

Primjena mitologije u stvaranju video igrice

Smoljan, Andrea

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:051564>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-05**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Sveučilište u Rijeci
Filozofski fakultet
Odsjek za kulturalne studije

Andrea Smoljan

Primjena mitologije u stvaranju video igre

Diplomski rad

Rijeka, 2019.

Sveučilište u Rijeci
Filozofski fakultet
Odsjek za kulturalne studije

Andrea Smoljan

Primjena mitologije u stvaranju video igre

Diplomski rad

Mentorica: doc. dr. sc. Sarah Czerny

Rijeka, 18.09. 2019.

Sadržaj:

Sažetak	3
Summary	4
Uvod	5
1. O video igrama i staroslavenskom mitu	7
1.1. Pravila	8
1.2. Fikcijski svijet	9
1.3. Staroslavenski mit kao temelj video igre	10
1.4. Kratak sadržaj igre	14
2. Mitološki prostor u video igri	15
2.1. Mapa i sveti trokut	17
2.2. Koledari	19
2.3. Drekavci	21
2.4. Sveto drvo	23
3. Glavni akteri: Žrec i igrač kao božanski heroj	24
3.1. Evayna, seoski žrec	24
3.2. Selev, božanski heroj i protagonist video igre	27
3.3. Put heroja	29
Zaključak	34
Literatura	35
Izvori	37
Ludologija	37
Prilozi	37
DODATCI	39

Sažetak

Ovaj rad pišem kao članica *indie* tima Belirian na poziciji game i *story* dizajnera te kao pisca i kao studentice kulturalnih studija. Belirian je tim od pet osoba: programera, *2D* artista, dva *3D* modelara i mene *story* dizajnera. Zajedno radimo video igru koja se bazira na staroslavenskom mitu. Temelje fikcijskog svijeta i narativa te igre iznosim u ovome radu. Putem tih temelja, nadamo se završiti video igru do 2021. godine. Za potrebe ovog rada, ali i za stvaranje tih temelja, bilo je potrebno napraviti istraživanje o staroslavenskim mitovima i vjerovanjima te ih prilagoditi mediju video igre za što je potrebno znanje iz teorije video igara. Teoriju videoigara sam uglavnom preuzela od Jaspera Juula iz njegove knjige „Half-real”, dok sam kao reference za temelj staroslavenske vjere i mita, kao i svoje istraživanje, uglavnom bazirala na djelima Radoslava Katičića i njegove serija knjiga „Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine” zajedno s Vitomirom Belajem i njegovim djelom „Hod kroz godinu”.

Rad se sastoji od tri glavna dijela. Započinje prvim djelom o teoriji video igara, staroslavenskim mitom i elementima tog mita koji će biti upotrijebljeni u igri. Prvi dio sadržava i kratak sadržaj narativa video igre. Drugi dio se sastoji od prostornosti fikcijskog svijeta kojeg karakteriziraju staroslavenski mitski elementi poput Peruna u gori i Velesa u močvari ili Belajovog svetog trokuta. Posebna je pozornost pridodana močvari koja je početna zona video igre. Treći se dio fokusira na dva glavna lika: mitskog heroja Seleva i seoskog žreca, Selevovu mentoricu Evaynu.

Uz ovaj rad pridajem i prvu verziju (početna zona) igre o kojoj pišem, čiji je radni naziv „*Son if Iraj*”.

Ključne riječi: staroslavenski mit, heroj, video igre, Belirian, fikcijski svijet, narativ, treći prostor, arhetip, mitološka avantura, interpretatio christiana.

Summary

I am writing this paper as a member of the indie team named Belirian, where I held the position of game and story designer and writer, as well as a student of cultural studies. Belirian is a five person team: programmer, 2D artist, two 3D modelers, and myself as story designer. Together, we are creating a video game based on ancient Slavic myths. In this dissertation I will draw out the foundations of the fictional world and narrative for our game. Using these foundations, we hope to finish the game by 2021. Due to the requirements for this dissertation, as well as creating these foundations, it was necessary to conduct research into Slavic myths and beliefs, and then adjust them to the media of video games where knowledge of video game theory was needed. In terms of video games theory, I have mostly referred to Jasper Juul and his book “Half-real”, while for my research into ancient Slavic beliefs and myths, I have mostly used the works of Radoslav Katičić and his series of books named “Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine”, together with Vitomir Belaj and his book “Hod kroz godinu”.

This dissertation consists of three main parts. The first part starts with a description of video game theory, ancient Slavic myths and elements of these myths that will be used in the game. The first part also includes a short description of the game’s narrative. The second part considers spatial relations in the fictional world and one feature of this, which is its connection with elements of ancient Slavic myths like Perun's hills and Veles's swamp or Belaj's sacred triangle. Special attention has been given to the swamp, which is the starting position of the game. The third part is based on the two main characters: the mythical hero Selev and the village Žrec, and Selev's mentor Evayna.

In this paper I am submitting the first version (first zone) of the game I am writing about, which has the working title: “Son of Iraj”.

Key words: ancient Slavic myth, hero, video games, Belirian, fiction world, narrative, third space, archetype, mythological adventure.

Uvod

Belirian je mali *indie* studio koji se sastoji od pet članova: M.Š. koji je programer i programira igru u Unity programu, M.L. koja radi 2D komponente igre i povezane slike, L.B. i A.M. koji su 3D modelari i rade likove i cijeli svijet 3D, low poly svijet u kojemu će se igrač kretati. Zadnja članica sam ja koja radim istraživanje i osmišljam fikcijski svijet i narativ igre. Program koji sam osobno najviše koristila je *ArticyDraft3* specijaliziran je za dizajn i rađanje scenarija i dijaloga. Međutim, trenutačno se još učim koristiti ovim programom tako da mi je uglavnom služio samo za dizajnerski dio posla i kao vizualno pomagalo za tok dijaloga. Igru smo počeli raditi krajem 2018. godine. Početkom 2018. godine imali smo u planu jednu drugu igru, ali zbog nedostatka iskustva i znanja, morali smo je odbaciti i osmisliti novu. I prva i ova igra su povezane sa staroslavenskom mitologijom za koju sam inspiraciju pronašla nakon slušanja kolegija „Mit i kultura”. Prva ideja za ovu igru je bila popratiti mitske događaje u jednom zamišljenom staroslavenskom selu tijekom jedne godine. Kako smo sve više raspravljali o konceptu i mogućnostima igre, tako se i sama ideja igre širila. Započelo je s odabirom glavnog junaka kojeg će igrač igrati i osmišljavanjem ostalih likova u selu. Na kraju, igraču će biti ponuđeno iskustvo koje nadilazi tih originalnih godinu dana, ali ostaje u okvirima mitskih zbivanja.

Cilj igre je dobiti iskustvo stvaranja video igre i mogućnost stvaranja vlastitog studija gdje bi smo se mogli i jednog dana zaposliti. Međutim, konkurencija u sektoru video igara je velika i ne očekujemo previše: bili bi zadovoljni i s nekoliko tisuća igrača. Moj interes za video igre se razvio tijekom godina i godina aktivnog igranja i uobličio se tijekom studiranja gdje sam povezivala sadržaj svojih kolegija s teorijom video igara i vlastitim iskustvom igranja. Ne poznajem mnogo ljudi koji su studirali društveno humanističke znanosti i počeli se baviti proizvodnjom video igara. No, vjerujem kako postoji potreba za takvim kadrom u toj industriji jer se narativni i većina fikcijskih svjetova referiraju na našem društvu, povijesti... na kraju se uglavnom svedu na poznate obrasce ponašanja ili kulture.

Sam proces stvaranja video igre je dugotrajan. Kao i svaki projekt, počinje s dugim planiranjem, postavljanjem pitanja i traženja najboljih odgovora i rješenja. Imali smo mnogo sastanaka gdje smo kao tim satima raspravljali što bi i kako trebalo izgledati ili napraviti. Tu je i tražnje referenci na internetu koje pomažu vizualizirati ono što želimo, ili koje elemente, staviti u igru. Svoj sam dio započela čitanjem literature povezane sa slavenskim mitovima. Dok sam ih čitala, izdvajala sam korisne informacije za fikcijski svijet, narativ, za moguće likove i slično. Jednom kada sam pronašla tekstualnu referencu,

pokušala sam na internetu pronaći i onu vizualnu. Sve praznine, ili ono što mi se nije u potpunosti slagalo, sam prilagodila našim potrebama.

Same mitologije se stalno mijenjaju i prilagođavaju potrebama za koje ih se koriste. Uzet ću za premijer Marvelovog Thora koji je nastao po nordijskoj mitologiji i koji je ubačen u današnji svijet kao super heroj. Mitovi su prilagodljivi. Mit nam daje prostor za osobne odluke i preinake u svojim generalnim okvirima, pogotovo staroslavenski mitovi. Njih čine mitovi više različitih naroda na velikom geografskom području. Zbog toga su u njima prisutna odstupanja u nekih shvaćanjima i nazivljima. Tako se negdje bog Veles zove Volos, a njegov Iraj se zove Irij. Mi smo se odlučili koristiti imenom Iraj iako se on u mojim referencama zove Irij (u tekstu uglavnom spominje Iraj, ali na određenim mjestima koristim naziv Irij jer se tako naziva u Katičićevim knjigama), isto tako odlučili smo da je naziv Veles zvučniji od naziva Volos. Ovo su samo neki od primjera fragmentiranosti staroslavenskog mita, što je po meni ujedno njegova prednost, jer se može personalizirati, ali i mana jer je njegove varijacije ponekad teško pratiti. Uz sve to treba imati na umu da su informacije o staroslavenskoj mitologiji oskudne, trebali smo nadodati dosta vlastite imaginacije.

U radu na video igri od velike pomoći mi je bilo razumijevanje teorije video igara. Razumijevanje igrača i njegovog odnosa prema igri, utjecaj video igara na kulturu i društvo. Sve je to dobro poznavati te imati na umu tokom kreacije video igre i njenog svijeta. Za svijet video igara, koji je odvojen, a povezan s našim življenim svijetom, možemo riječi da je prozor u drugu dimenziju, prisutnu na ekranu, kojoj se pristupa putem igračih konzola ili računala. Taj svijet je napravljen od strane proizvođača video igara: dizajnera, programera, modelara i umjetnika. Takav svijet je teško opisati, on je tu i nije. Krivo je reći da je on lažan, pa čak i da je nerealan. On je istinit i stvaran u svojim virtualnim okvirima. Takav svijet ću u ovom radu nazivati fiktivni ili fikcijski svijet. Dva naziva koja zapravo opisuju isto. Pitanje je koji je naziv točniji u prijevodu s engleskog na hrvatski, koji se može bolje upotrijebiti. U ovome se radu ne bavim semantikom, tako da ću koristiti oba koja zapravo označavaju taj misteriozan, ali opet poznati svijet u ekranima. Zbog toga smatram kako je prvo potrebno napraviti mali pregled bitnih značajki teorije video igre, koje je potreban za bolje razumijevanje kompleksnosti stvaranja fikcijskog svijeta video igre.

1. O video igrama i staroslavenskom mitu

Što je to video igra? Postoji mnogo definicija igara kao i video igara, ali ne postoji neka univerzalna definicija oko koje se svi slažu. Jesper Juul (2005) u svojoj knjizi „Half-real” dao je jednu od najpreciznijih definicija: „Igre su sistem baziran na pravilima s varijablama i determinirajućeg ishoda gdje drugačijim ishodima određene su drugačije važnosti, igrač ulaže napor kako bi utjecao na ishod, igrač je osjećajno vezan uz ishod, i posljedice aktivnosti su pregovarače.” (Jasper, 2005:36). U ovoj definiciji se stavlja naglasak na igru kao neki sistem s određenim ishodom u kojemu djeluje igrač. Ta se definicija spominje i u drugim knjigama poput „*Understanding video games*“ autora Egenfeldt-Nielsen et al (2008). U Egenfeldt-Nielsenovoj knjizi se uz Juulovu definiciju daje i definicija Katie Salen i Erica Zammemana iz 2003. koja ponovno naziva igru nekim sistemom u kojem djeluje igrač: „Igra je sistem u kojem se igrači upuštaju u umjetni konflikt, definiran pravilima, koji rezultira mjerljiv ishod.“ (Egenfeldt-Nielsen et al 2008:34) Ova, nešto opširnija definicija, spominje konflikt koji je definiran pravilima, što ukazuje na postojanje nekog svijeta u kojem se taj konflikt događa i koji je definiran nekim pravilima. Imajući na umu izdvojene elemente: sistem, igrač, pravila i svijet izvela bih svoju definiciju video igre. Video igra je sistem u kojem se nalazi fikcijski svijet definiran pravilima, u kojeg ulazi igrač i svojim akcijama, koje su definirane pravilima, utječe na taj fikcijski svijet. U svojoj izvedenici definicije video igre stavila sam naglasak na dva elementa, to su i elementi koje je izdvojio i Juul u svojoj knjizi: „To su dvije stvari od kojih su izrađene video igre: stvarna pravila i fikcijski svjetovi.”(Juul, 2005:1) Zaključujem kako su stvaranje pravila i stvaranje fikcijskog svijeta temelj izrade video igre za Juula. Stvaranje tih pravila i fikcijskog svijeta nije lagan posao i zahtjeva mnogo planiranja i dogovaranja jer su uz njih vezane mehanike igre. Također da bi se stvorio fikcijski svijet on se prvo treba osmisliti. To je djelomično ono što sam ja radila na stvaranju video igre: sudjelovala u osmišljavanju fikcijskog svijeta, narativa i pravila. Vraćajući se na pitanje fikcijskog svijeta i pravila video igre, osim što se pojavljuju u definiciji video igre oni se pojavljuju i u definiciji igranja video igre koju također daje Juul:” Dakle, igrati videoigru znači komunicirati sa stvarnim pravilima dok zamišljate fikcijski svijet, a video igra je skup pravila kao i izmišljeni svijet.” (Juul, 2005:1) S obzirom na važnost pravila i fikcijskog svijeta na njih ću se i pobliže osvrnuti.

1.1. Pravila

Svi su čuli za pravila i uglavnom znaju što su pravila, ali što su točno pravila u video igri? Egenfeldt-Nielsen et al (2008) daje svoj relativno sažeti pogled na pravila i njihovu ulogu u video igri: „Pravila: Ograničenja naše slobode kao igrača zapravo su ono što daje oblik i pokretač igranju igre; ona su ono što nas izaziva u svijetu igre, ona su ono što nam omogućuje da osjetimo zadovoljstvo kad pobijedimo.” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008:100) Međutim, Juul (2005) je posvetio cijelo poglavlje i provlačio pitanje pravila u video igrama u knjizi „Half-real”. On opširno pojašnjava pravila igre i njezinu svrhu u igrama te ih stavlja u samu jezgru video igara: „Fiksirana pravila su jezgra igara, ali pravila se ne pojavljuju ni od kud; ona su stvorena od strane igrača u „folk“ igrama i od strane igračih dizajnera u komercijalnim igrama.“ (Juul, 2005:55) Pravila igre su temelj iskustva igrača. Igrači ih žive dok igraju, uživaju u njima, ali ih i istražuju, ispituju... može se reći da pravila čine svoju igru.

Pravila usmjeravaju, ali i izazivaju igrača i usko su povezana sa mehanikom video igre. Zbog toga su pravila ona koja definiraju igru „Pravila su, uvjerljivo, svojstva igara koja ih najviše definira; ona je element koji dijeli sve što obično razumijemo u igri, a ona element koji se razlikuje od linearnih medija poput romana ili filmova.” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008:99) Igrač igra po pravilima igre, ona su dio njegovog iskustva. Pravila trebaju biti logična i naizgled prirodna igri. Ona se dizajniraju i o njima se govori od samog početka stvaranja video igre. Igrač sam po sebi nema utjecaja na temeljna pravila video igre: „Pravila su dizajnirana tako da su iznad rasprave u smislu kako određeno pravilo mora biti dovoljno jasno da se igrači mogu složiti kako ga koristiti. Pravila opisuju što igrači mogu, a što ne mogu i što bi se trebalo dogoditi kao odgovor na akcije igrača”. (Juul, 2005:55-56) Pravila mogu biti tako bazična: od same mogućnosti kretanja lika u video igri pa do kompliciranijih mogućnosti poput napadanja neprijatelja magijom. Pravila ne stoje sama, ona su ukomponirana u fiksijski svijet.

1.2. Fikcijski svijet

Fikcijski svijet je onaj dio video igre na koji će se ovaj rad najviše fokusirati. Jedan od cilja video igre je stvoriti dobar fikcijski svijet koji će zanimati igrača. Sama ideja fikcijskog svijeta dolazi iz ideje nekog drugačijeg svijeta kojem će igrač imati pristup: „Teorija fiktivnih svjetova izvedena je iz koncepta mogućih svjetova u analitičkoj filozofiji.” (Juul, 2005:122) Taj svijet proizvođači video igara prezentiraju svojim igračima koji onda odlučuju je li im taj svijet zanimljiv ili nije, privlače li ih pravila tog svijeta ili ne. Često uz fikcijski svijet dolazi i odgovarajući narativ koji može podignuti kvalitetu i zanimljivost fikcijskog svijeta, ali isto tako može i uništiti kompletan doživljaj tog svijeta. Zbog toga je bitno dobro razraditi narativ fikcijskog svijeta kao i sam svijet. Potrebno je naglasiti kako fikcijski svijet nije isto što i narativ igre: „Trebalo istaknuti da je fikcijske svjetove lako pomiješati s narativima. To je zato što je jedan od načina na koji razumijemo naraciju popunjavanje praznina: postuliramo veze između događaja, tumačimo motive likova i tako dalje. Drugim riječima, mi projiciramo fikcijski svijet.” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008:174) Narativ je smješten u fikcijski svijet, on za taj svijet nije neophodan, ali za postojanje narativa treba postojati fikcijski svijet. Fikcijski svijet može biti više ili manje razvijen, konkretan ili apstraktan: on je drugi svijet, svijet video igre koji postoji u mediju (računalu, igraćoj konzoli...) Taj svijet i njegova uloga variraju od igre do igre, on ovisi i o igračevom doživljaju tog svijeta kao dijela igre: „Fikcija igra različitu ulogu u različitim igrama i žanrovima igara, i dok neki igrači mogu biti oduševljeni fikcijom igrane igre, drugi je mogu odbaci kao nevažan ukras pravila igre.” (Juul, 2005:6) Znači, svaki igrač ima svoje iskustvo sudjelovanja u fikcijskom svijetu koji je drugačije od ostalih igrača koji igraju tu istu igru. Zbog toga je igranje igre (pogotovo one s razvijenim fikcijskim svijetom) personalizirano iskustvo.

Igrač igrajući igru nije pasivni promatrač već aktivni sudionik, pogotovo ako je oduševljen fikcijom (ali i naracijom) koju igra pruža kao dodatnu vrijednost. Zapravo, s obzirom na to što su igre više ili manje nedorečene, ili ostavljaju prostora igraču za vlastitu interpretaciju pojedinih dijelova one traže mentalnu uključenost zainteresiranog igrača: „Igra upućuje igrača u zamišljanje fikcijskog svijeta.” (Juul, 2005:133) Ti svjetovi mogu, ali i ne moraju, biti povezani sa stvarnim ili mogućim događajima, slično kao što to nisu ni filmovi. No, bitno je da postoji neka referenca između realnosti i video igre, makar ona bila u obrascima ponašanja ili poznatom načinu kretanja. Fikcijski svijet treba biti uvjerljiv i u njemu se igrač treba osjećati „prirodno” bez da previše propituje događaje ili logiku fikcijskog svijeta. Ona mora

biti vjerodostojna i konzistentna svojem stilu: „Na bazičnoj razini, igra sa fikcijskim svijetom može biti shvaćena kao simulacija, kao implementacija fikcijskog svijeta u pravila igre.“ (Juul, 2005:170). Ta bi simulacija (simulacija ipak nije potpuna, ona je subjektivna) trebala utopiti igrača u fikcijski svijet na način koji bi mu pružio ono iskustvo koje dizajner video igre želi prenijeti. Na isti način, igra može imati simulaciju samog igrača, putem avatara s kojim se identificira ili mu on postaje fikcijski identitet putem kojeg djeluje. Avatar je sam igrač koji je u svojoj igri ujedno i protagonist. „U mnogima digitalnim igrama, postoji jedan centralni lik kojega se može smatrati protagonistom igre. Ovaj protagonist kojega kontrolira igrač je često zvan avатарom (od Sanskrit avatara-inkarnacija božanstva).“ (J.Rutter, J. Bryce; 2006:108) Igračev avatar u video igri koju radim kao članica *indie* tima Belirian, zove se Sevel, on je sin staroslavenskog boga Velesa. Po Selevu je i cijela igra dobila (za sada radni) naziv: *Son of Iraj (SoI)*. On će kao protagonist također biti i glavni nositelj radnje.

1.3. Staroslavenski mit kao temelj video igre

„Kao što smo gore objasnili, većina video igara smještena je u okružje koje ne samo da pomaže igraču uokviriti svoju radnju, već je i dovoljno angažirana tako da ima određenu vrijednost u sebi. „ (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008:174) Angažman oko fikcijskog svijeta u *SoI* je u slavenskoj mitologiji i vjeri. Igra se u mitološko okružje vjere starih Slavena i njezin bitan dio su njihova božanstva, odnos prema prostoru i slično. Ta mistična mitska razina će se povezati s fikcijskim svijetom i pripadajućim pravilima u okviru video igre.

