

Srednjovjekovna povijest u računalnim igrama

Pokupić, Patrik

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:142:165189>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-27**



FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Sveučilišni diplomski studij povijest, nastavnički smjer i pedagogija

Patrik Pokupić

Srednjovjekovna povijest u računalnim igrama

Diplomski rad

Mentor: doc.dr.sc. Denis Njari

Osijek, 2021.

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za povijest

Sveučilišni diplomski studij povijest, nastavnički smjer i pedagogija

Patrik Pokupić

Srednjovjekovna povijest u računalnim igrama

Diplomski rad

Znanstveno područje: humanističke znanosti

Znanstveno polje: povijest

Znanstvena grana: hrvatska i svjetska srednjovjekovna povijest

Mentor: doc.dr.sc. Denis Njari

Osijek, 2021.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, datum 9.9.2021.

Patrick Pokypic 0122221825
ime i prezime studenta, JMBAG

Sažetak

Na samom početku rada polazi se od same definicije pojmova igra i igranje, koji doprinose shvaćanju računalnih igara. Nakon toga slijedi kratki pregled povijesti računalnih igara, koja je kratka ali iznimno bogata. Žanrovi računalnih igara su također ključni za razumijevanje glavne teze rada, te se i o njima ukratko raspravlja u radu. U glavnom dijelu rada fokus je na šest računalnih igara (*Age of Empires II: The Age of Kings*, *Stronghold*, *Stronghold: Crusader*, *Assassin's Creed*, *The Witcher 3: Wild Hunt* i *Kingdom Come: Deliverance*) specifično odabranih s ciljem pokrivanja što većeg spektra. Svaka od njih je na specifičan način prikazala srednjovjekovnu povijest, te se u radu analizira u kojoj mjeri je svaka igra bila povijesno točna, uz analizu stručne literature. Važan je i aspekt računalne igre kao medija koji vizualno prenosi znanje, ali ono se spominje u smislu kao nusprodukt konzumiranja medija računalnih igara. Na samom kraju rada zaključuje se mogu li računalne igre biti u potpunosti povijesno točne, te ako ne, u kojoj mjeri mogu biti, te kako to utječe na igrače. Na primjeru predložaka igara analiziranih u radu vidljivo je kako je i dalje veoma teško postići potpunu povijesnu točnost u izradi računalne igre, no sve više razvojnih studija teži što većoj povijesnoj točnosti.

Ključne riječi: anakronizam, igre, računalne igre, srednjovjekovna povijest, žanrovi igara

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Što je igra ?.....	2
3. Povijest računalnih igara	11
4. Žanrovi računalnih igara	15
5. Analiza računalnih igara s tematikom srednjeg vijeka	17
5.1. Strateške igre	17
5.1.1. <i>Age of Empires II: The Age of Kings</i>	17
5.1.2. <i>Stronghold</i> i <i>Stronghold: Crusader</i>	19
5.2. Avanturističke igre.....	26
5.2.1. <i>Assassin's Creed</i>	26
5.2.2. <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	32
5.2.3. <i>Kingdom Come: Deliverance</i>	39
6. Zaključak	45
7. Popis literature	47

1. Uvod

Igra i igranje čine jednu od fundamentalnih okupacija ljudi kroz povijest. Igra kao takva postoji kod ljudi još od samih početaka. Računalne igre danas su samo jedan novi oblik igranja prilagođen za moderno vrijeme. Svakodnevno ih igraju milijuni djece i odraslih ljudi. One čine nezaobilazni dio svakoga odrastanja, ali i slobodnog vremena velikoga dijela populacije. Računalne igre su ujedno i novi medij za prenošenje stavova i poruka koju mladi mogu konzumirati.

Cilj ovoga rada je utvrditi postoji li „povijesno točna“ računalna igra, te u kolikoj mjeri računalne igre mogu biti „povijesno točne“. Primarna svrha računalnih igara je zabava, no autori istih često zanemaruju aspekt suptilnih poruka računalne igre, što dovodi do plasiranja informacija, stavova i poruka koje su odraz njihovog shvaćanja i pogleda na svijet. Povijesni događaji su kao baza računalnih igara već dugo vremena prisutni u spomenutoj industriji, te su plodno tlo za anakronističko prikazivanje događaja i stavova autora. Igrači ulaze u svijet računalnih igara sa shvaćanjem da je to fikcija, no oni nesvjesno usvajaju određene informacije ili stavove koje im predstavlja igra. Nažalost, autori računalnih igara često oglašavaju svoje radove kao povijesno točne, znajući da većina igrača neće provjeravati informacije iz igre, što dovodi do usvajanja pogrešnih informacija.

Problematika povijesne točnosti računalnih igara veoma je slabo zastupljena u literaturi, što je bio jedan od izazova prilikom pisanja rada. Sama tema obuhvaća mnoge čimbenike, kao što su dizajniranje igara i računalnih igara, na što se sve osvrće u ovom radu. Računalne igre su sveprisutne u modernom svijetu, te su samo još jedan u nizu medija kojima se prenose stavovi i mišljenja. Računalne igre u ovome radu su odabrane po kriteriju količine prodanih primjeraka. Sve naveden računalne igre prodane su u više milijuna primjeraka, te su samim time utjecale na velik broj igrača. Mnogi igrači i dalje aktivno igraju spomenute računalne igre, stoga je važno utvrditi koliko su one povijesno točne, jer utječu na velik broj igrača.

2. Što je igra ?

