута, а уз помоћ уређаја који је Богдан дизајнирао заједно са инжењером Спиром Матићем (SDD ITG Company) . Наша намера је да током тронедељног студијског боравка тестирамо дизајн игре, односно принцип кретања према упутствима, а не сам уређај који је у том тренутку још увек у раној фази развоја. Blast Theory разматра све пријаве и упућује нам позив да у јануару 2010. године дођемо у Брајтон.

По доласку почињемо да развијамо игру која има исту структуру као House of Cards (инструкције, кретање од места до места), али пошто не познајемо довољно Брајтон одлучујемо да променимо мотив који играча воде од једног до другог места и уместо едукативне игре кроз коју нас вуче жеља за сазнањем правимо шпијунски трилер кроз који нас вуче жеља за преживљавањем.

Игри дајемо име The Feed.



Богдан Шпањевић представља свој уређај студентима у Брајтону

Играч се налази у улози тајног агента Mi-5 који добија информацију да се на подручју Брајтона активирала „спавајућа“ комунистичка терористичка хелија и да спремају акцију којом руководи извесни Лав. Играч има два сата да пронађе Лава и спречи напад. Пошто су терористи хаковали средства комуникације, играч добија апдејтове само на одређеним местима у граду. Та његова веза са штабом се зове The Feed и он се на тај начин креће од једног места ка другом на основу информација које добија на сваком појединачном месту – што је заправо структура House of Mirrors.

Податке добија у ковертама које су обележене ознакама „црвена“ и „плава“. Крећући се између две тачке играч, попут правог шпијуна, мора да прати дешавања око себе и да на основу онога што види и чује процени коју коверту узима на следећем одредишту. Уколико успешно заврши игру, играч се након два сата враћа на место са кога је и кренуо – седиште Blast Theory – и сазнаје да је Лав заправо Метово куче које се у стварности зове Троцки, као да је и цела забуна резултат тога што тајна служба прислушкује и терористе и своје грађане, па се информација о Троцком (што је право име кучета које живи у седишту Blast Theory) помешала са

информацијом о терористичким активностима.

Синопис смо једноставно и лако написали пошто смо од старта знали да нам је потребно да структура буде иста као и у игри коју намеравамо да правимо у Београду.

Нисмо страховали од разочарења играча својеврсном банализацијом која произилази из чињенице да је кулминација након два сата јурњаве са терористима храњење пса због тога што је тема праћења сопствених грађана у то пре-Сноуденско време била потпуна непознаница већини становника ЕУ, чак и нашим домаћинима који су били довољно субверзивни да имају пса који се зове Троцки, али недовољно да нам не дају примедбу да је власт која прислушкује своје грађане који нису терористи дезилузионистички моменат у нашој игри јер је у њега најтеже поверовати.



Мирко Стојковић у просторијама Blast Theory, пред таблом на којој је структура игре The Feed

Сам синопсис је оног тренутка када су у њега убачени и избори које играч може да направи постао сличнији ДНК него филмским причама које смо до тог тренутка писали, а још веће тешкоће настају када је из тог синопсиса било потребно направити сценослед.

Пре доласка у Blast Theory замишљао сам њихове просторије на основу игара које су до тог тренутка направили и био сам сигуран да нас очекује студио који би могао да се мери са омањим холивудским. Стварност је, наравно, била мање занимљива од маште: канцеларије које су носиле име Unit 5 (прва четири, касније сам сазнао, ни не постоје) у ствари су биле стотинак квадрата у преуређеном подруму куће у којој живе Мат и Џун, где су радни столови направљени од столова за стони тенис, а лустери од канти за ђубре. Ту прву лекцију сам добро запамтио јер ми је она рекла можда и најважнију ствар од свих, бар када су у питању первазивне игре – свет може да буде и онакав какав га замислимо. Али, та лекција је истовремено значила и да не постоји некакав универзалан начин за писање сценарија первазивних или било каквих других игара, тако је једино решење било окретање ка прошлости, када је већ будућност заказала.

Моји професори Небојша Пајкић и Миша Радивојевић, чији сам асистент имао част да будем током првих десет година рада на ФДУ, често су причали о томе како је пре појаве компјутера сценаристима падало на памет да сцене пишу на одвојеним листовима папира а онда их штипаљкама качили на конопац како би могли једним погледом да обухвате све што се дешава у филму, само су се разликовали у ставу да ли је то мистификација или правилан поступак. Богдану и мени се учинило логичним да поступимо на сличан начин, без обзира на то што је филмска прича линеарна и може да иде на један конопац, док прича у игри има пуно рачвања које су последице одлука које доноси играч. Заправо, једина измена је дошла што сцене нису отишле на конопац, већ су се ређале по табли и поду, док су их повезивале стрелице које су нам помагале да у сваком тренутку знамо како се ређају сцене у сваком од могућих праваца кретања кроз причу.



*Џу Роу Фар и Ник Тандаватити на представљању игре House of Cards
(касније Змајев траг) у просторијама Blast Theory*

Паралелно са писањем, односно прављењем сценоследа, било је неопходно и да обиђемо Брајтон како би изабрали довољно интересантне локације које би уз помоћ обичних налепница претварали у места где је могућ даунлоуд новог фида (у пракси је то значило да када играч пронађе налепницу добија плаву или црвену коверту).

Ту ситуацију која је заправо замењивала будући трансфер аудио фајлова смо само на једном месту успели да учинимо занимљивијим од пуког пружања коверте. Замолили смо девојку којај је волонтирала у Бласту и радила у оближњем пабу да да коверту одређене боје онеме ко је од ње буде тражио. У коверту коју је играч преузимао на претходној тачки смо ставили информацију да ће у том бару у коме је девојка радила за шанком бити средовечна црнкиња од које ће добити нове инструкције.



Рад на игри The Feed

Пошто је девојка била белкиња и млада, свако ко је разумео да мора да поступи супротно од упутстава у коверти коју је добио од ње брже је стизао до циља, док су они који нису схватили да је средовечна црнкиња убијена и замењена терористом морали прво да бегом низ дугу брајтонску плажу „отресу“ пратњу коју су зарадили слушајући инструкције погрешне особе.



Мет Адамс и Ник Тандаватити (Blast Theory) играју игру The Feed

Први играчи су били Мет и Ник, а за њима је игру одиграло и неколико њихових сарадника. Утисци које су поделили са нама су били од огромне помоћи у прављењу игре Змајев траг, финални облик игре House of Mirrors. Боравак у Blast Theory, савети добијени од Мата, Ника и Џун, њихова свесрдна подршка у успостављању контаката са изузетно битним особама које су Богдану и мени биле од велике важности у прављењу неколико следећих игара, као и савети које су нам давали учинили су тронедељни боравак у њиховој уметничкој трупи једним од најпријатнијих и најкориснијих периода у мојој професионалној каријери.

SERB.I.AM (NATIONAL THEATRE/LIFT, LONDON, UK)



Контакти које смо остварили захваљујући овом студијском боравку, као и игра коју смо током боравка направили, доносе нам позив на Hide and Seek фестивал первазивних игара, који се ове године одржавао у Народном позоришту у Лондону, као део London International Festival of Theatre.

Организатори Hide and Seek фестивала нам наручују игру која ће говорити о Србији, пошто смо међу првим страним гејм дизајнерима који учествују на овом фестивалу.

Размишљајући како да за сат времена, колико је предвиђено да траје игра, објаснимо како је то живети у Србији, схватили смо да је Београд био главни град четири различите државе само у последњих тридесетак година. СФРЈ, СРЈ, Србија и Црна Гора и, коначно, Србија разликовале су се не само по имену већ и суштински, по начину живота, односима између људи, положају у свету... СФРЈ је била комунистичка диктатура заснована на лицемерју и присили, СРЈ је била изолована и презрена, Србија и Црна Гора неуравнотежена и нестабилна, а Србија разним захтевима уцењена од стране ЕУ којој жели да се прикључи. Да би код играча

створили такве utiske, igru smo поделили u četiri segmenta, a u svakom je bio po jedan centralni zadatak koji je trebalo da u igračima pobudi emocije karakteristične za svaki od nabrojanih perioda.

Prvi zadatak je imao veze sa samodoprinosom u SFRJ: privreda koja je vođena od strane države i samim tim sigurna od propasti čak i nakon najvećih mogućih grešaka je često podržavana i novcem koji su građani bili prisiljeni da daju posrnutim privrednim gigantima. Apсурдност ситуације у којој се од грађана скупља милостиња за огромна предузећа додатно је појачавана у то време распрострањеном реториком о радничкој солидарности и сличним марксистичким фразама.



Играчи скупљају прилоге за British Petroleum током играња игре Serb.I.Am

Због тога је први задатак играча био да на шеталишту испред Народног позоришта од случајних пролазника скупиле новчани прилог за помоћ Бритиш петролеуму који је тих дана био у центру међународног еколошког скандала због огромне нафтне мрље у Мексичком заливу – али искључиво уз помоћ марксистичке фразеологије.

Други задатак, Савезна Република Југославија, је био знатно лакши: играчи су морали да „бране мостове“ тако што би се, попут људских штитова из доба

бомбардовања, правили мини концерте на оближњим мостовима.

Трећи задатак, Србија и Црна Гора, говорио је о нестабилној федерацији тако што би играчи направили парове и гурали једни друге покушавајући да партнера (али и противника) избаце из равнотеже.

Четврти задатак, Србија, био је далеко најзанимљивији: играчи су заустављали пролазнике и уколико су они били из држава припадница ЕУ, морали су да их послушају шта год да им ови нареде – уколико тај задатак није незаконит или неморалан (нагласили смо и да је одбијање таквих задатака луксуз који Србија нема). Током извршавања овог задатка, играчи радили различите ствари, од плесања са странцима до прављења позоришне представе која приказује како је Черчил саопштио Краљици да је Британија победила у Другом светском рату.



Мирко Стојковић инструира волонтере, National Theatre, London

Све ово је контролисала група енглеских волонтера са шајкачама и традиционалним српским торбицама који су према нашим инструкцијама контролисали да ли се све одвија према предвиђеним правилима.

Serb.I.Am је изазвала велико интересовање на фестивалу, што сведочи и чињеница да су нам организатори доделили додатне слотове због великог броја заинтересованих, као и то што су игру играли Клер Редингтон (Clare Reddington) директорка iShed Pervasive Media Studio из Бристола, представник Lighthouse/Videoclub организације из Брајтона, као и, у последњој групи, директор Hide and Seek фестивала Алекс Флитвуд (Alex Fleetwood).



Потврду да смо испунили задатак и приказали како је то бити Србин добили смо од једног играча који је рекао: „На почетку је све забавно, али како је време одмицало тако су нас сви све чудније гледали да би се на крају склањали од нас и ми би остали сами, са кругом гледалаца који нас посматрају са безбедне даљине.“

Са драматуршке тачке, ова игра је била добро искуство зато што је за разлику стављала на субјективни доживљај играча, а не на причу као претходна игра или карактере, као следећа.

Постоји читав низ игара које немају ни причу ни карактере али у њима може

да се ужива, вероватно најпознатија таква игра је Тетрис, а за сценаристу је понекад корисно ослободити се ограничења које собом носи филмска или позоришна драматургија коју смо учили током школовања и слободно се препустити игри у њеном најосновнијем смислу.

ЗМАЈЕВ ТРАГ (БЕОГРАДСКА ТВРЂАВА, БЕОГРАД, СРБИЈА)



По повратку у Београд нешто сведенију верзију игре „House of Mirrors“ постављамо на Београдској тврђави под називом „Змајев траг“. Игру игра више стотина играча, уз одличне критике у новинама, на радију и на телевизији.