No, prije nego što počnem pisati o toj staroslavenskoj vjeri i mitu, želim pobliže pojasniti što mit znači u kontekstu ovog rada: „Mit je, dakle, sveti tekst koji se pripovijeda uz obrede, a ne lijepa književnost.“ (Belaj, 2007:21). Znači, mit ovdje nije jako odvojen od staroslavenske vjere već na njega u ovom kontekstu gledam kao sastavni dio vjere. Mit je temelj fikcijskog svijeta i njemu se prilagođavaju dijelovi pravila koji ulaze u taj fikcijski svijet. Međutim, video igri je potrebno mnogo sadržaja, puno više nego što staroslavenski mit može u ovom trenutku ponuditi: „Ali o staroj vjeri, o pretkršćanskoj, znali smo samo to da je posve potonula u mraku davnine, da o njoj znamo tako malo odriješenoga i sadržajnoga da je to baš kao da o njoj ne znamo ništa. „ (Katičić, 2017:1) Zbog toga će taj mit biti proširen i nadograđen uz pokušaj zadržavanja prvobitne vrijednosti koju taj mit daje. Prijeći ću preko granica mita i napraviti vlastitu verziju mitologije starih Slavena: „Mitologija je, dakle, razumsko objašnjavanje inače po svojem suću nerazumljivih pripovijesti o bogovima.“ (Belaj, 2007:19) Ta mitologija će sadržavati nove

likove koje ću pridodati postojećem temelju staroslavenske vjere koji će imati manji ili veći utjecaj na događanja u video igri. Kada govorim o tim likovima, ne mislim samo na dodatna božanstva već i na čarobnjake, vještice i demone koji su dio folklora Slavena, ali se malo ili uopće ne spominju u mitu. Ono što ću zapravo raditi je koristiti mit kao osnovnu i glavnu referencu. Kako mit ovdje služi kao referenca ona mora biti točna, ali se može prilagoditi i promijeniti te dobiti novo ruho.

U staroslavenskom mitu postoje tri glavna božanstva: Perun, Veles i Mokoš kojima se pridodaju još djeca Perunova i Mokošina: Jarovit i Mara. Njih pet čini temelj mita te su oni glavni likovi u Katičićevim i Belajevim knjigama koje su i glavni izvor mog znanja o njima. Naravno, postoje još neka božanstva, ali ona nisu toliko utjecajna i potvrđena te ih neću spominjati. Ovih pet božanstava se najviše štivalo i zbog toga su nakon dolaska kršćanstva poprimila druge nazive koji odgovaraju kršćanskom nauku: „To zamjenjivanje poganskih bogova kršćanskim svetcima, i njihova uloga, zove se u povijesti religija interpretatio christiana.” (Katičić, 2017: 18) Dok ću ukratko predstavljati božanstva, spomenuti ću i njihovu interpretatio cheistiana. Božanstva će također igrati veliku ulogu u SoI: direktno ili indirektno. Pojavljuju se kao likovi uloga: „Likovi uloga: oni su likovi s određenom funkcijom u igri koja se odnosi na priču.” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008: 178) Kao pokretači određenih događaja ili kao likovi od kojih se dobiva određena informacija, o kojima se priča, s kojima se igračev lik bori i protiv kojih se bori . Znači lik sa specifičnom ulogom i u narativu, ali i u fikcijskom svijetu. Kako se o njima u knjigama Belaja i Katičića pisalo vrlo fragmentirano i opširno, opisat ću ih vlastitim sažetkom koji se temelji na pročitanim knjigama:

a) Perun

Perun je vrhovni bog, gromovnik, gospodar neba čiji je element munja i grmljavina. On štiti red i mole mu je ratnici. Njegovo mjesto je na vrhu drveta svijeta, u gori, s kamenim munjama bori se protiv svog vječnog neprijatelja Velesa koji narušava red. Nakon što otjera Velesa na njegovo mjesto, on ponovno uspostavlja red. Sukob Velesa i Peruna pokreće staroslavenski svijet i u samoj je srži njegovog ustroja. Perun se najčešće opisuje kao silovit. On je i gazda nebeskog dvora na gori koji predstavlja njegovo bogatstvo, raskoš i važnost u poretku svijeta: „Iz konteksta čitave predaje proizlazi posve jasno da je to dvor boga gromovnika, slavenskoga Peruna, na gori. A gazda tog dvora uspoređuje se, pa i identificira s mjesecom, gazdarica sa suncem, a njihova djeca sa zvijezdama.” (Katičić, 2011:17)

Lik Peruna u kršćanskom svijetu danas zauzima Ilija: „Mjesto gromovnika Peruna spominjao se je sveti Ilija ili prorok Ilija, gromovnik Ilija novoštokavskih pjesama. Ali se mjesto Peruna spominju i drugi svetc, osobito sveti Mihovil. Vojskovođa vojske nebeske...” (Katičić, 2017:16-17)

b) Veles

Stočni bog imetka, vladar Irija (Irija) koji se povezuje s vodom. Njega se naziva i zmajem protiv kojeg se bori Perun, ali ga se uspoređuje i s medvjedom. Ponekad se uspoređuje i s vragom koji napada nebesa i kojeg treba pobijediti. Međutim, Veles nije zao, on daruje, ali i sebično uskraćuje blagodati. Mole mu se seljaci jer štiti imetak i stoku. Veles isto tako narušava red dolazeći na Perunovu goru gdje se sukobljuje sa Perunom. Njegovo je mjesto u korjenu drveta svijeta, kod vode (kao medvjed on se povezuje i sa šumom), gdje se nalazi i Irij podzemni svijet mrtvih iz kojeg dolazi ljeto i blagodati: „...Zlatnim ključem ključem otvara vrata Irija, podzemlja u kojem su pokojnici i kako se preko zime sklanjaju ptice selice, i pušta iz njega toplu rosu, čime počinje proljeće i rodni dio godine, ljeto.” (Katičić, 2014:116) Veles je u tom podzemlju zaštitnik i pastir pokojnicima koji pasu u dolinama Irija. Irija je također rodno mjesto Seleva, glavnog junaka Sol.

Interpretatio christiana vladara podzemlja je iznenađujuće sveti Nikola, „A umjesto Velesa, drugoga velikog boga, stojećega boga i Perunova protivnika u boju javlja se sveti Nikola.” (Katičić, 2017:17) Usporedba sa svetim Nikolom pojačava Velesovu povezanost sa darivanjem.

c) Mokoš

Veliko žensko božanstvo, Mokoš ima domenu nad ženama i plodnosti. Posebno se povezuje s tkanjem i močilom. Kao Perunova žena i gazdarica nebeskog dvora ona se poistovjećuje sa suncem što ukazuje na njezinu važnost. Povezuje se i s davanjem plodnosti i s Lamie, velikom baltičkom božicom i sudenicom koja zna sudbinu svakog čovjeka. Mokoš je istovremeno dobra majka koliko i stroga majka koja će kazniti one žene koje se ne ponašaju sukladno njenim pravilima. Također ona se pojavljuje i kao bludnica koja vara svog muža s njegovim protivnikom: „Ona je gazdarica nebeskog dvora na gori, žena gromovnika, gazde tog dvora. No ima i prisne veze s gospodarom onog svijeta, zmijskim carem koji obdaruje plodnošću i bogatstvom, pastirskom pokojnih duša.” (Katičić, 2011:164) Može se zaključiti kako je Mokoš ultimativna staroslavenska majka svim ljudima, ali i samoj zemlji. Ona je rodila sve pa tako i

svijet; „Po tome se Majka pokojnih, Majka grobova, može nazvati još i Majka zemlje.” (Katičić, 2011:150)

Mokoš ima više interpretatio cheistiana, ali željela bi naglasiti kako se spominje i kao Majka Božja što ponovno naglašava njezinu važnosti: ”Kao kršćanska preoblika božice Mokoši, velike Majke, susreće se često naša Gospa, Majka Božja, sveta Marija.” (Katičić, 2017:17)

d) Jarovit i Mara/Morana

Jarovit ili češće Jarilo je staroslavenski bog vegetacije prikazan kao mladi junak spojen sa svojim konjem koji dolazi početkom godine:” O godišnjem dolasku mladog junaka, upravo boga vegetacije i godišnje radosti , daju se, barem u tragovima, utvrditi i druge usmene predaje.” (Katičić, 2014: 293) Riječ je o Perunovom sinu koji je nestao u novogodišnjoj noći (Veljoj noći) i koji se vraća na Perunov dvor nakon što odraste. On dolazi iz daleka, iz Irija i sa sobom nosi proljeće: „Mladi bog Jarilo, punim imenom Jarovit, koji u proljeće dolazi iz daleka i donosi bujno zelenilo i godišnju radost.”. (Katičić, 2017:17) Nakon svog dolaska on susreće Maru, prekrasnu Perunovu kćer (svoju sestru) i oni se vjenčaju. Međutim, Juraj ju vara i ona ga ubija te tako postaje božica zime, Morana: „Mara bi se zvala mlada, svježja i lijepa kao kakvo čarobno priviđenje, što praslavensko mara, čini se, i znači, a Morana ostarjela i zla osvetnica koja nemilosrdno mori.” (Katičić, 2017:18) Na kraju godine Morana slabi i umire te se s početkom nove godine oni ponovno rađaju. Ljubav Jarila i Mare karakterizira promjena godišnjih doba: proljeće kad Jarilo dolazi, ljeto kada se sjedini s Marom i zima sa smrti Jarila i uzdizanjem Morane. Ovaj godišnji ciklus će biti centralno mitsko događanje u SoI

Iako se Mara/Morana spominje kao staroslavensko božanstvo, nisam pronašla njenu jasnu interpretatio cheistianu, što se tiče Jarila on se najčešće povezuje sa svetim Jurajem koji je također uvijek na konju: „Za boga Jarila se u kršćanstvu ne javlja samo sveti Juraj, nego vrlo karakteristično i sveti Ivan.” (Katičić, 2017:18)

Staroslavenska božanstva kao i mit su obilježena velikim kozmičkim sukobima koji oblikuju svijet i donose blagodat (kišu) kao i uništenje (udar groma). Uz takav intenzitet događaja mitskog kazivanja nije teško zamisliti te epske borbe i bogove koji se međusobno bore. Tu postavljam pitanje o izvoru njihove moći. U video igrama često postoji neka snaga, izvor magije koja igraću omogućava posebne napade (najčešće se ona zove *mana*). I u SoI postoji slična snaga u obliku sile, preuzete iz staroslavenskog

vjerovanja opisana od strane Katičića: „To je ona neosobna moć kojom je nabijeno sve što je sveto, koja izbija iz svega svetoga.” (Katičić, 2017:38) Ova sila će poslužiti kao izvor snage božanstva i magije u SoI. Bogovi će putem sile moći utjecati na svoju okolinu, oblikovati je i prilagoditi, čarobnjaci će prikupljati silu iz prirode, a žrec će je moći tempirati. Međutim kako bi se koristila sila ona mora biti urođena: „Ta svetost ne može se steći. Ne može se stjeći, ne može se zaslužiti. Ona je predmetu ili osobi svojstvena od iskona, ili mu opet nije svojstvena. Također od iskona. Ugrađena je u sam temelj svijeta.” (Katičić, 2017:39) Sila je ovdje primjer pretvaranja nečeg apstraktnog u mitologiji u nešto uporabno u video igri kao svojstvo fikcijskog svijeta i mehanike video igre.

1.4. Kratak sadržaj igre

Fikcijski svijet SoI se temelji na staroslavenskoj vjeri i mitologiji s odgovarajućim narativom junaka koji želi pronaći svoje mjesto u svijetu te se zbog toga upušta u avanturu. Ovo je kratki sažetak planiranog narativa igre:

Selev, sin Velesa želi izaći iz očevog podzemnog kraljevstva Iraja i iskusiti svijet živih. Odlazi iz Iraja na staroslavensku novu godinu, Velju noć, pomoću otvorenih vrata koja su bila namijenjena koledarima. Izašao je u močvaru gdje je izbjegavao koledare da ga ne odvedu nazad u Iraj. Tamo je upoznao Evaynu, žreca koja je provjeravala Velesovo svetište. Selev ju prati do sela koje se priprema za veliko slavlje. Nakon toga prati koledare koji s Perunovog dvora krađu dijete. Koledari žele ubiti dijete, ali ih Selev zaustavlja i natjera da ga umjesto ubijanja samo odnesu u Iraj. Nakon toga se na poziv žreca pridruži seoskom životu gdje ostaje godinu dana. Tokom te godine on otkriva svoju vlastitu božansku silu (svijetlo i sjena) te sudjeluje u mitskim zbivanjima poput svadbe Jarila i Mare, borbe između Peruna i Velesa ili smrti Jarila te Marinog pretvaranja u Moranu. Nakon godinu dana Jarilo umire tokom svojeg puta do Mare. U sljedećoj godini Jarilo se ne pojavljuje, te Mara prerano postane Morana preskačući ljeto. Selev i Evayna nalaze ključeve Iraja te ponovno puštaju ljeto. Nakon toga bore se s Moranom i čarobnjakom koji su zauzeli selo. Selev umire, ali odmah ponovno izlazi iz Iraja te priziva pomračinu sunca i oslobađa svoju punu snagu. Igra završava Selevovom pobjedom nad Moranom i čarobnjakom.

2. Mitološki prostor u video igri

U Slavenskoj mitologiji prostor ima vrlo važnu ulogu. Mitologija je utkana u njega, Slaveni su vjerovali kako su njihovi bogovi oko njih. Oni su točno znali gdje se nalaze u njihovoj okolini, te su njihova božanstva bila usko povezana s okolinom, događajima i promjenama u toj okolini: „... a stara je vjera bila sasvim ovostranska, pa čak i zagrobni život u Irju, gdje ptice selice provode nemilo zimsko doba, čak i taj život bio je prema predodžbama stare vjere ovozemaljski. I sjedište boga Velesa na ovom je našem svijetu, upravo u korijenu drveta svijeta.“ (Katičić, 2017:16). Ova povezanost staroslavenske vjere, a s time i mitologije, s prostorom daje dobru podlogu za stvaranje fikcijskog svijeta video igre. A sama blizina bogova čovjekovom staništu daje mogućnost stvaranja malog fikcijskog svijeta sa svim ili bar većinom mitoloških elemenata.

Ovdje će biti riječ o koherentnom svijetu video igre: „neke igre sadrže koherentne svjetove, gdje nas ništa ne sprječava u tome da ih zamišljamo u detalje.“ (Juul, 2005:132). Unatoč tome što je prilikom kreiranja SoI data velika pozornost povezivanju svijeta sa Slavenskom mitologijom, on je najvećim dijelom ipak zamišljen i nadodani su mu mnogi detalji koji nisu navedeni. Tako je nastao unikatni svijet, nova verzija svojevrsne reprezentacije Staroslavenske vjere, njen treći prostor. Treći prostor, ili prostor reprezentacije je prema Soji (1996) koji se referira na Lefebvra. Prostor koji uključuje umjetnost, što je Lefebvre opisao kao kodiranje ne prostora općenito već specifične prostore reprezentacije. Fikcijski svijet igre je dio trećeg prostora. Ono je svojevrsna umjetnost, načinjena i opisana od strane svojih dizajnera. O igri se može razmišljati kao o reprezentaciji svijeta kako ga zamišljaju dizajneri i takvog ga predstavljaju publici koja u njega zalazi. T. L. Taylor (2003) igra online video igru i ovako objašnjava svoje iskustvo igranja u virtualnom svijetu: „Igranje EQ je o igranju između svjetova- igranju naprijed i natrag, preko granica igre u svijet igre, i „pravog“ ili ne doslovnog igraćega prostora. Radi se o kretanju između tjelesnog i „virtualnog“ (Taylor, 2003: 17). Ona zapravo opisuje svoje iskustvo sudjelovanja u dijeljenom trećem prostoru koji se nalazi u njenom računalu, spojenom na internet. O fikcijskom svijetu kojeg nastanjuju igrači, a koji je ujedno virtualan i dio primarnog univerzuma čiji je dio i prvi prostor. Fikcijski svijet je dio sekundarnog univerzuma, trećeg prostora. Taj fikcijski svijet također ima svoje vrijeme. Vrijeme u fikcijskom svijetu i prvom prostoru ne moraju biti identični. Juul (2005) je tu predstavio termin *fictional time* koji označava vrijeme događaja u svijetu same igre. Dakle, zaključila

bih da bi se *fictional time* mogao shvatiti kako posebno vrijeme rezervirano za treći prostor u kojemu se nalazi i fikcijski svijet igre.

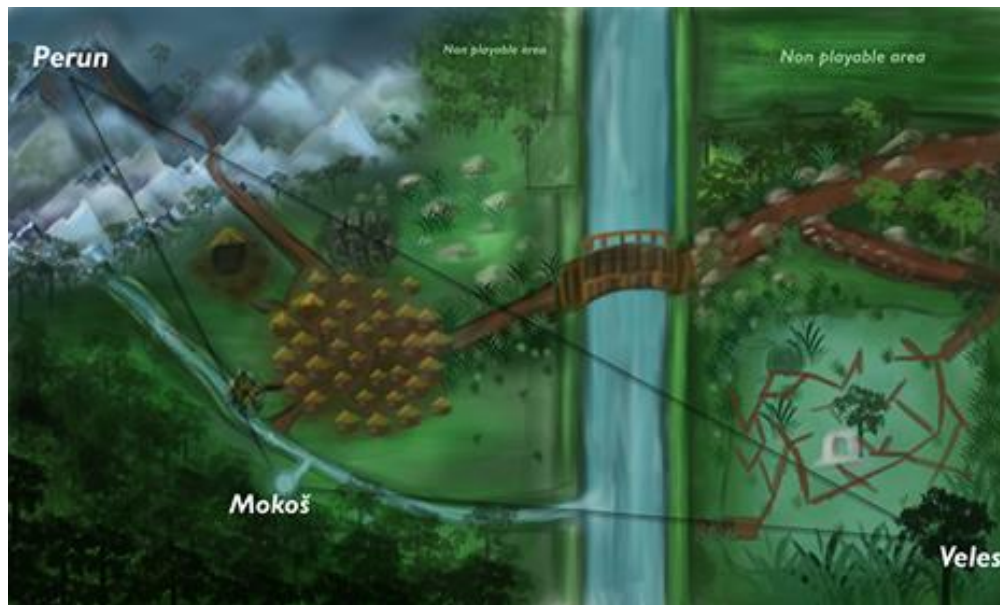
SoI se, kao što sam više puta spomenula u ovom radu, bavi staroslavenskom mitologijom i njene povezanosti s jednim malim staroslavenskim selom tokom jedne godine. Osim samog prostora koji je temelj ovog ulomka, potrebno je spomenuti i vrijeme koje je sastavni dio tog prostora, iako se na to često ne ukazuje. Kod starih Slavena, prema Belaju (2007), godina se dijelila u dva dijela: ljeto i zimu. Sukladno tome i igra će poznavati samo ta dva godišnja doba. Ovdje bih htjela ukazati kako vrijeme može dobiti dodatnu funkciju pretvarajući se i u alat u dizajnu igre. Vrijeme tako postaje indikator događaja, direktno utječući na igračevo iskustvo u trećem prostoru. Također, vrijeme se direktno veže na mehaniku igre. Podstavljaju se sljedeća pitanja: Koliko bi vremena trebalo da igrač pobjedi jednog manjeg neprijatelja? Koliko bi vremena igraču trebalo da dođe od mjesta a do mjesta b? Koliko se vremena treba ostaviti između dvije misije? Treba li se uopće ostaviti takvo vrijeme? To su neka od pitanja koja se podstavljaju tokom dizajna igre, a odgovore na njih treba dobro promisliti. Podrazumijeva se da određena akcija ili mehanika traje određeno vrijeme, to je potrebno dobro odmjeriti jer je ono neodvojivo od svega ostaloga što se pojavljuje u igri. Osim dva godišnja doba bitan faktor u igri je pitanje radi li se o danu ili noći. Dok će se većina igre odvijati tokom dana, jedan dio će se odvijati i po noći: „Drugo, veći dio obreda odvijao se noću. Noć je tamno, nepregledno, kaotično razdoblje između dvaju svijetla, predvidiva, uređena dana.” (Belaj, 2007:179) Ipak, tijek vremena neće biti naznačen po izmjeni dana i noći.

