



**Mehanički elementi  
dizajna video-igre  
*Fallout New Vegas*  
kao narativno sredstvo**

**Miloš Živković**  
Institut za književnost  
i umetnost Beograd  
miloscc.mz@gmail.com

Mechanical Elements of  
*Fallout: New Vegas* Game  
Design as a Narrative Device

### Apstrakt

Razmatra se način na koji se formiraju narativi video-igara uz korišćenje naratološke i hermeneutičke interpretativne perspektive. Tumači se video-igra *Fallout New Vegas*, čija priča se gradi ne samo na osnovu aktivnosti igrača i njegovog avatara nego i pomoću elemenata dizajna koji prenose atmosferu postapokaliptične Severne Amerike. Takvi, spoljni elementi narativa doprinose mogućnostima kreiranja različitih zapleta u svetu igre. Analiza se usredsređuje na pripovedačku funkciju mehaničkih elemenata dizajna: osobinu kamere tokom igranja, elemente interfejsa, predviđene obrasce za kreiranje avatara (*S.P.E.C.I.A.L.* sistem), problematiku težine igranja, mehanike karme i reputacije, kao i mehaniku vođenja dijaloga (*dialog branching tree*).

Ključne reči: *Fallout New Vegas*, gejmdizajn, RPG (*role playing game*), postapokaliptično.

### Abstract

The paper will consider the forming of video game narratives in a new, digital environment by using a narratological and hermeneutic interpretative perspective. Our research will focus on the video game *Fallout: New Vegas*, whose story is built not only on the direct activities of the players and their virtual avatars, but also with the help of the game's mechanical design elements that convey the atmosphere of a post-apocalyptic North America. Such external elements of the narrative are insufficiently researched as a manner of new possibilities for creating stories in a digital environment. The analysis focuses on the mechanical elements of game design: the characteristics of the camera during the game, the interface elements, the intended patterns for creating avatars (*S.P.E.C.I.A.L.* system), the game difficulty options, and the dialogue mechanics (*dialogue branching tree*).

Keywords: narrative, *Fallout: New Vegas*, game design, RPG (*role-playing game*), post-apocalyptic

## **Uvod – teorijski okvir i mesto *Fallout New Vegas* igre u *Fallout* serijalu**

Video-igre pružaju raznovrsne mogućnosti da se virtuelno materijalizuju koncepti utopije, antiutopije i distopije, to je izvodljivo presvega zbog *imerzije*, potpunog uključenja subjekta u svet dela: „stoga video-igre predstavljaju fikcije, ali fikcije koje se razlikuju svojim medijumom uključujući virtuelne opise koji dozvoljavaju vrstu učešća kakva nije viđena u većini tradicionalnih formi fikcije” (Tavinor, 2012: 198).<sup>1</sup>

Serijal *Fallout* (1997–2018) prikazuje postnuklearnu sudbinu Sjedinjenih Američkih Država. Kako se iskustvo postapokalipse prenosi? Dva osnovna strukturalna činioca jedne video-igre jesu „gejmplej” (*gameplay*) i „gejm dizajn” (*gamedesign*).<sup>2</sup> Priča je deo i dizajna igre i gejmplaja, njen status je u strukturalnom smislu ambivalentan. Ona se može sabrati u nekom skriptovanom, predeterminisanom dokumentu sa svim mogućim grananjima i mogućnostima (Rouse III, 2005: 669). Jasno je da je narativ u video-igri pre svega određen gejmplajem, aktivnošću igrača i njegovog avatara, ali je bitno skrenuti pažnju i na analizu narativne funkcije elemenata dizajna igre.

Sve igre iz *Fallout* serijala dele isti fiktivni svet postapokaliptične Amerike, čija radnja se odigrava u rukavcu alternativne istorije nastale nakon Velikog nuklearnog rata iz 2077. godine, između SAD i Kine.<sup>3</sup> *Fallout* (1997), *Fallout II* (1998), *Fallout III* (2008), *Fallout New Vegas* (2010) i *Fallout IV* (2015). One sadrže otvoreni svet slobodan za istraživanje, prožet ironičnim osvrtom na američku kulturu 1950-tih i 1960-tih godina. Ove igre parodiraju tadašnji konzumeristički duh, strah od komunizma i opterećenost nuklearnim holokaustom.

