

Narativne tehnike filmova i video igara

Vukelić, Dominik

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:077780>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-11**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ MEDIJI I ODNOSI S JAVNOŠĆU

DOMINIK VUKELIĆ

**NARATIVNE TEHNIKE FILMOVA I VIDEO
IGARA**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

izv. prof. dr. sc. Vladimir Rismondo

SUMENTOR:

pred. Kristina Kumrić

Osijek, 2021.

SAŽETAK

U ovom radu proučit ću temeljne postavke teorije pripovijedanja i istražiti na koji način funkcioniraju mediji filma i video igara. Prvi dio rada sastoji se od teoretskog pregleda koncepata narativa, priče, radnje i naracije. Drugi dio rada proučava medij filma i njegove specifičnosti u narativnosti i stvaranju priče te primjeni različitih tehničkih postupaka, poput fokalizacije i montaže, a u konačnici vizualnu snagu filma i njegov utjecaj na gledatelje. Treći dio rada proučava medij video igara, koji je danas poprilično široko zastupljen i iznimno varira u sadržaju, narativnosti, pristupačnosti, igrivosti i kvaliteti. Četvrti dio rada sastoji se od intermedijalnih analiza filmova i video igara. Na primjeru filma *Jacob's Ladder* i serijala igara *Silent Hill* analizirat ću na koji način igre mogu preuzeti i prilagoditi specifične narativne postupke filmova. Na primjeru *Aliena* i *Alien: Isolationa* analizirat ću način na koji je igra potpuno autentično i vjerno originalu adaptirala filmsko iskustvo u interaktivno iskustvo. Za kraj, analizirat ću na primjerima način na koji igre kreću prema hibridnom žanru koji spaja narativnost filma s interaktivnosti video igara.

Ključne riječi: Narativnost, interaktivnost, hibridni žanr, priča, iskustvenost

ABSTRACT

In this work I'm going to examine the basics of narrative theory and examine how the mediums of film and video games function. The first part consists of a theoretical examination of the concepts of narrative, story, plot and narration. The second part examines the medium of film and its specifics in narrative, story building, application of technical procedures such as focalization and montage and finally the visual power of film and its influence on viewers. The third part examines the medium of video games which is nowadays widespread and varies greatly in content, narrativity, accessibility, playability and quality. The fourth part contains intermedial examinations of specific movies and video games. By comparing *Jacob's Ladder* and the *Silent Hill* game franchise I am going to analyse how exactly games can take over and adapt specific narrative methods movies use. *Alien* and *Alien: Isolation* are going to show us how a game can authentically adapt a film experience into an interactive experience while respecting the source work. Lastly, I will examine the strides games are making towards a hybrid genre that combines the narrativity and visual power of film with the interactivity of video games.

Keywords: Narrative, interaction, hybrid genre, story, experientiality

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
diplomski/završni
pod naslovom _____

te mentorstvom _____

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. PRIČA I MEDIJI	2
2.1. OSNOVNE DEFINICIJE PRIČE	2
2.2. DEFINICIJA NARATIVA	2
2.3. PRIČA, RADNJA I NARACIJA	4
2.4. MEDIJSKI SVJESNA NARATOLOGIJA.....	5
2.5. SVJETOVI PRIČE.....	7
3. FILM, FILMSKA NARACIJA I KARAKTERISTIKE	11
3.1. KOGNITIVISTIČKA FILMOLOŠKA ŠKOLA	11
3.2. METZOVA FENOMENOLOGIJA FILMSKOG NARATIVA	12
3.3. DOJAM STVARNOSTI.....	13
3.4. SPECIFIČNOSTI MEDIJA FILMA.....	13
3.4.1. FOKALIZACIJA	14
3.4.2. FILMSKI PROSTOR I VRIJEME	15
3.4.3. OSTALE SPECIFIČNOSTI FILMA	15
4. VIDEO IGRE.....	16
4.1. INTERAKTIVNOST	16
4.2. STRUKTURA PRIČE	17
4.3. IGRIVOST I NARATIVNOST	18
4.4. RAZVOJ ŽANROVA.....	19
4.4.1. INTERAKTIVNA FIKCIJA, AVANTURA	19
4.4.2. AKCIJSKE IGRE	22
4.4.3. ŽANR KAO FORMULA IGRIVOSTI I NARATIVNOSTI	23
4.4.4. AKCIJSKA AVANTURA.....	24
4.4.5. HOROR.....	25
5. ANALIZE	27
5.1. INSPIRACIJA, <i>JACOB'S LADDER</i> I <i>SILENT HILL</i>	27
5.2. ADAPTACIJA, <i>ALIEN</i> I <i>ALIEN ISOLATION</i>	34
5.3. PREMA HIBRIDNOM ŽANRU – <i>UNTIL DAWN</i> I <i>THE LAST OF US PART II</i>	38
6. ZAKLJUČAK.....	42
7. POPIS LITERATURE	43
7.1 POPIS IZVORA.....	44

1. UVOD

U ovom radu proučit ću temeljne postavke teorije pripovijedanja i istražiti na koji način funkcioniraju mediji filma i video igara.

Prvi dio rada sastoji se od teoretskog pregleda koncepata narative, priče, radnje i naracije. Zatim slijedi podjela medija i pristupa prema medijima, kako mediji funkcioniraju i kako im pristupiti sa semiotičke, tehničke i kulturne razine. Cilj ovakvog pristupa je proučiti zajednička obilježja različitih medija, shvatiti na koji način se priča može premještati i adaptirati iz jednog medija u drugi i kako se medijski specifične tehnike mogu preobraziti i koristiti u drugim medijima. Nakon toga slijedi razrada koncepta svijeta priče koji se može koristiti za analizu i usporedbu različitih djela izvan konteksta medija.

Drugi dio rada proučava medij filma i njegove specifičnosti u narativnosti, stvaranju priče te primjeni različitih tehničkih postupaka, poput fokalizacije i montaže, a u konačnici vizualnu snagu filma i njegov utjecaj na gledatelje. Film je zbog svoje vizualne snage, sposobnosti neposrednog i snažnog prenošenja priče te široke pristupačnosti postao umjetnost mase.

Treći dio rada proučava medij video igara, koji je danas poprilično široko zastupljen i iznimno varira u sadržaju, narativnosti, pristupačnosti, igrivosti i kvaliteti. Postavlja se razlika između igara čija je namjena stvoriti što bolju priču i igara koje žele maksimalno iskoristiti igrivost, kompleksnost mehanika i natjecanje između više igrača. Žanrovska podjela u igrama ne implicira jednake stvari kao žanrovska podjela u medijima književnosti i filma.

Četvrti dio rada sastoji se od intermedijalnih analiza filmova i video igara. Na primjeru filma *Jacob's Ladder* i serijala igara *Silent Hill* analizirat ću na koji način igre mogu preuzeti i prilagoditi specifične narativne postupke filmova. Na primjeru *Aliena* i *Alien: Isolationa* analizirat ću način na koji je igra potpuno autentično i vjerno originalu adaptirala filmsko iskustvo u interaktivno iskustvo. Za kraj, analizirat ću na primjerima način na koji igre kreću prema hibridnom žanru koji spaja narativnost filma s interaktivnosti video igara.

2. PRIČA I MEDIJI

2.1. OSNOVNE DEFINICIJE PRIČE

Za početak pogledajmo nekoliko definicija priče:

Vladimir Biti navodi da termin priča označava osnovni, vremenski i uzročno-posljedično povezan slijed događaja koji književna teorija opisuje u tri aspekta: trajanje, redoslijed i učestalost. Priča je fenomen dubinske razine teksta, apstrakcija kojom su zanemareni ne samo jezik i stil teksta, već i njegov specifični medij (Biti, 1997: 312, navedeno u Gilić, 2006: 35).

Ante Peterlić priču shvaća kao smisljeni uzročno-posljedični niz događaja s nekom vremenskom perspektivom (Peterlić, 2000: 223, navedeno u Gilić, 2006: 36).

Milivoj Solar priču tumači kao strukturu nizanja motiva povezanu s vremenom i događanjem, na neki način zatvorenu početkom i krajem. Pripovijedanje označava nizanje motiva prema načelu onog što je dalje bilo, odnosno nizanje motiva i događaja na način koji obuhvaća njihov slijed u vremenu od početka do kraja zbivanja. Priča može biti ispričana različitim sredstvima (filmska priča nije ispričana samo riječima) i na različite načine, ali je uvijek netko mora ispričati (Solar, 2001: 54, 192, navedeno u Gilić, 2006: 36).

Ove tri definicije možemo ukratko sročiti u jednu: „vremenski određen slijed događaja“.

2.2. DEFINICIJA NARATIVA

Koja je razlika između narativa i priče? Narativ i priča se djelomično koriste kao sinonimi, ali nisu ista stvar. H.P. Abbotova definicija narativa jasno objašnjava razliku između ova dva pojma: narativ je reprezentacija događaja koja se sastoji od priče i narativnog diskursa. Priča je događaj ili sekvenca događaja (djelovanje), a narativni diskurs je način na koji su ti događaji prikazani (Ryan, 2007: 23).

Važno je definirati što određuje narativ na jasniji način. Definicija koju smo spomenuli ranije („vremenski određen slijed događaja“) manjkava je i ne mora nužno značiti da je sve što spada pod nju nužno narativ. Primjerice, popis pacijenata i vremena kada im doktor dolazi u vizitu može se smatrati vremenski određenim slijedom događaja, ali to ne znači da se ovdje radi o narativu (Ryan, 2007: 22-23).

Umjesto da promatramo narativ kroz binarni status postojanja ili nepostojanja u određenom tekstu, Ryan predlaže niz varijabli koje pomažu odrediti uvjete postojanja ili nepostojanja narativa. Ove

varijable poredane su u koncentrične krugove te svaki sljedeći krug pretpostavlja da su ostali uvjeti unutar njega ispunjeni. Dakle, da bi uvjet 5 bio ispunjen, moraju biti ispunjeni i uvjeti 1-4 (Ryan, 2007: 28).

Prostorna dimenzija:

1. **Narativ** mora biti o svijetu nastanjenom individualnim postojanostima.

Vremenska dimenzija:

2. **Ovaj svijet** mora biti smješten u vremenu i prolaziti važne transformacije.
3. **Transformacije** moraju biti uzrokovane fizičkim događajima koji nisu dio svakodnevnih navika stanovnika.

Mentalna dimenzija:

4. **Neki od sudionika** u tim događajima moraju biti inteligentni subjekti koji imaju mentalni život i emocionalno reagiraju na stanje u svijetu.
5. **Neki od događaja** moraju biti namjerna djela tih subjekta.

Formalna i pragmatička dimenzija:

6. **Redoslijed događaja** mora stvoriti ujedinjeni uzročno-posljedični lanac i voditi do završetka ili razrješenja.
7. **Neki od događaja** moraju biti afirmirani kao činjenice unutar svijeta priče, tj. ostali sudionici moraju biti djelomično svjesni o barem dijelu događaja.
8. **Priča mora** ostaviti značajnu poruku publici (Ryan, 2007: 29).

Pomoću ovih uvjeta možemo stvoriti vlastitu definiciju narativa u određenom djelu ili tekstu. Ako promatramo samo uvjete 1-3, tekst o evoluciji ili o velikom prasku može se smatrati narativom. Ako narativ nužno mora biti o ljudskom iskustvu, uvjeti 4 i 5 su obavezni. Ako, primjerice, izuzmemo uvjete 3 i 7, recept za jelo može se smatrati oblikom narativa, što pokazuje važnost koncentričnosti uvjeta i pretpostavku da su svi uvjeti prije određenog ispunjeni (Ryan, 2007: 30).

2.3. PRIČA, RADNJA I NARACIJA

Prema Abbottu, priča, radnja i naracija (pripovijedanje) tri su glavna dijela narativa (Abbott, 2007: 40).

Priča se ne mora sastojati od početka i kraja, ali se priča uvijek sastoji od djelovanja (događaj ili događaji) i likova (postojanosti ili entiteti) te napreduje dalje vremenom. Priča i diskurs su također odvojeni pojmovi. Priča postoji prije diskursa, ali diskurs istovremeno stvara priču. Problem je u tome da sve što znamo o priči saznajemo kroz diskurs. Drugi problem odnosi se na ponavljanje priče. Ako je priča odvojena od diskursa, možemo ju pričati kroz različite medije i prezentirati na različite načine. Ali kako ćemo znati da se radi o istoj priči kada je vidimo u velikom broju različitih oblika? Nastaje li od prvotne priče nova priča nakon što ju ispričamo u drugom mediju ili na potpuno drugačiji način (Abbott, 2007: 41)?

Odgovor na ovo pitanje ne postoji. Ako, primjerice, adaptiramo knjigu u film, neizbježno je da dođe do promjene same priče u procesu. Priča se mora staviti u vremenski ograničeno trajanje, mora biti jasno prikazana da je publika može razumjeti jednim gledanjem i mora oduševiti publiku dovoljno da snimanje filma bude financijski isplativo. Zbog ovoga u filmskim adaptacijama imperativ nije što vjernije sačuvati priču iz knjige, nego napraviti što bolji film, dakle neizbježno je da dođe do stvaranja barem minimalno različite priče. Isto se odnosi na druge oblike adaptacije: uvijek dolazi do promjena priče ovisno o mediju u kojem se priča nalazi i mediju u koji ju želimo postaviti (Abbott, 2007: 50).

Naraciju je teže definirati zato što se često koristi na kontradiktorne načine ili kao sinonim za narativ (što je netočno). Naracija se najčešće odnosi na narativni diskurs, a u užem značenju može se odnositi na pripovjedačevu proizvodnju naracije, dok se u najužem značenju odnosi na pripovjedačeve riječi bez izravnog diskursa, tj. u obliku snimanog govora ili zapisanih misli. Važno je razlikovati diskurs kao izražavanje i diskurs kao naraciju. Iako ova dva oblika diskursa nisu međusobno isključiva, razlikovanje se odnosi na ono što se naglašava u određenom tekstu ili govoru. Drugi važan dio naracije su karakteristike pripovjedača, koliko je pripovjedač emocionalno udaljen ili približen radnji i koliko je pouzdan. Pripovjedači u trećem licu (heterodijegetski, nisu likovi u priči) često su pouzdaniji što se tiče informacija koje daju konzumentu, ali su također često emocionalno udaljeniji od same priče. Pripovjedači u prvom licu (homodijegetski) puno su bliže radnji, imaju razvijeniju osobnost i stavljaju veću važnost na sve što se događa (Abbott, 2007: 41-42).

Radnja se odnosi na slaganje redosljeda događaja koji čine priču pričom. Radnja je priča koja ima početak, sredinu i kraj. Može se opisati i kao sekvenca događaja s uzročno-posljedičnom vezom koja vodi nekom obliku razrješenja ili približavanja kraju. Priča je sačinjena od događaja, a radnja pretvara događaje u priču. Radnja ne mora biti kronološki poredak događaja, može namjerno promijeniti redosljed te smanjiti ili povećati fokus na određene događaje. Ovime radnja obogaćuje samu priču (Abbott, 2007: 43).

2.4. MEDIJSKI SVJESNA NARATOLOGIJA

Prema Marie-Laure Ryan, fenomeni koje danas nazivamo medijima su:

- a) **Kanali masovne komunikacije** (novine, televizija, radio, internet).
- b) **Tehnologije komunikacije** (tisak, računalo, film, fotografija).
- c) **Primjene digitalne tehnologije** (računalne igre, blogovi, e-mail, društvene mreže).
- d) **Trajna pohrana podataka** (knjige, snimke zvuka, filmska vrpca, fotografija).
- e) **Semiotički oblici izražavanja** (jezik, slika, zvuk).
- f) **Oblici umjetnosti** (književnost, glazba, slikarstvo, ples, kiparstvo, opera).
- g) **Materijali** na kojima se predstavljaju poruke ili znakovi (glina, kamen, papir).