Tijek vremena će biti naznačen kroz događaje, misije, koje će trebati igrač ispuniti. Znači: kako bi vrijeme u igri polazilo, potrebno je ispunjavati misije. Vrijeme će također biti uvjetovano obredima starih Slavena koja su unaprijed određena i opisana (u knjizi V. Belaja: hod kroz godinu). Javljaju se pravila koja su dio drugog prostora. Kako Soja (1996) objašnjava: „Ovaj koncipiran prostor naginje s određenim iznimkama „prema sistemu verbalnog i znakova“ i opet referirajući se prema jeziku, diskursu, tekstu, logosu: pisanoj i izgovorenoj riječi. U ovim „dominantnim“ prostorima regulativnih i „*ruly*“ diskursa, ovi metalni prostori su reprezentacije moći i ideologije, kontrole i nadzora“ (Soja, 1996:67). Pravila obreda koja su zapisana u Belajevoj knjizi tako postaju pravila u trećem prostoru video igre na kojoj radim. Ranije sam spomenula kako se vrijeme veže na mehaniku igre. To se može očitati na način da određeni napad može trajati nekoliko sekundi i onda se ne može koristiti recimo sljedeću minutu. Drugi način bi bio da se u određenim vremenskim intervalima nešto dogodi na što igrač treba intervenirati. Primjer bi bio da se svakih 45 sekundi tokom borbe pojavi val vatre koji igrač mora preskočiti. Postoje

razne mehanike čije je vrijeme sastavni dio, a SoI tu nije iznimka. Treći prostor je prostor koji djeluje zasebno, ali je istovremeno povezan s prvim i drugim prostorom. U slučaju SoI taj se treći prostor uvelike uvjetuje drugim prostorom, dajući mu dominantan položaj. Dominantan položaj će se očitavati (osim u vremenu) u mapi, mehanikama, likovima i slično. Drugi prostor je prostor pisane i izgovorene riječi, a treći prostor SoI svoje uporište nalazi u onome što je napisano o staroslavenskoj vjeri Katičićeve i Belajeve knjige, ali prilagođen novoj viziji, mediju i mehanikama trećeg svijeta video igre.

2.1. Mapa i sveti trokut

Svijet SoI se sastoji od više spojenih dijelova: močvare, šume, sela, livade, rijeke, planine i okolnih putova koji ih povezuju. Ta područja zajedno tvore mapu prostora video igre i cijeli svijet SoI-a koji će igrač imati priliku istražiti.



Slika 1. Rana verzija karte SoI-a (izvor: Belirian, nacrtala: M.L.)

Ova smo područja podijelili na način da korespondiraju s Belajevim svetim trokutom. Obilježja tog trokuta su opisana na sljedeći način: „Oštri kut trokuta ima $\pm 23^\circ$ (od 22° do 25°), što je vrijednost odklona sunčeve prividne putanje u razmaku između ekvinočija i obaju solsticija ($23^\circ 27'$), a dužine dviju stranica u odnosu $1:\sqrt{1+1}$.” (Belaj, 2007:55) Prilikom kreiranja bazičnog izgleda karte, skicirali smo Belajov trokut i sukladno tome smjestili sve elemente karte na način da odgovaraju svim Belajevim kriterijima. Taj je trokut prikazan u Slici 1., međutim, on neće biti prikazan igraču, to je aspekt koji će on sam možda otkriti... ili neće. Uzeli smo njegovu računnicu i nacrtali odgovarajući trokut. Taj trokut smo onda prenijeli

na kartu i po njemu prilagodili elemente karte. Osim ovog matematičkog izračuna, postoje i određeni uvjeti povezani s položajem božanstva u trokutu: "Najduža stranica trokuta obično povezuje muške točke (udaljenost između Peruna i Velesa veća je od njihove udaljenosti prema Mokoši): Perunova je točka uvijek negdje na povišenom, ženska točka obično je uz vodu, između ženske točke i točke Perunovoog protivnika je voda, obično tekućica." (Belaj, 2007:424). Iako ideja svetog trokuta nije u potpunosti potvrđena, ono što smatram bitno za njega je simbolika koju nosi sa sobom. Belajev sveti trokut zapravo u sebi sadrži mitsku priču: Mitska priča koju pripovijedaju toponimi prestaje biti statička: stranice trokuta odražavaju, misli Pleterski, odnose među božanstvima. „168.

Ona priča o sukobu binarnih opozicija: velikog boga Peruna u nebesima koji se bori protiv svog vječnog neprijatelja, zmajskog boga Velesa koji je dolje u vodi. Svijet živih se suprotstavlja svijetu mrtvih. Dvije točke koje su spojene najduljom stranicom trokuta ali i trećom točkom: onom ženskom božice Mokoš: „Mokoš boravi, prema interpretaciji Andreja Pleterskoga, pola godine (ljeti) kod zakonitog muža, a drugu polovicu (zimi) kod ljubavnika u podzemlju. To se odražava u dizanju i spuštanju Sunca iznad odnosno ispod srednje eklipse (na dane obaju ekvinočija): kad je sunce iznad, onda je kod muža, a kad je ispod, onda je kod njegova suparnika." (Šantek 2009:169). Velika božica, Majka živih i mrtvih je poveznica između Peruna i Velesa. Prema jednoj predaji, Mokoš kao Perunova žena, ujedno i Velesova ljubavnica, zbog čega se Perun sukobljava sa Velesom i nasilno vraća svoju ženu. Sve je to prikazano U Belajevom trokutu, s tri točke koje simboliziraju svoja božanstva, a njene stranice odnose među njima. Belaj (2007) tvrdi kako je za stare Slavene topografija bila iznimno važna, zbog toga smo posebnu pažnju pridali dizajniranju mape: Perun u gori, Mokoš blizu vode, između nje i Vlesa na vodi je tekućica. U središte trokuta smjestili smo selo, pravi centar SoI-a, gdje se odvijaju obredi i koje je povezan s mjestima mitološkog događanja. Zbog svojeg položaja, selo će biti bogato, ali i u stalnoj opasnosti jer je sila u sredini trokuta iznimno jaka. Smatram kako postojanje ovog trokuta daje jednu dodatnu dimenziju utjecaja mitologije na kreiranje mape.

Prva zona s kojom će se igrač susresti jest močvara. Ona je mjesto gdje će igrač započeti svoju igru kao mjesto u koje je došao nakon što je napustio Iraj. Odabir močvare kao početne zone uvjetovan je značajem močvare u staroslavenskoj vjeri. Močvara je povezana s bogom Velesom koji je pak povezan s vodom: „ I taj je zmaj u vodi jer sjedi drvetu u stabru, a pjeva se kako tom drvetu iz stabla voda teče." (Katičić, 2008:148) . U ovoj rečenici spominje se i drvo koje igra veliku ulogu u shvaćanju svijeta i u svakodnevnom životu starih Slavena. Više ću o tom „svetom drvetu" pisati kasnije u ovom radu. Močvara je mjesto gdje se može nalaziti ulaz, ali i izlaz iz Iraja, kao takva savršeno odgovara narativnu igre koji

slijedi smjernice preuzete iz stare Slavonske vjere. Tu povezanost vode s ulazom i izlazom iz Irija potvrđuje Belaj: „Odlazak po-za-more označuje odlazak u Velesov svijet mrtvih, što znači da bi dolazak od iz - za mora označuje trebao označavati odlazak u Velesov svijet mrtvih.” (Belaj, 2007: 225). Međutim, ovdje se spominje more, a ne močvara. Samu terminologiju pobliže objašnjava Katičić (2008), koji potvrđuje da more ne znači more kao u današnjem smislu već je za stare Slavene imalo drugo značenje: „Uostalom, prvobitno značajne praslavenske riječi mor'e i nije ono koje mi spontano razumijemo, nego je „bara”, „močvara”, „blato”, dakle voda u zemljištu” (Katičić, 2008:68) Znači more može biti močvara, a močvara sukladno tome odgovara mjestu na kojemu bi se mogao nalaziti ulaz i izlaz iz Irija. To je također mjesto koje pripada Velesu, njegov element: „Voda je najizrazitija Velesova sfera. On je njezin gospodar, on ju daje i uskraćuje” (Katičić, 2014: 73) Močvaru smo zbog toga postavili u donji desni dio mape, gdje se nalazi i Velesova točka svetog trokuta. Močvaru nismo ostavili praznu u nju smo smjestili dva tipa neprijatelja: koledare i drekavce. Kako je i svijet mitologija bio opasno i mistično mjesto, tako je i močvara za igrača opasna.

2.2. Koledari

O koledarima i njihovoj mitološkoj ulozi je najviše pisao Vitomir Belaj (2007). Za njega su koledari ili ophodnici sluge boga Velesa; „Mi” su, dakle, predstavnici svijeta mrtvih, što prema praslavenskom svjetonazoru znači da su koledari predstavnici Velesova svijeta.” (Belaj, 2007:184) Kao predstavnici Velesovog svijeta oni su Velesove sluge. Prema Belajevoj teoriji, koledari su oteli Jarila iz Perunovog dvora i odveli ga svome gospodaru Velesu. Ono što im se još pripisuje jest da su od nekud došli: „Koledari su odnekud prišli. Lako je zaključiti da su došli iz Svijeta mrtvih.” (Belaj, 2007: 184) Kao što sam prije spomenula, odlazak iz svijeta mrtvih je povezan s vodenim, močvarnim područjem. Zbog toga smo koledare stavili u močvaru, kod izlaza iz Irija, njih će igrač morati izbjegavati jer ga oni žele vratiti u Irij i to prije no što krenu na svoj mitološki hod do Perunovog dvora. koledar je također i maskirani čovjek koji sudjeluje u zimskih ophodima i obredima: „Koledari su sudionici u koledarskoj obrednoj povorci koja je u novogodišnje doba obilazila selom, nerijetko maskirana.” (Belaj, 2007:183) Moram napomenuti kako staroslavenka Nova godina nije datumski jednaka sadašnjoj Novoj godini, već je počinjala krajem zime. Imamo dvoje, različite koledare: jedne koji su “originalni”, sluge Velesove koji izlaze iz Irija u Svijet živih, a druge su ljudi koji su ih oponašali maskirani u njih. Običaj ovakvog maskiranja postoji i dan danas te su sadašnji koledari inspiracija i temelj za stvaranje sluga Velesovih kojih su oni zapravo predstavljali: „Pod maskom su predstavljali mitska bića koja su” predstavljana samom maskom. Za vrijeme obreda pjevali bi i govorili izmijenjenim glasom, a ako bi netko prepoznao lice koje stoji iza

maske obred bi izgubio svaku svrhu. Vjerovalo se da su to šumski duhovi, lešnici koji su bili zaštitnici stoke.”(Portal za kulturu i društvo: <https://pasaz.rs/koledari/> 8.2.) Veles je također povezan sa šumama tako da se i ovo vjerovanje može povezati s njim. S obzirom na to što su koledari (zamaskirani ljudi) predstavljali mitska bića, smatram kako nije krivo povezati njihov izgled s onime kako bi mogao izgledati taj mitski koledar, sluga Velesov.



Slika 2. Koledar (izvor: <https://pasaz.rs/koledari/> 8.2.)

Prerušeni ljudi su imali sljedeća obilježja: Na glavi su imali životinjske obrazine s rogovima i bili odmetnuti ovčjim kožama. U rukama su držali drvene mačeve ili buzdovane koji su simbolizirali faluse kako bi u toku obreda vodili borbu protiv nevidljivih zlih duhova. (Portal za kulturu i društvo: <https://pasaz.rs/koledari/> 8.2.) Koristeći ovog ljudskog koledara kao referencu za stvaranje koledara za SoI , koledari bi trebali imati obilježja stoke ponajviše ovce (čijih je Veles zaštitnik), rogove, kreću se u skupinama i kao ljudi hodaju na dvije noge. Također, oni su ujedno i borci protiv zlih sila, a u SoIu i protiv Velesovih neprijatelja. Oni služe i izvršavaju Velesovu volju te se bore za njegove interese.



Slika 3. Koledar iz *Son of Iraj* (izvor: Belirian, nacrtala M.L.)

Dok je o koledarima uglavnom pisao Vitomir Belaj (2007), Radoslav Katačić (2010) se očitovao o njegovoj teoriji o koledarima kao onima koji su odnijeli Jarila Velesu: „Kako god tu treba staviti točku, valja ipak pripomenuti da je svime time pokazano tek to da Belajeva pretpostavka o tome da su koledari, Velesovi ljudi, oteli Jarila, Perunova najmlađeg sina i donijeli ga Velesu kod kojega je odrastao s njegovim djevojkama kao svojim sestrama te da ta pretpostavka nema potpore u tekstovima. Nije pokazano i to da ta pretpostavka ne stoji. Ona je vrlo suvisla i uvjerljiva, dobro se uklapa u mitski kontekst, koliko nam je poznat.” (Katičić. 2010:354). Upravo zbog te uvjerljivosti, uklapanja u mitski kontekst, preuzela sam Belajevo viđenje koledara kao sastavni dio svojevrsne reprezentacije slavenske mitologije svijeta SoI.

2.3. Drekvanci

Osim koledara, u močvari se nalaze i drekvanci: „Drekavac je također biće iz mitologije Južnih Slavena. Vjerovanje o postojanju ovog bića rašireno je među stanovnicima u Srbiji (od Šumadije do Kosova), u Bosni i Hercegovini, i u Crnoj Gori” (Wikipedija: [https://hr.wikipedia.org/wiki/Drekavac_\(mitologija\)#Opis_drekavca](https://hr.wikipedia.org/wiki/Drekavac_(mitologija)#Opis_drekavca), 8.2.2019.) Za razliku od koledara, drekvanci nisu dio svojevrsne mitološke reprezentacije, ali se pojavljuju u nekoliko narodnih pripovijetka i vjerovanju. Tako se pojavljuju u više pripovijetki (Branko Ćopić: *"Hrabri Mita i drekvac iz rita"*), filmova (Ivan Mokrović: *"Drekavac"*, 2014.) i slično. Njegov se izgled mijenja, obično izgleda kao kombinacija više životinja (ali i to nije isključivo), ono što je konstanto je to da je zao i njegovo glasno,

prodorno glasanje nalik kricima. Poput drekavaca, većina neprijatelja neće biti direktno povezana s mitologijom, ali će biti dio slavenskog folklor. Drekavci su funkcionalni likovi u SoI: „Funkcionalni likovi: slični su scenskim likovima, ali s općom funkcijom u igri, na primjer u *Grand Theft Auto III*, to su ljudi koji hodaju uokolo koje možemo napasti i koji nas mogu napasti, a u *Vampir the Masquerade Redemption* to su anonimni smrtnici čiju krv naš vampirski lik mora s vremena na vrijeme.” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008:178)

Prilikom kreiranja drekavca za SoI uzeli smo žabu i vuka za bazu s obzirom da se nalazi u močvari. On je neprijatelj na kojeg se u močvari često nailazi, a moguće su varijacije drugačijih drekavaca i van močvare jer su po pričama veoma prilagodljivi. Drekavci u SoI služe kao niži bijesovi, demoni ili zlodusi protiv kojih se igrač mora boriti. „Riječ bijes u hrvatskome ima više značenja, u prvome redu apstraktno značenje s više nijansa: gnjev, jarost, bjesnilo, razbješnjenost, objest, strast, pomama, prohtjev, i drugo konkretniji: đavao, vrag, nečastivi, da ne nabrajam i druge sinonime. „ (Babić, 2005: 149)



Slika 4. Drekavac iz *Son of Iraq* (izvor: Belirian, nacrtala M.L.)

2.4. Sveto drvo

Ranije u radu se spominje drvo svijeta: „Češće se ono zove drvo života, a mi ćemo ga radije nazivati drvo svijeta jer je, barem za slavenski mit, taj naziv primjereniji.” (Katičić, 2017:103). Drvo svijeta je sveprisutno u staroj Slavenskoj vjeri. Prisutno je u njihovom objašnjavanju svijeta koji ih okružuje. Isto tako, preko drveta su strukturirali mitska zbivanja: „I tu se mitsko zbivanje odvija na dvije razine, kao na dva kata. Povezuje ih drvo. To i opet rječito govori o tome da je to Velesov donji svijet i Perunovo nebo gore.” (Katičić, 2010:246). Osim što se drvo svijeta dijeli na Perunov vrh i Velesovo dno, ono se zna dijeliti na još jedan dio, a to je sredina debla gdje su ljudi.

O drvu svijeta se pjevaju pjesme, spominje se u tekstovima i predajama: ono je sveprisutno. Zbog svoje važnosti u vjerovanju i životu starih Slavena, ne iznenađuje da su i slavenska svetišta bila povezana s prirodom : „To objašnjava i tipični pojavni oblik slavenskoga svetišta kako saznajemo od njemačkih pisaca na latinskom jeziku, ono se sastoji od velikoga duba i vrela vode pod njim.” (Katičić, 2017:103). I u močvari će se nalaziti svetište smješteno kod drveta. Ono će biti smješteno u sredini močvare, podno vrbe. Vrba i vrba iva su karakteristične za vlažna i mokra područja, te ne iznenađuje da je upravo to drvo povezano sa zmajem. Kada govorim o zmaju, zapravo mislim na Velesa: „A iva se u bjeloruskim zagovorima javlja kao drvo pod kojim leži zmija u vuni.” (Katičić, 2008: 156) Kao što sam već napisala, u močvari će se ispod drveta nalaziti svetište Velesa. To će mjesto biti od velikog značaja i igraču jer će upravo na tom mjestu susresti i žreca kojeg će slijediti do sela i tako zapravo započeti svoju avanturu. Perun kao i Veles također ima drvo s kojim se najviše povezuje: „Hrast je nerijetko atribut Gromovnikov, pa se Perunovo ime uspoređuje s latinskim quercus „hrast” (u nas je ta osnova riječi cer), a neki su ga i izvodili od njega.” (Belaj, 2007:185) Međutim, često se umjesto hrasta pojavljuje naziv dub, međutim to ne mora uvijek značiti isto: „Dub tu ne mora nužno biti hrast nego može biti svako deblo, jer dub prvotno znači upravo to, ali u svjedočanstvima koja su došla do nas najčešće je to upravo moćni hrast.” (Katičić, 2017:103). Vrba i hrast su znači predstavnici dvoje velikih bogova koji su (uz Mokoš) gospodarili krajevima starih Slavena. Svejedno, moram naglasiti da uz hrast i vrbu postoje i druga drveća koja su dio mitske botanike starih Slavena: „Dubec, hrast u češkom ulomku može spadati u mitsku botaniku, kao i javor, jasen, vrba, iva.” (Belaj, 2007:185) Osim što će se većina ovih drveća pojavljivati u SoIu, oni će se spominjati u molitvama i tekstovima koji će biti dio video igre. Uz drveće će se neki od tih tekstova i izvoditi, drveće će biti važan dio svakodnevice Slavena u našoj video igri kao što su bili dio svakodnevice starih Slavena.

Bitno mjesto u selu SoI-a bit će centralno drvo koje će predstavljati drvo svijeta i oko kojega će se (između ostalih mjesta) izvoditi obredi u selu. To će biti drvo javora koje nije povezano ni s Perunom, a ni s Velesom, ali je sastavni dio mitske botanike i pojavljuje se u tekstovima poput sljedećeg: „O javore, zelen bore, lijepo ti'je ukraj vode!...” (Katičić, 2008:45). Katičić (2008-2017) potvrđuje da je pjevanje o čudesnom drvetu prastara baština, a ne naknadna razrada i ukras. Smatram kako je bitno ovu baštinu prikazati u ovoj svojevrsnoj reprezentaciji slavenske mitologije, pritom joj dajući veliki značaj jer smatram kako je koncept drveta svijeta u samom žarištu staroslavenske vjere.

3. Glavni akteri: Žrec i igrač kao božanski heroj

Zadnji dio svoga rada posvećujem glavnim likovima, nositeljima naracije u *Son of Iraj*. S njima bi se igrač trebao najviše povezati. Riječ je o likovima mentora i heroja koji se pojavljuju u većini mitskih avantura. Kako bi i ova video igra trebala predstavljati video avanturu, mentor i heroj su njen neizostavan dio. Zbog njihove važnosti, dobili su poseban dio u ovom radu. Kroz njih ću također detaljnije povezati klasičnu mitsku avanturu s narativom i fikcijskim svijetom SoI-a. Mitološke avanture zapravo govore o osobnoj životnoj borbi pojedinca, njegove uspone i padove koji su prikazani u obliku moćnog heroja koji ide na opasnu epsku avanturu. Za ovaj dio, uglavnom sam se oslanjala na Campbellovu analizu heroja u mitovima i Moorovu i Gillette teoriju arhetipa koju su preuzeli od Junga.

3.1. Evayna, seoski žrec

Evayna je prva prijateljska figura s kojom će se igrač susresti i glavni sporedni lik u SoIu. Ona je žrec obližnjeg sela koja nakon zime obilazi glavna svetišta. Prilikom obilaska svetišta Velesu u močvari susreće se sa Selevom: protagonistom igre. Žrec je zapravo naziv za svećenika ili svećenicu: „Svećenik stare slavenske vjere, žrec, nazvan je po svetoj pjesmi koju on zna, kojoj je vještak i kojom prati žrtveni obred.” (Katičić, 2017:59) Prikazana je kao stereotipna slavenska djevojka s kosom spletenom u pletenicu i u bijeloj lanenoj haljini s detaljima u boji.



Slika 5. Evayna: prva verzija (izvor: Belirian, nacrtala M.L.)