1 Vidi kvalitetnu definiciju ključnog koncepta imerzije: (Murray, 1997: 98–99). Svi prevodi citata sa engleskog jezika su autorovi.

2 Pošto su u pitanju poznati koncepti nećemo se na njima duže zadržavati. Ukratko, pod gejmplajem podrazumevamo dešavanja koja nastaju iz interakcije igrača i sveta igre, pod dizajnom igre, „sve komponente strukture same igre koje određuju oblik i formu gejmplaja”; o teorijskom okviru iz kojeg govorimo vidi Rouse III, 2005: 660-661, šire o dizajnu igara Pedersen, 2013.

3 *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (2001), *Fallout: Brotherhood of Steel* (2004) i *Fallout Shelter* (2014) i *Fallout 76* (2018) nastaju da bi se iskoristile sve komercijalne mogućnosti franšize, u njima je narativ drugostepena kategorija, te ih nismo uključili u razmatranje.

Spoljni elementi narativa o kojima govorimo su vremenom menjani. Prva dva dela imaju izometrijsku grafiku i kameru u trećem licu – *Fallout New Vegas* i *Fallout III* predstavljeni su u 3D grafici sa opcionom promenom kamere iz prvog u treće lice i obrnuto. Takođe, u njima se više ističe borba, te se ova ostvaranja približavaju i žanru *FPS* igara. Narativ „Novog Vegasa” obeležavaju dve fabularne niti: „pozadinska priča o nuklearnom ratu i nova priča o igračevom karakteru koji luta Pustarom” (Sylvester, 2013: 113). Radnja igre počinje 2281. godine, četiri godine posle dešavanja *Fallout III* ostvarenja. Kako se postepeno upoznaje sa frakcijama „Novog Vegasa”, igrač i njegovi avatari bivaju uvučeni u složenu dinamiku političkih odnosa. *Fallout New Vegas* poseduje open world bogatstvo 3D grafike i dinamičnu borbu iz prvog lica, koju je doneo treći deo serijala, ukombinovan sa narativnim kvalitetom i izazovnošću prve dve igre serijala.

„Kurir” se budi u gradu u Gudspringsu (Goodsprings), u zapadnom delu Pustare. Doktor Mičel mu pomaže da se oporavi, jer je teško povređen. U njegovoj kući igrač formira svog avatara, i taj proces je predstavljen u vidu sistematskog pregleda. Posle kratkog tutorijala „Kurir” kreće u potragu za čovekom u kariranom odelu, koji je pokušao da ga ubije, saznaje da se on zove Beni i da dolazi iz Novog Vegasa. Istraživanje Mohave Pustare na dugom putu do njenog najvećeg grada trebalo bi da traje bar nekoliko sati realnog vremena i igrač se dotada već upoznao sa elementima dizajna igre.

Nakon ulaska u Novi Vegas i nekolicine kratkih epizoda, „Kurir” će upoznati gospodina Roberta Hausa, tehnokratu koji skoro dva veka vlada gradom. Oni razgovaraju u „Laki 38” hotelu, Hausovom štabu, i tada se uvodi predmet sa važnom funkcijom – *platinumski čip*, koji je „Kurir” trebalo da isporuči, a Hausov pomoćnik Beni je zbog njega pokušao da ga ubije. Gospodin Haus, koji ne poseduje očigledno fizičko telo, već se obraća sa ekrana, traži od „Kurira” da uzme platinumski čip ne bi li ojačao svoju vojsku robota.

Protagonista saznaje da se u Mohave Pustari odvija rat između dve velike političke grupe. Prva je Cezarova legija, autoritarna grupa pod vođstvom samozvanog Cezara koja odbija korišćenje napredne tehnike, ima veliki broj robova, seksistički se odnosi prema ženama i razapinje svoje protivnike. Druga, Republika Nova Kalifornija (RNK), pokušava da održi privid demokratije, iako je rastrzana korupcijom i neodlučnošću. Obe frakcije žele da im „Kurir” pomogne. U zavisnosti izbora jedne od ovih strana aktiviraju se različiti zadaci.