Играчима је за игру био потребан телефон који подржава mp4 формат и има блутут. У Галерији Београдске тврђави играч је добијао картицу на којој се налази сензор који мора да се притисне на уређаје постављене широм Калемегдана.

Након што би играч притиснуо картицу на уређај, на његов телефон би се пренео аудио фајл, део упуства који је за собом оставила научница која је нестала непосредно након што је открила да се древно зло који почива испод Београда

поново буди и да је једини начин да га спречимо да закључамо седам брава којим је Змај, симбол тог зла, био везан.



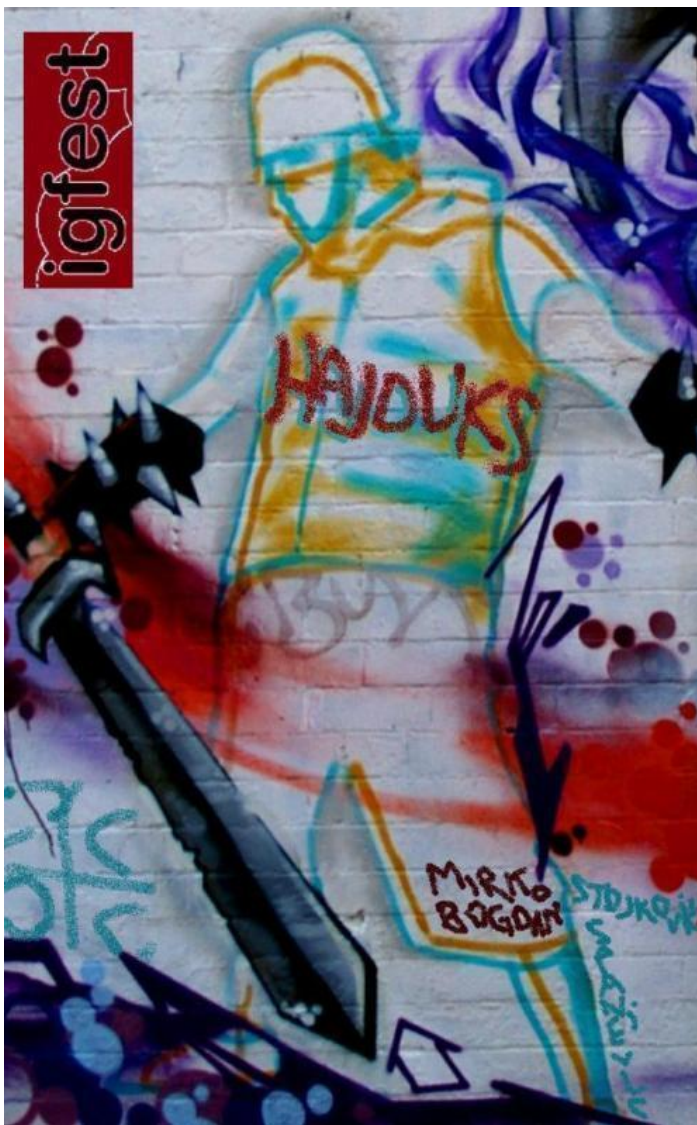
Научницу је играла Паулина Манов, а текстови су садржавали кратку историју места на коме се играч тренутно налази, као и одређене податке о месту на коме се налази следећи уређај. Тиме је испуњена основна намера са којом смо и кренули у реализацију ове игре: едукација играча о историји Београдске тврђаве.

Структура игре је била врло слична оној коју смо тестирали током боравка у Blast Theory, уз бројна побољшања до којих смо дошли пре свега захваљујући искуствима стеченим током прављења и извођења претходних игара.

Само у прва два дана игру је одиграло више од 150 људи, а игра је била постављена на Тврђави дуже од месец дана.

HAJDUKS (IGFEST, BRISTOL, UK)

Док смо постављали „Змајев траг“ стиже и позив да дизајнирамо још једну игру базирану на српској историји за Igfest у Бристолу, као и понуда од



Лајтхауса/Видеоклаба да дизајнирамо игру за 2500 играча, која ће се играти током Беле ноћи у Брајтону (културни догађај сличан Ноћи музеја). Наравно, прихватимо обе понуде.

После неколико едукативних игара одлучујемо да направимо једну игру чија ће основна сврха бити забава. Хајдуks играју две екипе по пет играча: хајдуци и Турци. Играчи који су хајдуци имају лажне бркове и сабље, а играчи који су Турци имају торбе са товаром блага. Хајдуци јуре Турке (односно брзо ходају за њима, пошто је трчање забрањено), када их стигну превлаче картицом преко

уређаја у коме су товари блага и циљ им је да их као тим за 15 минута скупе што више. После 15 минута тимови би се заменили, тако да би сви играчи били у прилици да пробају и улоге хајдука и улоге Турака.

Након што хајдук отме товар блага, уређај се закључа на 30 секунди како би

Турчин могао да одмакне и како би хајдук кренуо за неким другим. Али, то није све: међу Турцима се налази и Муса Кесеџија. Један од пет турских трговаца је у ствари снажни мегданџија који побеђује сваког хајдука (Марко Краљевић није учествовао у игри) и закључава му картицу на један минут.



Овај захват у дизајну игре даје динамику гејмплеју и омогућава разноврснију тактику за оба тима: логично је претпоставити да ће Турчин који није Муса Кесеџија бежати од хајдука, док ће се Муса Кесеџија намерно спорије кретати како би био ухваћен и како би закључао картицу. Лукавији играчи су схватили да могу и да блефирају, тако да намерно нису бежали иако су били само трговци, док је Муса Кесеџија наизглед покушавао све да не буде ухваћен, само да би привукао што више хајдука.

Игра је одлично прихваћена, а о квалитету гејм баланса доста говори и то што су највеће похвале стигле од групе турских туриста.

После „Хајдука“ Богдан и ја заједно конципирамо још једну игру, „Bright On!“, али ја не учествујем у њеној реализацији већ се у следеће две године у

потпуности окрећем видео-играма, док Богдан наставља да се бави первазивним играма.



У периоду између 2011. и 2013. године био сам сценариста и гејм дизајнер видео игре *Life's Not For Sale* (CDC, UNHCR), сценариста видео игре *Vampire Legends: The True Story of Kisilova* (o2d, Big Fish Games) и вођа сценаристичког тима видео игре *Јелена Анжујска* (СПЦ, Министарство), а у оквиру предмета *Драматургија* видео игара помогао сам студентима у изради више од сто машинама и видео игара.

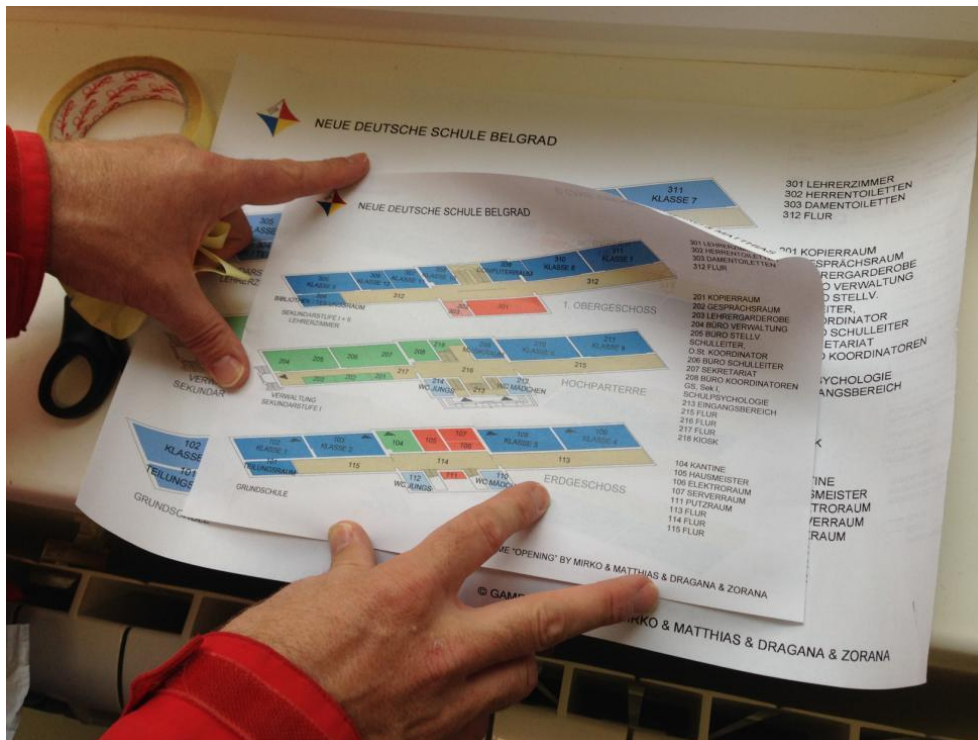
Первазивним играма се враћам прошле, 2013. године, након позива немачког продуцента за кога сам радио видео игру *Life's Not For Sale* да направим игру за отварање Немачке основне и средње школе у Београду.

ОТВАРАЊЕ (NEUE DEUTSCHE SCHULLE, БЕОГРАД, СРБИЈА)

Задатак који сам добио од продуцента је био једноставан: више од 100 ђака

узраста од 7 до 18 година усељава се у за њих нову зграду и пошто се то дешава првог дана школске године потребно је да се сви они што пре упознају са распоредом просторија које ће користити од тог првог дана. Просторије за које смо проценили да је потребно да сви познају биле су кантина, настојникова канцеларија, зборница, канцеларија педагога, рачунарска соба, библиотека и, наравно, учионица одељења у које иду.

Уз распоред просторија било је неопходно и да се упознају са излазима у случају пожара, односно планом евакуације, а током рада на сценарију одлучио сам и да убацим податке који би требало нешто више да кажу играчима о историји саме школе, као и о неким стварима које се тичу просторија које откривају (на пример, они који открију положај кантине сазнају и да у једну конзерву Кока коле иде 10 коцкица шећера, што би требало да их спречи да пију газирана пића уз ужину, а они који открију библиотеку сазнају да је школу пре скоро 100 година саградила Краљевска породица Карађорђевић).



Тлоцрт зграде у којој је играна игра „Отварање“

Сама зграда је била прилично велика, са три нивоа, три велика дворишта и додатном зградом – котларницом - у једном од дворишта.

Да бих себи олакшао рад на структури игре морао сам да направим тродимензионални модел зграде са распоредом свих просторија. Испоставило се, помало апсурдно, да су се претходне игре које сам радио простирале по целом граду (The Feed) или на великим површинама попут Београдске тврђаве (Змајев траг), али да су у суштини све биле дводимензионалне, односно да правећи мапе за њих није било потребе да се иде и у висину. Решење сам пронашао тако што сам за прављење тродимензионалне мапе игре искористио Лего коцке.