S obzirom na to da većinu ovih fenomena možemo promatrati kao miješane medije, važno je definirati što su to multimediji. Multimediji su tehnološki ili kulturni fenomeni (poput filma i kazališta, npr.) koji koriste različite oblike izražavanja te ih ljudi doživljavaju kroz više različitih osjetila. Singularni mediji mogu biti samo semiotički oblici izražavanja (jezik, slika i zvuk), iako neki teoretičari tvrde da su čak i semiotički oblici miješani (Ryan, 2014: 26).

Ako medije promatramo s narativnog stajališta, izbor medija određuje kakve priče možemo ispričati, kako ih možemo ispričati i zašto ih pričamo koristeći baš taj medij. Oblikujući naraciju na različite načine, mediji oblikuju krajnje ljudsko iskustvo priče (Ryan, 2014: 25).

Nadalje, kod definiranja medija u kontekstu naratologije, Ryan predlaže pristup koji promatra tri kriterija: semiotičku građu, tehničku dimenziju i kulturnu dimenziju.

Semiotička građa odnosi se na sliku, zvuk, jezik i pokret. Njih možemo promatrati kroz vremensku i prostornu dimenziju. Primjerice, za sliku je to linija, boja, oblik i prostornost, a za zvuk je visina, ritam i glasnoća. Semiotički mediji su većinom umjetnički: glazba, slikanje, kiparstvo i jezik.

Tehnička dimenzija uključuje sve vrste primjene tehnologija koje definiraju medije, poput filma, televizije i fotografije. Iako postoje mediji koji ne uključuju tehnologiju, oni imaju tehničku dimenziju budući da ne mogu postojati bez određenog načina proizvodnje i materijalne podrške prikazivanja. Produkcija filma uključuje snimanje ili animiranje, a materijalna podrška je filmsko platno na kojem gledamo film. U medijima poput kazališta ili baleta ne možemo razlikovati način proizvodnje i materijalnu podršku, budući da ljudsko tijelo istovremeno proizvodi i prikazuje sadržaj. Način produkcije može biti višeslojan, kao kod književnosti, gdje imamo tehnologiju pisanja i tehnologiju tiska. Materijalna podrška koju proizvodi tisak je knjiga. Ovakva definicija predlaže razlikovanje tehnologija koje snimaju i prenose druge medije (pisanje za jezik, knjige za pisanje, scenarij za film, radio za govor i glazbu) i tehnologije koje „izravno“ prenose život (fotografija, film, snimanje zvuka).

Kulturna dimenzija odnosi se na priznavanje medija kao oblika komunikacije i uključuje institucije, ponašanja i prakse koje ih podržavaju. Kulturalno osnovani mediji su, primjerice, novine, kazalište i stripovi. Njihovu kulturnu dimenziju prepoznavamo zbog njihove društvene uloge koja se ne može istaknuti samo na temelju semiotike ili tehnologije (Ryan, 2014: 29).

Za primjenu medijski svjesne naratologije koristimo tri pristupa koji odgovaraju spomenutim kriterijima:

1. **Semiotički pristup** koji istražuje narativnu moć jezika, slike zvuka, pokreta i njihovih kombinacija.
2. **Tehnički pristup** koji istražuje načine na koje tehnologije oblikuju odnos između pošiljatelja i primatelja, spoznaju poruke te širenje i pohranu poruke. Također istražuje kako tehnologije mogu mijenjati način pričanja priče (interaktivnost kod digitalne tehnologije i video igara). Kod tehničkog pristupa možemo proučavati kakav utjecaj tehnologija može imati na ljude u budućnosti.
3. **Kulturni se pristup** koncentrira na ponašanje producenata, korisnika i institucija koje omogućavaju postojanje medija. Ako ovo primijenimo na narativ, ovim pristupom

možemo proučavati kulturu obožavatelja, kakve priče ljudi pričaju na društvenim mrežama ili blogovima te proces produkcije i odabira vijesti na televiziji ili radiju (Ryan, 2014: 30).

2.5. SVJETOVI PRIČE

S obzirom na to da je svaki medij različit, za istinsku primjenu transmedijske naratologije autorica razrađuje koncept svijeta priče. Ovaj svijet priče razlikuje se od onoga što mislimo kada pričamo, primjerice, o svijetu priče nekog književnog ili filmskog autora. U tradicionalnom smislu „svijet“ predstavlja razne ideje, društvene i povijesne postavke koje su tipične za autorove radove, glavne teme, kao i slike koje se ponavljaju u njegovom radu te za autorove ideje i općenito filozofije života. Dakle, u tradicionalnom smislu svijet priče odnosio bi se na autorov svjetonazor. Naratološki koncept svijeta priče razlikuje se od ove prijašnje definicije na tri glavna načina:

1. **Naratološki svijet** je nešto što stvaraju individualni tekstovi, a ne cjelokupni opus autora. Svaka priča ima svoj zasebni svijet, osim ako se radi o transmedijalnom projektu gdje se svijet prikazuje na različite načine u različitim medijima.
2. **Svijet mora imati narativni sadržaj**, pa je ovaj koncept teško primijeniti, primjerice, na lirsku poeziju.
3. **Svijet se ne može nazivati autorovim svijetom** zato što se u slučaju fikcije autor nalazi u samom svijetu, a svijet priče je sam po sebi fikcionalan. Ako svijet pripada ikome, pripada likovima unutar njega (Ryan, 2014: 32).

Ovakav pojam svijeta priče vrlo je sličan već postojećem pojmu fikcionalnog svijeta koji se koristi u naratologiji. Svijet priče je sam po sebi širi koncept od fikcionalnog svijeta zato što može sadržavati istinite i fikcionalne priče, odnosno priče za koje autor tvrdi da su se uistinu dogodile u stvarnom svijetu i priče koje stvaraju vlastiti, izmišljeni svijet. Ovakva podjela stvara pretpostavku da su „istinite priče“ nešto što se nužno moralo dogoditi u stvarnom svijetu, pa se on time povezuje sa svijetom priče. Ovo samo po sebi stvara distinkciju između svijeta priče i stvarnog svijeta. Čitatelj mora biti sposoban razlikovati svijet u kojem se on nalazi kao referentni svijet i svijet priče unutar djela. Čitateljeva procjena istinitosti priče utvrđuje u kojoj mjeri su ova dva svijeta jednaka (Ryan, 2014: 33).

Dakle, bez obzira promatramo li djelo fikcije ili djelo koje smještamo u stvarni svijet, oba stvaraju vlastiti zasebni svijet priče. Ovo je kontradiktorno zaključku da su „stvarne priče“ većinom istinite,

a priče fikcije nužno lažne. Naprotiv, stvarne priče mogu biti istinite ili lažne u odnosu sa stvarnim svijetom, ali fikcijske priče su uvijek istinite u svom referentnom svijetu. Semiotičkom analizom na relaciji odnosa označitelj – označeno – referent, priča je označitelj, svijet priče je označeno, a referent je stvarni svijet u slučaju stvarnih priča. Budući da svaka stvarna priča ima stvarni svijet kao referent, dolazimo do problema različitih isključivih verzija stvarnosti koje se ne poklapaju jedna s drugom. U slučaju fikcijske priče nema vanjskog referenta (stvarnog svijeta) zato što priča stvara vlastiti referent svijetom priče, a čitatelj prihvaća prikazane zakonitosti fikcionalnog svijeta (Ryan, 2014: 33-34).

S obzirom na to da je namjena primijeniti koncept svijeta priče na različite medije, nužno je definirati elemente od kojih se oni sastoje.

1. Postojanosti – likovi u priči i predmeti koji imaju posebnu važnost u priči

Kada promatramo stvarne priče, svaki dio stvarnosti implicitno pripada i svijetu priče, osim ako je nešto posebno navedeno kao iznimka tome. Što se tiče fiktivnih priča, postoje dva različita pristupa – tekstualni i fenomenološki. Prema tekstualnom pristupu određeni mediji stvaraju svjetove priče koji sadrže samo one postojanosti koje se zaista prikazuju u priči, što ih čini inherentno nepotpunima. Fenomenološki pristup odnosi se prema svjetovima priče kao zamišljenim iskustvima u kojima konzument medija spaja vlastito iskustvo stvarnog svijeta i prikazano iskustvo fiktivnog svijeta. Za ono što se ne prikaže izravno konzument pretpostavlja da se odvija slično kao u stvarnom svijetu. Ovaj princip se naziva principom minimalnog odmaka za koji vrijedi sljedeće: ako predmet postoji u fiktivnom svijetu, konzument ga povezuje sa sličnim predmetima iz stvarnog svijeta. Ako čitamo o fiktivnoj Europi, pretpostavit ćemo da je zemljopisno jednaka pravoj, osim ako tekst izravno tvrdi da nešto nedostaje.

2. Smještaj - prostor u kojem se nalaze postojanosti

U većini priča smještaj je jasno određen. Postoje rijetki slučajevi gdje je smještaj potpuno neodređen, pa u tim slučajevima pretpostavljamo da svijet ima prostorno određenje, a likovi fizičku manifestaciju. Ovo je većinom slučaj u mediju književnosti; teško je zamisliti film ili igru bez ikakvog prostornog određenja.

3. Fizički zakoni - principi koji određuju što se može i ne može dogoditi u priči

U slučaju stvarne priče fizičke zakone preuzimamo iz vlastitog života. Ostali zakoni ovise o žanru, pa u bajkama često životinje mogu govoriti, u fantastičnim pričama ljudi se mogu pretvoriti u životinje, a u znanstvenoj fantastici moguće je putovati kroz vrijeme.

4. Socijalna pravila i vrijednosti – principi koji određuju obaveze likova

Ovaj se element ne nalazi nužno u svim pričama. Postojanje socijalnih pravila stvara priliku za njihovo kršenje i služi kao izvor konflikta u priči. Namjere ili ciljevi likova mogu biti nekompatibilni sa zakonima grupe kojoj pripadaju ili likovi mogu pripadati različitim grupama sa suprotstavljenim ciljevima.

5. Događaji - uzroci promjena stanja u vremenu koje opisuje narativ

Autorica koncipira događaje kao „vremensko razdoblje uokvireno narativom“. U užem smislu ovaj koncept se sastoji od događaja koji su temelj fokusa priče ili događaja koje „oživljava“ narativni medij. U filmu, predstavama i video igrama ovo se odnosi na radnju koja se prikazuje na ekranu ili pozornici. U širem smislu ovo može sadržavati i prolog ili epilog priče.

6. Mentalni događaji - reakcije likova na percipirano ili stvarno stanje

Događaje ne možemo u potpunosti razumjeti ako ih ne povežemo s mentalnim događanjima likova. Ako se, primjerice, dogodi potres, kroz reakciju likova shvatimo kakvo on značenje ima u prikazanom svijetu priče (Ryan, 2014: 34-36).

Svjetovi priče nam omogućavaju da razlikujemo intradijegetičke elemente, koji postoje unutar svijeta priče, od ekstradijegetičkih elemenata, koji nisu dio svijeta priče, ali imaju ključnu ulogu u njegovom predstavljanju. Mediji imaju različite karakteristike i na različite načine predstavljaju intradijegetičke i ekstradijegetičke elemente.

U grčkoj drami zbor može biti intradijegetički ili ekstradijegetički element. Ako zbor predstavlja idealnog pripovjedača, onda je zbor potpuno ekstradijegetički element, a ako zbor predstavlja udaljene promatrače radnje koji mogu biti dio radnje, onda je zbor intradijegetički element.

Kod književnosti moramo napomenuti odvojenost likova i pripovjedača. Likovi uvijek pripadaju svijetu priče, a pripovjedač može i ne mora pripadati svijetu priče. Ako je pripovjedač u prvom licu i opisuje svijet kroz vlastita iskustva (kao jedan od likova unutar priče), onda se radi o intradijegetičkom pripovjedaču. Ako je pripovjedač sveznajući i ne postoji logično objašnjenje za

njegov položaj, onda se radi o pripovjedaču kao ekstradijegetičkom elementu (Ryan, 2014: 37-38).

U mediju filma, kamera koja snima radnju u većini slučajeva ne postoji unutar svijeta priče. Kao gledatelji ne pristupamo filmu kao gledanju snimki određenih događaja, nego zamišljamo da su događaji koje gledamo neposredovani. Iznimke su filmovi poput *The Blair Witch Project*, dakle filmovi u kojima su prikazani kadrovi implicitni sadržaj kamere koju studenti koriste unutar filma, pa je u takvom primjeru kamera intradijegetički element. Druga distinkcija koju možemo napraviti unutar filma je glazba. Intradijegetička glazba nalazi se unutar svijeta priče i likovi unutar priče je mogu čuti, a ekstradijegetička glazba je glazba koju čuju samo gledatelji zato što takva glazba pokušava stvoriti određeni ugođaj ili očekivanja (Ryan, 2014: 38-39).

U video igrama vanjski elementi su svi koji premještaju fokus sa same radnje unutar igre na određene vanjske elemente prema kojima sami likovi zapravo nemaju pristup. Primjer ovoga su razni izbornici, upute koje se pojavljuju na ekranu, postavke, itd. Ovi elementi prekidaju vremenski kontinuitet radnje i mogu „pauzirati“ radnju prema volji samog igrača. U multiplayer igrama komunikacija između igrača može biti intradijegetička (*in character*) i ekstradijegetička, gdje se drugom igraču obraćamo kao čovjeku, a ne kao liku unutar igre (Ryan, 2014: 39).

Još jedna primjena svjetova priče je razlikovanje između djela s jednim svijetom priče i višestrukim svjetovima priče. Djela s višestrukim svjetovima priče mogu prikazati veliki broj različitih verzija jedne situacije i međusobno se ne isključuju. Kod video igara ovo nije nužno slučaj. Svaki puta kada započnemo priču ispočetka u video igri, generiramo novi svijet priče. Ako nam igra omogućuje da donosimo različite izbore koji utječu na priču, ovi svjetovi priče se međusobno isključuju budući da ne možemo vidjeti rezultat svih mogućih izbora unutar jednog svijeta priče. Da bi iskusili sve različite svjetove priče, moramo igru završiti više puta i istražiti razlike koje naše odluke donose. Ovisno o trajanju igre, ovo može biti nemoguće s obzirom na fizičko vrijeme koje je potrebno da se istraže svi mogući svjetovi priče (Ryan, 2014: 41).

3. FILM, FILMSKA NARACIJA I KARAKTERISTIKE

3.1. KOGNITIVISTIČKA FILMOLOŠKA ŠKOLA

Kognitivna psihologija proučava normalno i uspješno djelovanje. Razumijevanje priče smatra se dijelom uspješnog djelovanja, a sastoji se od povezivanja događaja i koncipiranja likova kao raspoznatljivih cjelina predvidljivih ponašanja (Gilić, 2006: 12).

Bordwell navodi da se pripovijedanje može razumjeti kao organiziranje indikatora za konstrukciju priče. Gledatelja Bordwell naziva hipotetskim entitetom koji izvršava radnje važne za konstrukciju priče iz filmskog prikazivanja. Taj gledatelj sa stvarnim ljudskim gledateljem dijeli određena svojstva percepcije te mora imati znanja kojima će razumjeti indikatore iz teksta. Ovdje se odmiče od termina „čitanja“ filma zato što se filmska priča percipira bez prevođenja slika u verbalni jezik (Bordwell, 1986: 30, navedeno u Gilić, 2006: 12-13).