Postoji još jedan važan narativni tok koji se može aktivirati. „Kurir” može da odluči da zameni gospodina Hausa na čelu Novog Vegasa. Onog trenutka kada ugleda bespomoćnog tehnokratu u njegovoj podzemnoj kri-

okomori – može da ga ubije ili da ga ostavi u životu, može postati novi gospodar Vegasa. Rešenje ovog izbora oličava stav o potrebnoj društvenoj organizaciji Mohave Pustare, koji je igrač formirao preko svog avatara.

### **Virtuelna kamera**

U slučaju igre *Fallout New Vegas* postoji opcija promene vrste kamere između prvog i trećeg lica, a kamera se čak može i rotirati u virtuelnom prostoru. Prve dve igre posedovale su izometrijsku kameru, a prebacivanje u 3D svet *Fallout III* naslova doprinelo je realnijem doživljaju postapokaliptične antiutopije. Kamera koja simulira prvo lice sinhronizuje pogled igrača sa perspektivom njegovog avatara, time se naglašavaju elementi stvorenog sveta i perspektivizuje doživljaj igranja. Pogled iz prvog lica pogodniji je da iskaže atmosferu nuklearne katastrofe. Sa njim se ukida zaleđe koje je pružala „božanska“ udaljenost trećeg lica – događaji se dešavaju *sada* i *ovde*. Kamera je jedno od osnovnih sredstava kojima se pojačava imerzija i uslovljava igračev prijem i konstrukcija narativa. Ona je i gradativno usmerena od strane tvorca „Novog Vegasa“ i prati zaplet, „virtuelne oči“ najpre slede apokaliptičke predele Mohave pustare i njene zveri, ali će se postepeno okrenuti sve više ka socijalnim interakcijama sa humanoidnim stvorenjima. Na početku sasvim slobodna, kamera će vremenom više vezati za dijaloške deonice, dolazi do perspektivizacije zamrznutih „prozora“ u kojima je zumirano ljudsko lice i „Kurir“ vodi dijalog sa predstavnicima različitih frakcija. Time se vizuelnom naracijom naglašava ljudska odgovornost za tragična dešavanja.

### **Dizajn interfejsa – „Dečak iz trezora“ (Vault Boy)**

Pristikom na dugme TAB u toku igre otvara se intradijagetički virtuelni meni, aktivira se – *Pip Boy* (Pip-Boy 3000), alat koji je trebalo da posluži stanovnicima postnuklearnih, podzemnih trezora širom Amerike da prežive. On sadrži sve važne informacije o igračevom avatara, o „Kurirovom“ statusu (koji se menja u zavisnosti od određenih efekata, kao što je radijacija ili dejstvo droga), o *S.P.E.C.I.A.L poenima* – primarnim atributima, i sa njima povezanim posebnim sposobnostima – nazvanim skilovi, perkovi i trejtovi (*skills, perks, traits*), kao i informacije o odnosu prema frakcijama Pustare (*sistem reputacije i karme*). Drugi odeljci (*tabs*) tiču se oružja, inventara, spiska predmeta koje „Kurir“ nosi sa sobom, kao i raznih podataka o svetu Novog Vegasa, mapa lokacija, obeleženim zadacima koje treba kompletirati drugo.

Ono što dinamizuje interfejs unutar sveta igre jeste lik „Dečaka iz Trezora“ (*Vault Boy*), maskote *Vault-Tec* korporacije u *Fallout* univerzumu. Dečak

se pojavljuje svuda u igri, čak i na malim skulpturama koje igrač može da sakupi. Predstavlja nešto mnogo više od dela interfejsa – on je avatarov dvojniki, prenesen u ironični sistem referenci upućenih prema predratnoj kulturi. Dečak je oličenje groteskne antiutopije koju predstavlja svet „Novog Vegasa“, ima plavu, valovitu kosu, nasmejan je, bezbrižan i uspešan u svim radnjama koje preduzima. On je samouvereni pripadnik generacije koja je živela pre apokalipse.