Također, ona nosi bijeli plašt što je prema Belaju (2007) znak njezine funkcije kao seoskog žreca. Kada se govori o žrecima, obično se govori u muškom rodu, no nisam naišla na informaciju koja govori da djevojke nisu mogle postati žrec. Evayna je tako centralni ženski lik u SoIu koja ima visoku društvenu funkciju u svojoj sredini. Kao i u staroslavenskom životu tako i video igri žrec će imati svoje svakodnevne ritualne koji će se izvoditi na svakodnevnoj bazi kao on prema Velesovom ognju: „Volos je prema tom pripovijedanju imao u Jaroslavlju hram i svećenika koji je dužan održavati vječni oganj. Neuspjeh u tome je plaćao životom. Posjedovao je tajna znanja i po tome kako su sagorijevali žrtveni prinosi stjecao je nove uvide u skrivenu svetu zbilju.” (Katičić, 2008:126) Iz ovog navoda vidljivo je koliko odgovornost snosi žrec, ali i koliko snagu posjeduje. Evayna je zbog toga snažni i bitan lik, neovisno o igračevom djelovanju. Znači ona kao bitna figura u seoskom životu koja zna sve priče o božanstvima i koja vodi obredne činove: „Obredni čin je, dakle, sredstvo, instrument pomoću kojega možemo doseći obnavljanje ili očuvanje principa kozmičkog reda.” (Belaj, 2007: 33). Obredni činovi zadiru u same principe kozmičkog reda što ukazuje na snagu tog čina. Za razliku od rituala, obredi se izvode u posebnim prilikama i imaju veću moć i veći značaj. U video igri obredni čin dobiva dodatne funkcije koje čine dio mehanike igre. Obred se kao takav povezuje i sa svetosti: „Obred je i proizvođenje svetosti i sama svetost.” (Belaj, 2007:34) Tu svetost povezujem sa silom o kojoj sam pisala u prvom dijelu rada. Sila je izvor magije u SoIu što obredu daje dodatnu težinu. Zbog utjecaja sile u obredu razmili smo mehaniku Evaynog „borbenog obreda” koji utječe na snažnog, mitološkog, neprijatelja na način da ga oslabljuje utječući na silu u njemu. Selev ne može pobijediti neprijatelja dok Evayna ne završi obred

nad neprijateljem. On se sastoji od tri faze koje je Belaj (2007) opisao kao tri elementa obreda: „Obred kao cjelina počiva na tri elementa. To su: -misao (spoznaja) o disharmoniji, o katastrofičnosti situacije i o zadatku, prevladati ju; -obredni čin, s kojim ćemo postići taj zadatak; -tekst koji prati obredni čin.” (Belaj, 2007:28) Evayni treba određeno vrijeme za izvođenje sve tri faze obreda koje će biti naznačene igraču. Ta je obredna mehanika čini nalik nekakvom vraču ili šamanu. Ona u obred stavlja svoju silu, ali i svoje znanje kojim utječe, milom ili silom na neprijatelja. Obred i njena sila su toliko jaki da ona može utjecati i na ponašanje određenih božanstava kao na primjer Velesa u slučaju velike suše (kada Veles uskraćuje vodu): „Vrač, baš kao nekada žrec, prijeti onim mitskim porazom kojim božanski protivnik u mitskoj zbilji opet i opet ubija zmaja.” (Katičić, 2014:62) Međutim u video igri to ne mora biti prikazano baš na tom primjeru.

Kao što sam naznačila, Evayna je prva prijateljska figura s kojom se igrač u liku Seleva susreće. Ona, mu kasnije svojim obredima pomaže u izazovnim bitkama. Postoji određena figura u mitskom kazivanju koje ona ispunjava: „Arhetip koji se često nalazi u snovima, mitovima i pričama je Mentor, obično pozitivna figura koja pomaže ili trenira heroja.” (Vogler 1998:33) Mentor je ovdje figura u koju igrač može imati apsolutno povjerenje i za kojeg zna da je na njegovoj strani. Njezina pozicija seoskog žreca također odgovara arhetipu mentora: „Likovi mentora u pričama usko su povezani s idejom šamana: iscjeliteljem, liječnikom ili ženom, plemenskih kultura.” (Vogler 1998:36) Kao osoba koja svoju moć stvara obredima i koja je kao čovjek najviše povezana s poretkom svijeta ona se isto tako povezuje s idejom seoskog šamana. Kao Mentor ona usmjerava igrača na sljedeće misije ili mu ih daje: „Mentori su korisni za davanje zadataka i pokretanje priče.” (Vogler 1998: 36) Zbog toga je Evaynina funkcija kao Mentorice veoma bitna kako za fiksijski svijet tako i za narativ igre. Ona je uz igrača glavni pokretač priče. Zapravo, ona kao žrec, prirodno je povezana s likom Seleva božanskog sina. Uz to što mu je mentorica, ona je također i Selevov ljubavni interes, što ju zapravo čini srcem narativa SoIa.

3.2. Selev, božanski heroj i protagonist video igre

Selev je igračev avatar i glavni protagonist video igre SoI s kojim bi se igrač trebao poistovjetiti; "Svaka osoba koja čuje priču ili pogleda neku dramu ili film pozvana je, u ranim fazama priče, da se poistovjeti s Herojem, da se spoji s njim i da vidi svijet priče kroz njegove oči." (Vogler 1998:28) On je sin božice Mokoš koja je s njegovim ocem, Velesom, varala svog muža Peruna dok je boravila u Iraj u kao majka pokojnika. Iako se o pravoj bračnoj nevjeri božice samo nagađa, za ovu priliku ona jest bila nevjerna. Selev je prikazan kao mladi muškarac u tamnoj odjeći, s tamnom kosom, malim rogovima i ljuskama po licu.



Slika 6. Selev, prva verzija (izvor: Belirian, nacrtala M.L.)

Selev je živio u Iraj u sve dok se zbog svoje radoznalosti i želje za vlastitim božanskim i osobnim ostvarenjem ne uputi u svijet živih. Tamo on sakriva svoj položaj i predstavlja se kao putujući ratnik. Selev zauzima poziciju heroja u SoI: „Heroj je, dakle, muškarac ili žena koji se uspio boriti protiv svog osobnog i lokalnog povijesnog ograničenja u općenito važećim, normalnim ljudskim oblicima.” (Campbell 2004:18) No, prije no što počnem pobliže objašnjavati njegovu avanturu i heroizam koji će igrač doživljavati kroz njegovu perspektivu, potrebno mu je dati neku osobnost s kojom bi se igrač mogao

poistovjetiti: arhetip. Arhetipovi su dobri za identifikaciju s likom jer su temelji naših ponašanja: „Arhetipovi pružaju sami temelj naših ponašanja- naša razmišljanja ili naše osjećaje i nače karakteristične ljudske reakcije.” (Moore, Gillette, 1990:9)Koristeći arhetipove, igrač bi se trebao lakše povezati sa Selevom jer bi mu se činio relativno poznatim. Sada se postavlja pitanje koji arhetip dodijeliti? U staroslavenskom vjerovanju bitne su binarne opozicije: Perun je binarna opozicija Velesu, tako je i Selev pod utjecajem binarne opozicije, ali u samom sebi. S jedne strane on je povezan sa svjetlom jer je njegova majka povezana sa suncem dok je s druge strane povezan s Velesom tamom. Ideja različitosti svijetla i tame, dana i noći, potvrđena je u staroslavenskom vjerovanju: ”U pramenovima južnoslavenske usmene predaje vrlo se jasno razlikuje mračni svijet po noći od svjetla danu.”(Katičić, 2011:115) To razlikovanje svijeta po danu i noći se možda može shvatiti kao naznaka da svjetlo dana ima drugačiji utjecaj na svijet nego što ima mrak noću. U Selevu se manifestira takva binarna opozicija: svjetlo i sjena. Zbog te opozicije, unutar samog sebe, Selev ima dva dominantna arhetipa: Kralj i Ratnik (koji je pod utjecajem Ljubavnika). Njegova svjetlost manifestira Kralja dok njegova sjena manifestira Ratnika.

Na početku se on više povezuje sa sjenom pa je arhetip Ratnika dominantniji. Taj Ratnik je omekšan arhetipom Ljubavnika: „Njegovo miješanje s energijom Ljubavnika pruža Ratniku suosjećanje i osjećaj povezanosti sa svim stvarima. Ljubavnik čini čovjeka pod utjecajem Ratnika suosjećajnim dok on istovremeno izvršava svoju dužnost. „(Moore, Gillette, 1990:87) Zbog tog arhetipa, Selev se bori i uzima kao svoju dužnost štiti selo koje je otkrio svojim izlaskom iz Iraja kao i djevojku koja ga usmjerava. On je zainteresiran za sve oko sebe i zanima ga kako svijet funkcionara te želi postati sastavni dio tog svijeta. Međutim, kao arhetip Ratnika, on se uvijek odvaja od drugih i bori se sam. Dok Ljubavnik uglavnom djeluje na njega, ali Selev ponekad dobiva karakteristike čistog Ratnika: „Kada, međutim, Ratnik djeluje sam, nevezano za ostale arhetipove, rezultati čak i za smrtnog čovjeka koji pristupa pozitivnom Ratniku (Ratnik u svojoj punini) mogu biti pogubni.” (Moore, Gillette, 1990:87) Taj arhetip Selevu daje jednu mračnu stranu.

Drugi arhetip se manifestira dok je Selev pod utjecajem svijeta kao Kralj. Kralj je povezan s njegovom božanskom personom i željom za kozmičkim redom koji je u suprotnosti s anarhijom koju donosi njegov otac. U sklopu njegova božanstva i arhetipa Kralja, on utječe na svijet oko sebe: "Svijet" je definiran kao onaj dio stvarnosti kojim organizira i naređuje Kralj.”(Moore, Gillette, 1990:52) Svjetlost stvara sjenu i ona je Selevov glavni faktor s kojim on oblikuje svijet oko sebe: kada on utječe na svjetlost ona se pojačava (isto i sa sjenom). Zbog utjecaja Kralja, Selev se postavlja kao dominantan nad drugim natprirodnim bićima koja nisu božanstva, posebno nad onima koji su povezani s Irajem. On utjelovljuje

kozmički red u svojoj osobi dok istovremeno odlučuje živjeti svoj život: „Dužnost je kralja smrtnika ne samo primati i uzeti svom narodu ovaj pravilan red svemira i postaviti ga u društvenom obliku, nego je još važnije, utjeloviti ga u svojoj osobi, živjeti svoj vlastiti život.” (Moore, Gillette, 1990:56) Kao Kralj, Selev može živjeti svoj vlastiti život, neovisno o svojem ocu ili majci ili Iraju: u arhetipu Kralja on ostvaruje pravo na autonomni život, što je za narativ njegova najbitnija karakteristika. Oba arhetipa su stalno prisutna u Selevu i njihove karakteristike su isprepletene, a dominantni arhetip ovisi o njegovoj trenutačnoj povezanosti sa sjenom ili svjetlom.

3.3. Put heroja

Kroz igranje video igre, Selev prolazi kroz standardnu avanturu većine heroja. Od anonimne pojave, on postaje bitna figura u svijetu. Tokom video igre njegovu avanturu mogu podijeliti na dva dijela: prvi se sastoji od preživljavanja jedne godine u selu i otkrivanja svoje božanske ličnosti, drugi dio je vraćanje oduzetog ljeta i pobjeda nad zlim čarobnjakom. Svojim djelovanjem on postaje heroj koji se bori protiv nadnaravnih sila koje prijete selu, a kasnije i cijelom godišnjem dobu (ljetu): „Naposljedku, junak iz bajke ostvaruje domaći, mikro- kozmički trijumf, a junak mita svjetsko- povijesni, makro- kozmički trijumf. „(Campbell 2004:35) On je istodobno junak iz bajke svojim djelovanjem u prvom dijelu, ali i mitski junak drugog dijela. Selev svakako prolazi standardni put mitološke avanture junaka: „Standardni put mitološke avanture junaka je uvećanje formule predstavljene u obredima prijelaza: separacija -inicijacija- povratak: koja bi se mogla nazvati nuklearna jedinica monomita. „(Campbell 2004:28) Ovaj standardni put mitološke avanture junaka može se poistovjetiti sa *rite of passage* ili obredom prijelaza. Obred prijelaza se često spominje u etnografskim i antropološkim istraživanjima. On se kao i standardni put strukturira u tri faze tokom kojih osoba dobiva izmijenjeni društveni položaj. On je prvo odvojen iz svoje sredine nakon čega se susreće s izazovima koji ga stavljaju u izmijenjeno stanje uma, tijela, snage ili društva. Vodopija (1976), prema etnografu Arnoldu van Gennepu, struktura obreda prijelaza je objašnjena na sljedeći način: Prema njemu, taj proces se odvija u tri faze — separacija, u kojoj se simboličkim ponašanjem označuje izdvajanje iz ranije čvrste točke u socijalnoj strukturi; marginalna faza o kojoj je već bilo riječi kao i o intervalu socijalne bezvremenosti, a dodajmo kao karakteristiku još i socijalnu nestrukturiranost; i reagracija, kojom ritualni subjekt (pojedinaac ili grupa) ulazi u svoj novi socijalni položaj.” (Vodopija, 1976:80) Nadalje, obred prijelaza je povezan s promjenom mjesta, stanja, društvenog položaja i dobi. Zapravo obred prijelaza mogu vrlo pojednostavljeno svesti na simbolički prijelaz iz jednog stanja u drugo, novo i izmijenjeno stanje. To je ulazak osobe u društvo kao punopravni član, nakon što je prvotno bio van tog društva. Za taj ulazak je obično potrebno proći neku vrstu inicijacije.

Međutim, ta inicijacija nije određena i može se manifestirati na različite načine. Selev će kroz svoju mitološku avanturu ujedno i odrasti te zauzeti svoje mjesto u socijalnom krugu božanstva naše izvedenice slavenske mitologije. Iako se pozornost stavlja na njegov mitološki put, zapravo taj put je ujedno i njegov obred prijelaza, koji na ovaj ili onaj način, svi prolazimo svojim odrastanjem odnosno razvojem osobnosti.

Ponavljam, standardni put mitološke avanture može se podijeliti u tri faze: separacije ili početak avanture, poziv na tu avanturu, inicijacija ili glavni (centralni) dio avanture i povratak koji označuje završetak avanture. Na drugoj razini ovu sam fazu podijelila sa Selevovim osobnim rastom i pretvaranjem u božanstvo: započinje kao sin Velesa bez vlastite moći, u drugoj fazi otkriva svoje božanske moći, dok se u trećoj fazi, napokon u potpunosti, ostvaruje kao moćno božanstvo.

Cijela video igra se zapravo može sagledati i sažeti u te tri faze:

a) Separacija

Selev započinje svoju avanturu napuštanjem Iraja otkrivanjem načina odlaska u svijet živih koji mu je stran: „Greška - naizgled najmanja šansa - otkriva neočekivani svijet, a pojedinac je uvučen u odnos sa silama koje nisu dobro shvaćene.” (Campbell 2004:46) Greškom koledara, otvorio se ne čuvani prolaz između dvaju svjetova u Veljoj noći. On će prolaskom kroz vrata Iraja ući u svijet koji ne razumije i koji je znatno drugačiji od Iraja. Po ulasku u svijet živih, Selev se nađe u močvari gdje se susreće s Evaynom: „Za one koji nisu odbili poziv, prvi susret putovanja heroja je zaštitnička figura (često mala starica ili starac) koja avanturistu pruža amajliju protiv zmajevih sila koje će uskoro proći.” (Campbell 2004:63) Umjesto starice, ona je mlada djevojka, umjesto amajlije ona mu pruža znanje i novi dom u svom selu. Selo postaje centralni životni prostor Seleva koje, kao i njegove stanovnike, stavlja pod svoju zaštitu. Kako bi ih zaštitio, igrač se treba boriti protiv raznih utvara, nadprirodnih bića i nemani koje vrebaju van sela: „Narodne mitologije su nastanjene s prijevornim i opasnim utvarama svakog napuštenog mjesta izvan normalnog prometa u selu.” (Campbell 2004:71) U početku, on se bori pomoću svog mača kao snažan čovjek, bez božanskih moći, oslanjajući se na svoje tjelesne vještine i instinkt. Također, on traži i dobiva savjete o ovom novom svijetu i pomoć u borbi protiv moćnih, magičnih neprijatelja od Evayne koja kao žrec također zauzima mjesto čarobnog pomagača u svom svijetu: „Heroji mitologije traže savjet i pomoć vještica, čarobnjaka, vještica, duhova i bogova svojih svjetova.” (Vogler 1998:65) Borbom, željom za pomaganjem i pripadanjem i spoznajom novog svijeta Selev započinje drugu fazu svoje mitološke avanture.

b) Inicijacija

Ovo je najduža i najuzbudljivija faza mitološke avanture u SoLu. Selevove bitke s vremenom postaju sve teže. Neke zadatke može riješiti sam, dok mu je za neke potrebna pomoć. Izgledno je kako se Selev mora ojačati da bi mogao pobijediti sve opasnosti koje mu dolaze. Kako bi ojačao, on se treba zaviti u svoju iskonsku snagu i povezati se sa svojom urođenom božanskom moći, no kako bi se to dogodilo treba spoznati svoje mjesto u novom svijetu. Evayna, kao žrec s poznavanjem kozmičkog reda i svega o bogovima, prepoznaje u njemu božansko biće. Ona ga štiti i pomaže mu spoznati svoje mjesto u svijetu: „Heroju prikriveno pomažu savjeti, amajlije i tajni agenti nadnaravnog pomagača s kojim se upoznao prije ulaska u taj kraj. Ili može biti da on ovdje prvi put otkriva da svugdje postoji benigna snaga koja ga podržava u njegovom nadljudskom prijelazu. „(Campbell 2004:89) Selev svoju božansku snagu otkriva putem borbenih izazova, gdje je primoran nadići svoje granice kako bi bio pobjedonosan. Međutim, on ne otkriva odjednom sav spektar svoje moći već se to događa postupno, kroz cijelu fazu inicijacije.

Prvo on spoznaje svoju moć sjene, a kasnije onu svjetlosti. S otkrivanjem svoje moći, Selev se psihički i fizički mijenja. Njegove oči mijenjaju boju, njegovi arhetipovi sve su izraženiji: „Heroji su simboli duše u preobražaju, i na putovanju kojeg svaka osoba provede kroz život.” (Vogler 1998:32) Selevova preobrazba iz božanskog sina u božanstvo svijetla i sjene se može shvatiti kao proces odrastanja i prelazak iz mladenačke dobi u odraslu osobu koja je spremna zauzeti svoje mjesto u društvu koji svoj vrhunac dostiže u fazi inicijacije. Selevu božanstvo, iako urođeno, nije predano na pladnju već ga je, kao i sve u životu, trebao zaslužiti. To uključuje i svojevrzne žrtve i teške odluke koje je trebao donijeti: „Heroji ne postaju zaista heroji sve do krize; do tada su samo pripravnici. Oni zapravo ne zaslužuju da budu voljeni sve dok nisu pokazali spremnost na žrtvu. U ovom trenutku je pravi junak zaradio ljubavni prizor, ili neku vrstu "svetog braka". (Vogler 1998:94) Taj ljubavni prizor je ostvarenje njegove ljubavi prema Evayni, koju dobiva kada pokaže svoju istinsku brigu o njoj i njenom selu i nakon što počinje dobivati svoj božanska odličja. Ljubav kao svojevrсна nagrada heroju pokazuje patrijarhalnost klasičnih mitoloških avantura. Tu patrijarhalnost nisam isključila, ali sam joj se suprotstavila mladom mentoricom koja trenira heroja i bori se s njim. Evayna je kao žrec i najutjecajnija osoba u svom selu što se suprotstavlja generalnoj patrijarhalnosti mitološke avanture. Ona je povezana sa herojem: ”Ona je „drugi dio“ samog heroja - jer svaki je oboje: ako je njegov stas onaj svjetskog monarha, ona je svijet, a ako je on ratnik, ona je slava.” (Campbell 2004:316) U SoLu, Evayna je kao čovjek ravnopravna Selevu.

Selev u fazi inicijacije dobiva sve svoje svjetlosne i sjenovite magije i počinje se uspostavljati kao božanstvo, pobjeđujući sve zadatke i opasnosti koje mu stoje na putu: „Jednostavnost kojom je avantura uspješno ispunjena znači da je junak nadmoćni čovjek, rođeni kralj.” (Campbell 2004:159) Kad se uspostavio kao božanstvo, prestaje njegova bajkovita, lokalna avantura i u nastavku počinje mitska avantura spašavanja ljeta koja utječe na cijeli fikcijski svijet. Morana pod utjecajem zlog čarobnjaka zaleđuje svijet kada bi trebalo biti ljeto i Selev s Evaynom kreće otključati vrata Irija i pustiti proljeće u svijet živih. Međutim, put je težak i opasan te Evayna umire, ali ju Selev pomoću posuđene moći svog oca oživljava. Druga smrt s kojom se Selev susreće tokom mitske avanture je ona vlastita od strane zlog čarobnjaka koji je preuzeo božansku moć i tako teško naštetio kozmičkom redu: ”Heroji mogu otkriti kako putem preživljavanja smrti dobivaju nove moći ili bolju percepciju.” (Vogler 1998:95) Zbog Evaynine smrti spoznao je krhkost svijeta živih, a svojom smrti u njemu se probudila njegova najsnažnija, iskonska moć. Izazvao je pomračinu sunca i u svojoj punoj snazi pobjeđuje čarobnjaka te ponovno uspostavlja kozmički red čime završava njegova avantura i počinje treća i završna faza: povratak.

c) Povratak

Nakon Selevove pobjede nad čarobnjakom i vraćanja kozmičkog reda, došao je kraj mitskoj avanturi kao i kraj video igre. Evayna i Selev se trebaju vratiti svakodnevnom životu i suočiti se s posljedicama svoje avanture. Ipak, Selev se u svakodnevicu vraća preporođen. On nije isti božanski sin Velesa i Mokoši kojeg je igrač igrao na početku. On je sada potpuni bog i božanski heroj Evayninog sela i svijeta, upotpunjen s njom kao svojom družicom: „Kad je je herojski zadatak ispunjen, kroz ponor do izvora, ili milošću neke muške ili ženske, ljudske ili anima, personifikacije, avanturist se i dalje mora vratiti sa svojim životnim trofejem.” (Campbell 2004:179) Njegovi životni trofeji su u potpunosti probuđena božanska moć i persona kao i Evaynina ljubav. Selev se više ne može vratiti svom prijašnjem životu već se treba priviknuti svojoj božanskoj ulozi i s time završava video igra, prikazom Selevog odlaska u svoj božanski dvor.