Druga teorija koju Bordwell ocrta je konstruktivistička teorije estetske aktivnosti. Promatra gledanje filma kao dinamičan psihološki proces s tri važna čimbenika:

- 1. Čovjekove percepcijske sposobnosti** koje se odnose na vid i sluh.
- 2. Prethodno znanje i iskustvo** što uključuje svakodnevno, umjetničko i filmsko.
- 3. Materijal i struktura** samog filma, stilski sistemi. Narativna struktura, ritmičnost izmjene planova ili pokreta kamere, pokreta u kadru, itd.

Za shvaćanje filmske priče potreban je središnji kognitivni cilj konstrukcije razabirljive priče (Bordwell, 1986: 32-33, navedeno u Gilić, 2006: 14).

Proučavatelji razumijevanja filmske priče često se slažu oko postojanja kanonskog obrasca pripovijedanja:

- 1. Uvođenje** likova i njihova ambijenta te naznačivanje stanja i odnosa.
- 2. Radnje i događaji** koji unose promjenu.
- 3. Posljedice** tih radnji ili događaja.
- 4. Razrješenje** događajnog slijeda i svršetak priče.

Još jedno važno obilježje kanonskog obrasca je postojanje junaka usmjerenog prema konkretnom cilju. Rano isticanje junakovog cilja dodatno pomaže u shvaćanju priče. Osnovni obrazac kanonske priče izgleda ovako:

Likovi i njihovo okruženje – cilj – pokušaji – ishod – razrješenje (Bordwell, 1986: 35, navedeno u Gilić, 2006: 15).

3.2. METZOVA FENOMENOLOGIJA FILMSKOG NARATIVA

Christian Metz opisuje filmsku narativu uspoređujući filmski svijet sa stvarnim svijetom.

1. Filmski narativ ima početak i kraj. Ta činjenica je sama po sebi opreka sa „stvarnim“ svijetom. Neki filmovi „varaju“ s krajem (nedostaje zaključak, zrcalne konstrukcije, itd.). Gledateljeva mašta manifestira takve krajeve (mislimo da su beskonačni ili nedorečeni). Sa stajališta same radnje kraj postoji (Metz, 1991:17).

2. Narativ je vremenska sekvenca. Postoje dva vremena narativa, vrijeme kada se priča događa (unutar filma) i vrijeme kada mi tu priču konzumiramo. Narativ stvara vremensku shemu koju uspoređujemo s vlastitom. Ovo odvaja narativ od opisa (stvara prostor u vremenu) i slike (stvara prostor unutar prostora) (Metz, 1991:18).

3. Svaki narativ je diskurs (obrnuto nije točno, mnogi diskursi nisu narativ). Ono što odvaja diskurs od ostatka svijeta i time od „stvarnog“ svijeta je činjenica da diskurs mora netko stvoriti. Iako mora biti stvoren, to ne znači da ima autora, ali mora imati pripovjedača (mitovi, narodne priče, narativni filmovi, emisije), (Metz, 1991: 20).

4. Ako je narativ stvaran, objekt koji on prikazuje je nestvaran. Kada shvatimo da je riječ o priči, objekt o kojem se priča prestaje biti „stvaran“ (Metz, 1991: 21). Stvarnost podrazumijeva prisustvo koje ima privilegiranu poziciju u prostoru i vremenu. Samo su ovdje i sada potpuno stvarni (Metz, 1991: 22).

5. Narativ je suma događaja koji su poredani u sekvencu. Ti događaji mogu biti različite jedinice, ovisno o mediju (Metz, 1991: 24). U filmskom narativu jedinica je slika (Metz, 1991: 26).

3.3. DOJAM STVARNOSTI

Prema Metz, jedan od najvažnijih problema u filmskoj teoriji je priviđenje stvarnosti koje imaju gledatelji. Filmovi ostavljaju jači dojam spektakla stvarnosti nego knjiga, predstava ili slika. Također, kod gledatelja stvaraju osjećaj sudjelovanja u filmu. Ljudi koji gledaju film su brojniji nego oni koji se bave ostalim umjetnostima; film je umjetnost mase (Metz, 1991: 4).

Kino je kroz povijest spojilo razmak između umjetnosti i mase, a dojam stvarnosti koji proizvodi film najviše ih je privlačio. Ono što ljudi smatraju „nestvarnim“ je kroz film postalo stvarnost (Metz, 1991: 5).

Ako usporedimo dojam stvarnosti kod filma i fotografije, postoji jedna izrazito važna razlika. Kretanje stvara dojam konkretnog života, a fotografija je trag spektakla iz prošlosti. Kada gledamo fotografiju, znamo da je fotografirana u prošlosti. Kada gledamo film, pokret stvara iluziju trenutnog događanja: ono što gledamo upravo se sada događa pred nama (Metz, 1991: 7-8).

Gledatelji su htjeli filmove koji pričaju priče i stvorili su potražnju za narativnim filmom. Zauzvrat je nastala formula spektakla ili uspješnosti. Osnovna formula je napraviti veliku jedinicu s kontinuitetom priče i nazvati ju filmom, a odlazak u kino je bio odlazak da vidimo priču (Metz, 1991: 45).

3.4. SPECIFIČNOSTI MEDIJA FILMA

Svaki medij sposoban prenijeti priču djeluje na recipijente specifičnim medijskim sredstvima. Razumijevanje tih specifičnih medijskih sredstava preduvjet je rasprave o umjetničkom dosegu djela (Gilić, 2006: 114-115).

Filmska priča može se proučavati u kontekstu djelovanja na recipijenta. Također je možemo promatrati kao riznicu simptoma društvenih pojava i procesa. U ovom smislu priča postaje poprište djelovanja i sukobljavanja ideologija, ekonomskih odnosa i kolektivnog nesvjesnog u društvu (Gilić, 2006: 18).

Medijski pismen gledatelj formira se izlaganjem filmskim pričama. Simptomatski analitičari često provode svoje analize bez pravog medijskog obrazovanja, pa iz različitih vrsta filmova ponekad iščitavaju iste simptome. Kada dva gledatelja slične medijske pismenosti gledaju isti film, često dolaze i do sličnog konsenzusa o samom filmu (Gilić, 2006: 19).

Film nam govori stvari koje se mogu ispričati riječima, ali ih iznosi na drugačiji način nego riječi. Primjer ovoga su filmske adaptacije. Film ide „narativnom cestom“ ili putem romana (Metz, 1991: 44).

3.4.1. FOKALIZACIJA

Fokalizacija je stavljanje narativnih informacija u filter perspektive. Cilj nije iznijeti što više informacija, nego prikazati ono što je najvažnije ili ono što se odnosi na perspektivu određenog lika unutar priče (Jahn, 2007: 94).

Postoje tri tipa fokalizacije (gledišta) kod filma.

Prvi je tip nefokalizirani pripovjedni tekst (klasični pripovjedni tekst), poznatiji kao sveznajući pripovjedač. U filmu je konstrukcija sveznajućeg pripovjedača složenija nego u književnosti. Moguća karakteristika ovog tipa je impersonalni pripovjedačev glas u trećem licu, kao u filmovima *Citizen Kane* i *H-8* (Gilić, 2006: 65-67).

Drugi je tip pripovijedanja obilježen unutrašnjom fokalizacijom (fokalizacijom kroz neki lik). Ona može biti fiksna ili obuhvaćati više likova i događaja. Prikazuje subjektivne doživljaje likova koji se ne moraju nužno poklapati sa stvarnom situacijom unutar priče (kao kod halucinacija). Gledatelju postaje jasno da se zapravo radi o nepouzdanu ispričanoj filmskoj stvarnosti (Gilić, 2006: 67-69).

Treći tip naziva se pripovijedanje s vanjskom fokalizacijom. Pripovijedanje uskraćuje ključne podatke o razmišljanjima i raspoloženju likova te o onome što znaju i osjećaju. Ovo se većinom odnosi na književnost, a dijalog je glavna pripovjedna tehnika. Glavna obilježja su pripovjedačka distanca od unutarnjeg života likova i manjak opisa (Gilić, 2006: 69-70).

3.4.2. FILMSKI PROSTOR I VRIJEME

Film ima osobinu koju možemo nazvati pokaznom snagom u istom smislu u kojem gledatelji kazališne predstave vide izvođače i scenografiju (Gilić, 2006: 41). Ako je film organiziran prema tipičnim načelima, pretpostavlja se postojanje filmskog prostora i vremena (Gilić, 2006:48).

Vizualnost je izrazito važno određenje filma. Filmovi nam pokazuju predmete, osobe i prostore, konstruirajući specifični filmski prostor (Gilić, 2006: 119). Taj prostor često pokušava ostaviti dojam da je jednak ili vrlo sličan našem stvarnom prostoru i da poštuje njegove zakonitosti. Ovo se također odnosi i na filmove fantastike, čija se priča ne odvija nužno na našoj planeti (Gilić, 2006: 47).

Kod filma može postojati poklapanje projekcijskog vremena sa stvarnim trajanjem vremena priče. Radnja od 90 minuta može se prikazati u filmu koji traje 90 minuta. U književnosti ne može biti takvog podudaranja zato što čitatelj ima slobodu distribucije pozornosti kakvu filmski gledatelj ne može imati, pa isti čitatelj može jedno poglavlje čitati sat vremena, tri sata ili tri dana (Gilić, 2006: 52-53).

Poredak događaja (siže) unutar filma može i ne mora slijediti fabulu (uzročno-posljedične veze priče), stoga je bitno razlikovati ova dva pojma. Događaji iz prošlosti ili budućnosti ne nalaze se nužno na jednakoj pripovjednoj razini. Kod prikaza događaja iz prošlosti ovo se naziva *flashback*, a kod budućih događaja koristi se termin *flashforward*. (Gilić, 2006: 59).

Kod tradicionalnog shvaćanja trajanje filma vrijeme je nepromjenjivo i određeno duljinom filmske vrpce. Kod digitalnih oblika gledanja filmova to često nije slučaj. Ako film pauziramo, premotavamo ili ponovno gledamo neke scene, gubi se fiksno određeno trajanje zapisa. Ovdje film prestaje biti film i postaje interaktivno djelo koje nema čvrsto definirani kraj, nego on ovisi o trajanju naše interakcije s njime (Gilić, 2006: 50-51).

3.4.3. OSTALE SPECIFIČNOSTI FILMA

Ubrzavanje ili usporavanje ritma (i glazbe) može pridonijeti informaciji o karakteru likova i njihovu mentalnom stanju. Kada se tempo uspori, to može uputiti na smirivanje situacije ili likova i obrnuto. Glazba također može insinuirati stvari koje nužno ne vidimo na slici ili može nagovijestiti nešto što će se tek dogoditi. Učinak tempa i ritma glazbe na slušatelja usporediv je s učinkom filmskog ritma i tempa (Gilić, 2006: 116-117).

Priča u zbilji ne istječe iz pripovjedača, nego primatelj priče svojom mentalnom aktivnošću aktualizira priču uz pomoć medija. Tijekom konzumiranja filmske priče gledatelj ima razlog konstruirati pripovjedača kao figuru iz koje izvire priča (pokazatelj) (Gilić, 2006: 121-122). Glas koji nas vodi kroz priču može pripadati homodijegetičkom pripovjedaču (liku iz priče) ili heterodijegetičkom pripovjedaču (nije lik iz priče) (Gilić, 2006: 129-130).

Kino (film) sistem je jezikâ koji dopušta i zahtijeva rez i montažu. Organizacija rezova i montaže čine kodiranu poruku (Metz, 1991: 40). Montaža uključuje rez, ali rez ne uključuje montažu. Poredak slika (montaža) je na jedan način važniji od samog odabira slika. Montaža je čin stvaranja (Metz, 1991: 68).

4. VIDEO IGRE

4.1. INTERAKTIVNOST

Glavni faktor koji izdvaja film i video igre je interaktivnost (Kallay, 2013: 1). Oba medija zahtijevaju temeljno različite načine interakcije.

Interaktivnost s medijem čitanja zasniva se na kognitivnoj interaktivnosti. Čitatelj se uključuje u fiktionalni svijet na stranici i stvara ga u vlastitoj mašti. Ovo je kognitivna i emocionalna interaktivnost i suprotna je fizičkoj interakciji koju imamo s knjigom (držanje knjige, okretanje stranica, itd.), (Kallay, 2013: 3).

Interaktivnost kod filma je također kognitivna, gledatelj interpretira ono što vidi i čuje. U tradicionalnom smislu filmski gledatelj nema mogućnost manipuliranja sadržaja filma.

U kontekstu digitalnih medija, da bi neko djelo bilo interaktivno, ono mora:

- a) **Konzumentu pružati mogućnost djelovanja.**
- b) **Zaokupiti ili uroniti konzumenta u svijet djela.**
- c) **Biti transformacijsko, u smislu da naša interakcija stvara promjene unutar svijeta.**

Kada igramo video igru, pritiskom miša ili pomicanjem *joysticka* možemo napraviti pokret unutar igre, ali djelovanje ne možemo svesti na bilo koji pokret. Da bi uistinu neki pokret smatrali djelovanjem, mora sa sobom nositi značenje i dovesti do posljedica na narativnoj razini priče. Interaktivno djelovanje kao spomenute mehaničke kretnje spada u funkcionalnu kategoriju

interakcije. Kod književnosti, uronjenost u priču podrazumijeva da će čitatelj stvoriti fikcionalni svijet u svojoj mašti, a kod video igara taj svijet se nalazi ispred naših očiju, dakle svijet koji vidimo je barem na razini naših osjetila „stvarniji“. Transformacija ima tri kategorije: stvaranje avatara, osobna transformacija i varijabilnost. Stvaranje avatara znači (privremeno) preuzimanje drugog identiteta unutar svijeta igre ili računala. Osobna transformacija odnosi se na promjene koje video igre stvaraju u konzumentu, što su većinom emocionalne reakcije ili razmišljanje o temama koje igra prikazuje (Kallay, 2013: 4-5).

4.2. STRUKTURA PRIČE

Struktura radnje uvod-srednji dio-kraj često se koristi u video igrama, ali na razne načine odudara od klasičnog kanona. Uvod se često zamjenjuje *cut* sceneom koja nam prikazuje radnju prije nego preuzmemo ulogu lika. Srednji dio je zapravo više od 90% trajanja same igre i uključuje sve što se događa do samog kraja. Kraj se također često obilježava *cut* sceneom i jasno daje do znanja da je igri došao kraj (Kallay, 2013: 7).

Račvanje puta temeljni je strukturni dio modernih video igara. Kada smo suočeni s izborom u igri, taj izbor nas može voditi niz različite putove koji utječu na ostatak svijeta priče. Nakon što igru završimo i počnemo iznova (ili *loadamo save*), možemo vidjeti koje smo dijelove priče propustili našim izborima. Zbog tehnoloških, vremenskih i budžetnih ograničenja, ovi izbori su ponekad samo fiktivni i ne moraju imati ozbiljne posljedice na ostatak priče (Kallay, 2013: 44).

Iako ova račvanja stvaraju privid mogućnosti i izbora, vrlo često kasnije dovode do jednakog čvorišta, tj. svi putevi vode na isto odredište. Igrač toga nije nužno svjestan dok ne započne igru iznova i donese različiti izbor od prvotnoga na račvanju, nakon čega eventualno dolazi do čvorišta koje je jednako onome koje je iskusio u prvom igranju. Iako mogućnost izbora stvara dojam paralelnih svjetova priče, ovisno o igri to ne mora nužno biti slučaj (Kallay, 2013: 46).