Surova Pustara kojom se „Kurir“ kreće ipak je pravo merilo dešavanja, a ne Dečakova pojava. Ova maskota izražava prirodu *Vault-Tec* korporacije, koja je svojom propagandom sakrivala stravične eksperimente sprovedene nad stanovnicima svojih trezora. Kreirani avatar i njegova sudbina tokom jednog igračevog prelaska „Novog Vegasa“ neupitno je povezana sa Dečakom – on mimikrira, ogledalski prenosi igračeve izbore u *Pip Boj* alatu: on preuzima izgled pripadnika Cezarove legije, svetitelja, kanibala, stručnjaka za kompjutere i slično, u zavisnosti od narativno-mehaničkih izbora. Istovremeno, Dečakova pojava se može shvatiti i kao komentar ironičnog ekstradijegetičkog naratora – šta god da učini, koji god izbor da napravi igrač prati već zadate mogućnosti mreže postavljene od strane *Vault-Tec* korporacije – njegov avatar samo je jedan od mnogobrojnih klonova – mogućih „Dečaka“.

## **Kreiranje avatara**

Okolnosti i način kreiranja lika jedna su od osnovnih mehanika koje usmeravaju značenje igre, stvarajući predušlove za interakciju sa virtuelnom okolinom. Kako igrač postepeno napreduje po nivoima, a može se stići do pedesetog, avatar je sposobniji za ostvarivanje sve složenijih zadataka. Njegovim osnovnim osobinama upravlja posebna mehanika – S.P.E.C.I.A.L sistem primarnih atributa: Snaga (*Strength*), Percepcija (*Perception*), Izdržljivost (*Endurance*), Harizma (*Charisma*), Inteligencija (*Intelligence*), Agilnost (*Agility*), Sreća (*Luck*) – (Hodgson, 2010: 4–6).

Primarni atributi najpre su čisto mehanička ograničenja: količina Snage koju „Kurir“ ima utiče na sposobnost nošenja određene količine predmeta i na silinu udarca hladnim oružjem za koju je avatar sposoban. Izdržljivost je mera zdravlja. Inteligencija i Percepcija upravljaju određenom grupom sa njima povezanih kvaliteta kao i u drugim RPG igrama. Prva utiče na sposobnost korišćenja eksploziva, obijanja brava i upotrebu energetskih oružja, dok druga kontroliše sposobnosti rada sa kompjuterima, mehaničkim mašinama kao i pružanja i korišćenja medicinskih usluga. Agilnost olakšava šunjalački pristup igri (*stealth*), i koristeći ovu sposobnost neki od igrača se u potpunosti klone sukoba. Veći broj poena u ovom primernom atributu povećava i mogućnost korišćenja *V.A.T.S.* borbenog sistema.

Sreća ima uticaj na broj metaka, količinu novca koju „Kurir“ može da pro-nađe istražujući prostor, a vezana je i za šansu za iznenadno suočavanje sa legendarnim stvorenjima. *Harizma* određuje uspešnost avatara u kontaktu sa ljudima, kontroliše sekundarne sposobnosti „cenkanja“ (*barter*) i „govora“ (*speech*). Lakša rešenja zadataka su omogućena ukoliko je ovaj atribut razvijen, a otvorene su i zanimljivije dijaloške opcije. Ovaj atribut najviše obogaćuje iskustvo igranja, jer je povezan sa uživljavanjem u ulogu „Kurira“. Ukoliko avatar nije harizmatičan, igrač ne može da iskusi narativ u celini – neki od rukavaca priče biće odsečeni.