Radeći Selevovu slavensku mitsku avanturu prvotna mi je ideja bila imati junaka koji dolazi u selo i tamo provodi godinu dana sudjelujući u njihovim festivalima i obredima te mitskim događanjima. Napravili smo više junaka i na kraju odabrali Seleva kao tog junaka. Prvo je on samo bio božanski sin, a ideja o njegovoj ličnosti boga svjetla i sjene došla je tek nakon nekoliko mjeseci planiranja. Tako nastaje

video igra: počinje s idejom koja se onda dalje razvija, za koju se obavljaju istraživanja i za koju je potrebno mjeseci i mjeseci planiranja. Potrebno ju je pažljivo i dugo razvijati kako bi igrač imao zadovoljstvo što potpunijeg iskustva igračkog uživanja u fikcijski svijet kao i iskustvo staroslavske mitske avanture. Ona je nešto novo, a opet je zbog svojih klasičnih obilježja tako poznata. Za vrijeme pisanja ovog rada u 2019. godini, moram priznati da *Son of Iraj* još nije ni približno gotov. Međutim, planiranje za njega i mitski temelji su postavljeni i ono što je ostalo je i dalje graditi detalje i Sevelove zadatke na taj temelj, kao i samo izvođenje video igre. Stvaranje video igre je proces koji zaista završava tek kada je ona dana igračima na igranje. Zapravo, pustolovina tada zapravo započinje jer će igrači uzeti tu igru i kroz nju stvarati svoja osobna mitska iskustva i na taj način širiti svijet koji stvaramo na načine koje ne mogu predvidjeti. To je za mene prava čar video igre i moj životni trofej nakon sudjelovanja u izgradnji ovog fikcijskog svijeta, narativna i svih živopisnih likova koji će možda u jednom trenutku nadići i narativ i fikcijski svijet u kojemu su nastali.

Zaključak

Ovaj rad se bavi stvaranjem temelja za fikcijski svijet i naravi video igre koji radim kao članica *indie* tima Belirian. To je moja prva video igra, djelujem kao pisac te dizajner igre i priče igre. Za razumijevanje fikcijskog svijeta i narativa koji radim, prvo sam trebala postaviti temeljne definicije video igre, pravila video igre i u konačnici sam fikcijski svijet uz koji se veže narativ. Video igra je sistem u kojem se nalazi fikcijski svijet u kojeg ulazi igrač i svojim akcijama koje su definirane pravilima utječe na taj fikcijski svijet. Pravila su svojstva video igara koja ih najviše definiraju; ona su element koji utječe na sve što obično razumijemo u igri, koji djeluje i utječe na fikcijski svijet video igre. Fikcijski svijet je svijet video igre koji u sebi sadrži pravila video igre i sve ono što igrač vidi na ekranu. Fikcijski svijet ne mora biti koherentan, ali u slučaju naše igre, on to je. Igra koju kao tim radimo ima radni naziv „*Son of Iraj*” (SoI). Riječ je o igri smještenoj u staroslavensko mitsko ozračje gdje se pojavljuju glavni mitski akteri: Perun, Mokoš, Veles, Jarilo i Mara/Morana. Igrač igra kao Sevel, sin Velesa i Mokoši, fikcijski lik napravljen za ovu video igru i nije dio originalnog mita. Fikcijski svijet se sastoji od nekoliko područja od kojih je početno područje močvara. Mjesto koje se povezuje s Velesom i gdje Selev iz Iraja dolazi u svijet živih. Ondje susreće seoskog žreca, Evaynu svećenicu staroslavenske vjere koja ima znanja o kozmičkom poretku svijeta i božanstvima. Osim Evayne, igrač će se kao avatar Selev u močvari suočiti i s koledarima, slugama Velesovim, koje treba izbjegavati i drekavcima s kojima se treba boriti. Tako počinje Selevova mitska avantura u kojoj je on heroj, a Evayna njegov mentor. Tokom te avanture, Selev postaje bog svijetla i sjene te zauzima svoje mjesto u svijetu.

Smatram kako su mi kulturalni studiji uvelike pomogli napraviti ovakav fikcijski svijet jer su mi dali znanja o društvu, ali i temeljno znanje o staroslavenskom vjerovanju koje je bila osnova za stvaranje ideje koja se sada razvija u video igru. Poznavanje društva i humanističkih znanosti daje jednu višu razinu svijesti tokom stvaranja video igre koja cijeli proces čini mnogo smislenijim i lakšim. Stalno propitivanje svega oko nas, vještina kojoj me studij naučio, pretvorilo se u konstantno propitivanje fikcijskog svijeta kojeg radim što je rezultiramo vrlo koherentnim svijetom s mnogo detalja za koje ni približno nisam sigurna da bih znala uvrstiti u video igru bez spoznaja stečenih na svom studiju.

Za vrijeme pisanja ovog rada u 2019. godini, *Son of Iraj* još nije ni približno gotov. Međutim, planiranje fikcijskog svijeta kao i narativa će se dalje razvijati na temeljima koju su predstavljeni u ovom radu.

Literatura

Babić, S. (2005). 'Bijes, zloduh ili demon u naslovu djela F. M. Dostojevskoga', Jezik, 52(4), str. 149-150.
Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/15986> (Datum pristupa: 12.09.2019.)

Belaj Vitormir: Hod kroz godinu, Golden marketing-Tehnička knjiga, Zagreb 2007.

Campbell J. : The hero with a thousand faces, Princeton University Press, New Jersey, 2004.

Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, Understanding Video Games: The essential introduction, Routledge; New York, 2008.

Juul Jasper: Half-real; The MIT Press Cambridge, Massachusetts London; 2005.

Jason Rutter i Jo Bryce, Understanding digital games, Sage publications Ltd, London, Thousand Oaks, New Delhi, 2006.

Moore Robert, Gillett Douglas: King, Warrior, Magician, Lover: Rediscovering the Archetypes of the Mature Masculine; HarperSanFrancisco, New York, 1990.

Radoslav Katičić: Božanski boj, Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine; Ibis grafika, Zagreb 2008.

Radoslav Katičić: Gazdarica na vratima, Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine; Ibis grafika, Matica Hrvatska, Zagreb 2011.

Radoslav Katičić: Naša stara vjera: Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine; Ibis grafika, Matica Hrvatska, Zagreb 2017.

Radoslav Katičić: Vilinska vrata: I dalje tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine; Ibis grafika, Matica Hrvatska, Zagreb 2014.

Radoslav Katičić: Zeleni lug, Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine; Ibis grafika, Matica Hrvatska, Zagreb 2010.

Soja, Edward; Thirdspace; Blackwell Publishing. Cambridge, 1996.

Šantek, G.P. (2009). 'Paški sveti prostor. Prilog tumačenju', *Studia ethnologica Croatica*, 21(1), str. 47-77. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/45114> (Datum pristupa: 12.09.2019.)

T.L. Taylor, *Play between worlds: Exploring online game culture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts London, 2003.

Vogler C. : *The writers journey* (2nd edition), Michael Wiese Production, First Printing October 1998.

Vodopija, M. (1976). 'Maturiranje kao rite de passage', *Narodna umjetnost*, 13(1), str. 77-91. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/43769> (Datum pristupa: 12.09.2019.)

Izvori

Wikipedija: [https://hr.wikipedia.org/wiki/Drekavac_\(mitologija\)#Opis_drekavca](https://hr.wikipedia.org/wiki/Drekavac_(mitologija)#Opis_drekavca)

Pristupljeno: 8.2.2019.

Portal za kulturu i društvo: <https://pasaz.rs/koledari/> Autor: Predrag Marković

Pristupljeno: 8.2. 2019

Branko Ćopić: iz zbirke Priče ispod zmajevih krila, pripovijetka "*Hrabri Mita i drekavac iz rita*" Više informacija na web stranici Pescolarac: <http://www.peskolarac.info/2017/10/lektira-price-ispod-zmajevih-krila.html> , autor članka: Branko Ćopić

Film Ivana Mokrovića: "*Drekavac*", produkcija: Akademija dramske umjetnosti (ADU) 2014. Više na web stranici ADU: <https://www.havc.hr/hrvatski-film/katalog-hrvatskih-filmova/drekavac>

Ludologija

Son of Iraj, Studio: Belirian; u razvoju 2018- , Zagreb

Prilozi

Slika 1. Rana verzija karte SoI-a, izvor: Belirian, snimka ekrana nacrtala: M.L.

Slika 2. Koledar, izvor: <https://pasaz.rs/koledari/> Pristupljeno: 8.2.

Slika 3. Koledar iz *Son of Iraj*, izvor: Belirian, snimka ekrana, nacrtala M.L.

Slika 4. Drekavac iz *Son of Iraj*, izvor: Belirian, snimka ekrana, nacrtala M.L.

Slika 5. Evayna: prva verzija, izvor: Belirian, snimka ekrana, nacrtala M.L.

Slika 6. Selev, prva verzija, izvor: Belirian, snimka ekrana, nacrtala M.L.

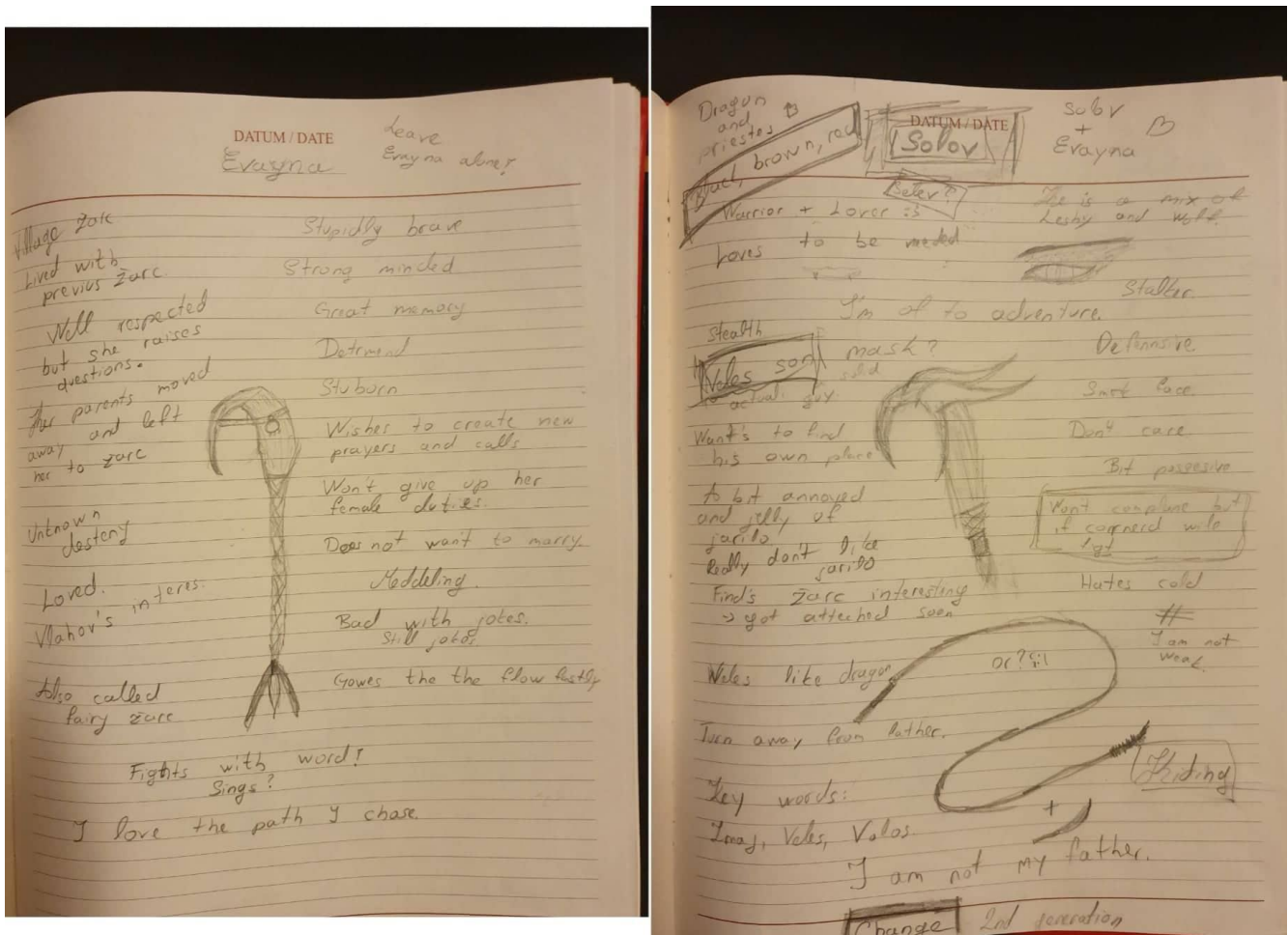
Prilog 1. Demo verzija *Son of Iraj*

Prilog 2. Video igranja igre *Son of Iraj*

DODATCI

Dodatci su uglavnom snimljene slike ekrana ili fotografije koje sam, kao i članovi Belirana, uzela kako bi nadopunila ovaj diplomski rad i bolje vizualizirala proces stvaranja, osjećaj i izgled naše igre u stvaranju: „Son of Iradj”.

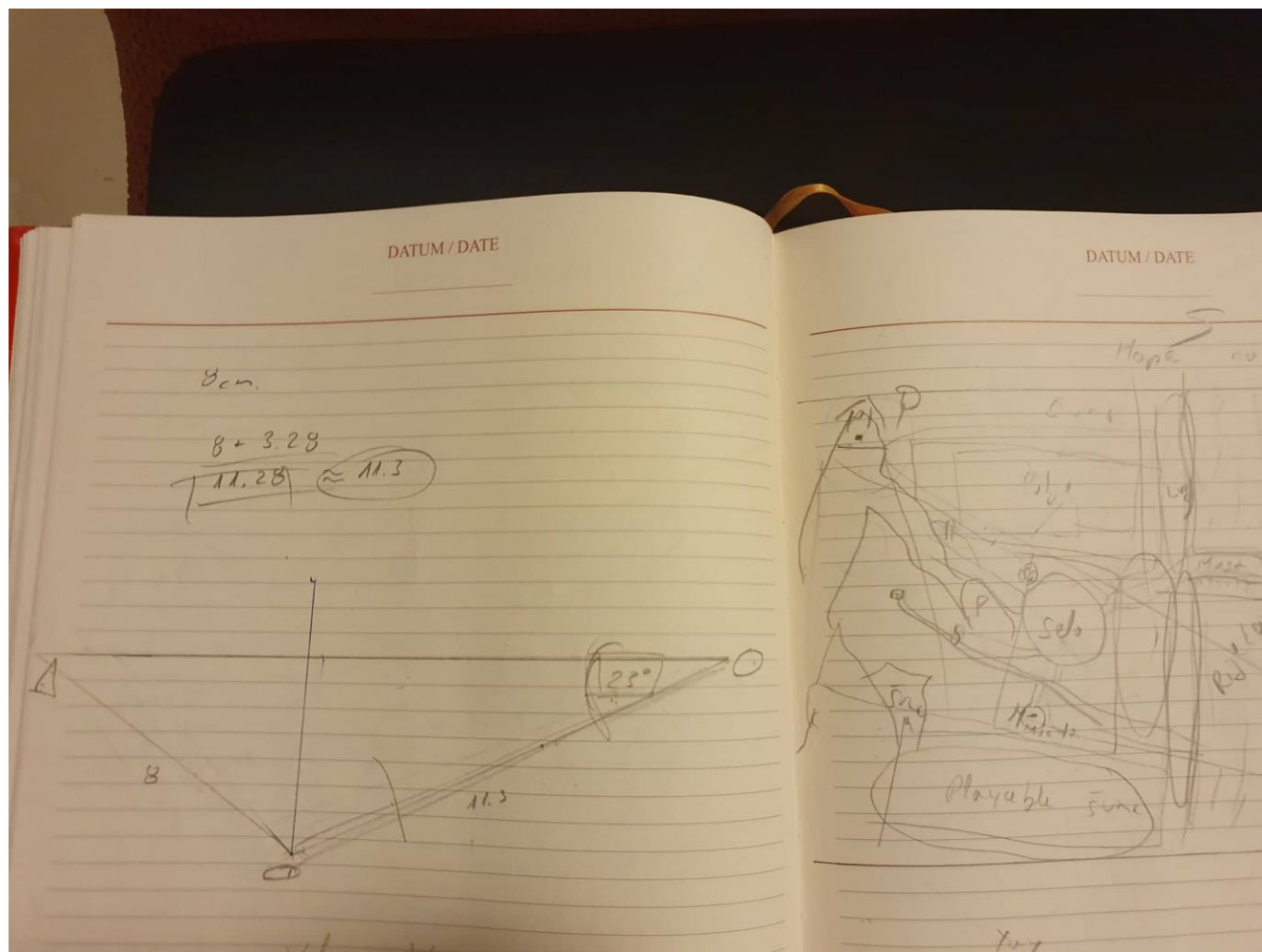
1. Dodatak



Slika bilježnice za planiranje: prva ideja Evayne i Seleva.

Prva strana ideja o glavnim likovima. Trebali smo odlučiti između imena Selev ili Solov. Date se i prve ideje o identitetu i naravi likove. Neke ideje su se zadržale do današnje faze igre dok su druge u većoj ili manjoj mjeri promijenjene, a od trećih se odustalo. Ovo su stranice nastale u samom početku ideje igre.

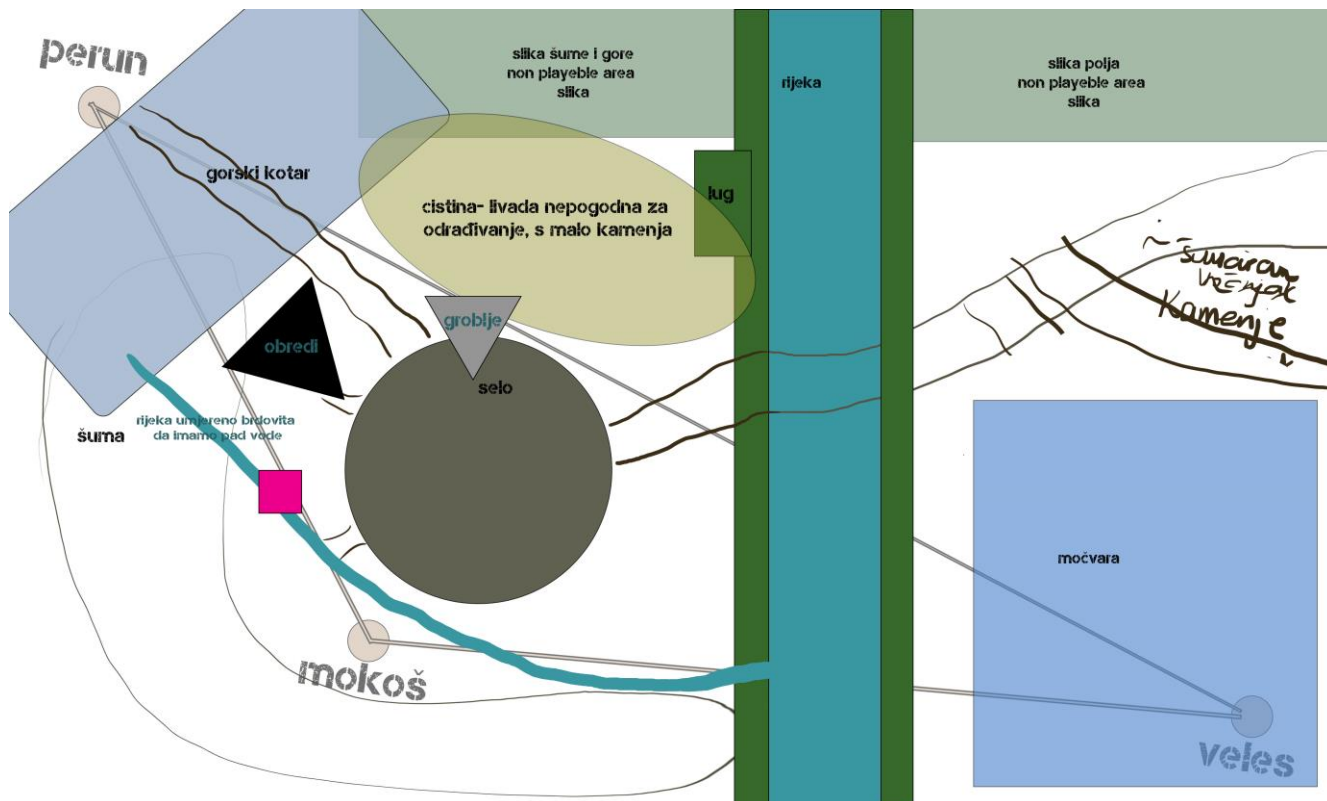
2. Dodatak



Slika bilježnice za planiranje: skica Belajevog svetog trokuta

Prikaz Belajevog svetog trokuta koji smo precrtali na foliju i okretali po mapi da bi pronašli njegov odgovarajući položaj. Isti smo trokut precrtali i na sadašnju mapu uz proporcionalne preinake njegove veličine. Belajev trokut je igrao ključnu ulogu u izgledu mape.