Johan Huizinga u svojoj knjizi *Homo Ludens* govori kako je igra starija od kulture, te kako je igra kao koncept jednaka ljudima i životinjama. Osnovna pretpostavka igre je da postoje nekakva osnovna pravila kojih se sudionici igre pridržavaju. Ovdje autor spominje da postoji vrlo važna točka. Naime, autor smatra da je čak i u svojem najjednostavnijem obliku tj. na životinjskoj razini, igra više od pukog fiziološkog fenomena ili samog jednostavnog psihološkog refleksa. Huizinga smatra da sam koncept igre ide izvan granica čisto fizičke ili čisto biološke aktivnosti. To je značajna funkcija koja po Huizingi ima smisla sama po sebi. Postoji nešto "u igri" što nadilazi neposredne životne potrebe i daje smisao radnji. Sva igra nešto znači, ako aktivni princip igre tj. razlog samoj igri nazivamo instinkt, ne objašnjavamo ništa, a ako to isto nazivamo um ili volja kažemo previše. Kako god mi nazivali taj fenomen ili ga povezivali s drugim stvarima, sama činjenica da igra ima značenje implicira nematerijalnu kvalitetu u prirodi same stvari.¹

Mnogi znanstvenici su pokušavali definirati biološku funkciju igre. Neki su podrijetlo i temelj igre opisali kao pražnjenje prekomjerne vitalne energije kao zadovoljenje nekog "imitativnog instinkta" ili s druge strane jednostavnije opisano kao "potreba" za opuštanjem. Prema jednoj teoriji igra predstavlja trening mladog stvorenja (djeteta, mladunca) za ozbiljan posao kakav će mu biti potreban kasnije u životu. Prema drugim autorima služi kao vježba u suzdržavanju potrebna pojedinca. Neki smatraju princip igre urođenim nagonom za vježbanjem određene sposobnosti ili u želji za dominiranjem ili natjecanju. Ipak, drugi to smatraju "abreacijom" i izlazom za štetne impulse, kao nužni obnovitelj energije izgubljene tijekom obavljanja jednostavnih aktivnosti, kao "ispunjenje želja", kao fikcija dizajnirana da održi osjećaj osobne vrijednosti.²

Huizinga smatra da sve ove hipoteze imaju jednu zajedničku točku, a ta je da igra mora nečemu služiti. Samim time da je igra primarno nekakva vrsta nagona ili biološke urođenosti. Prekomjernim kvantificiranjem igre i sagledavanjem nje kao aktivnosti u kojoj biće mora imati nekakvu korist koja zadovoljava njegove biološke ili kognitivne potrebe isključuje igru samu po sebi. Autor je mišljenja da sve navedene teorije izbacuju estetsku vrijednost igre, ali i onu najvažniju vrijednost koja igra donosi pojedincu, a to je zabava.³

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1980), 1-3.

² Isto, 1-3.

³ Isto, 1-3.

Huizinga igru definira na sljedeći način: Sumirajući formalne karakteristike igre koju bismo mogli nazvati slobodna aktivnost koja sasvim svjesno stoji izvan uobičajenog života kao da je neozbiljno, ali istovremeno upija igrača intenzivno i krajnje. To je aktivnost povezana bez ikakvog materijalnoga interesa te se tako ne može ostvariti nikakva materijalna dobit. Nastaje unutar svojih vlastitih granica vremena i prostora prema utvrđenim pravilima i uređenosti. Promovira stvaranje socijalnih skupina koje teže okružiti se tajnovitošću i prikrivaju svoju razliku od zajedničkog svijeta prerusavanjem ili nekim drugim sredstva. Prema tome igra nije nekakvo kaotično stanje stvari, već pojava koja ima svoja pravila i svrhu, ako se na nju gleda izvan našega prostora i vremena.⁴

S druge strane autor Roger Caillois u svojoj knjizi *Man, Play and Games* smatra kako je većina teza i ideja koje Huizinga u knjizi *Homo ludens* predstavlja diskutabilna. Iako autor smatra da su neke teze u Huizingovoj knjizi diskutabilne, unatoč tome ona i dalje stvara plodonosna područja za istraživanje i refleksiju.⁵ Caillois smatra da Huizingov rad nije proučavanje igara, već istraživanje kreativne kvalitete principa igre u domeni kulture. Preciznije, duha koji vlada određenim vrstama igara tj. one koje su konkurentne (u kojima postoji nadmetanje).⁶

Huizinga spominje kockanje kao jedan od oblika igre, u smislu da i kockar pronalazi sreću u tome što radi, a da takva vrsta djelovanja nema koristi za nikoga osim za njega što pronalazi sreću u kocki. Caillois se s time ne bi složio u potpunosti te smatra da u nekim svojim manifestacijama igra je zamišljena da bude izuzetno unosna ili razorna, tu smatra igranje za novac ili kockanje. To ne isključuje činjenicu da igranje za novac ostaje potpuno neproduktivno. Zbroj dobitaka bi u najboljem slučaju bio jednak gubitcima drugoga igrača. Gotovo uvijek su dobici manji, zbog velikih troškova, poreza i dobiti poduzetnika. On jedini ne igra, ili ako igra zaštićen je od gubitka zakonom prosjeka. U stvari, on je jedini koji ne može uzeti zadovoljstvo u kockanju. Vlasništvo se mijenja, ali se roba ne proizvodi. Štoviše, ova razmjena utječe samo na igrače i to samo na stupanj koji oni prihvaćaju, slobodnom odlukom preinačenom na svaku igru, vjerojatnost takvog prijenosa. Karakteristika igre, zapravo je to što ne stvara bogatstvo (u smisli materijalnog) ni dobra, čime se razlikuje od posla ili umjetnost. Na kraju igre svi mogu i moraju početi ispočetka opet iz iste točke. Ništa

⁴ Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, 1-3.

⁵ Roger Caillois, *Man, Play and Games* (Chicago: University of Illinois Press., 2001), 3.

⁶ *Isto*, 4.

nije pobrano ili proizvedeno, nije stvoreno niti jedno remek-djelo, niti je prikupljen kapital. Igra je prilika čistog traćenja: gubljenje vremena, energije, domišljatosti, vještina i često novac za kupnju opreme za kockanje ili da se vrati dug koji je nastao samim kockanjem. Što se tiče profesionalaca, primjerice boksači, biciklisti, džokeji ili glumci koji zarađuju za život u ringu, stazi, hipodromu ili na pozornici te oni moraju razmišljati u smislu nagrade, plaće ili titule. Jasno je da se oni ne igraju, koliko god bi se nekome vanjsku promatraču takve stvari smatrale igrom, već su oni radnici u svojem poslu. Koliko god oni svoj posao voljeli više od drugih i nalaze možda više sreće u njemu, opet se ne može zanemariti činjenica da su plaćeni za svoj rad.⁷

Nadalje Roger Caillois igru definira kao aktivnost koja je u svojoj srži:

1. besplatna: u kojem igranje nije obvezna niti se plaća; da jest tako, ona bi odjednom izgubila svoju privlačnost i radosnu kvalitetu kao razonoda,
2. odvojena: ograničeno unutar prostora i vremena, unaprijed definirano i fiksirano,
3. neizvjesna: čiji se tijek ne može odrediti, niti rezultati postići unaprijed i postoji određena sloboda za inovacije koja se prepušta inicijativi igrača,
4. neproduktivna: ne stvara ni robu, ni bogatstvo, ni nove elementi bilo koje vrste i osim zamjene imovine među igračima, završavajući u situaciji identičnoj onoj koja je prevladavala na početku igre,
5. upravljana pravilima: prema konvencijama koje obustavljaju uobičajene zakone i trenutno uspostavljaju nove zakone koji samo tada vrijede,
6. izmišljena: popraćeno posebnom sviješću druge stvarnosti ili slobodne nestvarnosti, nasuprot stvarnom životu.⁸

Knjige ovih dvaju autora stvorile su početke ozbiljne diskusije o igrama i kako one utječu na čovjeka. Mnogi autori se slažu ili ne slažu sa ovim tezama koje su postavili Huizinga i Caillois, a mnogi autori nadograđuju i proširuju te prvotne teze. Autori poput Jespera Juula svojim istraživanjima i analizama dolaze do nešto drugačijih zaključaka o smislu igre i što ona sama predstavlja nama ljudima.

U svojoj knjizi *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* Jesper Juul je pokušao istražiti koje sličnosti postoje između stvari koju većina nas zove

⁷ Caillois, *Man, Play and Games*, 5-6.

⁸ *Isto*, 9-10.

igrama, ali je istovremeno pokušavao biti otvoren konceptu povijesnoga mijenjanja i diskusija na temu igara i njihovog značenja. Juul predstavlja nešto što naziva klasični model igre. Po njemu taj model igre se može pratiti kroz nekoliko tisuća godina kroz povijest. Klasični model igre sastoji se od šest značajki koje funkcioniraju na tri različite razine. Te razine su prva razina: razina na kojoj je igra sama tj. na kojoj se nalazi sa setom pravila, druga razina: razina na kojoj je igrač u odnosu na samu igru koju igra, te treća razina: razina između same aktivnosti igranja igre naspram ostatka svijeta. Prema tome modelu Juul dodatno definira igru kroz šest njenih značajki: 1. formalni sistem baziran na pravilima, 2. varijabilni i kvantificirani ishodi, 3. različitim ishodima se pridružuju različite vrijednosti, 4. gdje igrač vrši napor kako bi utjecao na ishod, 5. igrač je emocionalno vezan za ishod i 6. posljedice aktivnosti su opcionalne i po dogovoru.⁹

Upravo tih šest značajki klasičnoga modela igre su potrebni i dovoljni da nešto možemo nazvati igrom smatra autor. Prema tome modelu stvorena je baza na kojoj se igre kao takve konstruiraju. To ne znači svaka igra mora uvijek sadržavati sve značajke, ali po njima mi možemo dijeliti igre i igre po tome mogu se dalje kreativno razvijati. Tih šest značajki funkcioniraju kao platnu u slikarstvu ili papir u pisanju priče. Prema Juulu igre su transmedijalni fenomen jer mogu koristiti puno različitih medija ili alata koje će biti samo u svrsi igranju igara.¹⁰

Prema autoru dva klasična teksta studija igara su *Homo Ludens* Johana Huizinge i *Man, Play, and Games* Rogera Cailloisa. Autor smatra da obje knjige pate od istog problema pokrivanja širokoga područja od same igre u kojima obje raspravljaju o igrama temeljenim na pravilima, kao i o igri u slobodnom obliku. Johan Huizinga usredotočuje se na igru kao središnju komponentu cijele kulture, ali pruža samo nedorečene rasprave o igrama kao takav. Caillois je najpoznatiji po svojoj kategorizaciji igara (i igranja) u agon (natjecanje), alea (šansa), mimikrija (simulacija ili izmišljanje) iilinx (vrtoglavica). Autor smatra da ovdje Caillois pokazuje kako kategorizacije moraju jasno odražavati njihove ciljeve i pretpostavke, jer u stvarnosti igre nisu izbor između slučajnosti i natjecanja ili čak postavljenje na ljestvici između njih, već su gotovo sve igre konkurentne i sadrže različite razine slučajnosti. Juul smatra da je razumnije opisati slučajnost kao jedan primjer mnoštva principa dizajna igre

⁹ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge: The MIT Press, 2005), 12.

¹⁰ Isto, 12.

koja je na istoj razini kao pokazivanje ili skrivanje podataka, uzajamnih ili proturječnih ciljeva itd. Isto tako, ilinx (vrtoglavica) je sigurno dio mnogih aktivnosti u fizičkim igrama i mnogim računalnim igrama. Dakle to je samo jedan primjer beskonačnog broja različitih vrsta iskustava koja igra može pružiti.¹¹

Autor također navodi jedan važni aspekt, a to je da li je bitna igra kao takva ili su bitni igrači. Prema njemu osnovna dihotomija tiče se proučavamo li same igre ili igrače koji ih igraju. Ekonomska teorija igara vjerojatno je izvorno proučavanje igara kao predmeta koji nisu povezani s igračima, već kao igre. Teorija ne isključuje raspravu o iskustvima igrača, to joj je samo izvan opsega teorije igara. Ipak to bi prema autoru bilo savršeno moguće predložiti da igre gledamo isključivo same, a ignoriramo činjenica da ih igraju ljudi. Tada možemo barem zamisliti obrnuti argument koji izjavljuje da su pravila igre nevažna u usporedbi s načinom na koji se stvarno koriste. Linda Hughes je proučavala kako je skupina djevojaka igrala *Foursquare*. Prema njoj sama ta igra ispada kao kombinacija službenih i neslužbenih pravila, sukobljeni kriteriji uspjeha i pregovori o pravilu. Prema Hughes, pravila igre mogu se protumačiti i reinterpretirani prema željenim značenjima i svrhama, selektivno se pozivati na njih ili ih ignorirati, osporavati ili ih braniti, mijenjati ili ih provoditi kako bi odgovarali kolektivnim ciljevima različitih skupina igrača. Ukratko, igrači mogu uzeti istu igru i zajednički stvoriti od nje zapanjujuće različita iskustva. Ovo je prema autorici uvjerljiv argument i dio veće poante da se dječje igre ne mogu smisljeno opisati samo kao pravila koja ih čine. Kad bismo ovaj argument doveli do logične krajnosti, mogli bismo tvrditi da pravila igre uopće nisu bitna. Ovaj bi argument, smatra autorica, nažalost implicirao da bi se djeca mogla jednako tako baviti mačevanjem, pokerom, ragbijem ili nekom drugom sportskom aktivnošću. Autorica je samostalno dublje analizirala samu igru *Foursquare* te otkriva da dugotrajna struktura igre, bez jasnog prekida, bez konačnog pobjednika i bez jasnog broja bodova omogućuje igračima da se koncentriraju na samu igru, a imaju i mnoga druga razmatranja, osim jednostavnog usavršavanja vlastitih vještina. Štoviše, nejasnoća nekih pravila poput pravila protiv udaranja protivničkoga igrača ostavlja mjesta za sve vrste društvene moći. Istodobno, igrači su odlučili igrati ovu igru, a ne druge igre, a igrači mijenjaju pravila jer žele igrati ovu igru, s određenim pravilima. Ne može se zanemariti uloga

