

Zlatko Bukač
Sveučilište u Zadru

MEDAL OF HONOR I POVIJEST VIDEO-IGARA

Kako spojiti povijest i video-igre? Pa, vjerojatno tako da se koncentriramo na povijest video-igara, zar ne? Ako tome dodamo još pisanje o povijesti video-igara koje tematiziraju neke događaje koji su u interesu povjesničara, onda smo još bliže nekom pokušaju da se napiše konkretan i lijepi članak. No, kad date tu odgovornost u ruke nekom tko nije povjesničar, rezultati tog pokušaja mogu biti svakakvi. Unatoč tome, odvažno ulazimo u jednu kratku i sramežljivu retrospektivu. Na "tapeti" je jedan od najpoznatijih serijala koji spada u žanr pucačina iz prvog lica (u daljnjem tekst FPS) koji je kroz svoj sadržaj često referirao na povijesne, ratne i političke situacije koje bi mogle nekima biti zanimljive.

Medal of Honor je prvi naslov u dugom Medal of Honor serijalu video igara koja je izašla 1999. za prvi PlayStation. Iza scenarija i režije za igru stajao je poznati Steven Spielberg i time je pokušao eksperimentirati sa, tada, još dosta novim medijem pri umjetničkom izražaju.

Pucačine iz prvog lica su danas jedan od najpopularnijih žanrova unutar video-igara, a neki naslovi iz tog žanra obaraju razne rekorde prodaje, kao što je Call of Duty: Modern Warfare 3. Hrvatska nije drukčija od ostatka svijeta, i ovdje se vole tzv. "ratne igre" i pretežito su najpopularnije kod mlađe populacije (iako bi im trebalo biti zabranjeno kupovati igre takvog tipa, sukladno upozorenjima na kutiji) i ostalih skupina koje vole online igranje. Koliko god danas stanje s takvim tipom igara bilo idilično na svim platformama (podjednako se igraju na računalima i konzolama), krajem prošlog stoljeća konzole su "uživale" negativni publicitet na tom polju, prvenstveno zbog brzine miša na osobnim računalima i internet veze, kao i zbog izbora kvalitetnih naslova.

No, kada je Electronic Arts sa Spielbergovim projektom Medal of Honor došao na scenu krajem 1999.godine, vlasnici PlayStationa su napokon dobili igru na koju su mnogi vlasnici PC-a bili poprilično ljubomorni. Dreamworks produkcijska kuća uzela je sve dobre stvari iz jako uspješnoga konzolaškog FPS-a Goldeneye (s Nintendo Gamecubea) čime se iskustvo igranja ovakvog žanra približilo onima na osobnim računalima. S takvom premisom kvalitetnih kontrola i tehničkih rješenja koji su omogućili nesmetano igranje, Medal of Honor je u taj "miks" dodao odličnu prezentaciju, glazbu, priču, autentične vizualne radove, vrhunsku glasovnu glumu, a i veliku količinu zabave.

Medal of Honor vas stavlja u ulogu vojnika iz Drugog svjetskog rata s oružjima koji su izvorni za to povijesno razdoblje. Igrač se bori za SAD (iako se prezentiraju jednim dijelom i grupe kao što su Francuski otpor), a identitet glavnog protagonista varira iz nastavka u nastavak u ovom serijalu. Medal of Honor igre, a pogotovo prva, okarakterizirane su i pune prepoznatljivih područja i događaja koji su bili središte konflikta u Drugom svjetskom ratu, a ponekad su i dosta podsjećale na popularne filmove, kvalitetom i motivima (inspiracija se puno puta izvlačila iz filmova kao što su Spašavanje vojnika Ryana, Tanka crvena linija i iz tv serije Band of Brothers).

Što se tiče radnje, ona se prvenstveno zasniva na zadacima OSS-a (Office of Strategic Services), Američkoj špijunskoj organizaciji tijekom Drugoga svjetskog rata. Ti zadaci su prvenstveno uključivali pištolje sa prigušivačima, šuljanje i krađe raznih službenih papira i

odnošenje istih u svoju bazu. Takav način postavljanja igre, zajedno s raznim tekstovima u tim dokumentima koje ste mogli mirno čitati za vrijeme odmora od igranja, svakako su doprinijeli atmosferičnosti igre, oduševili mnoge studente povijesti, a i neke nagnali na bavljenje tom znanošću kasnije u životu. Koliko god čudno zvučalo, moramo priznati da većinu naših "znanstvenih" ljubavi pokreće neki dio popularne kulture koju smo konzumirali u jednom trenutku (bilo to sličice iz albuma Viteške priče, film, knjiga ili igra).

Danas, kako to biva s pretjeranim komercijaliziranjem proizvoda, malo toga povijesnog se događa u Medal of Honor serijalu, a taktike više nema ni za lijek. Najnovije izdanje je preselilo paljbu u Afganistan, a pištolju s prigušivačem nema ni traga. Iz rijetko kojeg današnjeg naslova možemo vidjeti koncentraciju na određeno povijesno razdoblje ili događaj koji bi bio podloga jednoj kvalitetnoj igri. Što je, nadam se da ćete se složiti, u svakom slučaju šteta.

Na kraju, ako želimo kvalitetnu igru koja tematizira određena povijesna razdoblja, a i stvara povijest unutar domene video-igara, moramo se vratiti, ironično, u prošlost. I ponovno posjetiti mnoge nam srcu drage sadržaje.