Nećemo razrađivati detaljno složeni sistem sekundanih sposobnosti (ukupno trinaest) i odgovarajućeg ogromnog broja skilova, trejtova i perkova koje proizilaze iz primarnih atributa, a igrač ih stiže na svakih nekoliko nivoa u igri (Hodgson, 2010: 4–19). Mehanički atributi predstavljaju okvir za narativno iskustvo. Avatar sa velikom inteligencijom i odgovarajućim perkovima i skilovima tragaće za robotima koje može da popravi i kompjuterima koje može da hakuje. Neko ko izabere *Wild Wasteland* perk<sup>4</sup> otvoriće sebi mogućnost susreta sa vanzemalcima, ali će i fabulu obogatiti kulturnim referencama (na skečeve Monti Pajtona, filmove o Indijani Džonsu i druga popularna dela) i ceo zaplet pomeriće prema žanru SF burleske. Perk *Meat of Champions*<sup>5</sup> usmeriće igrača u pravcu kanibalizma (moći će da pojede čak i vođe frakcija, Cezara, gospodina Hausa i predsednika RNK). Svako ponovno prelaženje igre obeleženo je ovakvim izborima koji utiču na nove načine formiranja pripovedne celine „Novog Vegasa“, koja je različita ako govori, držimo se samo pominjanih primera – o kanibalu koji je pokorio Mohave Pustaru i njom zavladao ili pak o istraživaču simbola i relikvija starog sveta.

### **Sistem borbe – V.A.T.S.**

*Fallout III* je počeo da uvodi elemente *FPS* igara, zato što je prešao sa borbe koja se odvijala smenjivanjem poteza igrača i njegovih kompjuterskih protivnika (*turned-based combat*) na borbu „uživo“ (*live combat system*). U *Fallout New Vegas* nišanje vatrenim oružjem je usavršeno. Ono što nije odbačeno jeste najvažnija mehanika *Fallout* borbe – V.A.T.S. sistem (Vault-Tec Assisted Targeting System) – mogućnost da se u usporenom protoku vremena pažljivo gađaju određeni delovi tela protivnika.

V.A.T.S. sistem je sredstvo kojim se postiže efekat borbe iz SF filmova, delovi tela neprijatelja eksplodiraju u krvavom prasku. V.A.T.S. sistem deluje uporedo sa kamerom koja prati metak sa smrtonosnim efektom (*kill camera*) i zumira pogođeno telo. Efekat je groteskan, pojačan zumiranjem

4 <[http://fallout.wikia.com/wiki/Wild\\_Wasteland](http://fallout.wikia.com/wiki/Wild_Wasteland)> 8.8.2018.

5 <[http://fallout.wikia.com/wiki/Meat\\_of\\_Champions](http://fallout.wikia.com/wiki/Meat_of_Champions)> 6.8.2018.

tkiva mnogobrojnih zveri. U trenucima kada se njihovo telo pokazuje u krupnom planu u vidokrugu igrača indukuje se gađenje, postiže efekat zadržavanja pažnje na posledicama nuklearnog holokausta. Kako se približava kulminaciji igre, borbi za Huverovu branu – igrač će preko V.A.T.S. sistema sve više gađati ljudske protivnike i time se i ova mehanička opcija potvrđuje kao sredstvo naglašavanja tragične prirode sveta kojom se „Kurir“ kreće i kao sredstvo fokusiranja fabule na suštinski nerešive ljudske konflikte.

## Karma i reputacija

Najvažnije frakcije igre *Fallout New Vegas* su Republika Nova Kalifornija (NCR – New California) najpribližnija liberalnim demokratijama predratnog društva, Cezarova Legija – despotska frakcija „uređena“ po principima Starog Rima i Novi Vegas, grad u pustari koji predstavlja prividnu, tehnokratsku utopiju.<sup>6</sup> Ove frakcije oličenje su različitih ideoloških i socioekonomskih koncepata. Kako igrač donosi odluke on poboljšava ili pogoršava svoj odnos sa određenom grupom – te odnose reguliše mehanika reputacije. Ukoliko donosi odluke koje se sviđaju članovima neke frakcije – avatar zadobija pozitivne poene (*fame*), a ukoliko pak odluči da krade od njih, ubija njihove članove ili pomaže suprotstavljenim grupacijama onda dobija negativne poene (*infamy*), (*Fallout Game Guide*, 2010: 28–29). Na kraju igrač može da postigne savršen odnos sa određenom frakcijom (*idolized*). Najgori odnos (*vilified*) sa bilo kojom organizacijom uzrokuje da „Kurira“ njeni članovi napadaju čim se pojavi u njihovoj blizini.