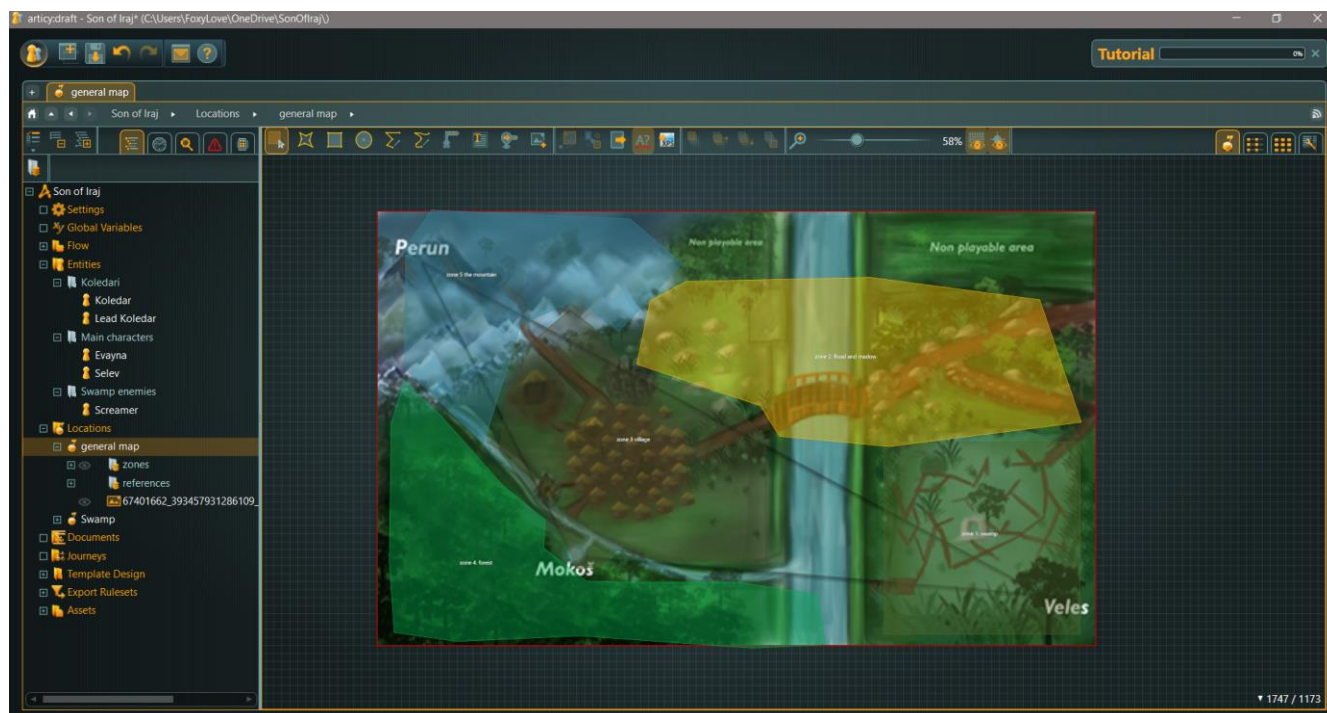
3. Dodatak



Gruba mapa SoI.

Prva računalna skica mape, koja grubo pokazuje položaj elemenata potrebnih na mapi. Po ovoj je skici kasnije nastala finija mapa koja je vidljiva u diplomskom radu. Važno je na sličan način prikazati raspored elemenata kako se bolja verzija, u čije je crtanje uloženo više truda, ne bi trebala previše ispravljati.

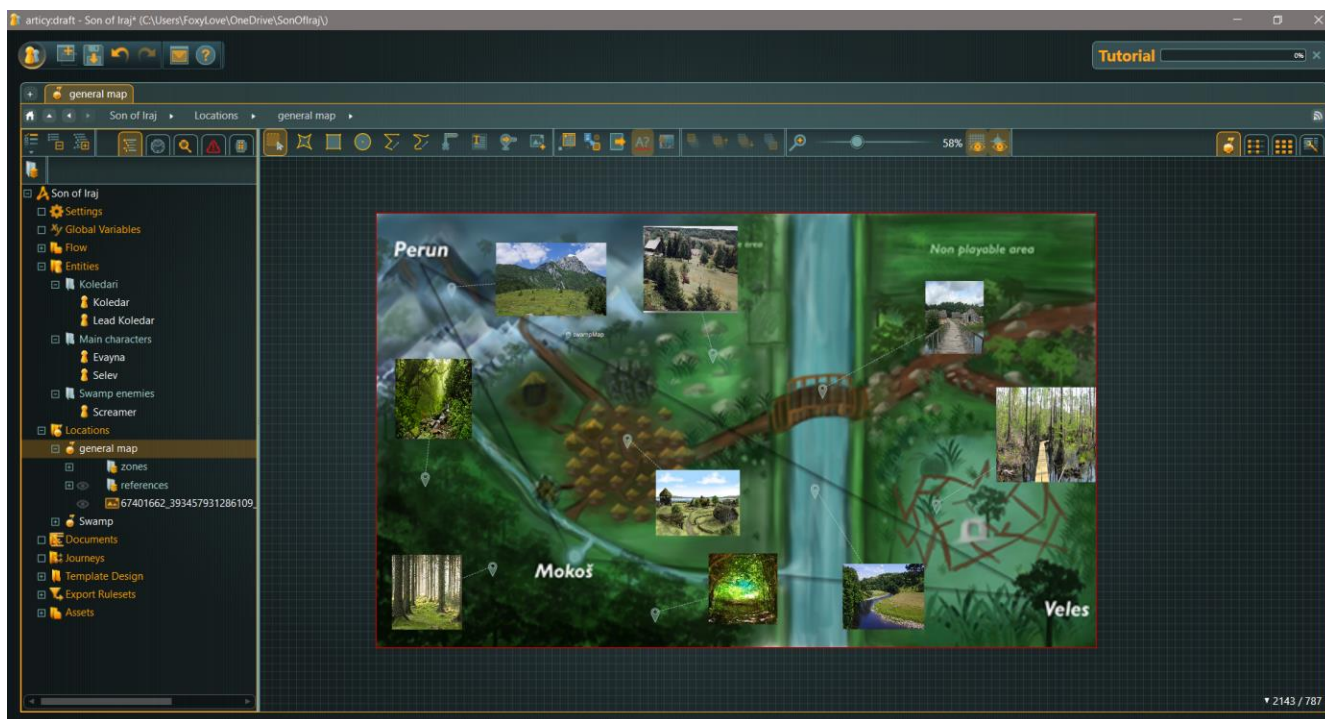
4. Dodatak



Articydraft3 mapa – zone

Prikaz zona u bojama na finijoj mapi. Ove zone su bitne jer mapa neće biti otvorenog tipa. Igrač će u svaku zonu morati ući posebno, kroz određene točke ulaza koje još nisu definirane. Planiramo imati 5 velikih zona: močvara, selo, planine i šumu. Ove zone su napravljene u programu *ArticyDraft3* koji sam počela učiti tijekom stvaranja video igre. Mapa koja će biti prikazana uz ovaj diplomski rad je močvara, smještena uz donji desni kut i označena maslinasto - zelenom bojom.

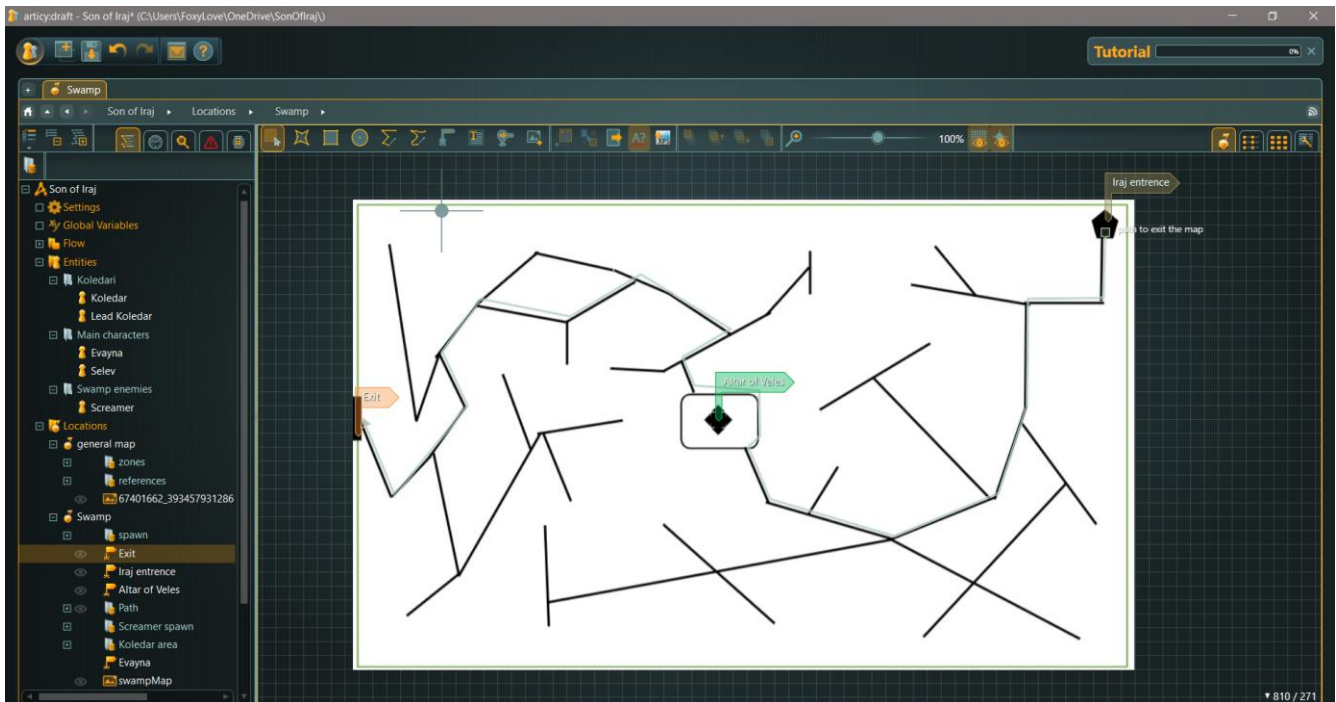
5. Dodatak



Articydraft3 mapa sa referencama.

Ovo je prikaz fine mape sa umetnutim referencama. Ove reference bi trebale približno prikazati kako želimo da pojedini dio mape izgleda. Kasnije će svaki dio mape dobiti dodatne reference. Slike korištene za reference su pronađene na internetu. Naravno, one služe samo kao izvor inspiracije i pomažu u ideji i vizualizaciji pojedine zone.

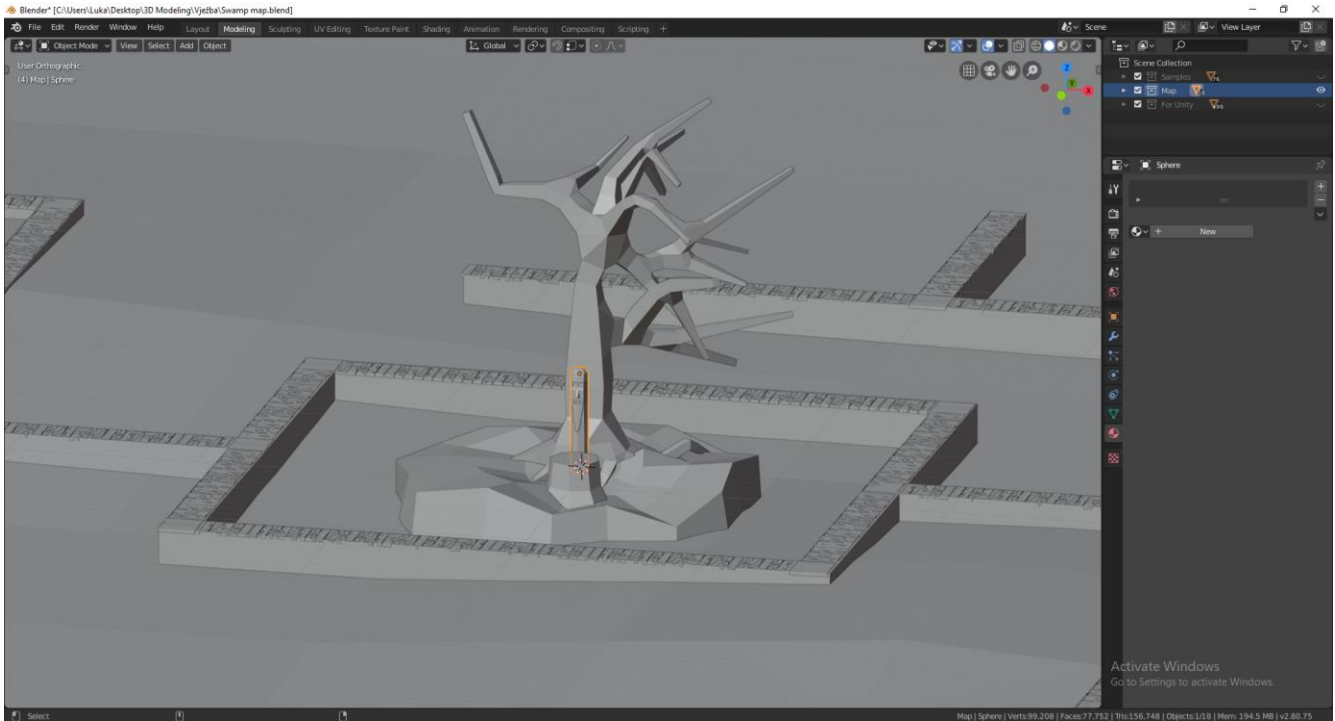
6. Dodatak



Articydraft3 mapa- plan močvarnih putova

Ovdje je prikazana mapa puteva kroz močvaru po kojima će se igrač kretati. Zamišljene su kao svojevrsan labirint kroz kojeg će igrač trebati proći. U sredini močvare je *oltar* Velesu. Moram naglasiti kako je močvara prikazana horizontalno, međutim na općoj mapi je ona vertikalna. No zbog toga što dimenzije ekrana bolje pašu horizontalnom prikazu, ona je tako postavljena. Također je posebno naznačen i izlaz iz močvare, ali i mjesto gdje je Selev ušao u močvaru. To je mjesto zapravo Velesova točka u svetom trokutu (one označuju mitsko događanje prije nego mjesta oltara). U toj točki je drvo koje simbolizira vrata Irajaja.

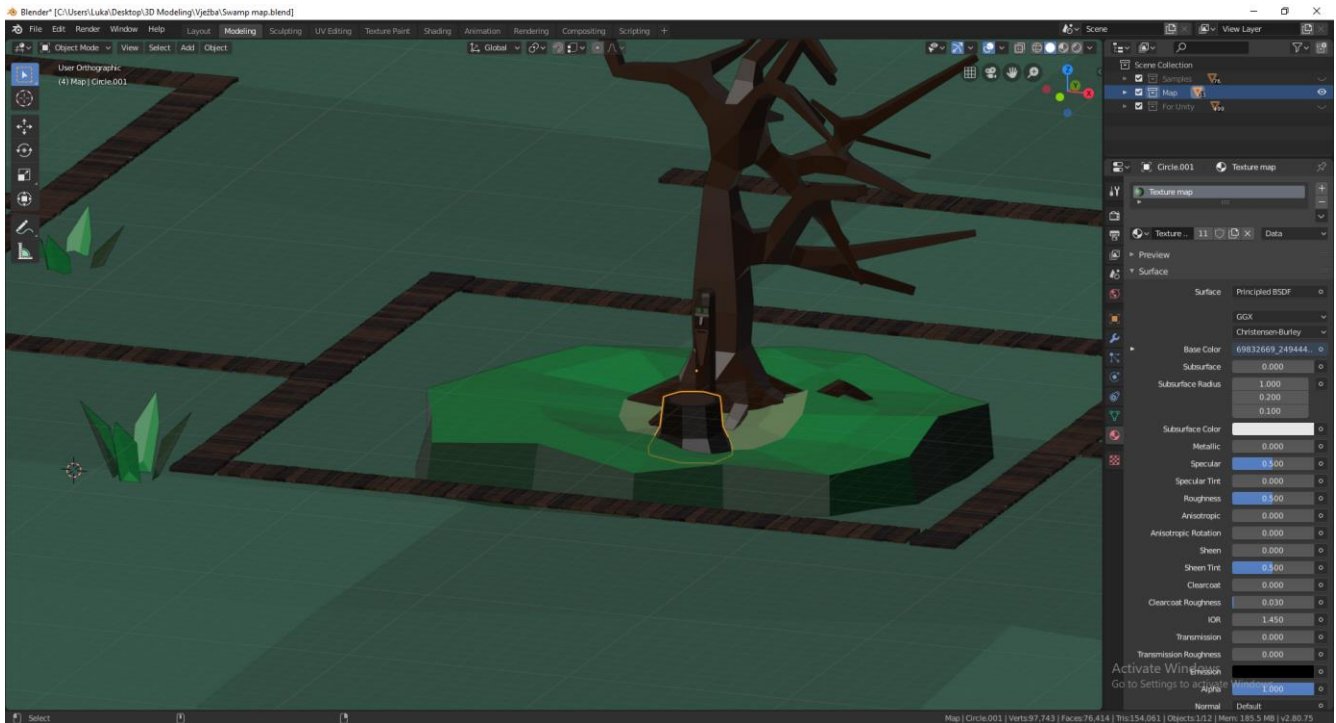
7. Dodatak



Blender- močvarni putovi i *oltar* velesu u sredini bez boje.

Prikazan je model sredine močvare u programu Blender. Taj program koristi modelar za modeliranje. U sredini je *oltar* Velesu koji smo zamisli kao totem Velesa s pripadajućim žrtvenikom uz drvo.

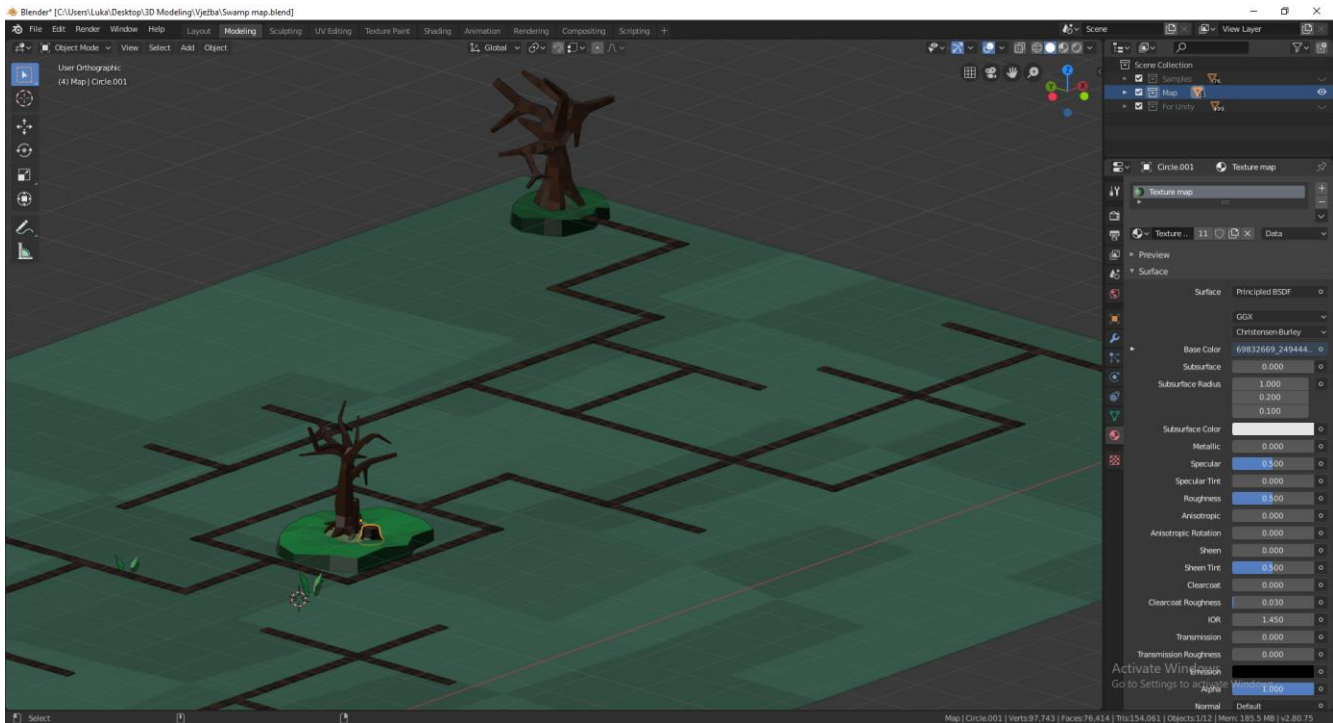
8. Dodatak



Blender- močvarni putovi i *oltar* Velesu u sredini, obojano

Skoro isti model kao i na dodatku 7. Njemu je dodana čista boja koja upotpunjuje model. Boje smo birali tako da one odgovaraju močvarnom i vlažnom području, zbog čega su one dosta tamne.