¹¹ Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 14.

pravila bez ignoriranja osnovnog aspekta igračevog iskustva, a to je da različite igre donose različite vrste iskustava.¹²

Glavni argument knjige *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, je taj da su računalne igre pravila i fikcija, za razliku od Rogera Cailloisa koji smatra da su igre ili jedno ili drugo. Kao i u Saussureovim opažanjima o šahu, često se primjećuje da se u društvenoj igri stvarni oblik komada čini nevažnim u odnosu na pravila. Erving Goffman predložio je načelo koje se naziva pravilima irelevantnosti, što znači da određeni oblik komada koji nešto predstavlja u igri nije važan. Jesper Juul smatra kako igre ilustriraju spremnost sudionika na dogovorno odricanje, za vrijeme trajanja igre, zanimanje za estetsku, sentimentalnu ili novčanu vrijednost korištene opreme, pridržavajući se nečega što bi se moglo nazvati pravilima nebitnosti. Primjerice, čini se da se igranje Dame čepovima boca na komadu kvadratnog linoleuma, ili sa zlatnim figuricama na umetnutom mramoru ili s uniformiranim muškarcima na kamenim pločama u obliku ploča na posebno uređenom trgu je nebitno. Parovi igrača počinju na istim pozicijama, koriste isti slijed strateških poteza i protupoteza i generiraju istu razinu zabave i uzbuđenja kod svakoga igrača. Prema autoru specifično računalne igre prate slijedeći niz pravila: 1. pravila su ono što igru čini igrom, 2. fikcija je usputna u vezi s tim je li nešto igra, 3. igra može biti zanimljiva bez fikcije, 4. igra sa zanimljivim izmišljenim svijetom može biti užasna igra, 5. stoga je fikcija u igrama nevažna. Autor zaključuje da su računalne igre temeljene na pozadini postojećeg antagonizma, radi toga one i uspijevaju u tome da su i pravilo i fikcija istovremeno, jer pravila odgovaraju načinu prezentiranja i to na alegorijskoj razini.¹³

Uz to autor posebno objašnjava kako su računalne igre upravo plodno tlo za igre ili igranje jer sadrže upravo taj koncept pravila i fikcije. Autor smatra da pravila igre pružaju igraču izazove koje igrač ne može trivijalno prevladati. To je osnovni paradoks igre kao takve. Iako su pravila sama po sebi općenito određena, jednoznačna i laka za korištenje, uživanje u igri ovisi upravo o tim jednostavnim pravilima koja predstavljaju izazove koji se ne mogu lako prevladati. Igranje igre, ili računalne igre, aktivnost je poboljšanja vještina kako bi se prevladali određeni izazovi, a igranje igre s time ujedno postaje i medij uz pomoć kojega pojedinac može učiti. Samo to iskustvo učenja ima različite oblike u različitim igrama. Juul ističe dva osnovna načina na kojima su igre strukturirane i predstavljaju izazove za

¹² Linda A. Hughes, *Children's Games and Gaming*. Citirano u Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 14-15.

¹³ Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 15-17.

igrače. Prvi način je pojava (autor taj pojam definira kao niz jednostavnih pravila koja kombiniraju u obliku zanimljivih varijacija), a drugi način je progresija (autor ovaj pojam definira kao odvojeni izazovi koji su serijski predstavljeni).¹⁴

Juul smatra kako je igra određena kao mali broj pravila koji se kombiniraju i daju velik broj varijacija same igre za koju igrači moraju dizajnirati različite strategije. Primjere toga nalazimo u kartaškim igrama, društvenim igrama, sportovima te u računalnim igrama (većinom u akcijskim i strateškim računalnim igrama). Iako se igre mogu razlikovati u strukturi, igrač svakoj igri pristupa sa svojim individualnim repertoarom vještina, a zatim ih poboljšava tijekom igranja same igre. Smisao računalne igre ili igre općenito je poboljšati individualni repertoar vještina, a izazov dizajna igre je raditi s tim setom vještina koje igrač posjeduje na početku same igre.¹⁵

Progresija je prema Juulu povijesno novija struktura koja je postala dio računalne igre kroz avanturistički žanr (engl. *adventure games*). U progresivnim igrama igrač mora izvršiti unaprijed definirani skup radnji kako bi imao mogućnost završiti igru. Prema autoru progresivne igre imaju značajku toga da daju snažnu kontrolu samome dizajneru igre, jer on kontrolira sam slijed događaja i smjer u kojemu će se igra kretati, uz to progresivne igre tj. avanturističke računalne igre će kasnije postati igre u kojima će prevladavati pripovjedački aspekt.¹⁶

Prema autoru većina računalnih igara stvara izmišljene svjetove, ali računalne igre to rade na svoj vlastiti jedinstveni način. Primjerice, junak umire i ponovno se pojavljuje nekoliko trenutaka kasnije (junak tj. igrač se *respawna*). Nadalje strateške igre omogućuju igračima da grade nove ljude u nekoliko sekundi. Također mogućnost brzog spremanja (engl. *quick save*) mehanike gdje igrač umre i učita igru na zadnjemu mjesto na kojem se igra najnovije pohranila (engl. *save spotu*) kako bi nastavio neposredno prije nego što je umro. U svakoj računalnoj igri postoji i uvod (engl. *tutorial*), u kojem likovi govore o kontrolama koje igrač mora savladati kako bi mogao igrati igru. Takve mehanike pokazuju nam da su izmišljeni svjetovi mnogih igara proturječni i nerealni, ali igrač to možda neće doživjeti kao takvo budući da pravila igre mogu pružiti osjećaj smjera čak i kad izmišljeni svijet ima malo vjerodostojnosti. Sudeći prema svemu samim igračima fikcija u računalnim igrama ne

¹⁴ Isto, 12.