Računalne igre spajaju naraciju i simulaciju. Igre se koriste različitim narativnim tehnikama i istovremeno stvaraju i simuliraju svijet unutar kojeg se ta naracija odvija (Montfort, 2007: 172).

Jedan od ranih oblika računalnih igara bio je tzv. interaktivna fikcija. Ove igre su zapravo bili tekstualni programi koji su simulirali predodređenu priču i omogućavali igraču da bira što želi napraviti. S obzirom na tehnološka ograničenja, radilo se o predodređenim izborima koje je igrač otkrivao eksperimentiranjem. Primjerice, ako nam igra opiše prostoriju, a dio tog opisa je nekakav predmet koji se nalazi na stolu, igrač je mogao napisati *pick up *object** da bi taj predmet uzeo.

Kasnije se razvio žanr MUD-a ili *multi-user dungeona* koji je ove igre proširio u multiplayer kontekst (Montfort, 2007: 177).

4.3. IGRIVOST I NARATIVNOST

Interaktivnost je apsolutno temelj video igara. Video igra se ne može doživjeti ako je se ne igra. S obzirom na to da videoigre imaju nebrojivu količinu varijacija u samom procesu igranja, pogledajmo prvo kako se video igre dizajniraju.

Tvrdim da su dva glavna stupa koja čine temelje dizajna video igara njihova igrivost i narativnost. Igrivost se odnosi na razvijenost mehanika koje određuju sam čin igranja, a narativnost se odnosi na postupke kojima video igre stvaraju priču. Oni se međusobno ne isključuju, tako da danas nije nužno da kompleksnije mehanike znače manjak priče i obratno, iako je ovo često bio slučaj u ranijim video igrama.

Ova distinkcija je bila puno jasnija u ranijoj povijesti video igara. Igre dizajnirane za igraonice poput *Pac-Mana* i *Asteroidsa* u potpunosti su dizajnirane da bi imale što veću igrivost, točnije mehanike koje su intuitivne i nagrađuju njihovo savladavanje. Ove igre su često bile vrlo teške, pogotovo na kasnijim razinama, što je bio i njihov poslovni model – što je igrač lošiji ili što je igra teža, potrebno je više kovanica da bi se „prešla“.

Ranije spomenuti žanr interaktivne fikcije zapravo nema mehanike. Jedina mehanička radnja je upisivanje teksta pomoću tipkovnice, ali ovo ne zahtijeva jednaku angažiranost i brzinu kao što su to zahtijevale arkadne igre. Nije važno koliko brzo upišemo tekst, upišemo li ga na krivi način ili koliko puta donesemo krivi izbor jer igra ne može napredovati dok ne upišemo jedan od zadanih parametara koji dovodi do napretka priče. Interaktivna fikcija u potpunosti je fokusirana na narativnost, a cilj takve igre je ispričati priču stvarajući pritom oblik interaktivnog romana koji ne možemo listati dok ne pogodimo što će protagonist iduće napraviti.

Smatram da promatranjem igrivosti i narativnosti možemo analizirati bilo koju video igru i odrediti njenu umjetničku vrijednost. Ovo ne implicira da igre koje su više fokusirane na narativnost automatski imaju veću umjetničku vrijednost i obrnuto. Igrivost može na razne načine pojačati doživljaj narativnosti, što ću kasnije analizirati na primjerima. Ovo se može primijeniti na bilo koje razdoblje u povijesti video igara i djelomično rješava problem promatranja igara u kontekstu razdoblja kada su nastale. Većina razdoblja bila je određena računalima za koje su igre dizajnirane

ili generacijama konzola za video igre. Ove igre često su imale vrlo slična ograničenja u mehaničkom pogledu jer su bile uvjetovane komponentama koje su konzole koristile, pa su ta ograničenja programeri djelomično svladavali u kasnijim godinama života određene konzole.

4.4. RAZVOJ ŽANROVA

Kada gledamo kojeg je žanra, primjerice, neki roman ili film, možemo očekivati od tog djela da sadrži specifične žanrovske odrednice. Ako smo upoznati s medijem i žanrom, žanr nam olakšava izbor djela u kojem ćemo potencijalno uživati ili koje će odgovarati našim preferencijama. Žanrovske odrednice filma, primjerice, u *slasher* horroru impliciraju da će glavni likovi biti atraktivni tinejdžeri između kojih postoji seksualna napetost i neuništivi ubojica, dok je jedini lik koji preživi *final girl*, često djevojica (Harper, 2004: 31).

Druga tvrdnja koju postavljam glasi da žanr kod video igara ne implicira određene narativne postupke ili elemente u priči. Glavna stvar koju žanr implicira je kakve elemente igrivosti možemo očekivati od video igre. Vratimo se još jednom na žanr interaktivne fikcije: svaka igra u ovom žanru imala je jednake elemente igrivosti, a jedina stvarna razlika bila je u razvoju algoritma za prepoznavanje igračevih uputa. Dakle, u nekim igrama smo mogli pisati kompliciranije upute bez da dobijemo *error*. Od arkadnih smo igara mogli očekivati veću angažiranost nego od interaktivne fikcije. Specifičnosti koje žanr implicira objasniti ću u nastavku promatrajući razvoj određenih žanrova.

4.4.1. INTERAKTIVNA FIKCIJA, AVANTURA

Žanr avanture (*adventure game*) predstavljao je svojevrsnu evoluciju za interaktivnu fikciju. Za razliku od interaktivne fikcije, ove igre imale su grafiku i time su, umjesto korištenja žanrovskih odrednica književnosti, počeli razvijati i definirati vlastite žanrovske odrednice. Dok interaktivnost kod interaktivne fikcije možemo opisati kao kognitivnu interaktivnost jednaku kao kod književnosti (stvaranje fikcionalnog svijeta u vlastitoj mašti), interaktivnost kod igre avanture s grafikom je znatno drugačija. Umjesto da zamišljamo svijet koji nam opisuje tekst, taj svijet nam je pred očima. Možemo se njime kretati u svim smjerovima i djelovati na razne postojanosti unutar tog svijeta. Istovremeno, upute koje smo ranije koristili postaju više interaktivne. Umjesto isprobavanja raznih kombinacija teksta da bismo napredovali, krećemo se kroz svijet, a pisanje uputa računalu postaje logičnije. Sada na ekranu vidimo, primjerice, vrata koja želimo otvoriti, predmet koji želimo pokupiti ili osobu s kojom pričamo. *King's Quest* (1984.) je bila jedna od

prvih igara u ovom žanru i Sierra On-Line je zahvaljujući njenom uspjehu nastavila proizvoditi serijal od devet igara. Pomakom s teksta u konkretnu grafiku dolazi do pomaka raspodjele igrivosti i narativnosti. S obzirom na to da su detaljni opisi okruženja zamijenjeni primitivnom grafikom, dolazi do svojevrsnog gubitka narativnosti i razvoja igrivosti. Iako je ovo gubitak, činjenica da su odjednom pred našim očima svjetovi o kojima smo prije čitali predstavlja pomak prema razvoju novih narativnih tehnika koje obilježavaju sam medij video igara. *King's Quest 3* (1986.) uvodi element temporalnosti u žanr, a za napredak više nije dovoljno samo obaviti sve zadatke koji su potrebni unutar priče, nego smo ponekad i fizički ograničeni vremenom koje imamo da ih obavimo. Čarobnjak Manannan svakih 30 minuta odlazi na put, što igraču daje do znanja da može raditi stvari koje inače ne bi mogao u njegovom prisustvu. Ako nakon 90 minuta igrač ne uspije pobijediti Manannana, igri preuranjeno dolazi kraj nakon što čarobnjak pretvori protagonista u mačku. Ovakav oblik temporalnost ne preuzimaju sve kasnije igre unutar žanra. U nekima se temporalnost očituje samim napretkom unutar same priče. Primjerice, ako obavimo određene zadatke, u igri pada noć, što nam daje do znanja da smo došli do svojevrsnog napretka priče. Još jedan važan element igara avanture su slagalice i zagonetke koje igrač mora riješiti da bi napredovao dalje u priči.

Idući napredak unutar žanra avanture odnosio se na dodatni razvoj elemenata igrivosti. Rođenjem *point-and-click* avanture gubi se ostavština interaktivne fikcije u vidu pisanja komandi za interakciju sa svijetom, a nakon kratkog vremena većina igara unutar žanra napušta tekstualni terminal i preuzima ovakav sustav. *King's Quest 5* (1990.), zahvaljujući novom *engineu*, omogućava igraču da korištenjem miša upravlja igrom. Odabirom kursora ruke možemo pokupiti predmet, otvoriti vrata, gurnuti kamen, popeti se na drvo, itd. Cursor oka služi za dobivanje detaljnih opisa stvari na koje pritisnemo, cursor usta služi za pričanje s ostalim likovima unutar igre, a predmeti koje nosimo postaju dio inventara koje također možemo pritisnuti i s njima djelovati na svijet. Dakle, umjesto da moramo natipkati *use bottle*, pritisnemo na bocu unutar inventara i s njom djelujemo na okruženje. Rezultat je puno intuitivnija interakcija. Umjesto da pogađamo točnu kombinaciju riječi koju moramo upisati da bi nam igra dopustila napredak, jednostavno možemo igri dati točnu uputu onoga što želimo napraviti na vizualan način. Ovo je bilo pogotovo korisno onima koji nisu nužno odrasli s engleskim jezikom. Interaktivnost i igrivost ovime se podiže na višu razinu budući da na potpuno vizualan način napredujemo unutar igre, bez ikakvog pisanja tekstualnih komandi koje same po sebi nisu prava mehanika igre.

Kao suprotnost razvoju kompleksnijih mehanika igrivosti, žanr tzv. *walking simulatora* napušta bilo kakvo nepotrebno korištenje mehanika te pokušava stvoriti potpuno narativno iskustvo. Cilj ovog žanra je stvoriti što bolji narativ koristeći vizualnu snagu modernih video igara. Drugi cilj je pristupačnost s obzirom na to da se mehanike igre sastoje samo od hodanja te promatranja okoliša i objekta unutar okoliša, tako da ovaj žanr može u potpunosti ostvariti svoj narativni potencijal bez obzira na vještinu igrača. Napredak ne ovisi o svladavanju mehanika ili rješavanju zagonetki, nego je dovoljno samo se kretati kroz igru. *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019.) je hibrid akcijske igre i *walking simulatora*. Mehanike su zahtjevnije nego u ostalim *walking simulatorima*, poput *Gone Home* (2013.) ili *Dear Esther* (2012.), ali to je zapravo bilo i namjena, zato da bi se narativna snaga igre pojačala. Napor koji je potreban da se isprave pogreške približava nas protagonistu igre koji se trudi preživjeti u distopijskom svijetu.

Zadnji primjer evolucije interaktivne fikcije je vizualna novela. Distinktivna je po tome što kod vizualne novele ipak postoji prikaz prostora i likova s kojima se protagonist susreće. Druga distinkcija je nedostatak mehanika igranja, odnosno većina mehanika je samo listanje teksta koji nam prikazuje dijalog između likova. Ponekad nam igra nudi opcije da odgovorimo na pitanje ili da odaberemo gdje će se glavni lik zaputiti nakon nekog događaja. Vizualne novele se zasnivaju na prije spomenutom račvanju puta, tako da u određenim trenucima donosimo izbore koji vode priču u smjeru koji odaberemo. Kod vizualne novele često nedostaju čvorišta koja bi inače razbila iluziju izbora. Da bismo saznali što se događa donošenjem drugog izbora, moramo igru započeti iznova, što nas nagrađuje drugom verzijom priče, a ponekad i drugačijim završetkom priče. Dakle, izbor nije samo iluzija, kao u nekim drugim žanrovima.

U razvoju žanra interaktivne fikcije vidimo specifične zaokrete prema fokusiranju na igrivost i narativnost. U prvim koracima razvijanja žanra avanture igre više ne posuđuju samo narativne metode književnosti, nego počinju razvijati vlastite žanrovske odrednice. Daljnji tehnološki napreci razvijaju kompleksnije mehanike, tako da interakcija sa samom igrom postaje intuitivnija, što produbljuje osjećaj utjecanja na razvitak priče. Dakle, cilj ovih zaokreta nije bio produbiti već postojeće oblike narativnosti, nego stvoriti vlastite, a također i specifične tehnike koje definiraju igre kao zasebni medij. Žanr *walking simulatora* oslanja se većinom na vizualno i auditivno postavljanje ugođaja i pričanje priče, pokušavajući pritom utisnuti pojedinačne igre kao

pristupačne oblike umjetnosti koje svatko može iskusiti, što možemo gledati kao svojevrsno prepoznavanje ograničenja koje specifične mehanike predstavljaju kod šireg pristupa mediju video igara. U zaključku, ovaj žanr postavlja važne temelje za pomake prema hibridnom žanru između video igara i filma.

4.4.2. AKCIJSKE IGRE

Akcijske igre su skoro pa potpuna suprotnost interaktivnoj fikciji i avanturama. Mehanički su izrazito zahtijevne, a napredovanjem kroz nivoe ta se težina dodatno pojačava. Ova je formula uspješnica arkadnih igara jer se nagrađivanjem vještijih igrača za bolje savladavanje prepreka pruža dodatna motivacija za poboljšanje vještina (i trošenje više kovanica). Razvoj akcijskih igara i njihovih podžanrova nije bio usmjeren prema boljoj narativnosti, nego razvijanju sve kompleksnijih i fluidnijih mehanika, spojenih s boljom grafikom. Neki od važnijih podžanrova za izdvojiti su platformeri, „pucačine“ u prvom i trećem licu te *fighting games*.

Razvojem tehnologije narativni elementi u ovim igrama premještaju se iz nekoliko rečenica na ekranu koje se ponekad pojavljuju u svojevrsnu emulaciju filma, tako da animacije znane kao *cutsceneovi* (kratke *pre-renderane* scene s boljom grafikom od ostatka igre) postaju obilježja trenutka kada se događaju važni pomaci u priči, a najčešće se koriste na samom početku i kraju igre (Kallay, 2013: 7).

Iako je glavni fokus igranja akcijskih igara svladavanje njihovih mehanika, ovdje se ipak radi o borbi protiv računala. Ako izuzmemo *high scores*, koji je bio svojevrsni oblik natjecanja, žanr *fighting gamesa* otvorio je vrata pravom natjecanju te uspoređivanju vještina između više ljudskih igrača. Igre poput *Street Fighter* (Capcom, 1987.) i *Tekkena* (Namco, 1994.) u takvom slučaju (u natjecanju između dva ljudska igrača) zapravo nemaju nikakva narativna obilježja, a igranje služi samo kao uspoređivanje vještina. *Street Fighter 2* (Capcom, 1991.) bio je početak *e-sports* scene i pomogao je pokretanju natjecanja u ostalim igrama, poput *Quakea* (id Software, 1996.), *Starcrafta* (Blizzard, 1998.) i *Counter-Strikea* (Valve, 2000.) (Patterson, 2011).

Kao zaseban žanr, *e-sports* igre dizajnirane su od temelja za natjecanje dva ili više ljudska igrača. Primjerice, turniri u igri *DOTA 2* (Valve, 2013.) nagradili su igrače s više od 165 milijuna dolara od 2012. godine¹, ne računajući sponzorstva i ostale prihode koje igrači ostvaruju. Ovakve igre

¹<https://dota2.prizetrac.kr/>, pristupljeno 15.8.2021.

također ne sadrže detaljne narativne elemente kao dio igranja, nego se oni proizvode eksterno, u obliku stripova, promotivnih video zapisa ili priča.