Глоцрт зграде у којој је играно „Отварање“, приказан Лего коцкама

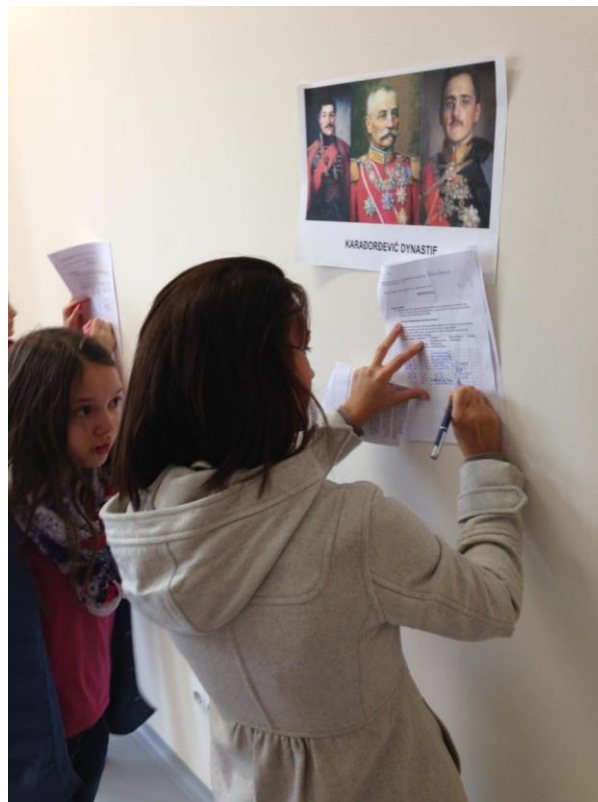
Један од термина који се сматра изузетно важним у гејм дизајну је такозвани „флоу“, од енглеског „flow“ што у буквалном преводу значи „ток“, а користи се да означи неколико важних елемената дизајна који утичу на утиса који ће играчи понети из игре. У питању су пре свега ритам и темпо проласка кроз игру, што је опет одређено тежином задатака. Од самог старта ми је било јасно да ћу имати тешкоће у контролисању флоу-а пошто су играче чиниле веома различите узрасне групе.

Други проблем је релативно уобичајен изазов у едукативним играма, а то је

недостатак плена (енглски „loot“). Награда је знање, али потребно је нешто специфичније да би пружио мотивацију играчима, нешто што много више желе од знања.

Решења која покривају оба ова проблема су повезана.

Флоу се решава пролазним временима пошто у недостатку класичне приче која ће бити подељена у чинове играчи могу да по времену процене када почиње који од три чина игре. Пошто нисам имао начин да утврдим када ће ко да гледа на сат, па и да ли ће уопште да гледа, увео сам наратора – особу која даје лажне вести о напретку кроз игру, али вести које повећавају тензију код играча и стварају утисак да постоји еквивалент зеца на тркама паса, односно некога ко држи темпо целој групи и ко мора да буде прстигнут.



То нас доводи и до мотивације за победу, што значи и до мотивације за игру. Играчи скупљају бодове према списку коју прилажем: најмање бодова се добија за проналажење просторија, више бодова се добија за сазнавање битних ствари, а највише за безбедност (у истом документу се налазе и пропозиције игре као и реченице које изговара наратор). Награда за играча који први скупи све бодове или

онај који током трајања игре скупи највише је оно што ђаци највише желе на почетку сваке нове школске године: могућност да први изаберу место где седе.

Дакле, у договору са званичницима школе, награда за ђаке који први науче распоред просторија, пут за евакуацију и историјат школе је да током школске године седе тамо где желе.



ПРАВИЛА ИГРАЊА (упутство за професоре, на енглеском):

Older kids should draw map of the building. The map should contain only places they can go into. (they can draw on the back of the questionnaire or we can provide each of them blank paper and a pen; full map will get them +15 points, every mistake is one point less than that so we need to provide proper maps for teachers)

We need new posters in order to prolong the game and to further educate pupils about the building and its history. These are the posters (everything should be written on German):

Picture: Branko Radičević

Text: Serbian poet Branko Radičević

Picture: Pellet

Text: (about CO2)

Picture: Sponsors

Text: Built in 1936.

Picture: -

Text: Address

Picture: School site homepage

Text: -

Pictures: King Petar I, King Aleksandar I Karadjordjević, Knez Pavle

Text: Royal Family Karadjordjević

Picture: Coca Cola can

Text: There are 10 sugarcubes in each Coca Cola can.

Picture: Stevan Mokranjac

Text: Serbian composer Stevan Mokranjac

Thing to be read during playing (on Serbian, then on German; countdowns should be done one number on Serbian, the other on German):

Поштовани играчи, ја сам коментатор. Игра почиње за 10 минута.

Dear players, I am the commentator. The game will start in 10 minutes.

Поштовани играчи, игра почиње за пет минута.

Dear players, the game will start in 5 minutes.

Игра почиње за минут, молим наставнике да поделе питања.

The game will start in one minute. Teachers, please give questionnaires to the pupils.

Игра почиње за 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4... трчање и гурање ће се кажњавати... 3, 2, 1, полако крећи... сад!

Game will start in 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4... running and pushing will be sanctioned... 3, 2, 1, slowly start... now!

Управо ми јављају да је један играч већ пронашао кантину.

I've been informed that one player already found canteen.
Молим вас да не излазите напоље, сви задаци могу да се обаве из саме зграде.
Please don't go outside, all tasks can be done from within the building.

Откривен је и киоск.
Kiosk is found, too.

Подељене су прве казне због журења. Ходајте спорије!
Someone got sanctioned because of walking fast. Slow down!

Већ је снимљено више од 80 фотографија.
Over 80 photos are already taken.

Откривена компјутерска соба!
Computer room is found!

Више играча је пронашло зборницу.
Many players found teacher room.

Бар један играч је завршио комплетан план првог спрата.
At least one player completed the first floor plan.

Троје истовремено открило песника!
Three players found out the name of the poet!

Пронађен је и Мокрањац!
Mokranjac is found!

Седморо има нацртан план приземља, троје целе зграде.
Seven players have ground floor plan and at least one have finished the plan of the whole building.

Више од 20 играча зна која породица је покренула прављење ове зграде.
More than 20 players are aware which royal family started building this school.

Подсећам вас да вам је задатак и да потражите два пута за евакуацију.
I'm reminding you that you have to find two evacuation routes.

Поштовани играчи, за 10 минута ће се зачути гонг и то значи крај игре.
Dear players, in 10 minutes you will hear gong and that will be the end of the game.

Пожурите полако, још 5 минута.
Hurry slowly, 5 more minutes.

Завршавамо за 5, 4, 3, 2, 1...

End in 5, 4, 3, 2, 1...

(гонг/gong!)

Игра је одлично прошла, чак је и поновљена на захтев млађих одељења који због екскурзије нису били у школи на дан када је играна први пут.

Бављење уметношћу је велика привилегија, а прављење игара је један од најзабавнијих послова на свету. Разумевање колега пре свега на катедри Драматургије, али и на целом Факултету драмских уметности, омогућило ми је да пре неколико година уведем предмет Драматургија видео игара и да своје искуство и знање пренесем млађим колегама. Студенти ФДУ су у оквиру овог предмета до сада реализовали више од 100 машинама и видео игара, а у јунском испитном року школске 2013/14 године изведена је и прва первазивна игра.

ПЕРВАЗИВНА ИГРА «ЗАТАМЊЕЊЕ»

(приложен видео снимак целог проласка кроз игру)

Структура игре је направљена самом одлуком да се прати Уликс. Одисејом као Уликсовом претходником се нисам бавио док сам градио моју причу осим у тренуцима када би због местимичне херметичности Уликса био принуђен да се окренем Одисеји као извору који ће ми боље осветлити Џојсову намеру.

Због тога је први корак био слагање Кембеловог мономита са поглављима Уликса. У време када је роман у наставцима објављиван у часопису *The Little Review*, између 1918. и 1920. године, поглавља су имала називе који су у каснијим издањима углавном нестали мада их је сам Џојс и даље користио:

1. TELEMACHUS
2. NESTOR
3. PROTEUS
4. CALYPSO
5. LOTUS EATERS
6. HADES
7. AEOLUS

8. LESTRYGONIANS
9. SCYLLA & CHARYBDIS
10. WANDERING ROCKS
11. SIRENS
12. CYCLOPS
13. NAUSICAA
14. OXEN OF THE SUN
15. CIRCE
16. EUMAEUS
17. ITHACA
18. PENELOPE

Користио сам «Уликс» који је превео Зоран Пауновић, а издала Геопоетика 2014. године, као и «Хероја са хиљаду лица» који је превео Бранислав Ковачевић, а објавио Stylos 2014. године. Одлука да као извор користим само преводе на српски језик резултат је жеље да максимално прилагодим игру играчу за кога сам у тој фази рада знао само да ће бити из Србије.

Помоћ у кретању кроз књигу нашао сам у белешкама чији су аутори Gerry Carlin и Mair Evans, које се под насловом “Notes on James Joyce’s Ulysses” (година није наведена) налазе на адреси <http://home.wlv.ac.uk/~fa1871/joynote.html>. Три су разлога зашто сам користио баш овај есеј: једним делом због прецизних референци на Одисеју, другим делом због прегледности које ми је олакшавало савњивање са мономитом онако како је објашњен у «Хероју са хиљаду лица» Џозефа Кембела (превод, издавач, година), који има 17 тачака, а трећим – можда и најважнијим, јер есеја о Уликсу има заиста много и не разликују су скоро нимало у деловима који су мени били потребни – јер је овај есеј на првој страни Гуглове претраге када су параметри «Ulysses, Joyce, chapters», што значи да је за велики број људи баш он интегрални део бављења овим романом.

Кембелове тачке мономита су:

1. Зов пустиловине
2. Одупирање зову
3. Натприродна помоћ

4. Прелазак првог прага
5. Китова утроба
6. Пут искушења
7. Сустрет са богињом
8. Жена као искушитељица
9. Измирење са оцем
10. Апотеоза
11. Највиши дар
12. Одбијање повратка
13. Магични бег
14. Помоћ споља
15. Прелажење прага повратка
16. Господар два света
17. Слобода да се живи

Осамнаесто поглавље у Уликсу је својеврстан прелазак рампе који нас уводи у ток свести Блумове жене, структурално идентичној одјавној шпици те је и у игри третирана на идентичан начин.

Оригиналне Џојсове називе поглавља сам заменио називима који садрже најважније елементе тих поглавља, бар према мом мишљењу, а у два случаја и са неким које откључавају асоцијације које сам имао читајући одређена поглавља. Онда сам их поређао уз поглавља мономита и добио компјутерским речником речено бета сценослед игре:

- 1 Dispossed son in struggle / Зов пустоловине
- 2 Old Nestor; pompous and racist beast / Одупирање зову
- 3 The God tells of death; changing / Натприродна помоћ
- 4 Advertising salesman; interaction with the world / Прелазак првог прага
- 5 Drugs; streets, several errands / Китова утроба
- 6 Hades; death / Пут искушења
- 7 Newspaper headlines / Сустрет са богињом
- 8 National library; food and eating / Жена као искушитељица

- 9 Hamlet; anti semitic and homophobic / Измирење са оцем
- 10 Recap / Апотеоза
- 11 Piano blind stripling / Највиши дар
- 12 Citizen nationalist, епска поезија / Одбијање повратка
- 13 Cultural myths IamA Reddit / Магични бег
- 14 Језик славјеносербски / Помоћ споља
- 15 Драма; мртви син / Прелажење прага повратка
- 16 Imposters / Господар два света
- 17 Back home (backdoor ФДУ) / Слобода да се живи
- 18 Ad nauseaem / ibid

ПРИЛАГОЂАВАЊЕ ПРОДУКЦИОНИМ ОКОЛНОСТИМА

Већ након ове фазе сам морао да узем и обзир продукционе околности. Ситуација ми је олакшана тиме што буџет осим средстава намењених изнајмљивању камера и тонске опреме, штампању материјала у фотокопирници и изнајмљивању таксија за играча практично није постојао, тако да нисам морао да се бринем да ли сам га потрошио паметно. Уместо распоређивања непостојећих средстава, направио сам списак локација које могу бесплатно да користим, као и списак људи који су се пријавили да као волонтери учествују у игри. Тај шири списак сам упоредио са бета сценоследом и добио следећу листу употребљивих, а бесплатних локација: ФДУ, адвертајзинг агенција My Name Is Luka, Музеј позоришне уметности Србије, клуб Театротека, Градска општина Савски венац, кафић Дрво јаворово и галерија Опсерваторијум. Волонтери на које сам могао да рачунам су били моји студенти и пријатељи. Једини професионални глумац који је учествовао у пројекту био је Иван Томић.