Mehanika *reputacije* uslovljava igrača da pažljivo promisli sa kime želi da bude u dobrim odnosima, kao i da uoči kakvi su međusobni odnosi frakcija. Jedino odnos prema gospodinu Hausu nije određen ovom mehanikom. Gospodar Novog Vegasa je izuzetno važan za sliku sveta igre, te autori nisu ostavili mogućnost da igrač može da pokvari odnos sa njim. Reputacija dobija na značaju kasnije tokom radnje, kada se od igrača traži da odabere sa kojom od organizacija će sarađivati u odlučujućim zadacima.

Mehanika *karme*, prisutna i u trećem delu serijala, određuje avatarov karakter na opštoj skali dobra i zla. Dobra karma zadobija se moralnim izborima, pomaganjem drugima i ubijanjem zlih pojedinaca, a loša, rđavim moralnim izborima, krađom, ubistvima civila i pozitivnih likova. Karma donosi sa sobom određenu karmičku titulu, a utiče i na odnos pomoćnika, NPC karaktera koji putuju sa junakom prema njemu. Ukoliko je karma previše bliska zloj strani, neki od njih napuštaju igrača.

6 Na manje važnim frakcijama se nećemo zadržavati zbog opsega rada (*Fallout Game Guide*, 2010: 41–43).



Dihotomna mehanika karme podriva slobodu delanja i otkriva stav kreatora igre prema određenim događajima. Ukoliko njegov avatar ubije Cezarovog pomoćnika *Vulpes Inkultu* (*Vulpes Inculta*), vođu Legijinih špijuna, dobiće „dobru karmu“, a ukoliko to učini sa gospodinom Hausom, kada ga vidi bespomoćnog u njegovoj „krio-komori“ – „lošu“. Mehanički sistemi *karme* i *reputacije* dovode do odgovornije i promišljenije igre. Činjenica da je karma manje važna od reputacije implicira vrednosne stavove autora igre, a usmerava i pravac razmišljanja igrača. Karma i reputacija su obežene hrišćanskom dihotomijom dobra i zla i usmeravaju narativ između ponavljanja apokalipse (krah funkcionalosti Huverove brane), ili pak nade u moguće vaskrsenje sveta (perspektiva suživota mnogobrojnih frakcija). Svakim svojim postupkom igrač se kreće u određenom pravcu zaokruživanja svoje ličnosti i oblikovanja sveta igre i sopstvene priče. Narativni put mu je grafički vidljiv preko pomenutih mehanika.

### **Hardcore težina igranja**

Jedan od važnih načina za pojačavanje utiska realnosti postapokaliptičnog sveta jeste povećanje zahtevnosti igre i tome doprinosi uvođenje *hardcore* moda u „Novi Vegas“. Neke od razlika ovog nivoa težine u odnosu na one lakše tiču se efekata pomoćnih materijala dostupnih igraču: lekovi (stimpaci – injekcije koje poboljšavaju njegovo zdravlje) ne leče odmah nego postepeno, kao što i „radavej“ (*radaway*), sredstvo za otklanjanje radijacije deluje sporije. Povređeni udovi mogu se izlečiti samo kod doktora ili na sličnim specijalno određenim mestima. Municija jedino u ovom modu poseduje težinu i zahteva mesto u inventaru. „Kurir“ sada mora da obavlja fiziološke radnje da ne bi patio od dehidracije, gladi ili poremećaja sna od kojih čak može i umreti (*Fallout Game Guide*, 2010: 24–26).