4.4.3. ŽANR KAO FORMULA IGRIVOSTI I NARATIVNOSTI

Vratimo se na argument o igrivosti i narativnosti. Izbor žanra kod video igara implicira da će igra određenog žanra sadržavati mehanike igranja koje se smatraju temeljnim stupovima tog žanra. Dakle, ako igrač preferira određeni način upravljanja svojim likom ili interakcije sa svijetom, žanr mu može pomoći pronaći nove igre koje će mu se potencijalno svidjeti.

Pogledajmo žanr avanture: igrač koji je prije igrao igre tog žanra zna da njihova formula nema akcije, da je potrebno puno strpljenja i istraživanja kako bi se napredovalo u igri, i da će morati rješavati potencijalno teške zagonetke i slagalice kako bi napredovao. Igrač koji preferira žanr avanture motiviran je takvom formulom igranja i napredovanja kroz priču. S druge strane, igrač koji je prije igrao „pucačine“ u prvom licu zna da će perspektiva unutar igre biti u prvom licu i da će igra sadržavati veliki broj oružja i neprijatelja s kojima će se on boriti. Priča je često jednostavna i sastoji se od puta koji glavni lik prelazi da bi došao i pobijedio glavnog antagonista. Raniji primjeri ovog žanra, kao *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992.) i *Doom* (id Software, 1993.), često suočavaju igrača s izrazito velikim brojem neprijatelja koje on svladava potpuno sam, slično kao što to rade akcijski junaci u filmovima. Preuzimanje uloge tako snažnog protagonista možemo smatrati svojevrsnom fantazijom moći jer igranjem ovakvih igara igrač želi osjećati moć i kontrolu koju protagonist ima nad fikcionalnim svijetom. Kao što se gledatelj upoznaje s medijem filma kroz gledanja velikog broja filmova različitih žanrova, tako i igrači kroz igranje velikog broja igara različitih žanrova stvaraju vlastite preferencije i pristupe određenim mehanikama. Često prema određenim žanrovima postoji skoro kulturna posvećenost. *Starcraft: Brood War* je strateška igra u pravom vremenu (*Real-time strategy*, suprotno od *turn-based* strategije, koja nema temporalnost i može se igrati vrlo sporo), koja se od 1998. godine do danas još uvijek aktivno igra. *Starcraft* još uvijek ima profesionalnu scenu i natjecanja uživo odvijaju se u Južnoj Koreji, dok veliki broj preostalih profesionalnih igrača ima dugogodišnje iskustvo unutar scene. *Street Fighter 2*, igra koja je bila početak *e-sports* scene također još uvijek ima organizirane turnire, poput EVO-a (*Evolution Championship Series*), koji se organizira od 1996.²

²<https://www.evo.gg/>, pristupljeno 15.8.2021.

Fundamentalne mehanike koja ova dva žanra zahtijevaju lako se prenose na ostale igre istog žanra s obzirom na to da je formula dizajna jednaka. Veliki broj profesionalnih igrača *Starcrafta* natjecao se u *Starcraftu 2* (Blizzard, 2010.) nakon što su se u potpunosti počeli organizirati turniri (*Jaedong*, *Boxer* i *IdrA* kao izuzetno uspješni primjeri).³ Iako se više igara koje se smatraju istim žanrom mehanike mogu razlikovati, često imaju određene dodirne točke u formuli igrivosti i narativnosti, pa se igrači koji su donekle upoznati s nekim žanrom mogu barem djelomično prilagoditi na promjene u formuli. Ako netko ne voli, primjerice, filmove iz žanra romantične komedije, teško je da će postojati varijacija na formulu koja će mu se svidjeti. Isto vrijedi za video igre: ako netko ne preferira akcijske igre zbog zahtjevnih mehanika i refleksa koji su potrebni za njih, teško je da će pronaći akcijsku igru koja će izuzeti taj temeljni dio žanra.

4.4.4. AKCIJSKA AVANTURA

Žanr akcijske avanture je hibridni žanr, uravnoteženiji između igrivosti i narativnosti. Napredak u ovim igrama nije samo prelaženje nivoa kao u akcijskim igrama, nego je vođen i usmjeren razvojem same priče. Rani primjer ovog žanra je *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986.) u kojem igrač preuzima ulogu mladog dječaka Linka čiji je glavni zadatak spasiti princezu Zeldu od princa tame Ganona. Za razliku od arkadnih akcijskih igara u kojima možemo napredovati samo poboljšanjem vlastitih vještina, akcijske avanture nagrađuju igrača za istraživanje svijeta i napredovanje u priči. Nakon važnijih razvoja priče ili otkrivanja tajnih mjesta u igri istraživanjem svijeta igrač skuplja razne predmete uz pomoć kojih Link postaje jači. Ovakva formula stvara osjećaj napretka koji nije vezan samo uz prelaženje određene razine (prešao sam zadnji nivo u *Pac-Manu!*), nego je pokrenut osjećajem otkrivanja razvoja priče i utjecanja na svijet priče (prešao sam petu tamnicu, u njoj sam pronašao ključ za princezin dvorac!). Još jedan važan element akcijskih avantura je istraživanje. Umjesto da nas igra linearno vodi kroz nivoe, akcijske avanture često daju igraču mogućnost da sam istražuje otvoreni svijet. Iako je često potrebno pronaći sve važne predmete u tom svijetu za napredak (što bi bio argument da se ipak radi o linearnom vođenju), igrač može sam izabrati kojim redosljedom će se suočiti s određenim izazovima unutar te granice kretanja. Koncept otvorenog svijeta je danas puno razvijeniji zahvaljujući tehnološki naprecima, ali u pozadini toga stoji jednaka formula. Ako želimo napredovati kroz glavnu priču i doći do kanonskog završetka, moramo ispuniti uvjete koje nam igra postavlja. Također, većina

³https://liquipedia.net/starcraft/Players/Migrated_to_Starcraft_II, pristupljeno 15.8.2021.

igara koje danas nazivamo akcijskim (prva kategorija, ne akcijska avantura) imaju veliki broj ovih elemenata. Dakle, zbog razvoja tehnologije ne moramo na temelju žanra pretpostaviti da akcijska igra neće imati priču ili da će narativni elementi biti sporedni. Akcijske avanture se također kao igre avanture često koriste raznim zagonetkama i slagalicama koje igrač mora riješiti da bi napredovao u priči

4.4.5. HOROR

Horor igre možemo smatrati podžanrom akcijske avanture s obzirom na to da koriste sličnu formulu dizajna. Njihova glavna razlika je u tematici priča koje koriste, kao i u pristupu prema aspektu akcije. Sličnost je pak u čestom korištenju zagonetki i slagalica kao i u žanru avanture te akcijske avanture. Snaga horor književnosti leži u kognitivnoj interakciji: ako stvorimo svijet priče u našoj mašti i u njemu se nalazi nešto što u nama izaziva strah, te misli su neposredno naše, tako da književnost može snažno djelovati samo takvim načinom interakcije. Film može izazvati strah koristeći zvukove, a pogotovo svoju vizualnu moć, bilo da je riječ o izrazitom nasilju i krvi, raznim čudovištima ili paranormalnim događanjima. Film zavodljivo stvara repliku stvarnog svijeta i omogućava nam da se suočimo s vlastitim strahovima u izrazito stvarnom i uvjerljivom obliku. Stvari koje ne možemo ni zamisliti postaju stvarne pred našim očima. S obzirom na grafičku ograničenost ranijih igara i njihovu slabu potenciju da vizualno izazovu osjećaj straha, horor igre koriste se vlastitim, žanrovski specifičnim metodama interakcije sa simuliranim svijetom i oblika naracije koje koriste. Dva glavna podžanra horora su *survival* horror i psihološki horor.

Survival horor je žanr koji je od svog početka bio usmjeren na korištenje interaktivne snage video igara. U akcijskim video igrama protagonist je često snažan i ima skoro neograničena sredstva za suočavanje s neprijateljima, pa se preuzimanjem uloge takvog protagonista igrač može osjećati moćno. *Survival* horor uzima potpuno drugačiji pristup. Kao što ime žanra implicira, u ovim igrama protagonist prvenstveno pokušava preživjeti. Često se radi o sasvim običnim ljudima koji nisu nimalo nalik akcijskim junacima iz drugih igara. Nalaze se u okruženjima s mnogobrojnim opasnostima, a ograničeni resursi sprječavaju igrača da jednostavno ukloni sve prijetnje, pa je zbog toga borba često zadnja opcija. Preuzimanjem uloge ovakvog protagonista igrač je stavljen u ranjivi položaj, pogotovo u usporedbi s onipotentnim akcijskim junacima.

Začetnik ovog žanra (budući da je utemeljio veliki broj žanrovskih odrednica) jest *Alone in the Dark*. (Infogrames, 1992.) Priča je smještena unutar uklete kuće iz koje protagonist pokušava

pobjeći. Pritom pronalazi razne bilješke i knjige koje je prošli vlasnik pisao i skupljao te one pomažu igraču shvatiti što se događa i kako napredovati dalje. Veliki dio njih inspiriran je ili izravno preuzet iz radova H. P. Lovecrafta i Edgara Allana Poea, a u igri služe kao glavna tehnika naracije. Svaki put kada igrač otvori jedan od ovih tekstova, glasovni pripovjedač ih čita, ponekad glasom glavnog lika, a ponekad glasom osobe koja je pisala bilješku, što pokazuje postojanje više različitih intradijegetičkih pripovjedača. Ovisno o tematici teksta, svaki od pripovjedača pokazuje znatno različite emocije. U prologu igre slušamo glas potpuno smirenog detektiva Edwarda Carnbya dok objašnjava okolnosti zbog kojih je preuzeo zadatak istraživanja kuće. Prvi tekst koji pronalazimo u igri pisan je na samrti, a pripovjedač zvuči potpuno prestravljeno i uspaničeno, dok su kasnija čitanja knjiga koja objašnjavaju Cthulhuove mitove staloženija i impliciraju neposrednu opasnost za koju igrač još ne zna. Iako je glasovna naracija bilješki danas izrazito rijetka, korištenje razbacanih bilješki da bi ih protagonist pronalazio možemo pronaći u skoro svim kasnijim igrama žanra. Bilješke u ovom žanru imaju dvije glavne svrhe. Prva svrha je pomaganje igraču u rješavanju raznih zagonetki i slagalica koje mu priječe put ili nude igraču savjete za borbu s određenim neprijateljima. Ponekad su potpuno nužne i nemoguće je nastaviti dalje bez njih, primjerice kada sadrže lozinke ili kodove za sefove ili zaključana vrata. Druga svrha je nadopunjavanje priče. Iako u *Alone in the Dark* služe kao primarni oblik naracije, u kasnijim igrama žanra bilješke nam nude širi kontekst priče, koji nam bez njih ne bi bio poznat. Osim bilješki, druga važna karakteristika *Alone in the Darka* su fiksirani kutovi kamere. Korištenjem fiksiranih kutova kamere i *pre-renderanih* pozadina u prostorijama igra je manje zahtjevna za računalo. Druga, važnija karakteristika jest utjecaj ovakve perspektive na naraciju. Ovi kutovi kamere često su smješteni tako da ne možemo vidjeti što se nalazi iza ugla ili ispred lika dok ne pređemo rub scene. U horor igri ovo je koristan alat za stvaranje napetosti i neizvjesnosti. Iduća odrednica je ograničavanje količine predmeta koje igrač može nositi sa sobom. To tjera igrača da efektivno raspolaže s resursima koje ima, a oružje, meci i lijekovi su također izrazito oskudni. Ukratko, formula žanra *survival* horora koju je *Alone in the Dark* stvorio sastoji se od običnih protagonista (ne akcijskih junaka!), fiksiranih kutova kamere, izrazito ograničenih resursa i korištenja razbacanih bilješki za detaljniju naraciju priče.

Resident Evil (Capcom, 1996.) prva je igra koja je službeno koristila naziv *survival* horor za opis vlastitog žanra. Preuzima većinu formula *Alone in the Dark*, uključujući fiksirane kutove kamere, ograničene resurse i inventar te korištenje bilješki. Glavni su izvor naracije dijalozi između likova

u igri, a bilješke nude sporedni kontekst i ponekad pomažu u rješavanju određenih zagonetki. Početni *cutscene* u igri je stvarna filmska scena, snimana specifično za potrebe igre, a glumci su ujedno dali i glasove likovima u samoj igri. Zbog izrazitog nasilja cenzurirana je izvan Japana. Za razliku od *Alone in the Dark*, *Resident Evil* koristi se izrazitim grafičkim nasiljem i može se smatrati pravim vizualnim hororom, a poglavito su ikoničan element zombiji inspirirani filmovima Georga Romera. Uspjeh *Resident Evil*a rezultirao je popularizacijom žanra te je serijal *Resident Evil* vrlo brzo postao intermedijalan, šireći se u medije književnosti i filma.

5. ANALIZE

5.1. INSPIRACIJA, *JACOB'S LADDER* I *SILENT HILL*

Jacob's Ladder (Tri-Star Pictures, 1990.) je psihološki horor redatelja Adriana Lynea i služio je kao jedna od glavnih inspiracija za serijal igara *Silent Hill*. Da bi ilustrirao načine na koji igra može preuzeti narativne postupke iz filma, prvo ću analizirati *Jacob's Ladder*.

Jacob's Ladder je svojevrsna psihološka slagalica i zahtijeva od gledatelja visoki stupanj angažiranosti u gledanju radi shvaćanja priče. Film započinje scenom iz Vijetnamskog rata u kojoj protagonist sudjeluje u borbi i bespomoćno gleda kako mu suborac doživljava epileptičke konvulzije. Nakon što pobjegne od bitke, nepoznati ga napadač ubode bajunetom i protagonist se budi u vlaku podzemne željeznice, implicirajući da je sve bio san ili sjećanje iz prošlosti. Prva stvar koju ugleda su dva plakata: NEW YORK CITY – HELL, što je svojevrsni ključ za kasniju interpretaciju priče. U vlaku konstantno trepere svjetla, a protagonist ugleda bizarni krak koji se provlači ispod spavajućeg beskućnika. Nakon što izađe iz vlaka, primijeti da su svi izlazi iz podzemne željeznice zabarikadirani hrđavim rešetkama, pa pokušava pješice pronaći izlaz. Jedva uspije izbjeći nadolazeći vlak i jedina osoba koju uspije dobro pogledati u vlaku je konvulzirajuća masa bez lica. Nakon što dođe kući i legne spavati, prikazuje se nastavak scene iz Vijetnama s početka filma. S obzirom na činjenicu da svaki put kada Jacob zaspi idući rez prikazuje scene iz Vijetnama, u ovom trenutku gledatelj može zaključiti da se scene iz Vijetnama i Jacobovog normalnog života nalaze na različitim temporalnim razinama i da u njima možemo tražiti pozadinu ili uzroke Jacobovog trenutnog psihičkog stanja. Drugi zaključak koji možemo donijeti je da je vrsta fokalizacije unutrašnja: stvari koje vidimo na temporalnoj razini Jacobovog normalnog života nisu objektivna stvarnost, nego prikazuju njegovu subjektivnu percepciju svijeta.

