

Video igra ili interaktivna knjiga: *Planescape: Torment*

What can change the nature of a man?

Koliko smo puta bili zaneseni idejom besmrtnosti – šta bismo sve mogli da postignemo, postanemo, uradimo, neograničeni mislima o sopstvenoj konačnosti... Da li nam je stvarno potrebno beskonačno mnogo vremena, ili bi nešto duži životni vek, možda dvostruko ili trostruko duži, rešio problem? Koliko smo daleko spremni da idemo i čega smo spremni da se odrekemo da bi se naš san o večnom životu ispunio? Najvažnije, šta ako smo se prevarili? Šta ako u nekom trenutku, nakon nepreglednog niza godina koje su već prošle, shvatimo da više ne želimo da budemo tu, ali – neko drugi, neko ko smo nekad bili, davno u prošlosti, zapečatio je našu sudbinu koja se nikad ne završava... Tada smo spremni da uradimo sve kako bismo završili agoniju, ako je, uopšte, postupak povratan...

Video igra *Planescape: Torment* iz 1999. godine pokušava da odgovori na ova pitanja, kao i na mnoga druga, od ništa manjeg filozofskog značaja. Sve se dešava u imaginarnom svetu u kome se prepliće više egzistencijalnih ravni, gde je jedina centralna fokalna tačka duboko subjektivna, budući da je multivers beskonačan. Dakle, gde god se subjekat nalazi u određenom trenutku, nalazi se u centru, makar iz njegove perspektive, a beskonačnost ravni čini takvu izjavu neosporivom, tj., nemogućom da se dokaže ili obori.

Ovaj tip video igara spada u RPG (Role Playing Game), ali za razliku od mnogih ovog tipa, ne možete da utičete na izgled glavnog lika kojim upravljate, niti mu dati svoje omiljeno ime ili alijas. Zašto? Iz prostog razloga – vaš junak je već bio ovde, nalazi se tu veoma dugo, svet u kome se kreće ostavio je trag(ove) na njegovom telu koji

su veoma bitni za narativni razvoj priče i nema ime, nema pamćenje. Umesto da nasumučno nadenete bilo koje ime vašem liku, pisci su došli na ingenioznu ideju da ispod ikonice glavnog junaka piše „Nameless One“ („Onaj Koji Nema Ime“), a vaš, odnosno, njegov zadatak je da se otkrije ko je on zapravo (bio).

Budite se u mrtvačnici, sa potpunom amnezijom. U mrtvačnici niste greškom, nekako ste ubijeni. Ipak, jedna od osobina glavnog junaka je da je besmrtnan, ali ne besmrtnan nalik na vampire, zombije, ili bogove (ili na bilo kakav besmrtnan entitet s kojim se možemo susresti u tradiciji), to ga čini jedinstvenim, čega postajemo svesni igrajući igru, razvijajući priču. Do koje mere se priča razvija, zavisi isključivo od igrača, jer su vam dati svi elementi koji su potrebni da upoznate bitne likove, svet i prostor u kome se krećete. Puno je teksta, zaista puno, i nije uvek funkcionalan u smislu da pokreće priču, često je samo ispomoć da lakše i čvršće sklopite mimetički ugovor, odnosno, da budete nepovratno uvučeni u fantastičan svet koji okružuje vašeg junaka.

Kroz razgovor sa drugim likovima i prateći tragove onoga što se dešavalo pre amnezije, dolazi se do tragova od različitog značaja, a vašem junaku je stalo da sazna nešto više o sebi. Toliko mu je stalo, da je, predvidevši da će mu se amnezije ovog tipa događati relativno često, istetovirao svoja leđa, ostavivši sebi smernice, kako bi znao kuda da krene u potrazi za identitetom i još par „sitnica“ koje je usput zagubio (nalik na glavnog junaka iz filma *Memento*). Koliko mu je stalo da sazna, toliko mu je stalo i da prikrije od radoznalih očiju, pa je većina poruka šifrovano, čineći njegov zadatak znatno težim.