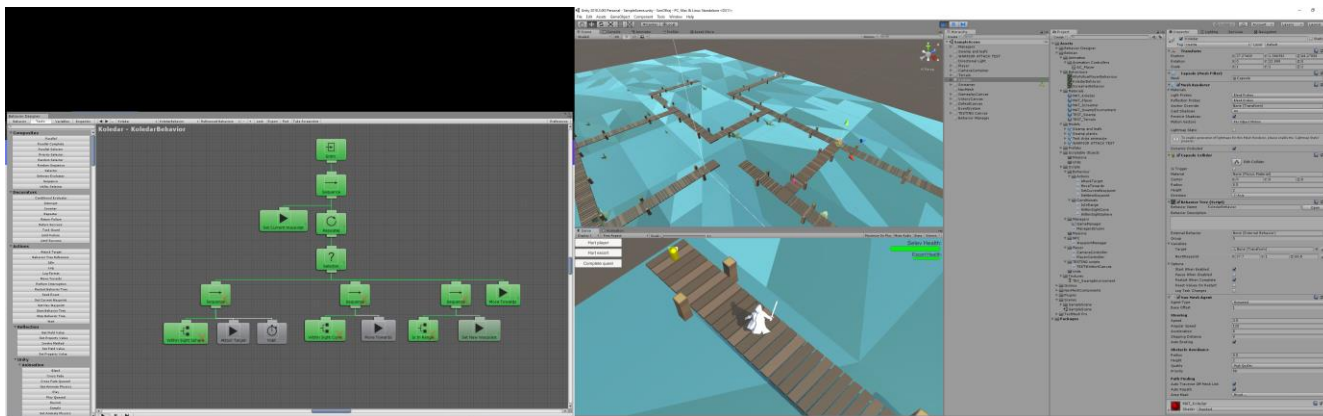
9. Dodatak



Blender- močvarni putovi

Prikaz modela močvarnog labirinta koji je nastao po uzoru na labirint iz 6. dodatka. Napravljene su manje izmjene putova, ali je ostala ideja, elementi i pozicija ulaska, oltara i izlaska ostala ista.

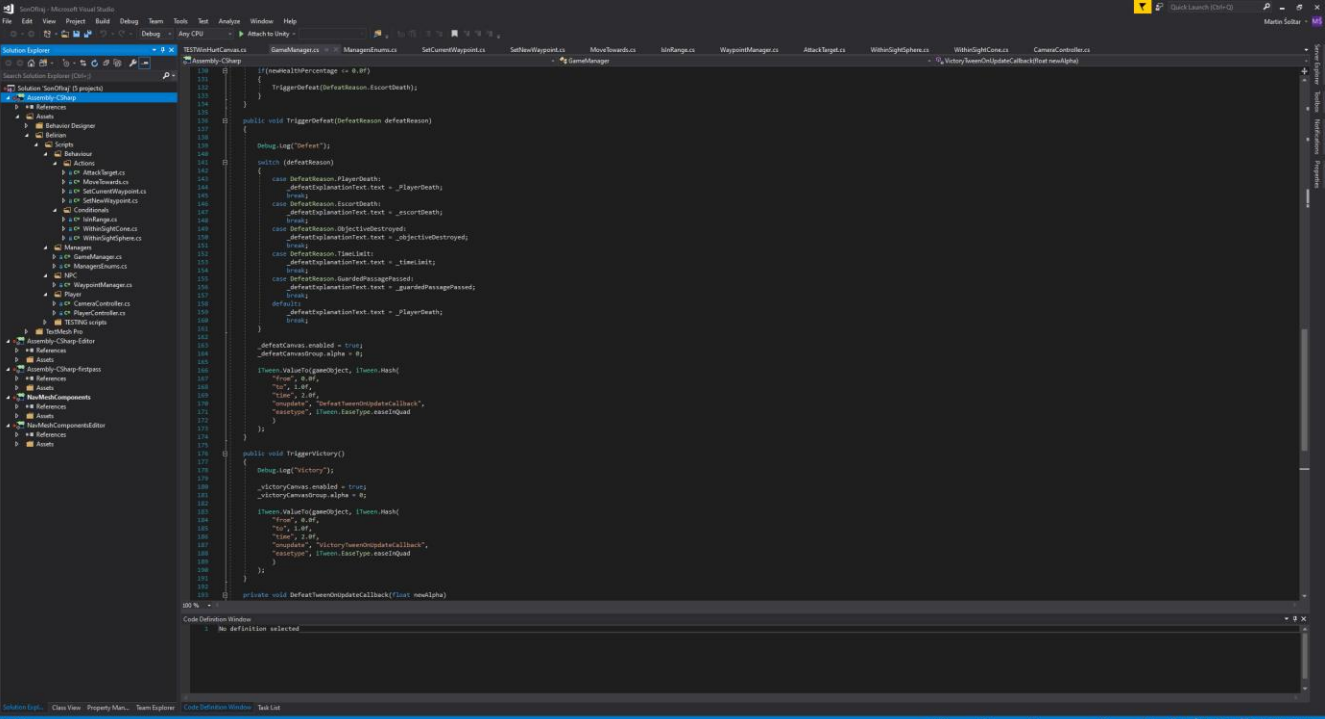
10. Dodatak



Unity- drvo ponašanja i pogled močvare

Programer je između programa *Unity* i *Unreal*, odabrao program *Unity*. U njemu programira igru što uključuje njenu fiziku, kretanje, mogućnosti igrača i sve ostalo. Na slici je prikazano drvo ponašanja koje određuje ponašanje likova koje igrač ne igre već njima upravlja računalo, poput koledara. Uz to je vidljiv prikaz močvare iz istog programa.

11. Dodatak

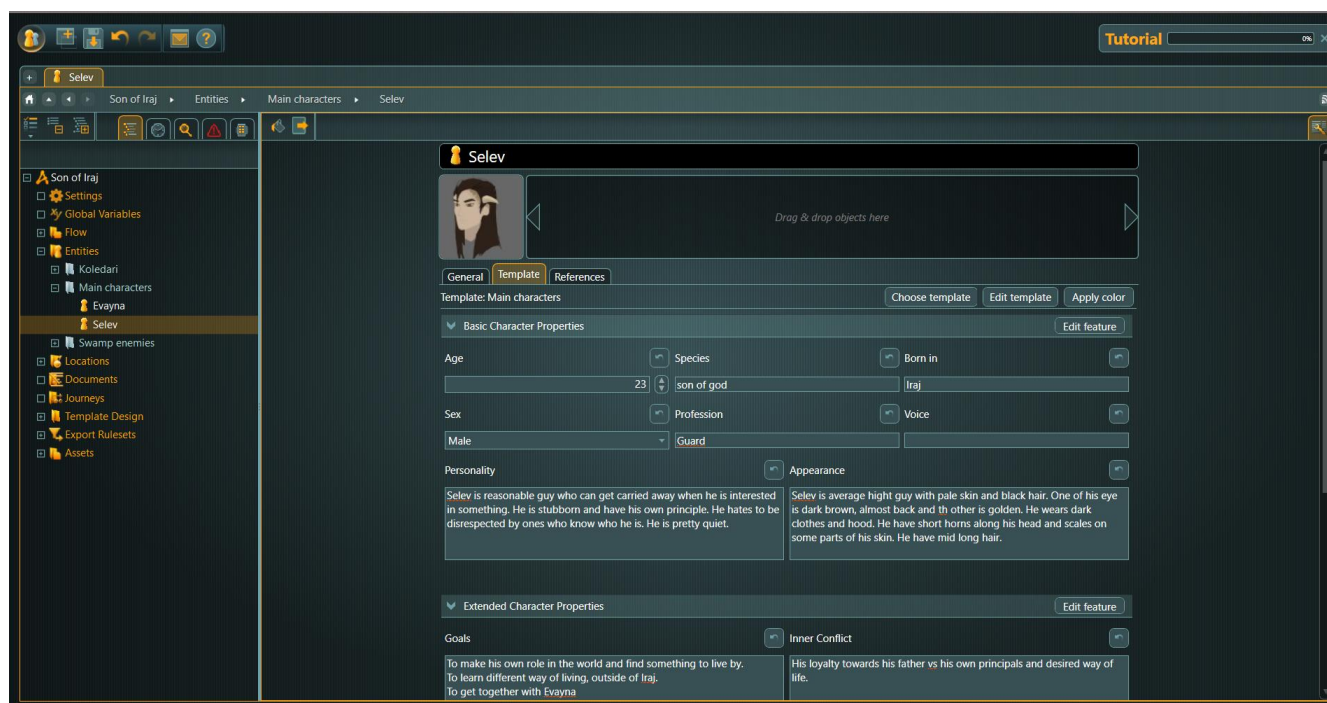


```
120     {
121         TriggerDefeat(defeatReason.EscortedDeath);
122     }
123 }
124
125 public void TriggerDefeat(defeatReason defeatReason)
126 {
127     Debug.Log("Defeat");
128
129     switch (defeatReason)
130     {
131         case defeatReason.PlayerDeath:
132             _defaultExplanationText.text = "_PlayerDeath";
133             break;
134         case defeatReason.EscortedDeath:
135             _defaultExplanationText.text = "_escortDeath";
136             break;
137         case defeatReason.ObjectDestroyed:
138             _defaultExplanationText.text = "_objectDestroyed";
139             break;
140         case defeatReason.TimeLimit:
141             _defaultExplanationText.text = "_timeLimit";
142             break;
143         case defeatReason.BombPassagePassed:
144             _defaultExplanationText.text = "_bombPassed";
145             break;
146         default:
147             _defaultExplanationText.text = "_LayerDeath";
148             break;
149     }
150
151     _defeatCanvas.enabled = true;
152     _defeatCanvas.alpha = 0.5f;
153
154     if (Item.ValueToGameObject, Item.Hash)
155     {
156         "Item", 0.5f,
157         "message", "DefeatReasonObjectDestroyed",
158         "assetType", Item.HashType.assetIdQuad
159     }
160 }
161
162 public void TriggerVictory()
163 {
164     Debug.Log("Victory");
165
166     _victoryCanvas.enabled = true;
167     _victoryCanvas.alpha = 0.5f;
168
169     if (Item.ValueToGameObject, Item.Hash)
170     {
171         "Item", 0.5f,
172         "message", "VictoryReasonBombDefused",
173         "assetType", Item.HashType.assetIdQuad
174     }
175 }
176
177 private void DefeatTweenCompleteCallback(float newAlpha)
```

Unity dio koda za igru

Na slici su vidljive linije koda SoI, koje onda izvršavaju svoju funkciju u igri.

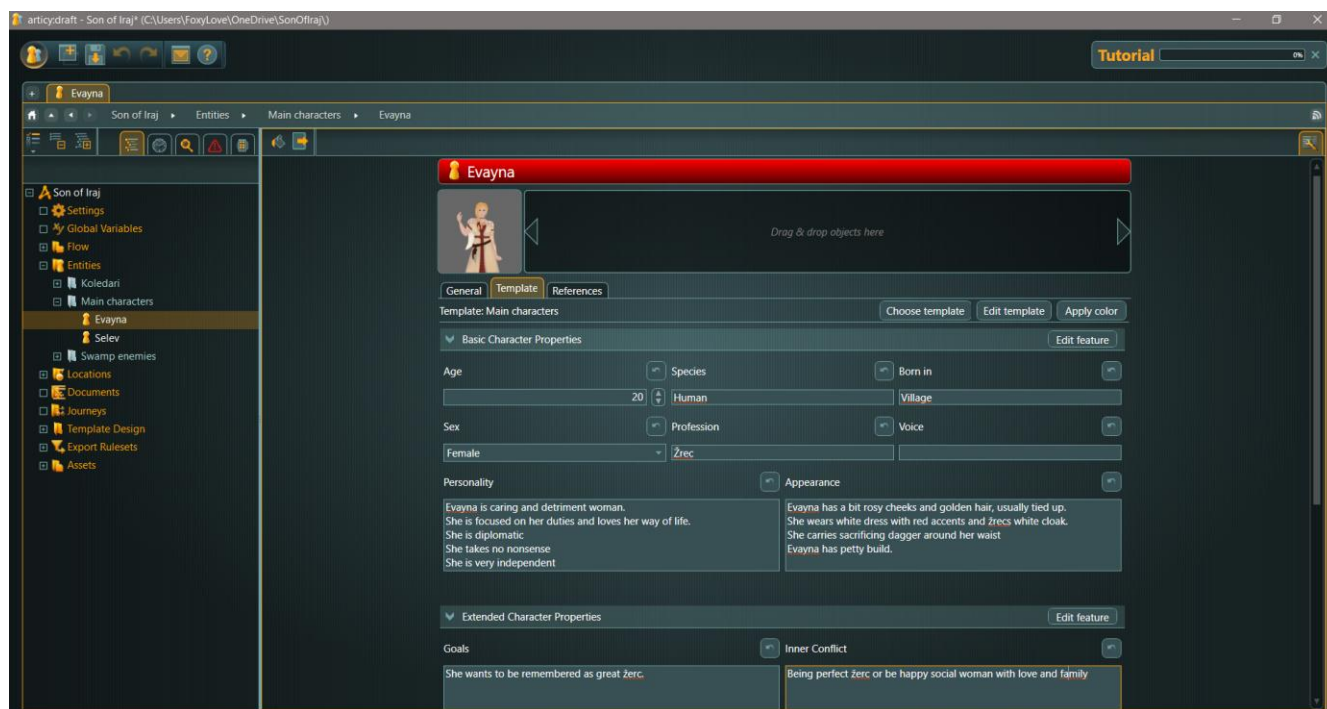
12. Dodatak



ArticyDraft3 – kartica lika Selev

U *ArticyDraft3*-u ovdje upisujem karakteristike likova, poput osobnosti, ciljeva i slično. Kasnije s takvim likovima radim dalje u programu.

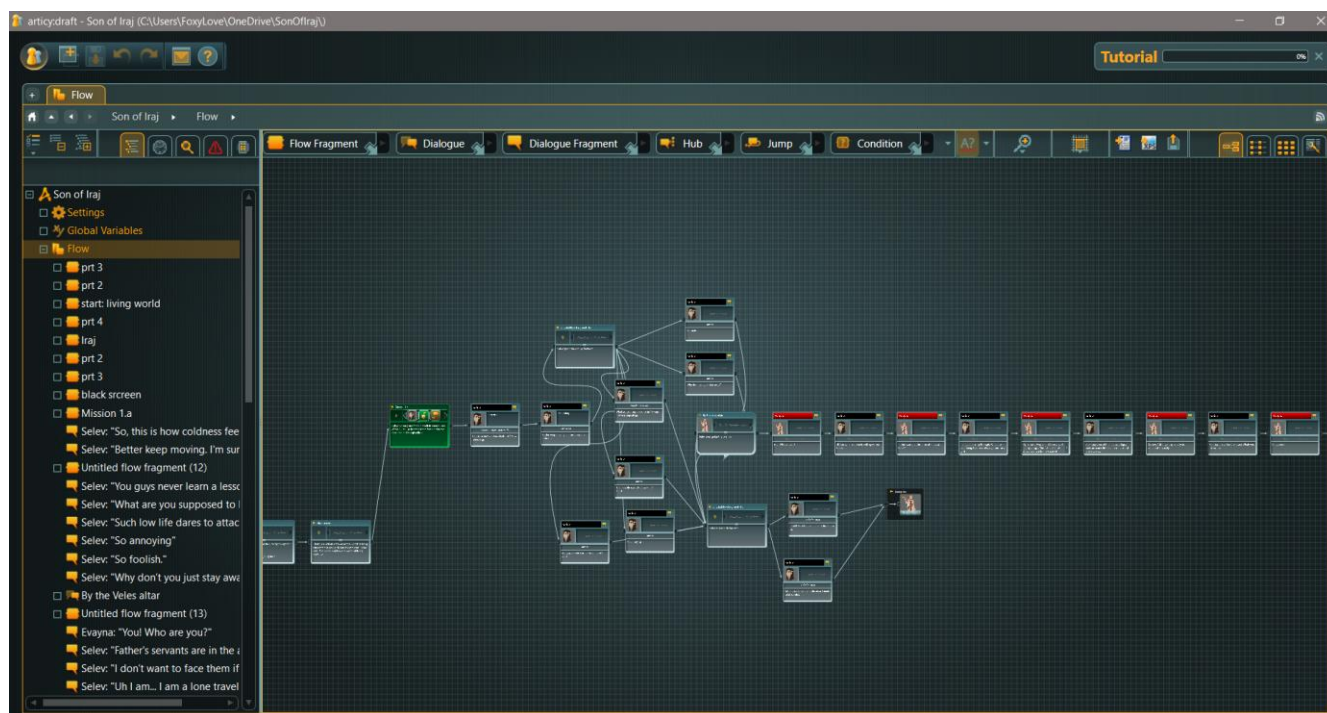
13. Dodatak



ArticyDraft3 – kartica lika Evayna

Karakteristike Evayne.

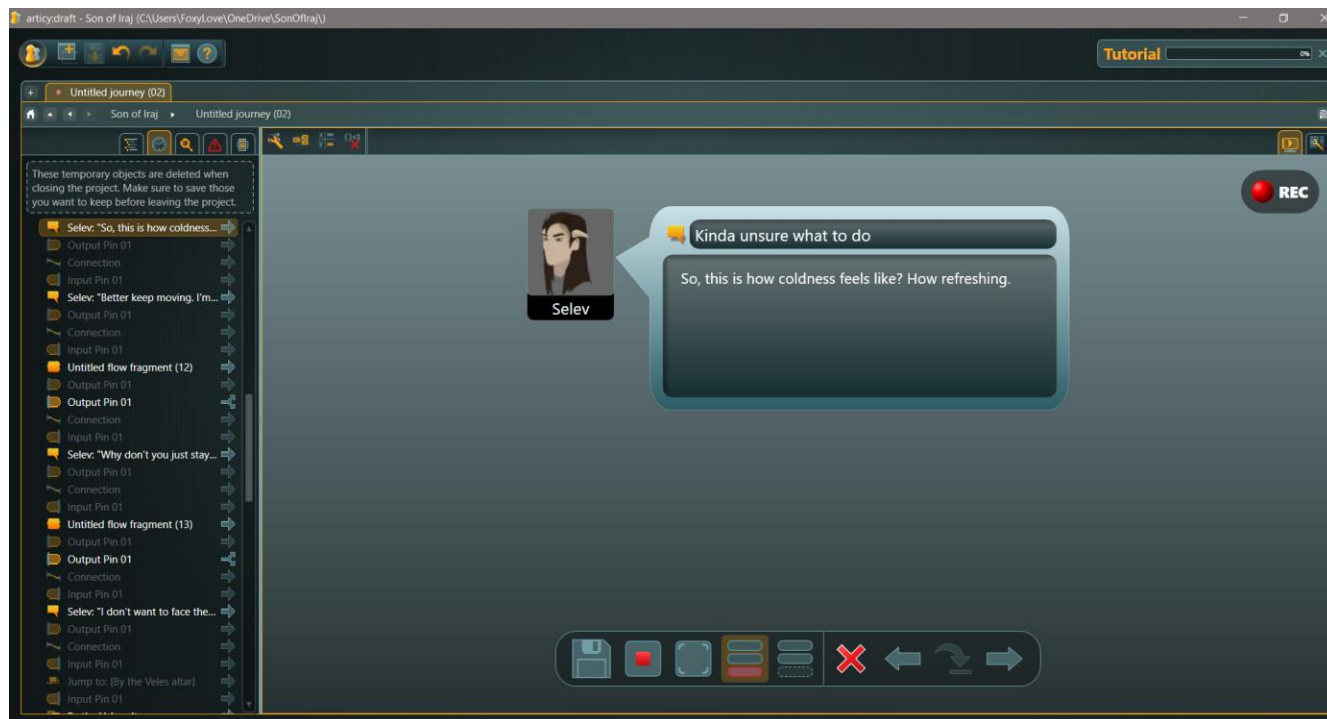
14. Dodatak



Articydraft3: shema razgovora u SoI

Mreža razgovora i monologa koji se pojavljuju u SoIu. Napravljeni su koristeći likove prikazane u dodatcima 13 i 12. Ovi razgovori se kasnije mogu prebaciti u formu scenarija, ali zbog njihovog malog opsega za ovu priliku, to nije napravljeno. Ovo je više vizualizacija.