Пошто је игра прављена у оквиру докторских уметничких студија на ФДУ било је неопходно да се у целини стави на увид јавности, што је значило да је неопходно да буде снимљена у целости, што је саставни део процедуре стицања доктората. Како бих избегао да камера која свуда прати играча делује потпуно дезилузинистички, од самог старта сам одлучио да камерман Бранко Сујић, колега са Катедре камере осим камермана игра и најзначајнију улогу од свих NPC (non-

playing characters).

Када су кренуле техничке пробе испоставило се да GoPro камере које је предложио Бранко Сујић немају довољно квалитетан тон, што је значило да ће током целе игре бити присутан и тонац, и то са «пецаљком». Непосредно пред извођење игре сазнао сам да ће сви чланови комисије ипак бити присутни приликом играња игре. Те две околности су утицале на играчев степен уживљавања, али далеко мање него што сам очекивао.

После пописивања локација и глумаца било је неопходно да се сцене у игри доделе одређеним локацијама, или обрнуто – од случаја до случаја. Пошто је локација било мање од 18, јасно је било да ће на неким морати да се одигра више тачака. Како продукционе околности не би превагнуле над природним развојем приче, нисам водио рачуна и да редослед којим се иде са локације на локацију буде најпрагматичнији могући, тако да се у неколико случајева десило да следећа локација није била и најближа.

Оригинални заплет игре је у нешто мање развијеном облику пријављен као тема доктората 2013. године. Бављење мономитом је допринело да се окренем словенској митологији, а намера да је у већем делу игре третирам у реалистичком проседеу, као и жеља да имам активног а не пасивног јунака је довела до идеје да играча не стављам у позицију некога киме се божанства играју, већ у позицију некога ко истражује последице деловања неког божанства. Наравно, та граница – као и све друге – ће се касније очас прелазити и играч ће лако прелазити из улоге јунака у улогу гледаоца, једнако како ће игра лако постајати представа, само да би се у следећем тренутку вратила у игру.

Већ у том тренутку сам знао да ће ми средства бити ограничена, као и да је једино сигурно да ћу моћи да користим просторије ФДУ, па су главни јунаци постали студенти, чиме је склопљен последњи део синаписа.

Играч истражује нестанак групе студената који су припремали документарни филм о Црнобогу, словенској варијанти ђавола. Пратећи трагове које су студенти оставили за собом, играч иде све дубље у срце таме, наилазећи редом на бизнисмене који поткупљују, политичаре који су поткупљени и бахате телевизијске звезде – и полако схвата да су сви они успешни јер служе мрачној сили Црнобога. На крају

проналази студенте, али и Црнобога, те мора да се одлучи да ли ће му се придружити у замену за успех на овоме свету или ће га својим одбијањем ослабити довољно да ослободи студенте.

Овај синопсис је, дакле, уткан у сценослед «Уликса» и реферише се на Одисеју и, наравно, мономит. Финална фаза рада на сценарију више личи на GDD (game design document) него на сценарио, што је и логично јер је прављена игра, а не филм, тако да се уз уобичајену поделу на сцене налазио додаток који је говорио шта је задатак играча у свакој сцени (решавање је повезано са напретком кроз игру; углавном се своди на откривање трага који води до следеће локације). Али, ни тај GDD није био онакав какав се обично пише за видео игре, што је и логично јер је прављена первазивна игра у којој долази до интеракције између играча и живих људи, од којих већина нису глумци, тако да је уместо дијалога за већину NPC писано својеврсно упутство које је објашњавало лик коју глуме, што је олакшавало импровизацију и, важније, игру чинило мање зависном од тога како ће натуршчици да се снађу пред играчем, камером, «пецаљком» и пет чланова комисије који будно прате сваки секунд игре. Да би тај принцип могао да се спроведе у пракси, било је неопходно да дијалоге учиним једнако небитним за покретање радње колико су небитни и у било ком добром филму. Од тог принципа сам одустао само у тренуцима када сам желео чвршћу везу са књижевношћу, што сам у једном тренутку и врло пластично показао тиме што једну реплику један од епизодиста не изговара, већ је играчу предаје откуцану на папиру.

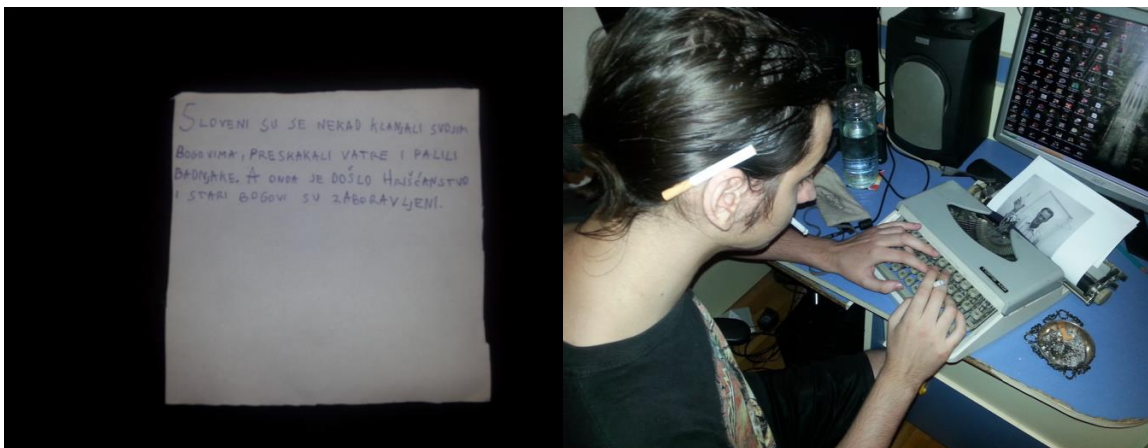
Пример 1, упутства за NPC:

УПУТСТВО ЗА НЕСТОРА: Ти си незадовољни радник обезбеђења. Плата ти је мала, сви око тебе се праве паметни око тебе а у ствари су педери. Када би ти само један дан дали власт у држави, многа би мајка закукала али би преко ноћи све довео у ред. Прво Цигане који краду бакарни кров на факсу. Стока циганска. Једини народ гори од њих су Јевреји. Цигани су прљави и глупи, а Јевреји су покварени и опасни. Очас посла могу да те оставе без посла. Да те претворе у Цигана. Зато мора ред да се зна и зато не може нико да се без најаве мува по кабинетима. Избаци из кабинета ове маторе педере што се глумирају. Али, буди опрезан: онај мали личи на Цигана, а онај носати је гарант Јевреј.

Завуци им нешто, нека знају да си их нађушио, а ако нису то што ти се чини ионако ће се сложити са тобом. На ходнику, наравно.

УПУТСТВО ЗА ВЛАДУ: Ти си власник адвертајзинг агенције из '97. године, лопов и преварант. Прекидаш свакога када прича јер си паметнији и знаш шта ће да каже, а немаш живаца да га бесплатно слушаш. Није злато све што сија, нешто је и у кешу. Не занимају те жене, не занимају те дроге, не пијеш, не једеш. Волиш само и једино паре. Играч те зове на мобилни и држи ти линију заузету а чекаш важан позив. Погрешио што си се уопште јавио, али схваташ да ћеш најбрже да га откачиш тако што ћеш да му кажеш да дође у агенцију. Не размишљаш шта ће бити ако стварно дође, то ћеш да решиш када се и ако деси – као и све остало у животу. Новац у рукама.

Пример за откуцани текст (фотографије послао студент драматургије Андрија Лакић



вече пред игру како би ме уверио да се одговорно припрема за своју улогу):

Финална фаза рада на сценарију је само у једном свом делу личила на класичан сценарио: у оном у коме је глумио Иван Томић, коме сам могао да поставим озбиљан глумачки задатак. Текст који изговара је углавном Џојсов, уз моје ситне интервенције направљене са намером да играчу појачају утисак да је то што слуша ток Томићевих мисли, а не текст који је научио.

Пример 2, Томићев део:

(Седиш у Театротецци код Музеја позоришне уметности. Са тобом је још једна

особа, наватај неког са ким можеш да седиш и чекаш док не стигне играч. Једете мешано месо, циркате неко пиво. Класичан кафански треш. Ти играш одвратну телевизијску звезду, алаву на паре и заљубљену у себе, која прави разне дилове и уцењује пљувањем у Булевару. Вучић ти је врх, мислиш да се капирате. Другар који је са тобом само крка и смеје се на све што кажеш. Глуми твоју дворску будалу али је заправо дебеовац који те прати и скупља чиме ће да те уцењују ако кренеш да лајеш шта не треба. Током седења са играчем проговориће само једном и то једну реченицу.

СТИЖЕ ИГРАЧ. ПИТАШ ЈЕ Л' ТИ ДОНЕО НЕШТО.

Ако каже да није, питаш га шта хоће. Он ће тебе да пита за неки филм. Неки студенти, нека општина. Познато ти је, али ниси сигуран.

Ако каже да јесте и покуша да ти их да, одбијаш да узмеш паре у кафани, зајебаваш се на рачун Дачића и коферчета и кажеш му да треба да погоди где да их остави. У оба случаја питаш играча је л' чуо за Хамлета. Онда иде преокрет у твојем лику, мораш да из коже тог скота кога играш у тих неколико претходних минута скочиш у много паметнијег типа, који је опортуниста из психопатије, а не глупости. Крећеш монолог којим играчу објашњаваш ни мање ни више него Хамлета.)

«Управо је ово доба дана, средина јуна. На позоришту крај обале Темзе застава је подигнута. Медвед Сакерсон ту близу режи у својој јами, у Париском врту. Бори се са псима и забавља плебс, звезда је. Као ја данас. У оближњем Глоубу стари морски вуци који су пловили са Дрејком жваћу кобасице у партеру.

Драма почиње. Из сенке излази један глумац, стасит, дубоког гласа. То је дух, краљ, краљ је и није краљ. Глумац је.

«Хамлете, ја сам дух твога оца»

То је Шекспир. Шекспир је у том тренутку отац, отац који се обраћа своме сину.

Сину своје душе Хамлету.

Сину свога тела Хамнету.

Знаш да је Шекспиров син умро у једанаестој години у Стратфорду? Је л' знаш како се звао? Хамнет. У време премијере Хамнет би био истих година као Хамлет.

Ево ти га позоришни музеј овде, ту сви студенти са ФДУ копају по књигама и траже глупости као што ова. Шекспир. Хамнет. Хамлет. Отац, син и.. дух.

(Пријатељ са којим седиш те прекине. Говори пуних уста, жваће месиште које је пред вама: «А шта је сад, вуцибатино, са оних сто евра што си позајмио када смо овде прошли пут седели?». Одговараш му гледајући играча.)