¹⁵ Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 11-12.

¹⁶ Isto, 11.

predstavlja problem, jer je svijet računalne igre nešto što igrač može svojom voljom zamisliti. Neki igrači će taj aspekt fikcije igre prigrliti i biti oduševljeni njome, a drugi će je odbaciti kao nevažan ukras pravila igre. Prema autoru postoji i općenita ljestvica prema kojoj će se neka igra moći ponavljati, a da ne postane dosadna. Ona je ovisna o tipu samoga igrača i koliko je spreman igrač ići u ekstreme.¹⁷

Također uz ove pisce o samim igrama pisali su i autori koji su bili uključeni u procese izrade računalnih igara u samim početcima. Jedan o tih autora je Ernest W. Adams koji je ujedno i osnivač *The International Game Developers Association* (IGDA). Prema njemu igre proizlaze iz ljudske želje za igrom i iz naše sposobnosti pretvaranja. Igra je široka kategorija nebitnih, a obično rekreacijskih, ljudskih aktivnosti koje su često i društveno značajne. Pretvaranje je mentalna sposobnost uspostavljanja, a nominalna stvarnost koju pretendent (čovjek koji se pretvara) poznaje različita je od stvarnog svijeta i u toj stvarnosti pretendent može stvarati, napuštati ili mijenjati ju po volji. Igranje i pretvaranje jesu bitni elementi igranja igara, a oba su opsežno proučavana kao kulturne i psihološke pojave.¹⁸

Uz to autor definira razlike između nekoliko pojmova koji imaju različito značenje u engleskome jeziku, a tiču se igre. U engleskom jeziku koristi se riječ igra kako bi se opisala aktivnost u kojoj se zabavljamo igračkama, zagonetkama i igrama - iako sa zagonetkama češće se govori kako ih se rješava. Međutim prema autoru, iako koristimo istu riječ, ne upuštamo se u igru sa svim vrstama zabave na isti način. Ono što razlikuje te vrste igre je prisutnost ili odsutnost pravila i ciljeva. Pravila su upute koje određuju kako se igrati. Za igračku (autor misli na dječju igru sa igračkama) ne postoje nikakva pravila o pravom načinu igre, niti dolazi s određenim ciljem koju bi igrač trebao pokušati postići. Dijete se može igrati s loptom ili štapom na bilo koji način i ono se također može pretvarati da je to nešto sasvim drugo. Igračke koje su rađene prema nekome modelu (poput lutke koja nalikuje pravoj bebi, autići, vojnici itd.) sami po sebi predlažu prikladan način igre, ali prijedlog nije pravilo. Djeca će sama odlučiti što će predmet koji im je igračka predstavljati i prema tome će se tako i odnositi i tako će se igrati s time. Ako igranju dodajete poseban cilj (neki određeni cilj) koji pokušavate postići tada predmet s kojim se igra nije igračka nego zagonetka. Zagonetke imaju jedno pravilo koje definira cilj, ali ne nalažu kako morate doći do cilja. Igra (računalna igra, društvena igra itd.) kao takva uključuje i pravila i cilj. Igranje igre zahtijeva pretvaranje i

¹⁷Isto, 12.

¹⁸ Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (Berkeley: Pearson Education Inc., 2010), 2.

to je tako strukturiranija aktivnost od igranja igračkama ili zagonetkama. Kao takva, zahtijeva više zrelosti od osoba koje igraju tu igru. Autor navodi kako će djeca doći do toga zadnjega stupnja razvitkom duljega raspona pažnje, počinju se igrati zagonetke, a zatim igrati igre. Igre za više igrača također zahtijevaju društvenu suradnju, još jedna stvar koju djeca uče sazrijevanjem.¹⁹

Prema svemu tome autor igru definira kao vrstu aktivnosti koja se vodi u kontekstu lažne stvarnosti (pretvaranja) u kojem sudionici pokušavaju postići barem jedan proizvoljan (ili definirani cilj), netrivialni cilj postupajući u skladu s pravilima. Igra se prema Adamsu sastoji od pet stvari: igranje, pretvaranje, magični krug, cilj i pravila. Igranje je otprije definirano i podosta je kompleksan pojam. Pretvaranje je ključni dio same igre, jer igra sama po sebi zahtijeva pretvaranje do neke razine. Magični krug je koncept koji koristi Adams, ali i drugi autori, i svoje korijenje ima u knjizi *Homo Ludens* autora Johana Huizinge. Magični krug se sastoji od koncepta igre, situacija i događaja, te stvari su odvojene od prave stvarnosti i kao takve prestaju postojati onoga trena kada igrači prestaju sa igrom. Magični krug je dakle pojam za tu fiktivnu realnost u kojoj se igrač nalazi tijekom igranja. Cilj kao takav se sastoji od uvjeta kako završiti igru, pobijediti u igri je jedna vrsta uvjeta kako doći do cilja, ali mogu biti postavljeni i uvjeti (ako se dogodi x gubiš u igri) kao u raznim računalnim igrama (npr. *ZooTycoon* gdje gubite u igri jedino ako ostanete bez novca, ali ne možete pobijediti, igra se jednostavno nastavlja u nedogled). Zadnja stvar su pravila koje autor definira kao definicije i upute koje igrači pristaju prihvatiti za vrijeme trajanja igre. Svaka igra ima pravila, čak i ako su ta pravila nepisana ili uzeta zdravo za gotovo.²⁰

Uz Adamsa o samome dizajnu igre i konceptima iste pisali su i autori Katie Salen i Eric Zimmerman. Oni najveći naglasak u svojoj knjizi *Rules of Play – Game Design Fundamentals* stavljaju na smislenu igru. Smisljena igra u samoj igri proizlazi iz odnosa između akcije igrača i ishoda sustava. To je postupak kojim igrač poduzima radnje unutar osmišljenog sustava igre i sustav reagira na radnju. Značenje radnje u igri leži u odnosu akcije i ishoda. Prema autorima sve igre dobivaju smisao kroz samo igranje. Prema tome pojam smisljena igra je deskriptivna definicija koja sama po sebi opisuje što se događa u svakoj igri. Prema autorima riječ "smislen" u tom smislu manje se odnosi na semiotičku

¹⁹ Isto, 2-3.