Igrač mora da pristupa igri pažljivije, koristi *stealth* pristup borbi i trudi se da je izbegne, kao i da pazi na ograničeni inventar. Mora da vodi računa da je poneo dovoljno hrane sa sobom i da pažljivije izbegava radioaktivna područja. Najvažnija promena ipak se tiče saputnika, *NPC* likovi koji prate junaka, bore se se pored njega, komentarišu radnju – nisu više besmrtni. To unosi dozu rizika, jer se igrač može vezati za ove pratiocice, a sada može i da ih izgubi. Njihovim nestankom gubi se i narativno iskustvo koje su oni sa sobom prenosili. *Hardcore* mod podseća na prve igre *Fallout* naslova, gde je atmosfera bila ozbiljnija i nije postojao osećaj nepobedivosti, već se iznova naglašavala surovost okoline – igrom na ovom nivou potencira se imerzija u otelotvoreni koncept postapokalipse.

## Dijaloški elementi

Dijaloška mehanika zamrzava svet dela i igrač u „Novom Vegasu“ bira jednu od nekoliko ponuđenih rečenica, odgovor *NPC* karaktera koji dobija pojavljuje se kako ispisan tako i verbalizovan u audio formi. Čitav virtuelni svet igre se u tom trenutku zamrzne, dijaloški sistem zaokuplja potpunu pažnju „gejm endžina“ (*game engine*), dok „Kurir“ razgovara sa jednim karakterom ostali se ne pomeraju. Odabrane odluke biće sprovedene u svetu igre, ako igrač odluči da razapne Benija za kaznu to će biti učinjeno, ukoliko hoće da ga ubije u borbi prsa u prsa ta odluka će biti sprovedena. Ukoliko je rešio da ga ubije u „Tops kazinu“, pri njihovom prvom susretu u Novom Vegasu, onda čitav narativni rukavac, koji podrazumeva da je Cezar zarobio Benija, biva izbačen. Igrač dijaloškim izborima „krči“ svoj put kroz narativne rukavce odbacujući uvek više mogućnosti nego što može da odabere.

Struktura dijaloga je kružna. Kada se završi određena dijaloška sekvenca ponovo se javlja početni ekran. Iskorišćena opcija biće zamračena. Potpuno iste rečenice *NPC* će ponoviti koliko god puta ga igrač bude pitao, osim ukoliko se ne napravi izbor koji pomera narativ napred. Mehanika dijaloga može da izazove događaj, ali i da pruži narativno zadovoljstvo, otkrije neki detalj iz sveta igre. Time se dopunjuje spoljašnji narativ opisa nuklearne katastrofe i sudbine ljudi u njoj, a izabrani *NPC* ima funkciju naratora. Dijalozi imaju funkciju pomeranja zapleta, oni su njegov neophodni deo, mehanički uslov razvoja fabule.

U dijalogu igrač može da iskaže svoju *RPG* ličnost, mirni, agresivni i ironični odgovor na postavljeno pitanje su osnovna trihotomija ostavljenih izbora, važni su u dijalozima koji se javljaju na prelomnim čvorištima radnje kao što je odlučivanje o sudbini gospodina Hausa. „Kurir“, igračev avatar ne govori – igrač u sebi čita i nesvesno izgovara tekst – kao da je zaista uključen u svet igre, što je još jedan vid imerzije.

Ne deluju svi mehanički aspekti pozitivno u odnosu na aktivnost igranja. Sposobnosti nekada i negativno utiču na mogućnosti delovanja. Igraču će najčešće biti dozvoljeno da napravi izbor koji želi, međutim dijaloške opcije su ponekad povezane sa proverama sposobnosti (*skill checks*) i odabir opcije za koju avatar nema dovoljno poena (sposobnosti nauke, popravke, govora, cenkanja i slično) dovodi do neuspelog pokušaja. Svest igrača razvijenija je od inteligencije odabranog avatara. Izbor prave rečenice u meniju ponuđenih replikanekada nije važan. Čak i ukoliko kaže prave rečenice – „Kurir“ nije u stanju da ubedi Cezarovog legata Lanijusa da odustane od finalne borbe, ukoliko nema dovoljno razvijene atribute. To jeste mehaničko ograničenje delovanja koje se javlja u nekim, ali ne i svim ključnim situacijama.