Нисам то био ја. Сви се ми мењамо, из дана у дан ткамо и парамо. Тај што је узео тих сто евра је растакнут. Теби се само чини да га у мени препознајеш. Исто као што кроз дух оца Шекспира видимо сина Хамнета. Један несмирен, други почивши. Али им кесе нису сестре. Тако и у будућности, која јесте сестра прошлости, могу да видим себе како сада овде седим, али као одраз онога што ћу тада бити. Док једем ове ћевапе, док Вучко јебе кеву жутима, ја постајем оно што сам био и оно што ћу тек постати: Хамлет, принц. И Хамнет, леш.

А је л' имаш ти сто евра, до тада?»

(Ако играч има и зајебе се да ти да, узми и то ти је хонорар; пошто нема погледаш га презриво и кажеш му да сада лепо пали. Рекао си му где да остави оно за тебе.)

Иако је Томићев део једини који формом подсећа на сценарио, није једини у коме сам искористио цитате. У последњој сцени, коај се одиграва у кафићу Дрво јаворово, Црнобог играчу открива да контролише студенте тако што они на његову команду рецитују, сваки студент по један стих, песму Саве Мркаља «Јао триста пута». Тог аутора сам изабрао због жеље да на једном прилично сакривеном нивоу приче направим везу Црнобога и са другим трагичним фигурама у српској уметности, а мало их је трагичнијих од Саве Мркаља, реформатора српског језика који је остао у вечној сенци Вука Карацића иако је «пиши као што говориш» његова, а не Вукова максима, који је недуго након што је размонашен скончао у лудници у коју је доспео јер је покушао да закоље особу која је од њега тражила да знање латинског примени у неку прозаичну сврху попут превођења крштенице. Чак је и песма «Јао триста пута» са још једанаест других песама (пет оригиналних и шест препева) откривена век након његове смрти – међу Вуковом заоставштином. Стих «јесмо л' без зала који час» шапуће у играчево уво један од опседнутих студената које он открива у «Дрву јаворовом», чиме почиње финална сцена у којој

се открива Црнобог, све време скривен у камерману који прати играча снимајући документарни филм о игри, неопходан за докторат. Одлука да баш камерман буде Црнобог је једна од оних које су донете на самом почетку пројекта, са јасном намером да најдезилузионистички моменат постане саставни део игре, бришући још једну границу између реалног света и оног који настаје у игри.

Како би Црнобоговој појави дао и натприродан квалитет, питање које упућује играчу – да ли ће бити уз њега или не – је упућено преко разгласа кафића и пуштено је као природан наставак кратког монолога који је камерман Бранко Сујић изговарао уживо.

Играч је без оклевања одбацио понуду Црнобога, чиме је ослободио студенте и - према Кембеловом мономиту - постао господар оба света.

Ипак, све то према каснијој играчевој изјави није нимало утицало на његов доживљај, што је потврдило да је једна од најважнијих одлука била – ко ће бити играч.

Првобитну идеја је била да играч буде прва особа која ће проћи кроз такозвани *rabbit hole*. Термин који су аутори первазивних и *alternate reality* игара преузели из Керолове «Алисе у Земљи чуда» - Алиса у «свет иза огледала» улази пратећи зеца који утрчава у своју рупу – означава врло мали пролаз кроз који се улази у непропорционално велики свет ARG: Trent Razor је у промоцији албума «Year Zero» користио ARG у коју се улазило преко података са флеш дискова бачених на под јавних тоалета на концертима Nine Inch Nails²⁶⁰.

Зечија рупа предвиђена за «Затамњење» је требало да буде разгледница српског војника послата непосредно пред избијање Првог светског рата, на којој је пенкалом исписана веб-адреса сајта на коме се налазе прве информације о игри, са намером да се од старта из другог плана уводи идеја о неприродно дугом животном веку антагонисте, што је са осталим траговима водило до открића да је у питању Црнобог. Али, од ове идеје сам одустао у тренутку када сам одлучио да игра неће бити трансмедијална, као и када сам схватио да ми је идеја истраживања нано-спектакла далеко узбудљивија него још један трансмедијални експеримент, којих не

²⁶⁰<http://www.reuters.com/article/2007/04/02/us-nineinchnails-idUSN0233620220070402>

мањака у области игара.

Пошто идеја нано-спектакла почива на прилагођавању игре личности играча, било је неопходно да играч буде особа коју добро познајем, али и особа која мене не познаје пошто сви мени блиски људи знају да се већ годинама бавим мономитом и могли би да претпоставе да ће он бити основа игре, чиме би се знатно умањили ефекти које сам желео да испитам. Због тога сам понудио члану једног дискусионог форума који већ годинама пратим да буде играч. На основу његових двадесет и нешто хиљада написаних порука могао сам да створим детаљну слику о њему као особи, самим тим и да прилагодим игру његовим особинама и преференцијама. Повољна околност је што је играч и новинар Вајса, тако да је након одигране игре написао текст који се појавио на том интернет порталу. Тај текст се завршава следећим закључком, који довољно говори о резултатима увођења мономита у первазивне игре и, надам се, о перспективи нано спектакла.

„Pervazivne igre nisu kao LARP, koji je ultimativna nerdovština i koji je veteranima RPG igara često malo smešan, jer uvodi „propove" tamo gde treba da radi mašta, i često je u suštini izgovor za roštiljanje u prirodi. Ovo je „serious s**t", ovde čovek može da doživi pravu frku kada se stvaran svet i područje igre prepletu i zamuti se granica između priče i gradske vreve. Ноћу још.»(Ненад Костић, VICE.com/rs, 18.9.2015)

ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА

Орвил Рајт (Orville Wright) је са својим братом измислио летилице теже од ваздуха и први се у целој људској историји њима виноу у небо. Умро је отприлике у време када је Нил Армстронг (Neil Armstrong), први човек који је ходао по Месецу, напунио осамнаест година. Овај наизглед невероватан податак сведочи о брзини којом је наша цивилизација у прошлом веку напредовала на пољу технологије.

Али, ништа мање није невероватан ни податак да је структура приче у Лукасовим Ратовима звезда или у Ц. К. Роулингином серијалу о Харију Потеру идентична структури Веда и Упанишада или Одисеје или било ког другог мита. Значи, исти дух који је у две генерације стигао ако не до звезда а оно до земљиног сателита за неколико хиљада година није открио бољу драматуршку структуру од

оне која сеже у неосветљени део времена.

Најбоље објашњење зашто је то тако је вероватно оно које је најједноставније: ова структура функционише.

Приче које су кројене по мери мономита нас интересују, емотивно покрећу, терају на размишљање. Без обзира колико их пута чујемо или видимо пресвучене у одела различитих интерпретација увек нам делују свеже. Чак је и чињеница да је Кембел до свог открића дошао тек четрдесетих година прошлог века још један доказ да је мономит близу савршености пошто не привлачи пажњу на себе већ се крије у позадини, дозвољавајући свим осталим елементима приповедања да засијају у првом плану.

Због свега тога, чини се да Кевин Кросли-Холанд (Kevin Crossley-Holland) није до краја разумео зашто Мирча Елијаде (Mircea Eliade) каже „Познавати митове значи открити трајну порекла ствари. Другим речима, уче нас не само како су ствари настале већ и како да их нађемо и како да учинимо да се поново појаве онда када оне нестану“, супротстављајући му се тезом да пост-дарвинистичка друштва не могу да доживљавају митове као буквалне истине²⁶¹. Чини се да Елијаде то и не тврди, већ да на начин врло сличан Кембелу указује на идеју да је реч, односно прича, наша пупчана врпца – или бродбенд веза– са почетком времена.

Мономит, наравно, није једини начин да се прича исприча. Али, сваки приповедач се на одређени начин одређује према њему, било да га дословно поштује, било да покушава да га у потпуности разгради, чак и у време дигиталних медија.

Сам појам „дигитални медији“ је врло неодређен јер обухвата све од „земаљске“ или кабловске телевизије која се у већини земаља није суштински променила од аналогног времена па до Јутјуба који није ни постојао пре само 10 година или, мало шире гледано, целог интернета. Оволика разуђеност би могла да нам укаже и да је публика тих дигиталних медија једнако разуђена, што не би требало да представља проблем за мономит пошто је током свог постојања показао да уме да се обраћа врло шароликој публици. Оно што би, пак, могао да буде

²⁶¹ „To know the myths is to learn the secret of the origin of things. In other words, one learns not only how things came into existence but also where to find them and how to make them reappear when they disappear“; Kevin Crossley Holland, *The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings*; Penguin, UK, (1996)

проблем, је утицај те разуђености на сваког појединачног човека у тој публици.

ADD

Последњих година се много говори о „синдрому смањене пажње“ (Attention Deficit Disorder), није ретко ни да се чује како је дошло до праве епидемије ове појаве.

Последице су, ако је веровати најзабринутијима међу нама, страшне: све мање људи чита књиге, библиотеке су празне, биоскопи се затварају један за другим, часови се скраћују а предавања поједностављују. Такав апокалиптични сценарио - чије би остварење у реалном свету резултирало генерацијом за чију би се застрашујућу тупост вероватно морао сковати потпуно нов политички коректан израз - није немогућ и сигурно би, уз многе друге ствари, означио и коначан крај мономита у приповедању, јер ако читалац није у стању да се сврти и прочита Одисеју, која је онда сврха њене сложене структуре.

Али, шта ако није тако?

Шта ако се књиге ипак читају иако се не одлази у библиотеку? Истраживања показују да се просечан број прочитаних књига не мења већ годинама, али се мења однос прочитаних електронских књига и традиционалних, одштампаних на папиру. Наравно, у корист електронских.²⁶²

Шта ако ђаци и студенти не могу да прате предавања зато што су предавања досадна или зато што се баве небитним стварима или их гледају из погрешне перспективе? Ако податак да се Наполеонова војска смрзла у Русији и зато изгубила рат оставља ђаке незаинтересованим, можда им ваља рећи да Французи нису имали дугмад на униформи, па због тога нису могли да закопчају капуте, због чега су изгубили рат. И једно и друго је тачно, али је други податак довољно зумиран, односно довољно конкретан да би привукао пажњу генерације која размишља у другој резолуцији, коју је поплава информација натерала да се бави нано аналитиком – зато је The History Channel и изабрао да баш тај податак саопшти у цинглу за нову серију историјских емисија.

Шта ако су биоскопи празни зато што је филм као уметност већ доживео свој

262 Kathryn Zickuhr, Lee Rainie „E-Reading Rises as Device Ownership Jumps“, Pew Research Center (16.1.2014)<http://www.pewinternet.org/2014/01/16/e-reading-rises-as-device-ownership-jumps/> (28. 5.2014)

зени? Тешко да би се таква ситуација могла назвати преседаном: ма колико волео Леса Клејпула (Les Claypool) или Дејмона Албарна (Damon Albarn) не бих се усудио да тврдим да су они бољи композитори од Моцарта или Бетовена. Дејмиен Хрст (Damien Hirst) или браћа Чапман (Iakovos Chapman, Konstantinos Chapman) сигурно нису бољи сликари од Рембранта, између осталог зато што и нису сликари. Уметност еволуира заједно са временом чији је израз.

Одговоре на ова питања нећемо тражити тамо где су сви остали одговори – у људској души. Љубав, мржња, патња, самилост... То су темељне емотивне истине које могу да смењују једна другу, али не могу да буду замењене нечим новим. Оно што се мења је начин на који их представљамо, што нас враћа на – мономит.