²⁰ Adams, *Fundamentals of Game Design*, 3-8

konstrukciju značenja (kako se smisao stvara), a više o emocionalnom i psihološkom iskustvu bivanja u dobro osmišljenom sustavu igre.²¹

3. Povijest računalnih igara

Sama povijest računalnih igara još uvijek nije obrađena na znanstveno relevantan način. Jedan od problema je što je sama povijest računalnih igara vrlo mlada i što u zadnjih deset godina nije imala preveliku popularnost. Također je problem sintetizirati pravilni zaključak jer je većina izvora anegdotalna. Primjerice razvojni studiji (engl. *developer*²²) rijetko kada pričaju o tome kako dolaze do ideje za igre i koje su izvore (ako je povijesna igra) koristili, te često u istome intervju *developer* iz istoga tima mogu imati različite ili čak kontradiktorne izjave. Jedan od stručnijih i cjelovitijih izvora za povijest samih igara je knjiga Mark J. P. Wolfa *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming*, autor u samoj knjizi abecednim redom svrstava sve pojmove i događaje koji su se dogodili ili su vezani za samu povijest računalnih igara. Također autor Juul Jesper objašnjava neke od problema koje nalazimo kada raspravljamo o samoj povijesti računalnih igara.

Prema Juulu Jesperu povijest računalnih igara vrlo je kratka i istovremeno je vrlo duga. Prva računalna igra bila je vjerojatno 1961. godine *Svemirski rat!* (engl. *Spacewar!*). Računalna igra je dakle stara nešto više od četrdeset godina i jest dio popularne kulture već tridesetak godina. Usporedivši to s otprilike sedamdeset i pet godina televizije, sto godina filma i petsto godina tiskare, računalne igre su razmjerno novi kulturni oblik, blisko povezan s pojavom računala, nakon pojave književnosti, kina i televizije. Međutim, Jesper nadodaje da ako računalne igre smatramo igrama, one nisu nasljednici kinematografije, tiskane literature ili novih medija, ali jesu nastavak povijesti igara koje su prethodile tisućljeća. Egipatska društvena igra *Senet*, pronađena u grobnici Hesy-re 2686. godine prije Krista je preteča suvremenih *Backgammona* i *Parcheesija*, igara koje se uobičajeno igraju računala danas. Stoga Jesper ne postavlja pitanje jesu li računalne igre stare ili novi medij zabave, već kako računalne igre posuđuju od neelektroničkih igara i kako odstupaju od tradicionalnih oblika igre. Te ih je upravo kao takve omogućio tehnološki razvoj kompjutera. Jesper se također pita zašto uopće igramo igre koristeći računala, a ne koristeći druge nedavne izume,

²¹ Katie Salen i Eric Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals* (Cambridge: The MIT Press, 2004), 43-51.

²² Pojam *developer* se, u ovom kontekstu, odnosi na studije ili timove koji razvijaju računalne igre.

kao telefon, mikrovalne pećnice, automobile ili avione? Jesper smatra da postoji osnovni afinitet između igre i računala. Kao usporedbu koristi primjer tiskare i kina koje su povijesno promovirale i omogućavale nove vrste pripovijedanja. Računala stoga djeluju kao pokretači igara, dopuštajući da igramo stare igre (poput prije navedenih društvenih igara) na nove načine i dopuštajući stvaranje novih igara koje prije nisu bile moguće.²³

Autor Scott Rogers u svojoj knjizi *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*, piše o tome kako su igre krenule nešto ranije sa svojim razvojem, deset godina ranije nego što to kaže Juul Jesper. Rogers smatra kako su računalne igre izmišljene još u 1950-ima, samo ih je igralo vrlo malo ljudi, na vrlo velikim računalima. Prvi programeri računalnih igara bili su studenti u računalnim laboratorijima velikih sveučilišta poput MIT –a i zaposlenici vojnih objekata u Nacionalnim laboratorijima Brookhaven. Rane igre poput *OXO* (1952.), *Spacewar!* (1962.), *Colossal Cave* (1976.) imali su vrlo jednostavnu ili čak nisu ni imali grafiku uopće. Prikazivani su na vrlo malim crno-bijelim ekranima osciloskopa. Nakon igranja *Spacewar*-a! u računalnom laboratoriju Sveučilišta Utah, budući osnivači Atarija Ted Dabney i Nolan Bushnell bili su inspirirani stvaranjem *Computer Spacea* (prve arkadne računalne igre 1971. godine). Iako su se (unatoč imenu) prve arkadne igre mogle pronaći u barovima, arkade posvećene računalnim igrama počele su se pojavljivati krajem 1970 -ih. Rane arkadne igre renderirane su pomoću bilo koje vektorske grafike (slike izrađene od linije) ili rastersku grafiku (slike izrađene od mreže točaka koje se nazivaju pikseli). Vektorska grafika dopušta svijetle, upečatljive slike poput onih viđenih u *Battlezoneu* (Atari, 1980.), *Tempestu* (Atari, 1981.) i *Star Warsu* (Atari, 1983.), dok je rasterska grafika iznjedrila likove poput *Pac-Mana* (Namco, 1980.) i *Donkey Konga* (Nintendo, 1982.). Ovi rani likovi su preko noći postali ikone pop kulture pojavljujući se u svemu od crtića pa do žitarica.²⁴

Tijekom ranih 1980-ih tri su stila automata za igre dominirala arkadama: stubovi (ormarići pred kojima je igrač stajao igrajući), koktel stolovi (arkadne igre postavljene na vrh malog stola koji omogućuje igraču da sjedne tijekom igre) i kokpiti (razrađene kutije koji su omogućavale igraču da se nasloni ili sjedne kako bi dodatno poboljšao iskustvo igranja). Sredinom 1980-ih arkade su počele nizati posvuda, a računalne igre su zauzimale sve veće

²³ Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 9-10.