Konvulzirajuće humanoidne mase koje ga proganjaju i koje vidi svaki put kada mu je život u opasnosti shvaćamo kao svojevrsnu halucinaciju uzrokovanu traumama iz rata. Jacob odlazi na zabavu sa svojom djevojkom Jezebel. Nepoznata žena mu nudi čitanje iz dlana te zaključuje kako je njegova crta života prekinuta i da je on već mrtav. Halucinacije se opet pojavljuju u izrazito grotesknom obliku i Jacob pada u nesvijest. Nakon još jednog sna o Vijetnamu, budi se kod kuće i Jezebel primjećuje da ima izrazito visoku temperaturu, nakon čega Jacob opet gubi svijest. Ovaj se put se budi pored osobe koja je ranije prikazana kao njegova bivša žena. Ispriča joj sve što se dogodilo prije te točke u filmu i zaključuje kako je sve bio san. Ovo je poprilično zbunjujuće za gledatelja i služi kao početak treće temporalne razine. Prva temporalna razina je Vijetnam, druga temporalna razina je rastavljeni Jacob, a treća temporalna razina je oženjen Jacob sa svojom ženom i djecom. Ova scena traje poprilično dugo i ima smirujući učinak u usporedbi s ranijim konstantnim halucinacijama i snovima o Vijetnamu. Uspavljuje svog sina koji je ranije prikazan kao mrtav i budi se nazad u drugoj temporalnoj razini.

Nakon što zaključi da nije mrtav, prima poziv od prijatelja Paula iz Vijetnama koji ga hitno želi vidjeti. Paul mu priznaje da halucinira i misli da ga netko proganja, što dovodi u pitanje raniji zaključak o fokalizaciji. Ako Paul nije jedina osoba koja vidi stvari za koje smo ranije zaključili da su halucinacije, radi li se ovdje o objektivnom prikazu događaja ili oba lika dijele jednako mentalno stanje iz nekog razloga? Paul ubrzo umire, te se svi preživjeli iz Vijetnama sastaju na njegovom pogrebu. Nakon kratkog razgovora, dolaze do zaključka da svi osim jednog dijele jednake halucinacije, opet dovodeći u pitanje stvarnost onoga što Jacob vidi. Kontaktiraju odvjetnika koji nakon istrage zaključuje da nitko od njih nije zapravo bio u Vijetnamu. Jacob završi u prometnoj nesreći i odvoze ga u bolnicu. Ovdje se otvara četvrta temporalna razina, pakao. Zgrada kroz koju ga voze naglo se pretvara u napuštenu i prljavu umobolnicu. Što se više približavaju operacijskoj Sali, povećava se količina krvi i komada tijela razasutih okolo. U operacijskoj sali doktor mu govori da je već mrtav i da je ovo njegov dom. Jacob se budi u drugoj temporalnoj razini i nakon razgovara s kiropraktičarom gledatelju se na suptilan način objašnjava Jacobovo stanje: „Jedina stvar koja gori u paklu je dio tebe koji se još drži života. Ako se bojiš i odupireš, vidjet ćeš vragove kako ti uništavaju život. Ako se pomiriš, vragovi su zapravo anđeli koji te oslobađaju od zemlje.“ Jacob odlazi kući, ali umjesto Jezebel dočekuje ga preminuli sin. Uzima ga za ruku i odlaze u svijetlo. U posljednjoj sceni vidimo da je Jacob zapravo umro u Vijetnamu.

Zaključak ovoga je da je ono što je kroz cijeli film prikazivano kao san (Vijetnam) zapravo stvarnost, druga temporalna razina je čistilište i potpuna halucinacija, treća temporalna razina je Jacobov raj, a četvrta temporalna razina (pakao) je rezultat Jacobovog odupiranja prihvaćanju smrti i manifestira se unutar druge razine. Zbog ovoga su plakati NEW YORK CITY – HELL s početka filma važni za interpretaciju, implicirajući da je sve što Jacob radi u drugoj temporalnoj razini put u pakao i da ona nije nužno ono što gledatelj treba uzeti kao pravu stvarnost (iako se uvijek probudi u njoj). Ovo je također insinuirano zaključkom gatara da je Jacob već mrtav te njegovim pitanjem „Jesam li mrtav“ nakon buđenja iz sna o bivšoj ženi, kao i doktorovom konstatacijom da je Jacob mrtav.

Jacob's Ladder u određenim scenama pokušava stvoriti razne predosjećaje. Nekoliko scena prije nego Jacob vidi sliku mrtvog sina, u kadru je prisutno nekoliko razbacanih praznih dječjih kolica, implicirajući da u Jacobu postoji praznina (gledatelj još ne zna za Jacobovu bivšu obitelj). Kod posjeta umobolnici, hodnicima su razbacana prazna invalidska kolica, aludirajući na Jacobove probleme s leđima i kralježnicom nakon rata. Kada ga odvoze u operacijsku salu, okolo su razbacane bolničke nosiljke, a između ruševina Jacob ugleda slupani bicikl od preminulog sina na kojem se još uvijek vrti kotač. Svi ovi elementi preuzeti su kasnije u *Silent Hillu* kao svojevrsna referenca, ali i kao simbolizam unutar igre.

Drugi element koji *Silent Hill* preuzima kao inspiraciju iz *Jacob's Laddera* je vizualni identitet. Najvažnije scene za ovo su podzemna željeznica s početka filma (hrđave rešetke, zaključana vrata, slaba osvjetljenost i mehanička buka u pozadini), scena u kojoj Jacoba odvoze u operacijsku salu (iznenadno propadanje bolnice, krvavi i groteskni detalji, raspadnute plastične bebe), a pogotovo konvulzirajuće humanoidne mase koje proganjaju Jacoba kroz film.

Silent Hill (Konami, 1999.) pripada žanru *survival* horora i temelj je žanra psihološkog horora u video igrama. Za razliku od *Resident Evil*a, u kojem je glavni horor element grafičko nasilje, slično tzv. B-hororima, *Silent Hill* nastoji stvoriti horor ugođaj te osjećaj straha i paranoje stvarajući poseban ambijent. Radnja je smještena u istoimenom fikcionalnom američkom gradu. Referirat ću se na prve tri igre u serijalu (*Silent Hill 1, 2 i 3*). Za razliku od ostalih igara u žanru *survival* horora koje su koristile fiksirane kutove kamere i *pre-renderane* pozadine, *Silent Hill* koristi kameru u trećem licu i trodimenzionalni otvoreni svijet. U određenim trenutcima koristi se i fiksnim kamerama da bi stvorio dramatični ugođaj ili osjećaj napetosti i iščekivanja. Ono što *Jacob's*

Ladder radi u temporalnim razinama (različite stvarnosti koje predstavljaju emocionalna stanja protagonista), *Silent Hill* radi transformacijama svijeta priče.

Postoje tri verzije Silent Hilla – prva je Silent Hill u stvarnosti, verzija gdje grad postoji bez ikakvih anomalija ili čudovišta. U serijalu je izravno vidljiv samo u *Silent Hill 4: The Room*, ali se njegovo postojanje implicira i u ranijim igrama kroz doživljaje određenih likova. Druga verzija Silent Hilla je svijet magle. Ovdje se događa velika većina radnje serijala. U ovom svijetu grad se konstantno preobražava i mijenja oblik, duboka magla konstantno prekriva ulice, ulice su skoro potpuno napuštene, osim čudovišta koja lutaju okolo, i većina ljudi u ovom svijetu dijeli jednaku percepciju. Svijet magle također može neprirodno stvoriti promjene u vremenu, poput snijega ili iznenadnog padanja noći. Treći svijet naziva se obrnuti svijet. On postoji paralelno sa svijetom magle, a njegova manifestacija ovisi o psihološkim osobinama osobe koja se u njemu nalazi, ali ovisno o okultnim događanjima može se svima manifestirati kao verzija osobe koja ga stvori magijom ili drugim postupkom. Nakon što protagonisti uđu u Silent Hill, grad se fizički mijenja i sprječava njihov izlazak. Primjerice, cesta kojom Harry Mason ulazi u Silent Hill doslovno se odvoji od ostatka svijeta, ostavljajući pritom ogromnu provaliju. Druga manifestacija promjena je u tome što se ulice mijenjaju i otvaraju ili zatvaraju putove ovisno o okolnostima. Ovo je važan element igre budući da je korištenje karte u igri izrazito nepouzđano i grad se pretvara u labirint koji protagonist istražuje.

Za stvaranje horor atmosfere, grad je prekriven maglom, a nakon početnog dijela igara, većina ih se odvija u potpunoj tami. Jedini izvor svjetlosti male su baterijske lampe, što dodatno pojačava neizvjesnost. Dizajneri igre smatraju da je mrak izvor instinktivnog straha u ljudi (Toyama, 1999), pa su igre dizajnirane za maksimalnu zastupljenost mraka. Izrazito važan element je zvučni dizajn igara. Umjesto glazbe, igre u serijalu *Silent Hilla* koriste industrijsku buku, čija je namjena dodatno jačanje bizarne atmosfere i psihološke napetosti. Čudovišta također proizvode bizarne zvukove, a ikonično je i korištenje prijenosnog radija. U svakoj od prve tri igre protagonist pronalazi mali prijenosni radio koji proizvodi buku (statične šumove), ovisno o tome koliko su čudovišta blizu.

Vizualni identitet koji je inspiriran filmom *Jacob's Ladder* očituje se najviše unutar obrnutog svijeta. U prve tri igre prekriven je rešetkama, hrđom i krvlju, neodoljivo podsjećajući na podzemnu željeznicu iz filma i scenu kada Jacoba odvoze u operacijsku salu na nosiljki. Na početku *Silent Hilla 1*, protagonist ulazi u uličicu koja se brzo pretvara u obrnuti svijet, a u njoj se

nalaze kolica kojima se kotač još uvijek vrti (referenca na bicikl iz *Jacob's Laddera*). Nakon što se svijet pretvori iz svijeta magle u obrnuti svijet, protagonist Harry Mason postavlja pitanje „Am I dreaming?“, a kada pokuša pobjeći, napadaju ga čudovišta i ubijaju ga. Nakon ovoga Harry se budi u obližnjem kafiću i zaključuje da je sve bio san, nakon čega leteće čudovište probija staklo te napada njega i policajku Cybil. Kao što na početku *Jacob's Laddera* protagonist umire u Vijetnamu i budi se u „stvarnom svijetu“, nakon čega skoro odmah vidi dodatne halucinacije, u *Silent Hillu 1* odmah si možemo postaviti jednako pitanje o pouzdanosti onoga što nam kamera prikazuje. Fokalizacija je, dakle, subjektivna, što dodatno dokazuju i ostali likovi u priči. Čudovišta u *Silent Hillu* manifestacija su grijeha i krivnje koje likovi osjećaju. Likovi koji zapravo nemaju grijeha ili krivnju, poput osmogodišnje Laure iz *Silent Hilla 2*, vide grad kao potpuno normalan i ne razumiju čega se ostali likovi toliko boje. Konvulzije koje rade humanoidi u *Jacob's Ladderu* često rade i čudovišta u *Silent Hillu*. S obzirom na to da se u *Jacob's Ladderu* ove konvulzije događaju najviše u drugoj temporalnoj razini (čistilištu) i paklu, smatram ih pokazateljem pojačanog straha i paranoje koju prolazi protagonist filma, ali i protagonisti serijala *Silent Hill* budući da su manifestacije čudovišta uvjetovane njihovim psihološkim stanjem.

U *Silent Hillu 2* (Konami, 2001.) grad se manifestira kao svojevrsno čistilište. Protagonist James Sunderland odlazi u *Silent Hill* da bi tragao za svojom ženom, koja mu je poslala pismo iz *Silent Hilla*. Za razliku od *Silent Hilla 1*, James odbija izaći iz grada čak i nakon što vidi čudovišta (implicirajući da je tamo svojom voljom), a razvojem priče polako se otkriva Jameova prošlost, kao i prošlost ostalih likova u priči. Glavni antagonist je Pyramid Head, mišićavo ljudsko obličje koje nosi ogromni nož i metalnu piramidu na glavi. Svaki od likova vidi različita čudovišta, ovisno o njihovim grijesima. Kasnije u priči saznajemo da je James ubio vlastitu ženu, a Pyramid Head je manifestacija njegove želje da bude kažnjen za to, nakon čega se Pyramid Head sam ubije. Angela Orocco, jedan od sporednih likova koje James upoznaje, bila je sistematski silovana u obitelji, te su čudovišta koja ona vidi rezultat represije osjećaja i suicidalnosti. Vrhunac toga je *abstract daddy*, čudovište u obliku čovjeka spojenog s krevetom, svojevrsna manifestacija njenog oca. James se slučajno nađe u Angelinoj manifestaciji obrnutog svijeta i nakon što čuje njen plač, ulazi u prostoriju i ubija *abstract daddya* koji ju pokušava silovati. U ovoj se prostoriji u zidovima također nalaze 23 rupe iz kojih izlaze mesnati klipovi, simbolizirajući broj Angelinih silovanja. Pri kraju priče, James još jednom ulazi u Angelinu manifestaciju obrnutog svijeta i primjećuje da je sve prekriveno plamenom. Ovo je dokaz subjektivne fokalizacije: Angela objašnjava da je to

njena verzija obrnutog svijeta, različita od svijeta hrđe i krvi koju vide ostali protagonisti i igrač u prve tri igre. Nakon što James prihvati vlastite grijehe i oprost si ubojstvo žene, uspješno odlazi iz Silent Hilla skupa sa Laurom prema jednom od četiri završetka (ovisno o postupcima i izborima igrača), pokazujući funkciju grada kao čistilišta. Važno je napomenuti i da protagonist James Sunderland nosi skoro identičnu jaknu onoj koju nosi Jacob Singer na kraju filma te obojica imaju identične inicijale J.S.

Silent Hill 3 (Konami, 2003.) ima dvije glavne reference na *Jacob's Ladder*. Podzemna željeznica kojom protagonistica Heather putuje vizualno je identična onoj iz filma. Glavni antagonist, anđeo Vaeltiel, skoro je identičan konvulzirajućem humanoidu koji prati Jacoba u filmu. Igram su također razasute nosiljke i invalidska kolica kao ona u *Jacob's Ladderu*. U ovom nastavku čudovišta u Silent Hillu rezultat su djelovanja kulta iz prve igre, pokazujući mračnu prošlost grada.

Za kraj, usporedimo svjetove priče *Jacob's Laddera* i serijala *Silent Hill*.

Film *Jacob's Ladder*:

1. Postojanosti – Jacob Singer (Protagonist), njegovi prijatelji (također ratni veterani), Jezebel, Jacobova bivša žena i obitelj, New York, Vijetnam, razna čudovišta.
2. Smještaj – Nejasan i promjenjiv, radnja se premješta između New Yorka i Vijetnama.
3. Fizički zakoni – Većinom jednaki kao u stvarnom svijetu, paranormalne pojave su izuzetak.
4. Socijalna pravila i vrijednosti – Jednaka kao SAD u 90-ima. Kritizira se odnos društva prema ratnim veteranima i briga za njihovo mentalno zdravlje.
5. Događaji – Otkrivanjem tajni iz prošlosti i svog istinskog stanja svijet New Yorka postaje sve bizarniji. Čudovišta postaju sve jača i Jacobovo mentalno i fizičko zdravlje se znatno pogoršava. Nakon što sebi prizna pravu istinu doživljava katarzu i radnja završava.
6. Mentalni događaji – Umjesto da događaji oblikuju mentalno stanje lika, ovdje je riječ o obrnutom slučaju. Halucinacije i mentalno propadanje glavnog lika uzrokuje većinu pomaka u priči.