СИНДРОМ ПОВЕЋАНЕ ПАЖЊЕ

Попут Молијеровог *Monsieur Jourdain* који закључује да говори прозу цео живот а да то и не зна, и данашњи корисник дигиталних медија је стручњак за њих а да то и не зна. До тога није дошло преко ноћи: степен толеранције на велики број информација, а онда и потребе за њима се експоненцијално повећавао сваки пут када би се појавио нови телевизијски канал или подигао нови билборд.

Тај процес је у такозваном развијеном свету трајао деценијама и познат је под именом адвертајзинг. Људи, односно потрошачи, попут жабе која не искаче из лонца воде која се полако загрева, постепено су се навикавали да уз новине које читају добију неколико огласних порука, да познати бренд буде спонзор филма који гледају или спортског тима за који навијају. Временом се број реклама увећавао, тако да је данас нормално да један једини играч фудбалског тима на себи има више реклама него што је некада могло да се види током целог дана гледања телевизије.

Неке земље су том феномену биле изложене у знатно краћем времену, на пример цео источни блок након пада Берлинског зида. Жаба ту није имала времена да искочи из воде пошто је била скувана тренутно, ласером из Звезде смрти.

Данашњу ситуацију сви мислимо да познајемо. Колико је то уверење и сазнање покушао сам да установим пре неколико година: дао сам задатак својим студентима да изаберу пола сата током дана када су најмање изложени поплави информација. Будући да је то било пре популаризације таблета и смартфона,

већина је рекла да је тих 30 минута мира време које проведу у аутобусу на путу ка факултету. Пошто се наш факултет налази на Новом Београду и пошто су у то време на Сави коју је већину морала да пређе на путу ка школи била само три моста, брзо смо утврдили руте којима се већина кретала. Онда смо заједно почели да бројимо билборде крај пута, сити лајтове на аутобуским станицама, неонске рекламе на тржним центрима, огласе на бандерама и киосцима, ЛЦД екране у аутобусима... Заједно смо установили да током тих најмирнијих пола сата свако од њих види или чује најмање 1000 огласних порука.

Теорија адвертајзинга каже да је потребно да бар три секунде будемо изложени некој поруци да бисмо је свесно регистровали. То значи да је током најнеинвазивнијих 1800 секунди свако од њих примио 3000 секунди рекламних порука.

Наравно, оно што те рекламе чини употребљивим је чињеница да студенти пролазе сваки дан том трасом, као и да су склонији да примете оно што их интересује. Али, та друга ствар – да су склонији да примете оно што их интересује – заправо би требало да нам укаже на нешто што ће нас вратити на основу линију излагања: ми не патимо од синдрома смањене пажње, већ од синдрома повећане пажње. Моји студенти, као и сви остали људи у модерном свету, имају способност да из десетине хиљада порука којима их медији (и дигитални и они други, док још постоје) засипају свакога дана извуку оних десетак које им кажу које патике да купе, где да иду на летовање или који факултет да упишу. Уз све то сви они живе и своје животе, имају своја интересовања, читају електронске књиге, уче из скрипти које су андроид апликације, играју видео игре... Смањена пажња? Тешко.

А мономит? Каква је његова судбина у миметичким уметностима двадесет и првог века ако милијарде људи захваљујући свакодневној конзумацији дигиталних медија имају повећану, а не смањену пажњу? Врло светла, ако је судити по резултатима које остварују видео игре које су у потпуности базиране на Кембеловом „Хероју са хиљаду лица“.

1001. ХЕРОЈЕВО ЛИЦЕ

Закључак је, па ћу да подсетим на детаљно разматрање игре The Elder Scrolls V: Skyrim (Emil Pagliarulo, Bruce Nesmith, Kurt Kuhlmann). Skyrim је остварио огроман успех како на тржишту тако и код критике. Најпродаванија је игра 2011. године и једна од најпродаванијих игара у серијалу The Elder Scrolls (чији је пети део), а десетине најзначајнијих сајтова и магазина посвећених видео играма су га прогласиле игром године.

The Elder Scrolls V: Skyrim припада action role playing game жанру, што значи да играч кроз низ задатака које извршава гради специфичног јунака чије особине зависе од искуства које је стекао кроз игру, односно од избора које је играч направио. Још једна битна карактеристика Elder Scrolls света је његова отвореност: играч може да се креће у коме год правцу који пожели и може да бира када ће (и да ли ће) да се враћа на основни ток приче.

У пракси би таква поставка требало да резултира тиме што би сваки јунак на крају игре требало да буде посебан и другачији од свих других јунака. Будући да и у The Elder Scrolls V: Skyrim као и у већини сличних игара сви играчи ипак пролазе кроз такозвани „мејнквест“ (централни подухват, односно низ повезаних мањих задатака) јер је то предуслов да се игра заврши, те разлике су на крају у највећој мери козметичке и свде се на изглед јунака или његове опреме.

Дужина проласка кроз мејнквест (све чешће се користи и термин „мејн стори“, односно „главна прича“, што заслужује подршку) варира од вештине играча, а у The Elder Scrolls V: Skyrim се у просеку креће око 30 сати. Током тих 30 сати активног играња (који се најчешће распоређују на неколико недеља реалног времена) играч се среће са неколико стотина ликова, пролази кроз 8 градова и на десетине села, змајевих пећина, кампова цинова, рудника... Само пећина има 73.263 Све те ликове и локације повезује једна прича која почива на структури Кембеловог мономита и за решавање задатака је неопходно разумети ту причу. Таква игра, ноћна мора за свакога ко би имао поремећај пажње, најпродаванија је игра 2011. године.

Да није у питању никакав изузетак показује сваки амбициозан и, важније, успешан RPG, мада мономит никако није ограничен на овај жанр.

Универзалност овог приповедачког модела би требало да буде потврђена на различите начине: после више миленијума примене у разним приповедачким уметностима, чини се потпуно очекиваним да ће овај образац функционисати и у видео играма. Право питање је да ли могуће пронаћи нове (врло условно „нове“ јер тешко је измислити нешто сасвим оригинално уз толику традицију) начине примене мономита? Како би публика која игра видео игре реаговала када би се, на пример, мономит поделио на више главних јунака? Да ли би то уопште и био мономит?

У филму или роману веза коју гледалац или читалац има са јунацима почива на идентификацији са јунаком, о чему је још Аристотел писао у Поетици. Али, у филму или у роману са више главних јунака који би делили различите делове мономита та идентификација са једним од њих, самим тим и само са делом мономита, је оно што спречава неког од тих јунака да постану прави Херој са хиљаду лица. У видео игри, са друге стране, свим главним јунацима управља једна особа – играч. На тај начин делови мономита се спајају у доживљају играча чинећи од њега Хероја са хиљаду лица, или бар онолико лица колико има јунака које води.

Видео игре су током педесетак година постојања најинтензивнији развој доживеле од 1972. до 2004. године. У том периоду – омеђеном конзолом Ралфа Бера и најуспешнијом MMORP264 игром свих времена World of Warcraft – настали су скоро сви жанрови који и данас постоје.

Данас, више од тридесет година након Мијамотове игре Donkey Kong, дужину сценарија за видео игре одређује пре свега жанр саме игре. Једноставније симулације попут ФИФА серијала, у којој играчи управљају фудбалерима у виртуелној фудбалској утакмици, могу да имају сценарије од неколико десетина страна, сценарији за role playing игре попут оних из GTA серијала имају преко 1000 страна, а сценарији за авантуре попут Heavy Rain или L. A. Noire имају више од 2000 страна.²⁶⁵

264 MMORPG: massively multiplayer online role playing game

265 r-pad, „Heavy Rain To Use Ridiculously Long Script, 70 Actors, And 170 Days of Filming“, Gamespot (11.12.2008.), <http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/691662/heavy-rain-to-use-ridiculously-long-script-70-actors-and-170-days-of-filming/>

НАНО СПЕКТАКЛ

Ги Дебор (Guy Debord) је пре педесет година погодио да улазимо у доба спектакла, али није могао да предвиди да ће развој дигиталних технологија тај спектакл учинити толико личним да је данас могуће говорити о нано спектаклу.

Први услов за персонализовање спектакла остварио Мелвил Дјуи крајем деветнаестог века. Нама Србима може бити посебно интересантан јер је због посвећености систематизацијама и оптимизацијама из свог имена још као студент избацио непотребна слова и до краја живота га уместо дотадашњег Melville спеловао Melvil. Ипак, за персонализовани спектакл неупоредиво је значајнији његов децимални систем за класификацију књига у библиотекама, који се у нешто измењеном облику и данас користи у америчкој Конгресној библиотеци, као и у бројним библиотекама широм света.

По том систему свакој области људског деловања који може бити тема неке књиге се додељује одређени број. Видео играма припада број 794.8. Сви бројеви на 700 су уметност, тако да Дјуијев децимални систем може у разговорима са академским скептицима слободно да се наводи као кључни аргумент да су видео игре већ признате као уметност. Број 90 који иде после њега означава спорт, игре и забаву. Број четири означава игре које захтевају вештину а играју се у затвореном простору, а број осам су видео игре.

Дјуијев систем, у неупоредиво сложенијем облику, данас се примењује и на људима. Гугл, Фејсбук и Епл су праћењем наших браузинг навика, као и праћењем нашег физичког кретања у реалном свету формирале огромне бројеве од много цифара који су нам додељени и уз помоћ којих нас таргетију нано-адвертајзингом. Седма цифра је пет? У питању је девојка која је у вези. Осма цифра је један? Та веза је хетеросексуална. Осамдесет и пета цифра је девет? Плодни су јој дани. Сто осма је шест? Купила је вино. И тако даље до тренутка у коме Гугл пре те девојке схвати да је она трудна.

Управо то се већ догодило, о чему је у Њујорк Тајмсу писано пре неколико

година²⁶⁶, када је алгоритам који је направио статистичар Ендрју Пол открио да је једна тинејџерка трудна пре него што су то схватили и она и њена породица, што је откривено када се њен отац побунио што њој стижу рекламе за колица и колевке.

Други услов за настанак нано спектакла остварен је адвертајзингом, односно преласком са промоције робне марке на промоцију брэнда. Робна марка је представљала скуп врло конкретних и мерљивих особина одређеног производа; брэнд чине све оне неопипљиве особине и квалитети који се различитим техникама везују за брэнд до те мере да наизглед постају његове особине. Овај захват је био неопходан како би се производња познатих брэндова преселила у свет-шопове, о чему опширно пише Наоми Клајн (No Logo, 1999), али је његова примена резултирала неким још радикалнијим заокретима ван света адвертајзинга.

У Чешкој је 2005. године изграђена фабрика у којој су се за истим производним халама, за истим бескрајним тракама, производили Пежо 107, Ситроен Ц1 и Тојота Ајго. Ова три технички идентична аутомобила не само да су имала различиту цену на тржишту, већ је Тојота имала и дужу гаранцију јер је јапански произвођач проценио да су већи трошкови коју продужена гаранција носи са собом мање важни од одржавања илузије поузданости својих аутомобила.

И где је онда будућност подражавалачких уметности у друштву у коме је, као у Тојотином примеру, илузија важнија од реалности, а нано таргетинг потпуном персонализацијом доводи до осећаја деперсонализације? Као и увек када је уметност у питању не постоји само један тачан одговор, али бар један од тих многих одговора се крије у тачки у бескрају у којој су се среле три наизглед паралелна пута.

Први пут води од Аристотела и катарзиса до кога се стиже идентификацијом са јунаком.

Други води од Платона и привида који и најбоље људе може да поквари јер га доживљавају као суштину.