²⁴ Scott Rogers, *Level Up! The Guide To Great Video Game Design* (Chichester: John Wiley and Sons Ltd., 2014), 10-12. Mark J.P. Wolf, *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* (Santa Barbara: Greenwood, 2012), 44-52, 76, 472.

mjesto u pop kulturi. Žanrovi i teme igara postali su raznovrsniji, a kontrole i automate za igre postajale su sve složenije s realističnijim kontrolerima i prekrasnom grafikom koja jedinstveno ukrašavala svaku automatu. Primjerice igrač je mogao sjediti uz drugoga igrača u jednom takovom kokpitu leđa uz leđa u kokpitu svemirskog broda tijekom igre *Tail Gunner* (Vectorbeam, 1979.), ili se boriti protiv Klingonaca iz replike zapovjednog stolca kapetana Kirka iz *Zvjezdanih staza* (Sega, 1982.). Krajem 1990-ih mnoge arkadne igre počele su nalikovati na vožnje tematskim parkom za jednog igrača ili više njih. Najrazrađenija od ovih arkada bila je *BattleTech* od kompanije Virtual World. U kasnim 1990-ima, kućni sustavi (konzole i osobni kompjuteri) počeli su se natjecati i na kraju su nadmašili grafiku koja se viđa u većini arkadnih igara.²⁵

Iako su arkadne igre koje su se igrale u ogromnim igraonicama bile jako popularne tijekom 1980-ih, kroz cijeli period sedamdesetih i osamdesetih razvijale su se konzole kao sredstvo za igranje igara u udobnosti vlastitoga doma. Rogers konzolu definira kao igraću platformu koja se može koristiti kod kuće. Mikroprocesor pokreće elektronički uređaj, koji šalje video prikaz signala na korisnički televizor ili monitor. Za razliku od posebnih kontrolera arkadnog stroja, kontroler kućne konzole ima dovoljno gumba, okidača i analogne kontrole za omogućavanje igranja raznih igara. Za razliku od namjenske matične ploče u ranim arkadnim igrama, koje su mogle držati samo jednu igru, konzolu igre koriste uloške (engl. *cartridge*), CD i DVD diskove kako bi igračima omogućile brzu promjenu igara po želji. Prva komercijalna kućna konzola bila je *Magnavox Odyssey* (1972.) koju je stvorio pionir igara Ralph Baer. Tehnološki gledano, *Odyssey* je bila daleko ispred svog vremena. Konzola je imala analogni kontroler, igre na izmjenjivim ROM ulošcima i svjetlosni pištolj – taj pištolj je ujedno bio i prvi periferni uređaj za računalnu igru. Od kasnih 1970 -ih nadalje bilo je mnogo kućnih konzola. Neki od popularnijih su Atari 2600 i Jaguar, Mattel *Intellivision*, *ColecoVision*, *Nintendo Entertainment System* i *Super Nintendo*, *Sega Genesis* i *Dreamcast*, *3DO interaktivni player*, *PlayStation 3*, *Xbox 360* i *Nintendo Wii*. Trenutne konzole, poput *PlayStation 4*, *Xbox One*, *Nintendo Wii-U* i *Ouya*.²⁶

Uz same konzole postojale su i paralelno ručne konzole, koje u sebi imaju integrirani vizualni zaslون, procesor i kontroler, ali su dovoljno mali da stanu u ruke igrača. Prve ručne

²⁵ Rogers, *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*, 10-12.

²⁶ *Isto*, 13-15.

Wolf, *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 92-96, 143, 170.

konzole imale su samo jednu igru po jedinici konzole. *Auto Race* (Mattel Electronics, 1976.) je tijekom igre koristio digitalni zaslon, *Game and Watch* (Nintendo, 1980.) sadržavala je privlačniji zaslon s tekućim kristalima. Ručna konzola *Mikrovision* (Milton Bradley, 1979.) bila je jedan od najranijih ručnih sustava koja je imala zamjenjive uloške (engl. *cartridge*). Ručne konzole uzele su maha kada je *Tetris* postao fenomen na *Game Boyu* (Nintendo, 1989.), preteča *Nintendo DS-u*. Nedavni ručni sustavi postali su prilično moćni. Procesor na *Sony PlayStation Portable (PSP)* može raditi ekvivalentno kao *PlayStation 1*. Najnoviji sustavi poput *Sony Vita* i *Nintendo 2DS* i *3DS* nude širok izbor igara i kontrola, koje kombiniraju tradicionalnije kontrole i igre s drugim dodatnim zaslonom, kontrolama na dodir i digitalnim sadržajem.²⁷

Također kako bi stvar bila dodatno kompliciranija paralelno uz razvoj svih ovih sustava razvija se i osobni kompjuter. Rogers govori o tome kako su osobna računala postala popularna kasnih 1970-ih. S time je programiranje računalnih igara, ali i samo igranje igara, postalo je sve češće. Gotovo sve računalne igre koje su bile napravljene za osobno računalo bile su od male grupice programera koji su programirali ili u svojim spavaćim sobama ili podrumima. Ove prve igre bile su pohranjene na kasete ili kasnije na diskete koje su se umetale u samo kućište računala. Dok su rane konzole za video igre pokušavale oponašati igre u arkadama, programeri kompjuterskih igara iskoristili su rana računala poput *Apple II* koja su koristila tipkovnicu kao svoj kontroler. Tipkovnica je omogućavala veći unos podataka te je tako stvoren jedinstven žanr poput tekstualne avanture *Colossal Cave Adventure* iz 1976. godine i *FPS* (engl. *First Person Shooter*, pucačina iz prvoga lica). Rogers nadodaje kako su osobni kompjuteri upravo razlog nastanka novih žanrova, ali i popularizacije računalnih igara kasnije tijekom 1990-ih pa sve do danas. Naime, igre za osobne kompjutere pružile su duže iskustvo igranja od njihovih arkadnih kolega i dale potrošačima percepciju veće vrijednosti za svoj novac. Neki od žanrova koji su nastali razvojem osobnih kompjutera su avanturističke igre temeljene na pričama, igre za izgradnju i upravljanje i strateške igre.²⁸

²⁷ Rogers, *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*, 13-15.

²⁸ *Isto*, 15.