Koliko vaš junak postaje svesniji svoje prošlosti, toliko dublje ulazite u ono što bismo nazvali „interaktivnom knjigom“, jer ovako razvijena priča, sa značajnom količinom teksta, samo se po formi razlikuje od izvrsno napisanog epskog romana. Ono po čemu bi

se, osim po formi ova igra razlikovala od klasično napisane knjige, jeste upravo forma u kojoj se, zapravo, i nalazi – forma video igre. Tu dolazi do izražaja udeo igrača. Izbor igrača prepliće se sa idejom autora i pričom u veoma zadovoljavajućoj količini. S obzirom na to da vodite junaka od početka do kraja priče, od momenta kada ste se probudili do nekog tamo kraja (da, priča ima kraj), vaš izbor sastoji se u tome da vašeg junaka – igrajući njegovu ulogu sve vreme – učinite najbližim onome kako biste vi rešili sličnu situaciju. Da li ćete problem rešiti razgovorom, ili oštricom sečiva, ili možda čekićem: da li ćete se potruditi da nađete ključ kako biste otvorili vrata ili ćete ih silom razvaliti; hocete li biti blagi Samarićanin koji je uvek spreman da pomogne, ili vam naprosto neće biti stalo ni do čega osim do sebe samog; ili ćete kao krvožedni ubica praviti aleju isečenih glava svih koji vam se nađu na putu – potpuno zavisi od vas – igrača.

Na putu na kome se junak nalazi – u potrazi za svojim identitetom i (otkrićemo, smatrajući da se time ne kvari iskustvo onih koji će odigrati ovu igru) svojom smrtnošću (jer je, definitivno, jedno od važnih pitanja zašto i kako je došao do besmrtnosti), nailazi se na brojne tragove koje je neka inkarnacija vašeg junak ostavila u prošlosti. Ti tragovi prošlih „vas“ najčešće su veoma interesantni i moralno diskutabilni, nezavisno od toga da li utiču na razvoj priče ili ne. Vrlo važna funkcija bivših inkarnacija je da istakne značaj trenutne inkarnacije, tj. spleta okolnosti i izbora koje igrač napravi, čineći trenutnu inkarnaciju posebnom i u okviru priče i u iskustvu građenja novog lika. Nalazićete putokaze koje ste sebi ostavili, nekada vrlo surove, nekada pravljene tako da samo besmrtna osoba može da ih savlada, tj. samo vi (umirući nekoliko puta), upoznaćete likove s kojima ste u prošlosti bili poznanici, bliži ili dalji, i odnos sa tim likovima, gradeći istovremeno novi.

Kroz čitavo iskustvo igranja *Planescape: Torment* nametnuće se pitanja – koju je cenu čovek spreman da plati da bi ostvario svoj cilj, kao

i moralno pitanje da li je ta cena opravdana; šta je ono što čini čovekov identitet, da li je to ime, prošlost, reputacija ili fizičko obeležje; koliko je vaš izbor, zapravo, vaš; koje su potencijalne posledice besmrtnosti, kao i šta znači jedan životni vek. Čak i potraga za izgubljenim imenom bila bi dovoljna da priča napreduje, često ćete se pitati – da li sam ne sluteći, već naišao na ime ovog junaka – ali, čitav kompleks pitanja koja se prepliću u ovoj potrazi činiće igračko iskustvo i sporedne linije priče znatno bogatijim.

Pored sjajne priče, i dosta teksta, u igri ne izostaje akcija, nekada prosto morate da gazite preko leševa ne biste li rešili zadatak. Grafika je iz današnje perspektive malo zastarela, ali suština svake igrice nije u imponantnim efektima. Takođe, savesni igrači naći će puno delikatnih referenci i detalja, među kojima je i priča o bubi koja se budi u telu čoveka...

Bio bi izlišan pokušaj da se igra prepriča ili vizuelno dočara, takođe, ne želimo da otkrivamo elemente koji bi pokvarili eventualno iskustvo igranja, pa ćemo se zaustaviti na ovom kratkom pregledu. Smatramo da je vreme da u proučavanje umetnosti budu uključene i digitalne umetnosti ovog tipa, sa svim dodirnim tačkama koje sa tradicionalnom umetnošću već imaju, kao i sa svim specifičnostima koje su joj kao novoj vrsti umetnosti inherentne. Mnoge napredne škole u svetu su u okviru osnovnog, kao i višeg i visokog obrazovanja uključile video igre, kao i njihovo proučavanje, čineći ih novim, malo ispitanim područjem, sa puno prostora za ideje, teorije i pokušaje njihove integracije u svet umetnosti. Smatramo da je ova igra vredna jednog takvog pokušaja, a ovaj pregled među prvima (nadamo se – od mnogih), koji će ovoj svrsi doprineti.