

POVIJEST KROZ PRIZMU SERIJALA ASSASSIN'S CREED (1. dio) – „od jedinice do trice“

Povijest je oduvijek bila inspiracija raznoraznim idejama, u tolikoj mjeri da se u svakoj, malo boljoj i poznatijoj priči, uz malo truda, može prepoznati nekakvo recikliranje već odigranih događaja. Filmska industrija uvelike koristi povijesne elemente u stvaranju novih *blockbustera* koji su nerijetko nagrađeni najvećim nagradama. U posljednjih desetak, petnaest godina, povijest počinje imati sve veću ulogu i u stvaranju videoigara. Među takvima vrijedi istaknuti igru *Medal of Honor*¹ koja je postavila presedan u razvoju videoigara povijesne tematike te *Call of Duty*, serijal kojega dio u dobroj mjeri prikazuje tijek Drugog svjetskog rata (odnosi se na peti nastavak – „*World at War*“) kao predstavnike *fps*² žanra. Kao predstavnika strateške igre valja istaknuti *Rome: Total War* koji je bio poprilično koristan studentima povijesti prilikom rješavanja slijepe karte na ispitu iz Antičke povijesti. Među takvim „legendarnim“ povijesnim igrama, našlo se mjesta i za *Assassin's Creed*³, serijal videoigara koji svojom jednostavnom idejom inkorporira nekoliko već prožvakanih premisa i zapravo uvlači igrača u svoju priču kojoj onda kroz znanstveno-fantastičnu podlogu daje povijesni kontekst.

Assassin's Creed serijal je akcijsko avanturističkih videoigara, a sastoji se od devet naslova koji čine glavni dio serijala⁴ te jedanaest naslova koji služe boljem razumijevanju priče. Kako se iz samog naslova može zaključiti, ovaj osvrt ticit će se prvih četiriju igara (zaključno s igrom *Assassin's Creed III*). Razlog tomu vrlo je jednostavan. Što zbog raznoraznih obaveza, što zbog tehničke zahtjevnosti novijih igara u serijalu, dosad ih nisam imao priliku igrati.

Svaka igra donosi dvije suprotstavljene strane – ubojice i templare. U kontrast s instinktivnim zaključkom, ubojice su u ovom slučaju pozitivci (koliko već pozitivan može biti lik kojem je glavna zadaća ubijanje ljudi). Obje strane u sebi imaju povijesne elemente. Ubojice su temeljene na elitnom odredu alamutske države tzv. Hashashinima koji su okupirali dvorac Masyaf u istoime-nom gradu, dok su templari temeljeni na redu vitezova templara. Taj predložak koristi se kroz cijeli serijal. Sukob s templarima temeljen je na rivalstvu u pronalasku ostataka civilizacije koja je živjela na Zemlji prije ljudi, čime tvorcima serijala u priču upliću hipotezu o antičkim astronautima.⁵

1 Igra *Medal of Honor* kroz recenziju je obrađena u petom broju Rostre (2012.).

2 *First-person-shooter* – iz prvog lica.

3 U doslovnom prijevodu na hrvatski jezik – Vjera ubojice.

4 *Assassin's Creed* (2007.), *Assassin's Creed II* (2009.), *Assassin's Creed Brotherhood* (2010.), *Assassin's Creed Revelations* (2011.), *Assassin's Creed III* (2012.), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013.), *Assassin's Creed Rogue* (2014.), *Assassin's Creed Unity* (2014.), *Assassin's Creed Syndicate* (2015.)

5 Vidi: https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_astronaut_hypothesis (preuzeto 12.2.2016.)

Glavni protagonist samog (prvog dijela) serijala je Desmond Miles, direktan potomak nekoliko poznatih članova bratstva ubojica, čiju genealogiju pratimo kroz prva četiri nastavka. On pomoću stroja nazvanog *Animus* može proživjeti sjećanja svojih predaka. Upravo u tom dijelu, kreatori igre nude povijesno okruženje.

Prva igra donosi originalan predložak sukobljenih strana. Desmond uskače u sjećanje svog pretka Altaira Ibn-La'Ahada, ubojice iz Masyafa. Same igračke karakteristike nisu toliko važne za ovaj osvrt koliko činjenica da se radnja odvija tijekom Trećeg križarskog rata i da Altair ide na misije u Akru, Damask i Jeruzalem te pritom susreće i Richarda Lavljeg Srca.

Radnja druge igre seli sa srednjovjekovnog Bliskog istoka u renesansnu Italiju s kraja 15. stoljeća. Desmond uskače u sjećanje Ezia Auditorea, firentinskog ubojice koji traži osvetu za smaknuće svog oca i brata, za koje je odgovoran ni više ni manje nego Rodrigo Borgia.⁶ Okruženje renesanse Italije te misije u Firenci, Rimu i Veneciji nude puno veću mogućnost susretanja povijesnih ličnosti pa Eziu tako pomažu Leonardo da Vinci i Niccolo Machiavelli dok se kroz igru odvija interakcija i s Lorenzom Medicijem, Girolamom Savonarolom i Caterinom Sforzom.

„Brotherhood“ čini direktan nastavak druge igre.⁷ Glavnina radnje odvija se u Rimu i Monterigioniju, uz tek usputne posjete Napulju i Navarri. Uz neke prijašnje likove, sada se spominju Cesare i Lucrezia Borgia i Giuliano della Rovere.⁸ Plejadu povijesnih elemenata (u nedostatku prikladnije riječi) zatvaraju likovi Junone i Minerve, koji u serijalu ipak imaju drukčije značenje nego u rimskoj mitologiji.

Četvrta igra (s brojem tri u naslovu) radnju smješta u Sjevernu Ameriku, u doba neposredno prije i tijekom Američke revolucije. Priča prati Connora⁹, britansko-indijanskog lika, kroz djetinjstvo i njegovu ulogu u revoluciji. Radnja se odvija u New Yorku, Bostonu i Philadelphiji. Povijesni element igri daju i likovi Georgea Washingtona, Thomasa Jeffersona, Paula Reverea, Samuela Adamsa i drugih.

Serijal *Assassin's Creed* na zanimljiv način kombinira elemente znanstvene fantastike s povijesnim elementima. Sama ideja korištenja povijesnih likova i unosenje radnje u povijesne procese sugeriraju dobru osviještenost kreatorskog tima prema težnjama laika za novim i zanimljivim „gaming environmentom“. Serijal kao takav ne može poslužiti za bolje razumijevanje povijesti, ali mu to nije ni svrha. Svrha mu je pružiti zanimljivu priču, a kroz nju će se možda kod nekih korisnika razviti i želja za proširivanjem znanja.

6 Papa Aleksandar VI.

7 U teoriji, sve četiri igre obrađene u ovom osvrtu nastavljaju se jedna na drugu s obzirom na to da pratimo lik Desmonda Milesa u sadašnjosti. „Brotherhood“ je direktan nastavak jer nastavlja priču Ezia Auditorea tamo gdje je druga igra stala.

8 Papa Julije II.

9 Pravog imena Ratonhnhaké:ton.