Video igre *Silent Hill 1,2 i 3*:

1. Postojanosti – Harry Mason, James Sunderland i Heather Mason (protagonisti), razni likovi unutar Silent Hilla, Silent Hill, The Order, razna čudovišta.
2. Smještaj – Fiktivni grad Silent Hill.
3. Fizički zakoni – Većinom jednaki kao u stvarnom svijetu, paranormalne pojave su izuzetak.
4. Socijalna pravila i vrijednosti – Glavni fokus stavlja se na međuodnose likova i njihove osobnosti. Empatija je izrazito važna i pokušaji likova da si međusobno pomognu je važan pokretač radnje.
5. Događaji – Svaki od protagonista i likova se suočava s vlastitim grijesima i prošlosti. Što više saznajemo o protagonistima i ostalim likovima, grad i čudovišta unutar njega postaju sve opasniji. Nakon što se suoče sa svojom prošlosti ili grijesima likovi doživljavaju katarzu i mogu napustiti Silent Hill.
6. Mentalni događaji – Mentalno stanje likova odražava se u manifestaciji Silent Hilla koju oni doživljavaju. Čudovišta su oblikovana ovisno o njihovim grijesima.

U oba djela radi se o protagonistima jednakog tipa – obični ljudi koji su izrazito ranjivi i pokušavaju opstati unutar svijeta punog opasnosti. Njihov glavni pokretač je otkrivanje istine iz njihove prošlosti – Jacob pokušava saznati što se zapravo dogodilo u Vijetnamu, Harry pokušava spasiti kćer i suočava se s grijesima iz prošlosti i James se suočava s grijesima koje je potisnuo i kroz cijelu igru sakriva od samog igrača. Osim što pokušavaju opstati, likovi također pokušavaju pomoći ostalim sporednim likovima u njihovom okruženju koju prolaze sličnu situaciju. U slučaju Jacoba radi se o njegovim prijateljima veteranima koji zapravo doživljavaju jednake simptome kao on. Igre serijala *Silent Hill* daju igraču mogućnost da sam odluči hoće li spasiti ostale likove i sukladno tome se oblikuje završetak priče, i pri tome postaje jasno da i sporedni likovi proživljavaju vlastitu verziju pakla unutar grada. U *Jacob's Ladderu* New York je manifestacija čistilišta kroz koje Jacob prolazi. Što više otkriva istinu, halucinacije i čudovišta postaju sve jača. Nakon što se potpuno suoči s istinom odlazi u raj (katarza). U *Silent Hillu* grad također služi kao čistilište i čudovišta unutar njega oblikuju se ovisno o grijesima likova. Da bi preživjeli likovi se moraju s njima izravno suočiti i tako pobijediti vlastite grijehe. Nakon što saznaju potpunu istinu i uspješno pobjede čudovišta (ili ljudske antagoniste), likovi doživljavaju katarzu i mogu napustiti *Silent Hill*. Ako igrač ne pokuša ispraviti grijehe iz prošlosti ili ih dodatno pogorša odnosom prema

drugim likovima u priči, dolazi do tzv. *bad endinga* koji ne rezultiraju katarzom. U oba djela paranormalne pojave znatno utječu na radnju i likove. Transformacija New Yorka u pakao vizualno je izuzetno slična transformacijama Silent Hilla u *otherworld* i čudovišta također imaju sličan vizualni identitet. Glavni pokretač radnje u oba djela je otkrivanje istine o prošlosti i ovo se izravno odražava u mentalnim događajima likova, te mentalne promjene zauzvrat oblikuju njihovo fizičko okruženje manifestacijom paranormalnih pojava. Kada promatramo svjetove priče *Jacob's Laddera* i *Silent Hilla* na ovakav način postaje vidljivo da iako je riječ o različitim medijima, oba djela koriste unutrašnju fokaliziranu kameru i svijet priče se pokreće i razvija na poprilično sličan način.

Sve u svemu, *Silent Hill* je izrazito utjecajan primjer psihološkog horora u video igrama. Iako ne možemo tvrditi da se radi o adaptaciji djela, *Silent Hill* uzima određene teme i narativne postupke *Jacob's Laddera* i prilagođava ih mediju video igara. Oba djela su svojevrsna psihološka i montažna slagalica te je potrebna aktivna analiza za njihovu interpretaciju. U *Jacob's Ladderu* tek na samom kraju saznajemo da su sve „stvarnosti“ zapravo lažne i da je jedina stvarnost ona koja je od početka prikazivana kao san. U *Silent Hillu 2*, nakon što je kroz cijelu igru uvjeravao sebe i igrača da mu je cilj pronaći bolesnu ženu, James shvaća da ju je on ubio vlastitim rukama. *Jacob's Ladder* služi kao svojevrsan ključ za interpretaciju apstraktnijih pojava u *Silent Hillu* i shvaćanja priče u cjelovitom kontekstu.

5.2. ADAPTACIJA, ALIEN I ALIEN ISOLATION

Alien (20th Century Fox, 1979.) Ridleya Scotta je znanstveno-fantastični horor, smješten u budućnosti, gdje čovječanstvo može putovati svemirom. Film koristi retrofuturistički vizualni identitet i oslanja se na sporo građenje atmosfere i napetosti. Glavni antagonist je izvanzemaljsko stvorenje koje polako ubija članove posade. Izgled aliena i svemirskog broda koji posada pronalazi inspiriran je radom *Necronomicon* H. R. Giger. Osim prijetnje koju stvorenje u film u predstavlja čovječanstvu, glavna pozadinska tema filma je podređenost čovječanstva umjetnoj inteligenciji (računalo Mother i android Ash), koja ne stavlja nikakvu vrijednost na ljudski život.

Što se tiče naracije, film se koristi nefokaliziranom objektivnom kamerom i fokusira se na međuljudske odnose posade. Glavni horor element je sam izgled aliena i njegova vizualna transformacija kroz film. Radnja se poprilično sporo razvija, što pojačava paranoičnu atmosferu. Zvučni efekti, poput otkucaja srca i pištanja detektora pokreta, pojačavaju napetost, pogotovo u

scenama kada alien proganja posadu. Na kraju filma preživljava samo Ripley (snažan ženski protagonist) te snima zvučni zapis kojim opisuje što se dogodilo s brodom i posadom.

Koristeći medij filma i izrazito dobre vizualne efekte (koji su i danas uvjerljivi), *Alien* u gledatelju uspješno oživljava priču koju prikazuje: ona postaje stvarna pred našim očima i ušima te izaziva strah iako je promatramo sa sigurne udaljenosti ekrana. Problem kod adaptacije izvornog filma u video igru bio je zadržavanje jednake atmosfere psihološkog horora, pa je većina adaptacija bila bazirana na ostalim filmovima u serijalu jer su bili izrazitije akcijski. Umjesto usporene radnje i prikaza aliena kao nepobjedivog i savršenog grabežljivca, alienska je vrsta odjednom zastupljena u ogromnom broju. Iako je tolika količina aliena još uvijek prijetnja, horor prestaje biti psihološki i postaje vizualan, oslanjajući se na akciju te izrazito nasilne i grafičke scene.

Da bi adaptirali priču izvornog *Aliena* u što vjernijem obliku, Creative Assembly dobio je dopuštenje 20th Century Foxa, koji im je dostavio ogromnu količinu izvornog konceptnog materijala prvog filma. Nakon što su prepoznali potencijal, na projektu je također sudjelovala originalna glumačka postava prvog *Aliena*. Cilj je bio stvoriti horor igru koja će korištenjem medija video igara reproducirati osjećaj prvog filma (Kelly, 2015). Glazba je također dekonstruirana iz prvog filma i producirana u jednakom stilu da bi se stvorio isti ugođaj (Hornshaw, 2014). Igra također zadržava identičan retrofuturistički vizualni dizajn svemirske postaje te raznih računalnih konzola koje Ripley koristi.

Igra pripada žanru *survival* horora i koristi se prikaz kamere u prvom licu. Ovakav prikaz je odabran zato što ojačava osjećaj povezanosti s glavnim likom i uronjenosti u priču (Kelly, 2015). Da bi prenijeli osjećaj paranoje i proganjanja od strane aliena kakav posada doživljava u filmu, za igru je razvijen poseban napredni sustav umjetne inteligencije. Alienova umjetna inteligencija prilagođava se ovisno o postupcima i navikama igrača, što čini izbjegavanje aliena postupno težim. Igra je također poprilično dugačka (više od 10 sati za prvo igranje) i ima sporiji tempo, poput filma. Naracija se velikim dijelom ostvaruje dijalozima između likova i ne postoji ekstradijegetički pripovjedač.

Ako usporedimo svjetove priče filma i igre, dolazimo do skoro identične strukture.

Film *Alien*:

1. Postojanosti – Nostromo (svemirska postaja), posada, Ellen Ripley (protagonist), Mother (umjetna inteligencija), android Ash, Alien, planet LV-426, srušeni svemirski brod, Ripleyin glasovni zapis koji objašnjava što se dogodilo.
2. Smještaj – okolica sustava Zeta Reticuli.
3. Fizički zakoni – jednaki kao u stvarnosti, stvorenje koje proganja posadu ima posebne sposobnosti.
4. Socijalna pravila i vrijednosti – ljudski dio posade drži se zajedno te stavlja dobrobit kolektiva i preživljavanje na prvo mjesto. Umjetna inteligencija namjerno posadi daje krive informacije i stavlja život aliena iznad života posade.
5. Događaji – posada Nostroma pronalazi signal na planeti LV-426. Dio posade istražuje i napadnut je od strane aliena. Nakon povratka na brod alien lovi i ubija većinu posade. Ripley saznaje da je cilj umjetne inteligencije pobrinuti se da se alien vrati na zemlju, pa zatim raznese postaju i pobjegne u brodu za spašavanje.
6. Mentalni događaji – izraziti strah i panika nakon što shvate što se događa, strah od umjetne inteligencije i androida.

Video igra *Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014.):

1. Postojanosti – Sevastopol (svemirska postaja), posada, Amanda Ripley (protagonist), APOLLO (umjetna inteligencija), mnogobrojni androidi, Alien, planet LV-426, srušeni svemirski brod, Ripleyin glasovni zapis koji objašnjava što se dogodilo.
2. Smještaj – okolica sustava Zeta Reticuli.
3. Fizički zakoni – jednaki kao u stvarnosti, stvorenje koje proganja posadu ima posebne sposobnosti.
4. Socijalna pravila i vrijednosti – ljudski dio posade drži se zajedno te stavlja dobrobit kolektiva i preživljavanje na prvo mjesto. Umjetna inteligencija namjerno posadi daje krive informacije i stavlja život aliena iznad života posade.
5. Događaji – posada Anesidore pronalazi signal na planeti LV-426. Dio posade istražuje i napadnut je od strane aliena. Nakon povratka na Sevastopol, alien lovi i ubija većinu posade.

Amanda Ripley u potrazi za svojom majkom stiže na postaju, a nakon bliskog susreta s alienom pokušava pobjeći, ali je androidi i umjetna inteligencija APOLLO pokušavaju spriječiti te Ripley raznese postaju i pobjegne u brodu za spašavanje.

6. Mentalni događaji – izraziti strah i panika nakon što shvate što se događa, strah od umjetne inteligencije i androida. Nepovjerenje između preživjelih zbog sumnje u njihovu ljudskost (jesu li androidi ili ne).

Igra i film dijele skoro identičnu strukturu svijeta priče i načina na koji se priča razvija, ali postoji manja razlika u montaži. Amanda tek kasnije saznaje kako je alien završio u svemirskoj postaji kroz *flashback* sekvencu. U tom trenutku igrač preuzima ulogu posade Anesidore i prolazi kroz isti srušeni svemirski brod kroz koji je prošla posada Nostroma te se rekreira skoro identična scena onoj u filmu. Svi ostali elementi priče su manje-više predvidljivi ako smo upoznati s filmom.

Glavna razlika između ova dva medija je u samoj iskustvenosti priče. Igrajući *Alien: Isolation* mi postajemo Ripley iz filma. Umjesto da smo pasivni promatrač koji gleda svijet priče kao nešto eksterno, igranjem postajemo aktivan dio njene manifestacije. Bez čina igranja priča ne postoji i ne može napredovati. Ako se kao igrač izravno ne suočimo s izazovima i strahovima koji su pred nama, ne možemo iskusiti priču do kraja. Iako se radi o različitim iskustvima, oba djela uspješno prenose jednake emocije i priču na vlastiti način.

Druga razlika između ova dva djela koju je lako previdjeti jest pristupačnost. Gledanje filma je izrazito pristupačno, ne zahtijeva previše vremena i za njega nisu potrebne nikakve mehaničke vještine. Moderne video igre zahtijevaju skupi hardver, znatno veću količinu vremena (skoro je nemoguće iskusiti *Alien: Isolation* u jednom sjedenju za većinu ljudi) i vrlo dobre mehaničke vještine. Nadalje, ako igrač nije pretjerano dobar, trajanje igre može se znatno produžiti, što vodi do negativnog iskustva. Ako satima ili danima pokušavamo prijeći isti dio, gubi se uronjenost u svijet priče i igra postaje samo frustrirajući i repetitivni mehanički izazov. Ovo je jedna od glavnih kritika *Alien: Isolationa*, pored njegovog dugog trajanja. Ne postoji način da bez ispunjavanja tih uvjeta iskusimo priču u cijelosti, a gledanje druge osobe kako prelazi igru ne nudi isto iskustvo i strah. Ako nismo sposobni prijeći igru, ne možemo je iskusiti, što samo po sebi čini djelo nepristupačnim. Ovaj problem djelomično rješavaju djela koja nazivam „hibridnim“.

5.3. PREMA HIBRIDNOM ŽANRU – *UNTIL DAWN* I *THE LAST OF US PART II*

U početnoj raspravi o igrivosti i narativnosti zaključili smo da uvijek postoji disparitet između njih. Ako je igra dizajnirana s izrazito kompleksnim mehanikama, ona ima veću vrijednost kao igra. Budući da igrač može provesti puno vremena svladavajući mehanike i koristeći ih na razne načine, ovisno o žanru može imati potencijalno beskonačni potencijal za nova iskustva u igri, čak i kada u igri ne postoji naracija. Primjer ovoga su razne simulacije i strateške igre koje mogu koristiti proceduralnu generaciju svijeta da bi svaki puta stvorile novo iskustvo. Ovakav koncept igrivosti zapravo implicira suprotno značenje: igrivost ne znači pristupačnost. Ako igra zbog svojih kompleksnih mehanika ima veću igrivost, njena pristupačnost je manja. Dakle, igru s niskom igrivosti i visokom narativnosti mogli bismo smatrati inherentno pristupačnom, ali koja je onda svrha stvaranja priče u mediju igara umjesto u nekom drugom u kojem se lakše konzumira? Odgovor leži u iskustvenosti i interaktivnosti. Igra nam nudi mogućnost da osjećamo kako smo mi dio priče i naši postupci utječu na tu priču. Više ne moramo razmišljati što bi napravili u nekoj situaciji kao što to radimo dok gledamo film, dovoljno je samo pokušati to unutar igre i vidjeti kakve posljedice to ima (ako je naša zamisao moguća unutar simulacije).

Kako bi onda izgledao hibridni žanr koji spaja filmsku narativnost i interaktivnost video igara?

- a) S obzirom na mogućnost adaptabilnosti koje simulirani svjetovi u video igrama imaju, medij u kojem se nalazi žanr mora biti video igra.
- b) Igra mora biti pristupačna potpuno novim igračima koji žele samo iskusiti priču. Kontrole trebaju biti intuitivne i mehanike ne smiju biti previše komplicirane.
- c) Fokus mora biti na stvaranju i pričanju priče. Interaktivnost služi za produbljivanje iskustva priče. Umjesto pasivnog gledanja, igrač ima aktivnu ulogu i sudjeluje u njenom stvaranju.
- d) Tempo igre mora biti smislen te dopuštati kraće i duže periode igranja.
- e) Bilo bi poželjno da igra bude pristupačna osobama s poteškoćama u vidu, sluhu ili motoričkim sposobnostima.