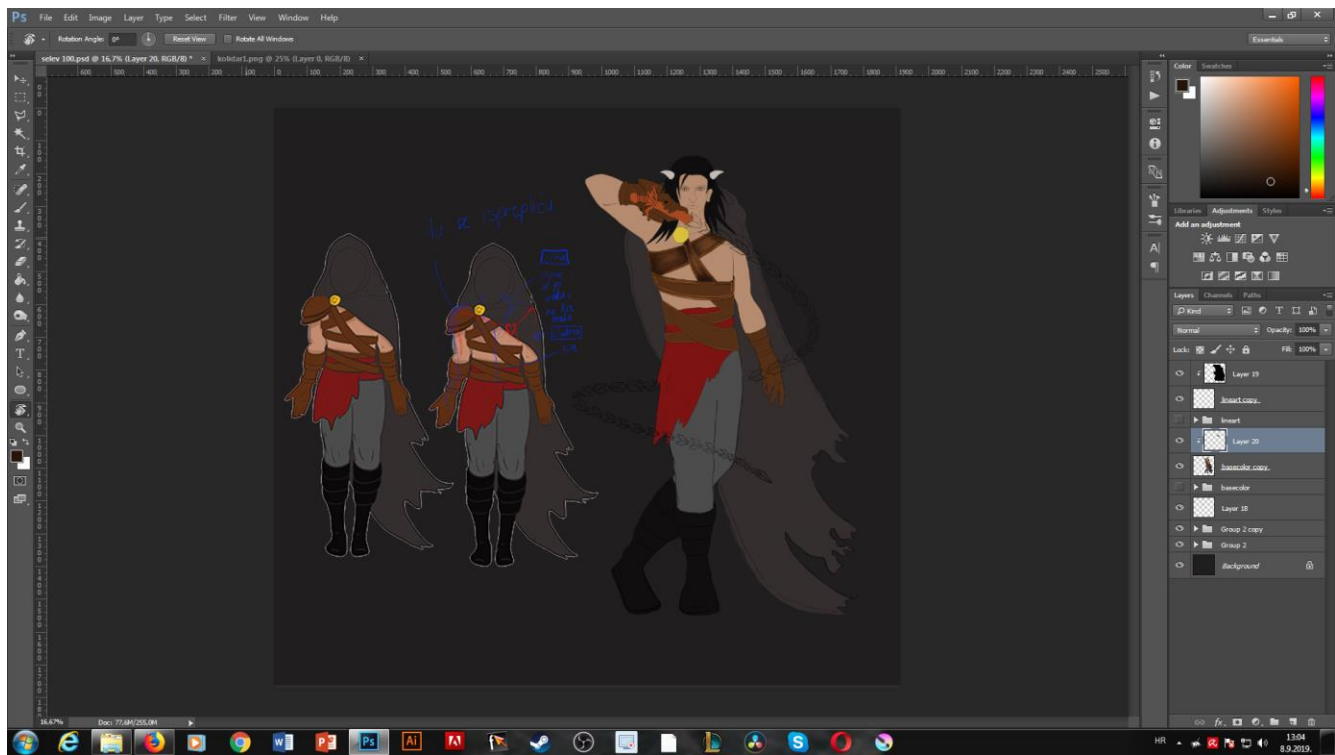
15. Dodatak



Prikaz razgovora u *ArticyDraft3*

Primjer prezentacije razgovora iz 14. dodatka, idealan za stjecanje osjećaja razgovara u video igri. Ova prezentacija je interaktivna i samo trebam stiskati za nastavak razgovara, a po želji se mogu i vratiti. S lijeve strane vidljivo je ono što se prikazuje na prezentaciji.

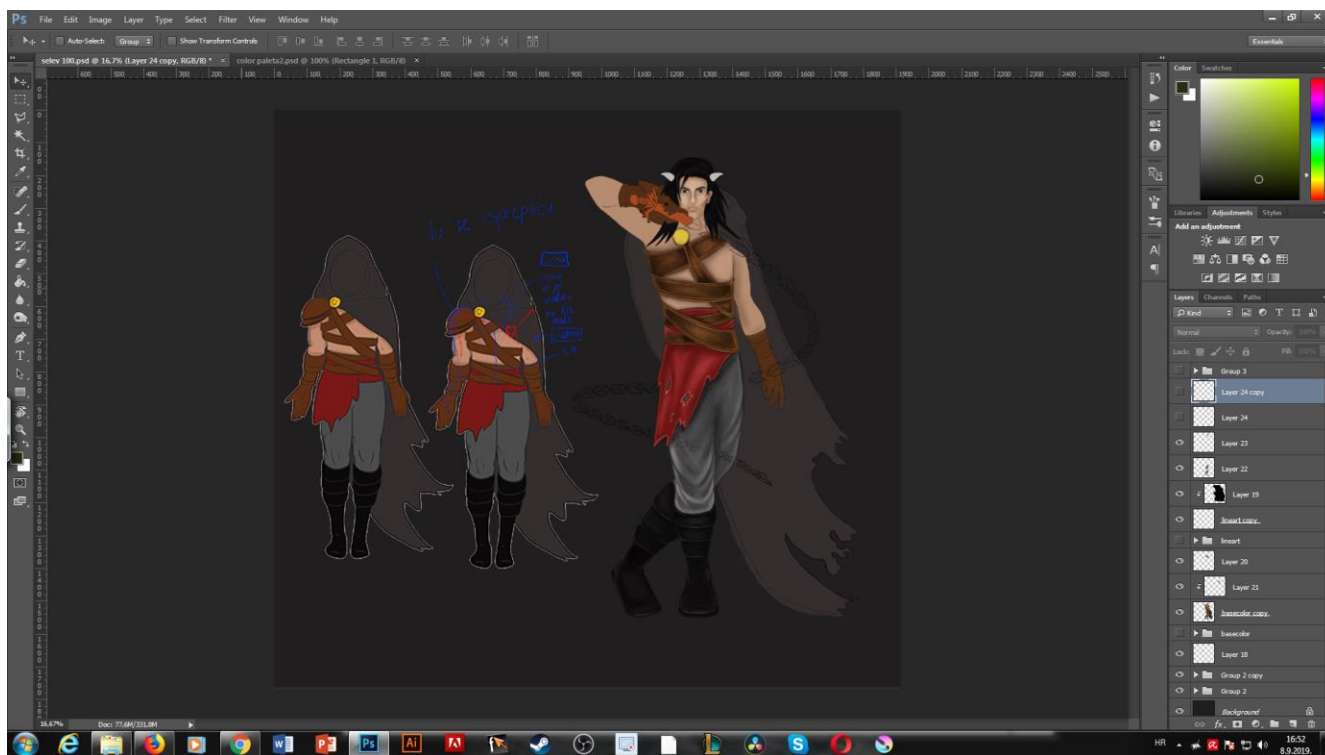
16. Dodatak



Photoshop: crtanje druge verzije Seleva

Druga verzija Seleva, crtana u programu photoshop. Radimo male izmjene u njegovom dizajnu zbog potrebe dodavanja tetovaža koje će služiti kao vidljiva manifestacija njegovih moći. Jedna tetovaža će ići iz srca, a druga iz kralježnice.

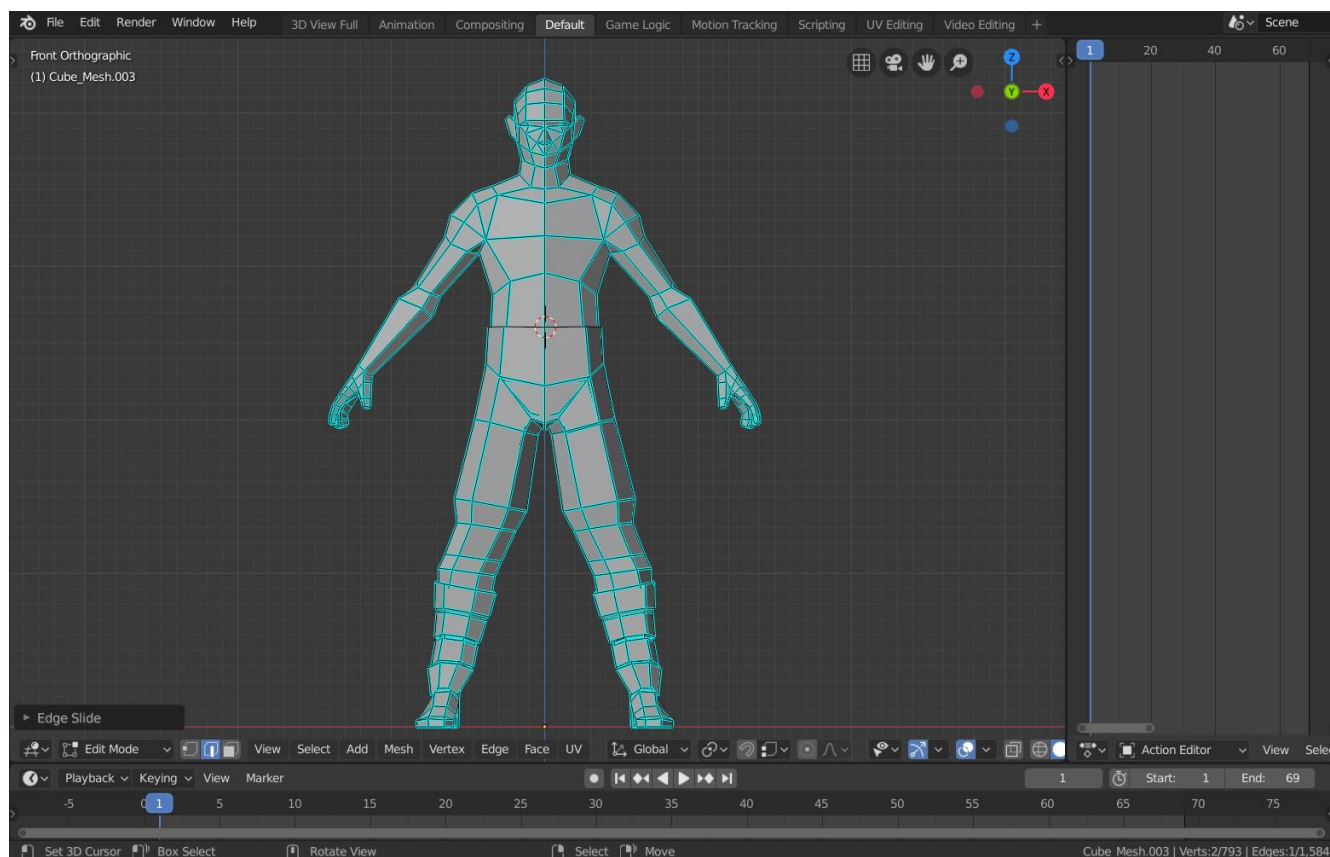
17. Dodatak



Photoshop: nastavak rada na drugoj verziji Seleva

Druga verzija Seleva dobiva kvalitetniju izradu od prva i za sada se smatra kao njegova konačna verzija. Na slici njegovo je crtanje i dalje u tijeku. Karakterizira ga crni plašt, čizme i kosa, crvena marama, kožno remenje i mali rogovi.

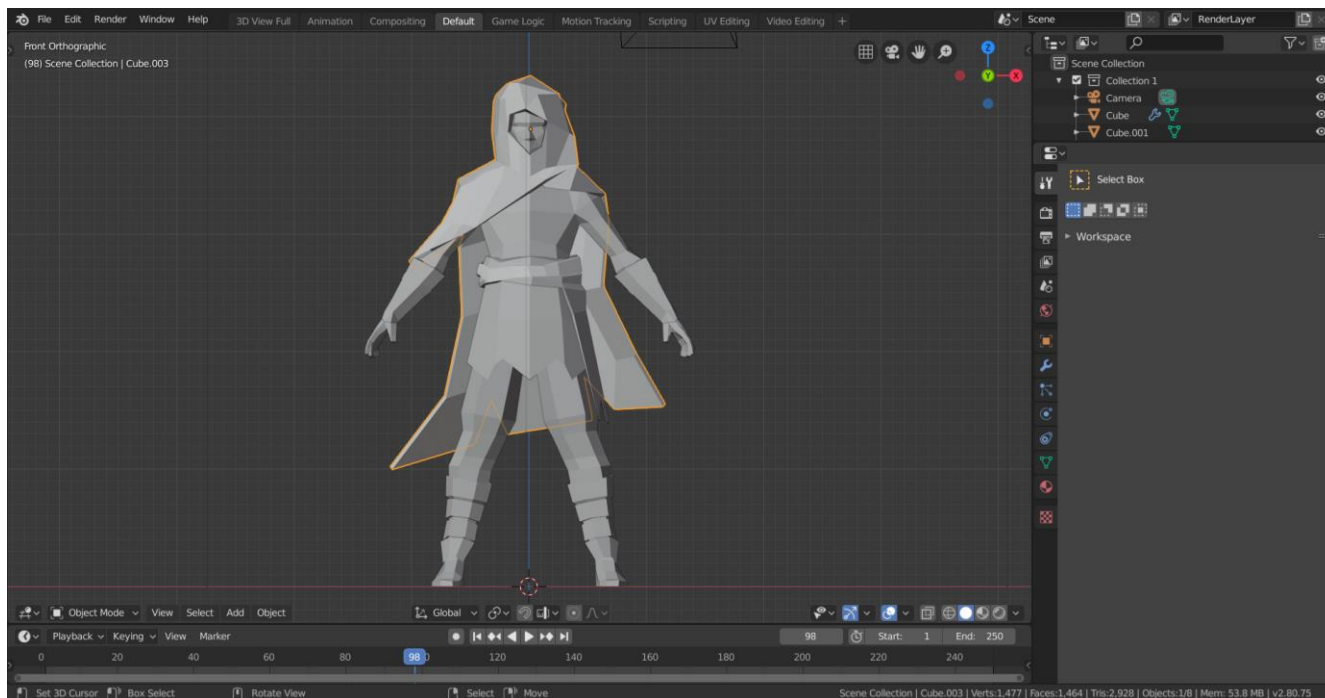
18. Dodatak



Model čovjeka u *Blenderu*

Riječ je o bazičnom modelu čovjeka u programu za modeliranje Blender. Kasnije će se ovaj model prilagoditi našim potrebama.

19. Dodatak



Model Seleva

Model Seleva je dizajniran po prvoj verziji Seleva, prikazanoj na slici 6., Riječ je o još uvijek ne dovršenom modelu. Iako nije dovršen ovaj se model koristi tijekom programiranja i za osjećaj prostora u kreaciji močvare. Model je visok 170cm.

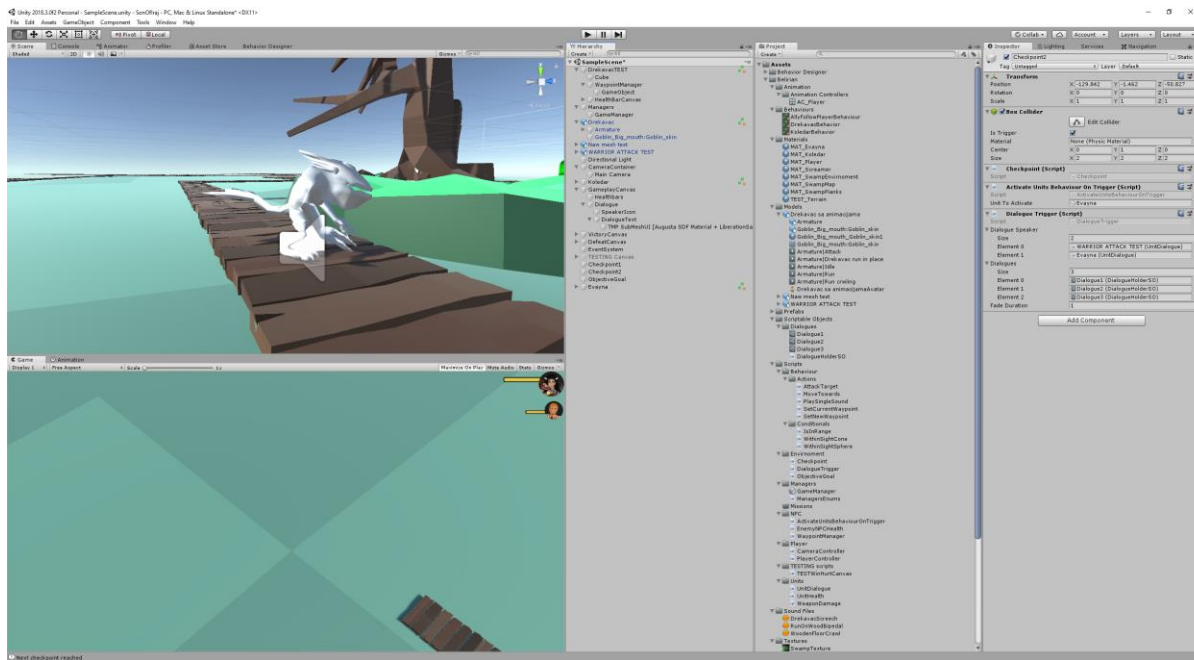
20. Dodatak



Pregled Selevovog modela

Ovo je obojeni prikaz Selevovog modela iz različitih kutova. To je model s kojim će igrač djelovati u SoI. Međutim, sigurna sam da ovo nije finalna verzija njegovog modela i da će u budućnosti taj model izgledati sličnije drugoj, novijoj verziji Seleva. Za izradu modela je potrebno prvo imati sliku onoga po čemu se modelira, a slika drugog Seleva je tek nacrtana.

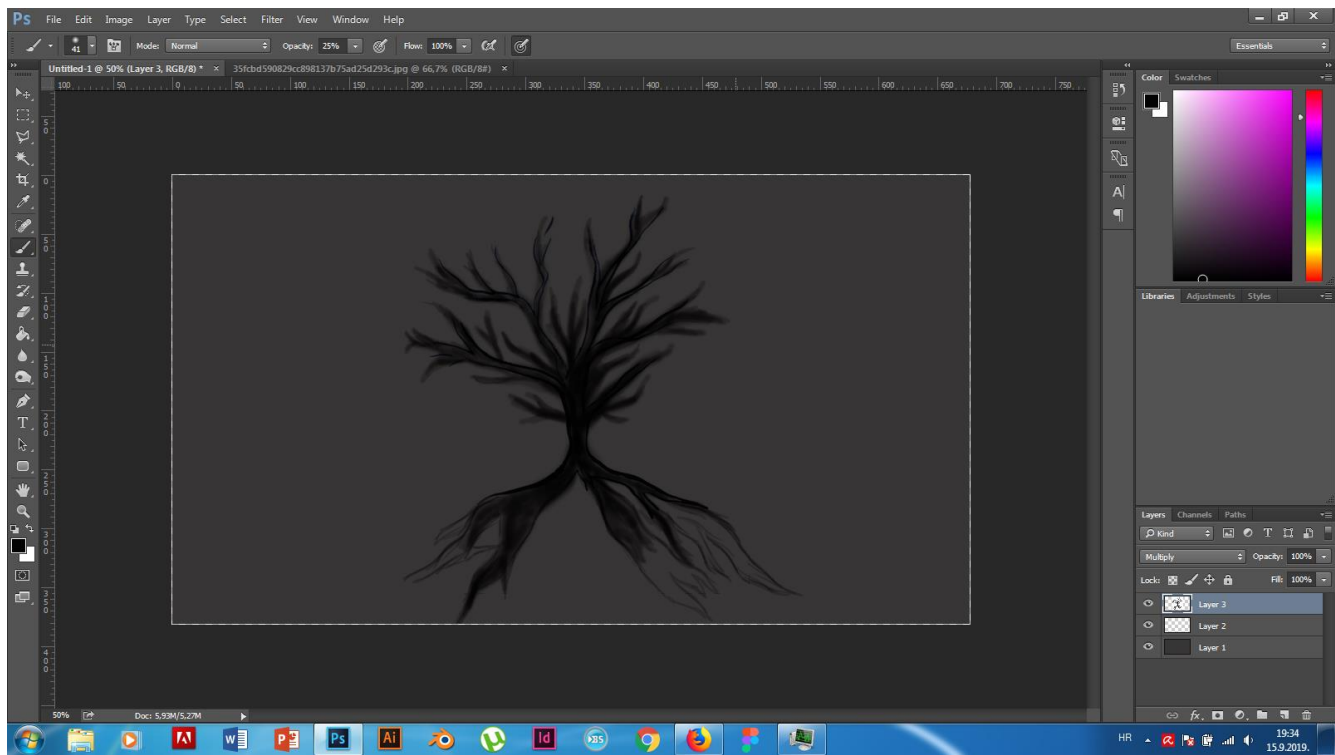
Dodatak 21.



Umetanje dijaloga u *Unity*

U program *Unity* smo unijeli prethodno pripremljene dijaloge. Na taj način će on biti vidljiv tokom igranja igre. Tu smo naišli na problem: nije se prikazalo slove ž u riječi „žrec”. Slovo ž smo zamijenili slovom z, te ćemo u budućnosti trebati pronaći rješenje za ovaj problem. Na slici je također vidljiv nebojani i nedovršeni model drekavca.

Dodatak 22.



Izrada pozadine

Prikazuje stvaranje pomalo apstraktnije verzije drva kroz koje je Selev došao u svijet živih. To drvo također može simbolizirati i sveto drvo svijeta.