Dijaloške deonice daju smisao avatarovim odlukama i utvrđuju ga u odabranom idenitetu – vrsti „Kurira“ kakav igrač želi da bude. One su ograničavajuće kao i priroda „Novog Vegasa“ koja ne ostavlja čoveku onoliko slobode koliko bi želeo, jer je tragični impuls isuviše jak. Prolazak kroz priču uz više dijaloga ili pak prolazak kroz priču skoro sasvim bez dijaloga, sa više borbe, sasvim su dva različita narativna iskustva, prvo svet *Fallout New Vegas* igre približava literaturi, a drugo iskustvu akcionog filma, formira se sasvim drugi siže na osnovu iste fabule.

## Zaključak

U savremenom svetu u kojem je duhovna klima pre svega scijentistički orijentisana različite SF forme služe kao jedna vrsta umetnički oblikovane, sekularne eshatologije.<sup>7</sup> SF ostvarenja istovremeno promišljaju daleku budućnost, kao što referišu i na sadašnjost, ovaj žanr uvek ima pečat savremenog istorijskog trenutka: „SF nije 'buduća povijest', nego je – kao i cjelokupna književnost – zbir vizija potencijalno mogućih sudbina čovečanstva“ (Suvin, 2009: 14). Video-igre pružaju raznovrsne mogućnosti da se virtuelno materijalizuju koncepti antiutopije i distopije koje igrač/ subjekt preko njih može (mora) iskusiti. Koncept utopije je teže prenosiv u virtuelni svet, jer je u suštini statičan i izbegava interakciju i ludičke odnose. U digitalnim umetničkim delima, u igrama kao što je *Fallout New Vegas* dramatiše se igračeva perspektiva, interakcija se pretvara u imerziju koja zahteva snažno saživljavanje sa predočenim svetom.

Mehanički elementi video-igre *Fallout New Vegas* – njena kamera, interfejs, mehanika borbe, nivo težine, dijaloška forma, elementi izgradnje karaktera, mehanika karme i reputacije – važni su za izgradnju narativa. Mehanički izbori su narativni izbori – način raspodele atributa otvara ili zatvara rešenja raspleta političke situacije u Mohave Pustari, mehanika karme i reputacije priču usmerava ka rekreiranju Apokalipse ili ka njenom izbegavanju. Kamera i sistem borbe takođe gradativno naglašavaju zaplet, suočavajući igrača i njegovog avatara sa brojnim humanoidnim protivnicima. Perkovi i skilovi pak odvlače od centralnog toka i dozvoljavaju da se formira „mini-priča“ o „heroju-kanibalu“, „istraživaču nestalih kultura“ i drugim potencijalnim „Kuririma“. Mehanički elementi dizajna pokazuju da centralna narativna nit igre *Fallout New Vegas*, fokusirana na bitku oko Huverove brane, može i ne mora da se rasplete; unutar šire, okvirne priče igrač može formirati i druge, kreativne sadržaje pomoću mnoštva ponuđenih narativnih sredstava.

7 Ovi motivi bili su naročito popularni posle rušenja Kula bliznakinja 2001. godine. Vidi Ouellette, Marc; Thompson, Jason. *The Post-9/11 Video Game: A Critical Examination*. Jefferson: Mc Farland & Company. 2001.

## Literatura

Hodgson, D. (2010). *Fallout New Vegas: Prima Official Game Guide (Prima Official Game Guides)*. Roseville: Prima Games.

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Cyberspace in Narrative*. Cambridge: The MIT Press.

Pedersen, R. (2003). *Game Design Foundations*. Plano: Wordware Publishing.

Rouse, R. III. (2005). *Game Design: Theory & Practice*. Plano: Wordware Publishing.

Suvin, D. (2009). *Naučna fantastika, spoznaja, sloboda*. Beograd: Slovo Slavija. 2009.

Sylvester, T. (2013). *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol: O'Reilly Media. 2013.

Tavinor, G. (2012). Videogames and Fictionalism. In: J. R. Sageng, H. Fossheim, T. M. Larsen (eds.) *The Philosophy of Computer Games*. London: Springer, pp. 185–199.