Трећи, најдужи од свих, води у мрак пећина у којима су наши преци, тражећи одговоре на иста питања која и ми данас себи постављамо, склапали прве митове

266 Charles Duhigg, „How Companies Learn Your Secrets“, The New York Times Magazine , 16.2.2012. http://www.nytimes.com/2012/02/19/magazine/shopping-habits.html?pagewanted=all&_r=0 (17.10.2015)

правећи образац мономита који ће свесно препознати тек Кембел хиљадама година касније.

Сви се ови путеви слажу у данашњици, у којој је могуће помирити Платона са Аристотелом јер живимо у свету у коме су утисци важнији од чињеница и у коме је, како Дебор каже «истина тренутак лажног», миметичка уметност није више илузија, већ стварност.

Зато и не чуди што је баш 2016. година она у којој ће на светској сцени након више неуспешних експеримената који датирају још из шездесетих, попут уређаја Sensorama, Headsight или Ultimate Display, или из седамдесетих, попут Aspen Movie Map, или из осамдесетих, попут бројних производа фирме VPL Research, или из деведесетих, попут Sega VR Set... Сазрела је технологија, али још важније, и свет се припремао да појединци који га чине развију способност да илузију коју доживљавају на најличнијем нивоу, преко уређаја који им је монтиран на главу, доживе као нешто стварније од оног што сами јесу.

Успеси у грађењу утисака нису више ограничени на визуелно, опсена се преселила и на тактилно. Међу таквим експериментима издвајају се радови Ивана Попирјева, чији нам патенти Touche и Surround Haptics and Tactile Brush помажу да осетимо надражај намењен баш нама, чиме се још више приближавамо према личној мери скројеној суспензији неверице неопходној за истински нано спектакл.

Уз помоћ Окулуса практично преко ноћи ће настати десетине милиона нових светова. Аристотелова и Платонова *τέχνη*, уметност и вештина алхемичарски испреплетани са знањем и технологијом, који заједно «говоре конкретним језиком створеним за наша чула», како је Арто и захтевао у «Позоришту и његовом двојнику» (Arteud, 1938) књизи у којој је први пут употребљен термин «виртуелна стварност», *la réalite virtuelle*, срушиће не само четврти зид, већ и остала три.

Наш модерни свет има још једну особину која лако фрустрира истраживаче: све је већ урађено, чак и Арто у виртуелној реалности. Stephen Schrum и Elliot Sheedy су 2010. године то учинили искористивши 3d окружење онлајн видео игре Second Life. (S.S.,E.S; *Building a virtual reality model of Artaud's theatre of cruelty*. Metaverse Creativity, 2012).

Али, све то је све удаљеније не само од стварности, већ и своје суштине јер је

технологија само етимолошки повезана са *tehne*. Због тога наш пут у будућност миметичких уметности значи и повратак у прошлост.

Из прошлости узимамо мит, из садашњости спектакл, а из будућности потпуну персонализацију. То је рецепт за нано-спектакл первазивне игре, бар како је ја видим и правим.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотел, „Поетика“, превод Милош Ђурић, Завод за уџбенике и наставна средства, Србија (1988)
2. Џозеф Кембел, „Херој са хиљаду лица“, превод Бранислав Ковачевић, Stylos-Art, Србија (2004)
3. Џејмс Џојс, „Уликс“, превод Зоран Пауновић, Геопоетика, Србија (2014), оригинално James Joyce ”Ulysses”, Shakespeare and Company, Paris, France, (1922)
4. Натко Нодило, „Стара вјера Срба и Хрвата“, МВТС Београд, (2003)
5. Antonin Artaud, “The Theater and Its Double”, Grove Press New York, USA, (1958), оригинално “Le Theatre et son double”, Gallimard, France (1938)
6. Kevin Crossley Holland, „The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings“, Penguin, UK (1996)
7. Guy Debord, “The Society of the Spectacle“, Zone Books, New York, USA, (1994), оригинално “La societe du spectacle”, Buchet-Chastel, France, 1967
8. Katie Salen, Eric Zimmerman “Rules of Play”, MIT Press, USA (2004)
9. Ralph Koster, „A Theory of Fun for Game Design”, Paraglyph Press, USA (2005)
10. Pat McGilligan, „Backstory: Interviews with Screenwriters of Hollywood's Golden Age“, University of California Press, USA (1986)
11. Chris Crawford, “The Art of Computer Game Design”, Washington State University, USA (1997)
12. Naomi Klein, “No Logo”, Random House of Canada, 1999.
13. Sato, M., Poupyrev, I., Harrison, “Touché: Enhancing Touch Interaction on Humans, Screens, Liquids, and Everyday Objects”, ACM CHI 2012. pp. 483-492
14. Bau, O., Poupyrev, I, “REVEL: tactile feedback technology for augmented reality”, ACM SIGGRAPH 2012. Article 89, 11 p.
15. Israr, A. and Poupyrev, I., “Tactile brush: Drawing on skin with a tactile grid display”, ACM CHI 2011. pp. 2019-2028
16. Stephen Schrum and Elliot Sheedy , “Building a virtual reality model of Artaud’s theatre of cruelty”, Metaverse Creativity, 2012.

17. Gerry Carlin, Mair Evans, "Notes on James Joyce's Ulysses", (година није наведена), <http://home.wlv.ac.uk/~fa1871/joynote.html> (приступљено 1.2.2015)
18. Dwight V. Swain, "Film Scriptwriting", Hastings House, USA (1979)
19. Christy Marx, "Writing for Animation, Comics and Games", Elsevier Inc., USA (2007)
20. David Freeman, "Creating Emotion in Games", New Riders Publishing, USA (2007)
21. Рудолф Арнхајм, „Уметност и визуелно опажање“, Универзитет уметности у Београду/СКЦ, Србија (1996)
22. Michael E. Moore, "Basics of Game Design", Taylor and Francis Group, LLC, USA (2011)
23. Penny Sweetser, "Emergence in Games", Course Tehcnology, USA (2008)
24. Robert McKee, „Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting“, HarperCollins, USA (1997).
25. Nicholas Iuppa/Terry Borst "Story, Simulations and Serious Games", Elsevier Inc. USA (2007)
26. Bryan Bergeron, "Developing Serious Games", Thomson Delmar Learning, USA (2006)
27. Bernard Perron / Mark J.P. Wolf, "The Video Game Theory Reader 2", Routledge, UK (2009)
28. Tracy Fullerton, "Game Design Workshop", Elsevier Inc. USA (2008)
29. Andrew Rollings/Dave Morris, "Game Architecture and Design", New Riders Publishing, USA (2004)
30. Brian Hawkins, "Real Life Cinematography for Games", Charles River Media, Inc. USA (2005)
31. Tom McNamara „GDC 2004: Warren Spector Talks Games Narrative“, Imagine Games Network (ign.com)
32. Florian Bockhart, „Modelling Infectious Diseases in Virtual Realities: The 'Corrupted blood' plague of WoW from an epidemiological perspective“, 24th Chaos communication Congress, December 2007, Berlin, Germany – снимак предавања

33. Wolfgang Schivelbusch, „The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century”, (1977), Southern Utah University online pdf
34. "Zap! The Rise and Fall of Atari", Scott Cohen, McGraw-Hill, New York, USA,1984.
35. Richard Heeks, „Current Analysis and Future Research Agenda on 'Gold Farming': Real World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games“, Institute for Development Policy and Management, University of Manchester, UK (sed.manchester.ac.uk)(2008)
36. Jordan Mechner, „The Making of Prince of Persia, Journals 1985-1993“ (e-book)
37. Chris Wright, „A Brief History of Mobile Games”, pocketgamer.co.uk, UK (2008),
38. Chris Vogler „A Practical Guide to The Hero With a Thousand Faces by Joseph Campbell“ интерни документ Волт Дизни студија, САД (1993)
39. Chris Huntley, “A Comparison of Seven Story Paradigms“, Write Brothers, USA (2007)
40. Артур Шопенхауер, „О писању и стилу“, Енциклопедијска библиотека, Београд
41. Карл Густав Јунг, „Човјек и његови симболи“, Младост и Младинска књига, Загреб и Љубљана (1973)
42. Ф.В.Ј. Шелинг „Филозофија митологије "; Опус, Београд (1989)
43. Артур Шопенхауер, „Свет као воља и представа“, Матица Српска, Нови Сад (1981)
44. Јан Мукаржовски, „Структура, функција, знак, вредност“, Нолит, Београд (1987)
45. Томас Карлајл, „О херојима, култу хероја и херојском у историји“, Хитрост, Београд (1988)
46. Нортроп Фрај, „Велики код(екс)“, Просвета, Београд (1985)
47. Матеј Калинеску, „Лица идентитета“, Стварност, Загреб (1977)
48. Ричард Докинз, „Себични ген“, Вук Караџић (1979)
49. Клод Леви-Строс, „Дивља мисао“, Нолит, Београд (1966)
50. Мартин Хајдегер, „О бити умјетности“, Младост, Загреб (1959)
51. Фридрих Ниче, „Рођење трагедије“, Култура, Београд (1960)

52. Фридрих Ниче, „Тако је говорио Заратустра“, Младост, Загреб (1975)
53. Stuart Kaminsky, "American Film Genres"; A Laurel Edition, New York, 1974.
54. Manny Farber, "Negative Space"; Manny Farber on the Movies, Studio Vista Limited, London, 1971.
55. др Душан Стојановић, „Филм као превазилажење језика“, Друго преправљено и допуњено издање, Завод за уџбенике и наставна средства, Институт за филм, Универзитет уметности Београд (1984)
56. Питер Волен, „Знаци и значење у филму“, Институт за филм, Београд (1972)
57. Мирча Елијаде, „Ковачи и алхемичари“, ГЗХ, Загреб (1982)
58. Јован Цвијић, „Антропогеографски и етнографски списи“, Београд, САНУ,
59. Књижевне новине и Завод за уџбенике и наставна средства (1987)
60. Платон, „Држава“, БИГЗ Београд (1976)
61. Платон, „Ијон, Гозба, Федар“, БИГЗ Београд (1985)

ИЛУСТРАЦИЈЕ И ФОТОГРАФИЈЕ:

1. The Online Guide to Traditional Games, <http://www.tradgames.org.uk/images/JFRMUr.jpg>
2. teriyaki, „Chaturanga – Four Player Chess With Dice“/ слика: sparr0 (flickr) <http://teriyaki.hubpages.com/hub/Chaturanga-Four-Player-Chess-With-Dice>
3. Gamesuploader, „Resident Evil 4“, PC Games Way <http://www.pcgamesway.com/2011/12/resident-evil-4.html>
4. fuckyeahvideogamesartworks, „The Evolution of the original Sonic The Hedgehog“ (2010), Tumblr <http://fuckyeahvideogamesartworks.tumblr.com/post/912290827/sonic-evolution>
5. Nukey Shay, „Atari 2600 Hacks“ (2004), Atari Age http://www.atariage.com/hack_page.html?SystemID=&SoftwareHackID=235
6. omg, „From Neverland to Bankrupt-land“ (17.2.2009), mrBadak.com <http://mrbadak.com/2009/02/17/from-neverland-to-bankrupt-land/>
7. Griffin McElroy, „Review: LittleBigPlanet (PSP)“, (17.11.2009.), joystiq <http://www.joystiq.com/2009/11/17/review-littlebigplanet-psp/>

8. P and D, „Prince of Persia“ (1.6.2010.), pralines and dick
<http://pralinemovies.blogspot.com/2010/06/prince-of-persia.html>

До сада наведеним сајтовима приступљено између 10. и 27. 1. 2012.