Prvi primjer za koji smatram da zadovoljava sve ove uvjete je *The Last of Us Part II*. (Naughty Dog, 2020.) Ova igra ima linearnu priču i samo jedan završetak, ali to ne znači da nema pravi

simulirani svijet. Pripada žanru akcijske avanture. Pogledajmo na koje načine *The Last of Us Part II* zadovoljava uvjete hibridnog žanra.

a) Adaptabilnost se u ovom kontekstu odnosi na mogućnosti koje igrač ima za odabir načina napredovanja kroz igru. Igrač može izbjegavati nasilje i koristiti mehanike šuljanja, može u potpunosti pristupiti igri kao akcijskom filmu ili može pažljivim planiranjem taktički pristupiti situacijama u kojima se nađe. Ovome potpomažu mehanike napredovanja lika u kojima odabiremo koje sposobnosti želimo razviti dalje. Isto se može raditi s oružjem modifikacijom raznih dijelova igračevom pristupu. Adaptabilnost ne znači nužno da će se priča i završetak znatno promijeniti ovisno o igračevim postupcima, nego samo znači da svijet igre reagira i prilagođava simulaciju igračevim postupcima.

b) Producenti igre znatno su se potrudili da igrač može odabrati težinu sukladno njegovim sposobnostima. Ako igrač slučajno odabere pretešku razinu težine, može je smanjiti da bi izbjegao frustraciju i konstantno ponavljanje istog dijela priče. Kontrole i mehanike iznimno su intuitivne i omogućavaju potpunu prilagodbu zahtjevima igrača.

c) *The Last of Us Part II* ima izrazito snažnu, imerzivnu i dramatičnu priču. Igra preispituje ljudsku moralnost u postapokaliptičnom okruženju i bavi se ljubavlju, osjećajem zajednice i međuljudskim povjerenjem. Kroz interaktivnost igrač ponekad mora donijeti teške odluke i moralno upitne postupke, inicirajući pritom osjećaj krivnje koji potiče preispitivanje. Igra vrhunski stvara ugođaje i uvodi zaokrete u priči poput trilera.

d) Tempo igranja nije zahtjevan. Moguće je igru u potpunosti iskusiti čak i ako imamo samo 15 do 30 minuta dnevno na raspolaganju. Kad igru pokrenemo nakon pauze (primjerice, od jednog dana), igra nam pokazuje što se zadnji put dogodilo u priči i gdje smo stali.

e) Igra je maksimalno pristupačna, čak i slijepim osobama. Za orijentaciju unutar igre slijepi osobe dobivaju zvučne signale u obliku kratkih nota koje im pokazuju smjer gdje se trebaju kretati. Akcijski dijelovi olakšani su automatskim ciljanjem i smanjenom težinom. Za sve ekstradijegetske elemente, poput izbornika, postoji glasovni asistent koji osobi čita upute. Gluhe osobe mogu uključiti vizualne indikatore izvora zvuka i pojačane vibracije. Osobe koje imaju poteškoće s motoričkim sposobnostima mogu znatno pojednostaviti kontrole i automatizirati zahtjevne akcije,

poput brzog stiskanja tipki na *joysticku*. Postoje i opcije za osobe s manjim poteškoćama, poput daltonizma.

Kao primjer hibridnog žanra, *The Last of Us Part II* vrhunski spaja filmsku narativnost i interaktivnost video igara. Čak i kao čisto vizualno iskustvo bez interaktivnosti (gledanje druge osobe kako igra), smatram ovo djelo izrazito narativno snažnim. Činjenica da je priča linearna ne mora biti mana s obzirom na to da omogućava producentima krojenje iskustva točno kako smatraju da ono treba biti. Argument protiv ovoga može biti da zbog toga interaktivnost gubi značaj, ali interaktivnost u ovoj igri ima drugu svrhu. Služi za samoidentifikaciju igrača s protagonistom i prolaženje kroz priču na način na koji mi želimo.

Drugi primjer koji zadovoljava uvjete je *Until Dawn*. (Supermassive Games, 2015.) Pripada žanrovima interaktivne drame i *survival* horora. Igra vuče izraziti utjecaj iz američkih *slasher* horora, likovi su tinejdžeri i vlada seksualna napetost, tipična za žanr (Harper, 2004: 31). *Until Dawn* je poprilično različito iskustvo od *The Last of Us II* i na različite načine zadovoljava sljedeće uvjete:

a) Adaptabilnost se u ovom slučaju odnosi na samu priču. Svaki manji izbor koji igrač napravi utječe na ostatak priče u manjem ili većem kapacitetu. Igra ima više od 100 različitih varijacija završetka i svaki od njih je u potpunosti odglumljen (Reynolds, 2014).

Možemo reći da igrač svojim izborima postaje redatelj priče. Svako novo igranje stvara uistinu različiti svijet priče, osim ako namjerno identično ponovimo sve izbore koje donesemo u igri. Druga adaptabilnost odnosi se na probijanje četvrtog zida u igri. Poslije svakog poglavlja igrač razgovara sa psihologom koji se obraća izravno igraču, koji mora rješavati psihološke testove. Ovisno o njihovim rezultatima, igra se prilagođava da bi rezultirala strašnijim iskustvom. Igra također može prepoznati ako netko pokušava varati na testovima i sukladno se prilagođava.

b) Igra je izrazito pristupačna novim igračima. Nema opcije težine (nisu potrebne), kontrole su vrlo fluidne i jednostavne te omogućavaju igraču da istražuje i donosi odluke bez mehaničkih vještina. Ponekad je potrebno brzo reagirati ili donijeti odluku, što je svojevrsni minus glede pristupačnosti, ali ipak i to pridonosi napetosti igre.

c) Narativnost je vrlo snažna. Napetost je pojačana činjenicom da svaka naša odluka ima posljedice za ostatak priče. Sve likove unutar igre glumili su pravi glumci tehnologijom snimanja pokreta

(*motion capture*). Igra se odvija u trećem licu i često se koristi *cutsceneovima* koji doprinose filmskom doživljaju. Priča je glavni prioritet, a medij video igre služi za izravnu interakciju u njenom stvaranju.

d) Tempo igre je smislen i epizodičan. Svako od deset poglavlja možemo tretirati kao jednu epizodu serije, tako da igrač može unaprijed odvojiti 45 minuta kada želi igrati i ne mora se bojati da će izgubiti napredak. Ako se vratimo igri nakon pauze, kratki *cutscene* nam prikazuje što se dogodilo zadnji put i gdje smo stali u priči.

Nažalost, *Until Dawn* nema jednake opcije pristupačnosti kao što to ima *The Last of Us 2*, ali su ih producenti počeli implementirati u svojim ostalim igrama.

Druga razlika između ove dvije igre je u takozvanom *butterfly* efektu. *The Last of Us 2* omogućava igraču da igru snimi i učita po volji, kao u slučaju tradicionalnih video igara. Ako ne uspijemo prijeći neki dio ili napravimo veliku pogrešku, možemo samo učitati raniji snimak i pokušati ponovno. U *Until Dawnu* svaka odluka i izbor koji donesemo je trajan. Igra se snima između poglavlja, ali se nije moguće vratiti na prošlo poglavlje i promijeniti naše izbore. Ovo jamči da igrač ne može zapeti, tako da nikada ne dolazi do kršenja kontinuiteta i rušenja imerzije. Bez obzira na igračeve postupke, jedina stvar koju igrač treba napraviti da bi došao do kraja priče je nastaviti igrati, odnosno nije moguće zapeti ili stvoriti scenarij u kojem se igra ne može završiti. Druga važna karakteristika je rušenje četvrtog zida i utjecanje na samog igrača. Osim psiholoških ispitivanja koje smo spomenuli ranije, igrač također može pronaći toteme koji pokazuju igraču vizije onoga što se može dogoditi. One mogu pomoći ili zavarati igrača, ovisno o njegovim ranijim izborima. S obzirom na to da u *slasher* hororima likovi tradicionalno donose odluke koje su gledateljima upitne, *Until Dawn* nam daje mogućnost da konačno ispravimo njihove „glupe“ odluke i spasimo cijelu postavu likova. Razvojem tehnologije i širim korištenjem živih glumaca u produkciji video igara, igre polako preuzimaju i redefinišu vizualnu i narativnu snagu filma.

6. ZAKLJUČAK

Film i video igre temeljno su različiti mediji, ali to ne znači da se ne mogu međusobno nadopunjavati. Film je izrazito vizualno snažan i stvara neodoljivu iluziju stvarnosti, što pojačava naš osobni doživljaj priče. Iako kod filma gledatelj nema mogućnost prave interakcije sa svijetom koji gleda, iskustvo gledanja filma uranja nas u svijet priče. Koristeći specifične postupke montaže i stvaranjem različitih temporalnih razina, film može postati svojevrsni oblik psihološke slagalice, što mijenja kognitivni pristup potreban za dešifriranje radnje i priče. Filmove gledamo kako bismo doživjeli iskustvo prikazivane priče. Iluzija stvarnosti koju pružaju privlači nas u istoj mjeri kao i razbijanje te iluzije, a nemoguće postaje moguće pred našim očima. Filmu zapravo nije potrebna interakcija, dovoljno je snažan da pokrene gledateljeve emocije i razmišljanja bez njegovog sudjelovanja. Najbolje i najpoznatije filmske priče ostavljaju odjeke u popularnoj kulturi desetljećima nakon njihovog nastanka.

Video igre nisu uvijek imale vizualnu snagu kakvu imaju danas. Razvojem tehnologije igre se polako približavaju fotorealizmu, ali grafika nakon određene razine kvalitete ne čini veliku razliku u samom iskustvu igranja. Snaga video igara oduvijek je bila u različitim oblicima interaktivnosti. Uvlače nas u simulirani svijet i čine nas njegovim glavnim pokretačem. Filmska priča postoji bez gledatelja, ali priča igre ne postoji bez igrača. Ono što aktualizira početak, razradu i kraj priče u igri čin je igranja, a iskustvo tog igranja stvara našu vlastitu priču. Iako svi žanrovi nisu usmjereni prema narativnom putu, kod većine igara postoji barem djelomična naracija. Naracija može služiti i samo kao obilježje napredovanja u igri: ako pređemo prvu razinu i započnemo drugu, znamo da smo napravili korak unaprijed. Igre su posuđivale narativne postupke iz književnosti i filma prije nego su mogle razviti vlastite, medijski i žanrovski specifične postupke. Čak i danas u igrama imamo odjeke prvotnog žanra interaktivne fikcije u novim žanrovima, kao što je interaktivna drama. Ako netko želi ispričati priču, izbor medija igre omogućuje mu stvaranje različitih iskustava za krajnjeg konzumenta. Zahvaljujući razvoju tehnologije i hibridnog žanra, danas imamo igre koje možemo nazvati interaktivnim filmovima. One svakom igraču nude različito iskustvo, ovisno o njegovim postupcima i izborima, a ponovna igranja omogućuju nam da vidimo druge verzije priče i završetka. Drugi važan razvoj nalazi se u pristupačnosti: igre postaju medij dostupan svima i mogu se u potpunosti iskusiti čak i ako smo potpuno novi igrač ili imamo fizičke poteškoće.

7. POPIS LITERATURE

1. Abbott, H. P. (2007.) „*Story, Plot and Narration*“. U: Herman, D. (2007.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge: Cambridge University Press, str. 39-51.
2. Biti, V. (1997.) *Pojmovnik suvremene književne teorije*, Zagreb: Matica hrvatska.
3. Bordwell, D. (1986.) *Narration in the Fiction Film*, London: Methuen .
4. Gilić, N. (2006.) *Uvod u teoriju filmske priče*, Zagreb: Školska Knjiga.
5. Harper, J. (2004.) *Legacy of Blood: A Comprehensive Guide to Slasher Movies*, Manchester: Headpress/Critical Vision.
6. Herman, D. (2007.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge: Cambridge University Press.
7. Jahn, M. (2007.) „*Focalization*“. U: Herman, D. (2007.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge: Cambridge University Press, str. 94-108.
8. Kallay, J. (2013.) *Gaming Film How Games Are Reshaping Contemporary Cinema*, Hampshire: Palgrave Macmillan.
9. Metz, C. (1991.) *Film Language a Semiotics of the Cinema*, translated by Michael Taylor, Chicago: The University of Chicago Press.
10. Montfort, N. (2007.) „*Narrative and digital media*“. U: Herman, D. (2007.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge: Cambridge University Press, str. 172-186.
11. Peterlić, A. (2000.) *Osnove teorije filma*, Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
12. Ryan, M. L. (2007.) „*Toward a Definition of Narrative*“. U: Herman, D. (2007.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge: Cambridge University Press, str. 22-35.
13. Ryan, M. L. (2014.) “*Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media- Conscious Narratology*”. U: Ryan, M. L. i Thon, J. N. (2014.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, str. 25-50.
14. Solar, M. (2001.) *Teorija književnosti*, Zagreb: Školska knjiga.

7.1 POPIS IZVORA

INTERVJUI:

1. Hornshaw, P. (2014) *Alien: Isolation is 'The "Alien" Game We've Always Wanted to Play*, GameFront (datum pristupa 15.8.2021.)
<https://web.archive.org/web/20140228234438/http://www.gamefront.com/alien-isolation-preview-the-alien-game-we-wanted-to-play/4/>
2. Kelly, A. (2015.) *The making of Alien: Isolation*, PcGamer (datum pristupa 15.8.2021.)
<https://www.pcgamer.com/the-making-of-alien-isolation/>
3. Reynolds, M. (2014) *Until Dawn has thousands of story paths for hundreds of ending variations*, DigitalSpy (datum pristupa 15.8.2021.)
<https://www.digitalspy.com/videogames/gamescom/a590481/until-dawn-has-thousands-of-story-paths-for-hundreds-of-ending-variations/>
4. Toyama, K. (1999.) *Interview with Keiichiro Toyama (PSM)*, SilentHillMemories (datum pristupa 15.8.2021.)
https://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/1999.03_toyama_psm_en.htm

FILMOVI:

1. *Alien*. Dir. Ridley Scott. 20th Century Fox, 1979. Film.
2. *Jacob's Ladder*. Dir. Adrian Lyne. Tri-Star Pictures, 1990. Film.

IGRE:

1. Creative Assembly. *Alien: Isolation*. Sega, 2014. Windows.
2. Infogrames. *Alone in the Dark*. Infogrames, 1992. MS-DOS.
3. Sierra On-Line. *King's Quest I*. IBM, 1984. MS-DOS.
4. Sierra On-Line. *King's Quest III*. Sierra On-Line, 1986. MS-DOS.
5. Sierra On-Line. *King's Quest V*. Sierra On-Line, 1990. Windows.
6. Capcom. *Resident Evil*. Capcom, 1996. PlayStation 1.

7. Konami Computer Entertainment Tokyo. *Silent Hill*. Konami, 1999. PlayStation 1.
8. Konami Computer Entertainment Tokyo. *Silent Hill 2*. Konami, 2001. PlayStation 2.
9. Konami Computer Entertainment Tokyo. *Silent Hill 3*. Konami, 2003. PlayStation 2.
10. Naughty Dog. *The Last of Us Part II*. Sony Interactive Entertainment, 2020. PlayStation 4.
11. Nintendo R&D4. *The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986. NES.
12. Supermassive Games. *Until Dawn*. Sony Computer Entertainment, 2015. PlayStation 4.

POVEZNICE:

1. <https://dota2.prizetrac.kr/> (datum pristupa 15.8.2021.)
2. <https://www.evo.gg/>(datum pristupa 15.8.2021.)
3. https://liquipedia.net/starcraft/Players/Migrated_to_Starcraft_II(datum pristupa 15.8.2021.)