9. „Nicolo Paganini 1782-1849“, G.Sperati, D. Felisati; Acta Otorhinolaryngol Ital. 2005 April; 25(2): 125–128. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2639882/>
10. „Saint Jerome as Cardinal“ (1610-14), El Greco (Доменикос Теотокопулос), уље на платну 108x87 цм, Колекција Роберта Леман; The Metropolitan Museum of Art
<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1975.1.146>
11. “Cinema audiences boom as people look to escape recession”, The Telegraph/GETTY
<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/5388334/Cinema-audiences-boom-as-people-look-to-escape-recession.html>
12. “The Island of Blood”, Warhammer Essentials, Games Workshop <http://www.games-workshop.com/gws/catalog/productDetail.jsp?catId=cat440006a&prodId=prod850019a>
13. “Orc Warboss”, Lords and Heroes, Games Workshop <http://www.games-workshop.com/gws/catalog/productDetail.jsp?prodId=prod840850>
14. Negrablack, tumblr.com <http://in-a-handbasket.tumblr.com/post/4088537703/negrablack-original-song-dont-cha-wish-your>
15. “IMAG0102”, kencf0618, flickr.com <http://www.flickr.com/photos/kencf0618/5603117165/#/>
16. “How to get better at Pac-Man, and start winning more bets at the arcade”, Ben Kuchera, arstechnica.com <http://arstechnica.com/gaming/news/2006/07/4659.ars>
17. “Rocket jump: he learned it”, Kashka, 5.3.2011 online-trash.com <http://www.online-trash.com/trash/1025>
18. „World of Warcraft Plague“, picable.com <http://www.picable.com/slicedshow/tags/GM>
19. „By the Sweat of Their Browser“, Iga Kiderra, 23. IV 2007. This Week @ UCSD (ucsd.edu)
http://ucsdnews.ucsd.edu/thisweek/2007/04/23_goldfarmers.asp
20. „First ever arrests in virtual property theft case in Habbo Hotel“, Ferry, 22.XI 2007.
<http://www.videogamesblogger.com/2007/11/22/first-ever-arrests-in-virtual-property-theft-case-in-habbo-hotel.htm>
21. „Machinima Picks Up...“ Kotaku.com/ gawker.com
http://cache.gawker.com/assets/images/9/2009/08/504x_Title.jpg

22. „Machinima hits 1 billion monthly video views“, Dean Takahashi, 6.12.2011., venturebeat.com
<http://venturebeat.com/2011/12/06/machinima-hits-1-billion-monthly-video-views/>

23. „Melbourne Machinima Film Festival“ AustralianGamer.com
http://www.australiangamer.com/news/1045_.html

До сада наведеним сајтовима приступљено 19.12.2011.

24. Клод Моне, серија „Станица Сен-Лазар“ (1877) <http://www.wikipaintings.org/en/claude-monet/saint-lazare-station-track-coming-out>

25. Benj Edwards, Retro Scan Special, Milton-Bradley Microvision (December 7th, 2009)
<http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/614>

26. Game Boy Original, Guardian.co.uk, Science & Society Picture Library/Getty Images
<http://www.guardian.co.uk/technology/gallery/2011/mar/24/from-game-boy-to-3ds-handheld-games-consoles>

27. Dom Manahan, „Small but Terrible“ (11.9.2011.); AP
<http://parasa90s.blogspot.com/2011/09/small-but-terrible.html>

28. gore, „Snake – a classic mobile game“ (11.1997.)
<http://www.xtimeline.com/evt/view.aspx?id=25507>

29. -, Nokia N-gage review, mobile-review.com <http://mobile-review.com/review/image/nokia/ngage/pic2.jpg>

30. Zach Bowman, „Disney AppMates creates interactive iPad experience with Pixar’s CARS“ (28.11.2011.) <http://www.autoblog.com/2011/09/28/disney-appmates-creates-interactive-ipad-experience-with-pixars/>

Овим сајтовима приступљено између 30. децембра 2011. и 13. јануара 2012. године, у заградама наведено када је слика постављена на нет.

Аутори фотографија су наведени ако су наведени и на сајту са кога су преузети; ако нису, наведени аутори текста који је илустрован фотографијом која је овде пренета.

PRINT SCREEN (слика екрана на коме је игра о којој говорим или омот игре, зато наведени само сајтови са којих су преузети):

1. <http://www.military-quotes.com/forum/next-generation-fps-crysis-t21967.html>
2. <http://www.3drealms.com/wolf3d/>
3. <http://planetromero.com/2007/06/doom-archaeology>

4. <http://toucharcade.com/2011/12/14/marathon-2-hitting-this-week/>
5. <http://www.cyberpunkreview.com/cyberpunk-games/system-shock-2/>
6. <http://retrofishsta.blogspot.com/2011/10/pc-duke-nukem-3d.html>
7. <http://modmyi.com/forums/ipad-news/710910-quake-3-arena-ipad-full-1024x768-native-resolution.html>
8. <http://www.quiteenjoy.co.uk/re-play-goldeneye-007-n64/>
9. http://www.denofgeek.com/games/559814/videogamings_10_most_unlikely_weapons.html

До сада наведеним сајтовима приступљено 27. децембра 2011.

10. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DonkeyKong>
11. <http://www.myspace.com/theoriginalmariobros1983>
12. <http://www.gamespite.net/toastywiki/index.php/Games/4-SuperMarioBros3>
13. <http://williej02.blogspot.com/p/classic-games.html>
14. <http://theretro90s.blogspot.com/>
15. <http://nintendocharged.com/2011/06/20/classic-game-reviews-super-mario-64/>

До сада наведеним сајтовима приступљено између 1. и 6. фебруара 2012.

16. <http://richerramblings.wordpress.com/2011/06/21/solve-puzzles-for-science-foldit/>
17. <http://richerramblings.wordpress.com/2011/06/21/solve-puzzles-for-science-foldit/>
18. http://www.pcmag.com/slideshow_viewer/0,3253,1%253D260331%2526a%253D260303%2526p0%253D2,00.asp?p=n
19. <http://therottingzombie.blogspot.com/2010/09/manhunt-playstation-2-horror-videogame.html>
20. <http://forums.uniquehardware.ca/index.php?/topic/428-did-he-drop-any-good-loot/>
21. <http://www.giantbomb.com/shadow-of-the-colossus/61-6522/>
22. <http://www.brashgames.co.uk/2011/08/19/nintendo-announces-packed-2011-line-up/>

До сада наведеним сајтовима 26. децембра 2011.

Аутор делафотографија у делу о первазивним играма Богдан Шпањевић, аутор делафотографија и свих илустрација у делу о первазивним играма Мирко Стојковић.

CURRICULUM VITAE

Рођен 03. 09. 1971. у Београду. Ожењен, има три сина.

- Ванредни професор на ФДУ, Универзитет уметности Београд, Катедра за драматургију, предмети Филмски и телевизијски сценарио, Копирајтинг, Драматургија видео игара (у настави непрекидно ангажован од 1997. године, избор у последње звање 2012)
- Гостујући предавач на Факултету дигиталних уметности, више предмета, Универзитет Метрополитан, Београд, (2009-2016)
- Фриленс креативни директор, копирајтер и PR консултант у више од 150 реализованих кампања за клијенте у Србији, Црној Гори, Републици Српској, Македонији и Мађарској: McDonald's, НИС, Књаз Милош, Дунав осигурање, Демократска опозиција Србије, ICN, Пивара Скопје, Бамби, NLB банка, Сабор трубача у Гучи, Телеком Србија, UNHCR... (1997-2016)
- Покретач иницијативе за оснивање Лабораторије интерактивних уметности на ФДУ (2015)
- Оснивач Working Group on Gaming у оквиру међународног удружења Screenwriting Research Network (2015)
- Аутор первазивне игре "Отварање", Deutsche Schulle Beograd / CDC (2013)
- Аутор оригиналне приче и прве верзије сценарија за игру „Vampire Legends: The True Story of Kisilova“ o2d, Big Fish Games (2013)
- Концептуални рад „Зов пустоловине“, међународна изложба „Нове технологије“, Галерија савремене уметности, Панчево (2012)
- Гостујући предавач на Факултету драмских уметности, предмет Копирајтинг, Цетиње, Црна Гора (2010-2012)
- Сценариста и дизајн видео игре „Life Not For Sale“, CDC, IOM/OIM, United Nations MDG (2011)
- Сценарио и дизајн (са Богданом Шпањевићем) первазивне игре „Змајев траг“,

АпсАрт, ДКЦ, Београдска тврђава, Србија (2010-2011)

- Сценарио и дизајн (са Богданом Шпањевићем) первазивне игре „Bright On!“, White Nights, Brighton, UK (2010)
- Сценарио и дизајн (са Богданом Шпањевићем) первазивне игре „Hajduks“, international game festival Igfest, Bristol, UK (2010)
- Сценарио и дизајн (са Богданом Шпањевићем) первазивне игре „Serb.I.Am.“ London Internation Festival of Theatre, National Theatre, London, UK (2010)
- Сценарио и дизајн (са Богданом Шпањевићем) первазивне игре „The Feed“, Blast Theory, Brighton, UK (2010)
- Доцент на Катедри за драматургију, предмети Филмски и телевизијски сценарио, Копирајтинг, Драматургија видео игара (2007)
- Креативни директор и уредник документарног и играног програма ТВ Авала (2007-2008)
- Предавач Основа креативности, обавезног предмета на Академским специјалистичким студијама „Реклама и медији“, ФДУ, Београд (од 2007)
- Гост предавач, предавање „Копирајтинг“, Постдипломске студије реклама и медија, ФДУ (2006)
- Гост предавач у Летњој школи поп културе, предавање „Жанрови видео игара“, ФДУ, Београд (2006)
- Гост предавач на Интердисциплинарним докторским студијама, предавање „Историјски развој комерцијалних кућних система намењених игрању видео игара“, Универзитет уметности Београд (2005)
- Асистент на Катедри за драматургију, предмет Филмски и телевизијски сценарио, ФДУ, Београд (од 2003)
- Креативни директор у маркетиншкој агенцији Profile, Београд (2002-2005)
- Асистент приправник на Катедри за драматургију, предмет Филмски и телевизијски сценарио, ФДУ, Београд (1999-2003)
- Сениор копирајтер (1999) у адвертајзинг агенцији IDEA Plus DDB, Београд
- Награда Драгиша Кашиковић за драму „M70 – слободан пад у шест слика (1998)
- „M70 – слободан пад у шест слика“, НП Тоша Јовановић у Зрењанину (1998)
- Награда Слободан Селенић за драму „M70 – слободан пад у шест слика“ (1997)

- Копирајтер (1997-1999) у адвертајзинг агенцији IDEA Plus DDB, Београд
- Демонстратор на Катедри за драматургију, предмет Филмски и телевизијски сценарио, ФДУ, Београд (1997-1999)
- Дипломирао драматургију на Факултету драмских уметности у Београду, просек 9,05 (1993 - 1997)
- Сценариста више епизода ТВ серије „Око моје главе“, РТС (1996-1997)
- Помоћник уредника часописа за неговање филмске културе “Хепиенд” (1996-1997)
- Уредник филмске рубрике магазина “Укус несташних”, Београд (1995-1996)
- Филмски критичар у листовима: “Укус несташних”, Београд; “Хепиенд”, Београд; “Срећни људи”, Бања Лука (1994-1995)
- „Светло у тами / Нови Холивуд“, есеј о Ејбелу Ферари, друго исправљено и допуњено издање, СЛЮ, Југословенска Кинотека (1994)
- Уписао Драматургију на ФДУ (1993)