4. Žanrovi računalnih igara

Pojam žanr koristi se za opisivanje kategorije nečega. Pod pojmom žanr česta asocijacija je upravo u onom klasičnom smislu. Primjerice žanrovi knjiga, filmova ili glazbe, poput komedija, gospel, rock and roll, romantika, drama, biografija ili horor.²⁹

Računalne igre se također mogu klasificirati u žanrove, ali tu dolazimo do određene komplikacije u samoj klasifikaciji. Igre same po sebi imaju dvije vrste žanrova: žanr priče (engl. *story genre*) i žanr igre (engl. *game genre*). Kao i u prethodnom primjeru žanr priče opisuje vrstu priče, ali i radnju (engl. *setting*) u igri tj. njeno mjesto radnje. U to se ubraja primjerice fantazije, povijesne, sportske, romantične itd. S druge strane, žanr igre opisuje način igranja (engl. *gameplay*). Većinu vremena, ako se ne naglasi na početku drugačije, kada se razgovara o žanru računalne igre uvijek se misli na ovaj drugi tip žanra. Vrsta ili način igranja (engl. *gameplay*) uvijek određuje vrstu žanra kojemu određena računalna igra pripada. Tomu je tako jer se žanr igre određuje prema načinu igranja (engl. *gameplay*), a on je podređen osnovnoj mehanici svake igre (engl. *core mechanic*). Stoga će većina igara u svojim nazivima, kada se određuje žanr, imati minimalno dva ili više naziva, ali većina recenzenata igara ne idu u takvu dubinu prilikom ocjenjivanja ili određivanja žanra. Primjerice *Stronghold* će imati naziv povijesna (engl. *historic*), strategija u stvarnom vremenu (engl. *RTS-real time strategy*) i simulator dvorca (engl. *castle sim*). Prvi dio u nazivlju označava žanr priče same igre, a drugi dio označava žanr igre. Igre često nisu samo jedan žanr igre, već kombinacija dvoje ili više načina igranja te igre sa hibridnim mehanikama kao i mehanike koje su podvrste glavnih mehanika igara.³⁰

Prema tome igre najčešće dijelimo u sljedeće kategorije prema načinu igranja:

1. akcijske - akcijske igre se oslanjaju na koordinaciju očiju/ruke i vještinu igrača. Ima puno stilskih varijacija na raspolaganju, što ga čini jednim od najrazličitijih žanrova. Mnoge od prvih arkadnih igara bile su akcijske igre.

²⁹ Rogers, *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*, 16.

³⁰ Isto, 16.

Adams, *Fundamentals of Game Design*, 390-573.

2. Avanturističke - avanturističke igre fokusiraju se na likove (kao u igri uloga), upravljanje inventarom, priču, a ponekad i rješavanje zagonetki, rješavanje određenih zadataka i istraživanje svijeta.
3. Proširena stvarnost - proširena stvarnost (ili AR igre) uključuje periferne uređaje, uređaji poput kamera i globalnog pozicioniranja (GPS) u samom igranju.
4. Obrazovne - primarna namjera obrazovne igre je obrazovati dok se zabavlja. Ove igre često su namijenjene mlađoj publici.
5. Zabavne ili društvene (engl. *party games*) - zabavna igra posebno je osmišljena za nekoliko igrača koji se natječu u raznim načinima igranja ili u puno malih igara od kvizova do igara koje zahtijevaju neku vještinu.
6. Slagalice - zagonetke koje se temelje na logici, opažanju i dovršavanju uzoraka. Ponekad su spore i metodične. Drugi zahtijevaju brzo oko/ruku koordinaciju.
7. Ritam igre - u ritmičkoj igri igrač pokušava uskladiti ritam ili pobijediti kako bi osvojio bodove.
8. Pucačine - igra se prvenstveno usredotočuje na igrače ili igrača koji međusobno ispaljuju projekte i pokušavaju se pogoditi. To je jedno najpopularnijih žanrova.
9. Simulacije - simulacije se fokusiraju na stvaranje i upravljanje svijetom. Mnoge simulacije prelaze u dječju igru, igre koje pružaju alate za kreativnost, ali nemaju uvjeta za pobjedu ili poraz.
10. Sportske - ove se igre temelje na atletskim natjecanjima od tradicionalnih sportova do ekstremnih. Postoji mnogo varijacija od realističnih simulacija do fantastičkih varijanti.
11. Strategije - razmišljanje i planiranje obilježja su strateških igara. Igrač se igra protiv drugoga igrača ili protiv samoga računala.
12. Simulacija vozila - igrači simuliraju pilotiranje ili upravljanje vozilom, od trkaćeg automobila do svemirskih letjelica. Postoje različite vrste poput arkadne ili realne simulacije.³¹

³¹ Rogers, *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*, 16-17.

Adams, *Fundamentals of Game Design*, 390-573.

5. Analiza računalnih igara s tematikom srednjeg vijeka

5.1. Strateške igre

5.1.1. *Age of Empires II: The Age of Kings*

Age of Empires II: The Age of Kings (nadalje u tekstu *AoE II*) je ekonomsko-strateška računalna igra u stvarnom vremenu koju je razvio Ensemble Studios, a objavio Microsoft. Igra je objavljena 1999. za osobna računala Microsoft Windows i Macintosh i druga je igra u seriji *Age of Empires*. *AoE II* smještena je u srednji vijek i sadrži trinaest civilizacija koje su bazirane na povijesnim narodima (Briti, Bizantinci, Kelti, Kinezi, Franci, Goti, Japanci, Mongoli, Perzijanci, Saraceni, Teutonci, Turci, Vikinzi). Dodatna proširenja za igru nude još mnogobrojne civilizacije za igru. Igrači nastoje prikupiti sredstva koja koriste za izgradnju gradova, stvaranje vojske i pobjedu nad neprijateljima. Postoji pet povijesno utemeljenih kampanja koje ograničavaju igrača na specijalizirane uvjete i uvjete utemeljene na pričama, kao i tri dodatna načina igre za jednog igrača, uz to i *multiplayer*³² je također podržan. U *AoE II* igrač napreduje kroz četiri doba s jednom od 13 civilizacija (temeljene na povijesnim narodima) koje su mu na raspolaganju. Doba idu sljedećim redoslijedom: mračno doba (podsjeća na rani srednji vijek), feudalno doba (predstavlja razvijeni srednji vijek), doba dvoraca i carsko doba (koja oba prikazuju kasni srednji vijek). Napretkom u novo doba otključavaju se nove jedinice, strukture i tehnologije, ali igrači moraju prvo izgraditi određene zgrade od njihovog trenutnog doba. Civilne jedinice, nazvani "seljaci", koriste se za prikupljanje sredstava (ili su muškarci ili žene - spol ne utječe na njihove sposobnosti). Sredstva se mogu koristiti za obuku jedinica, izgradnju zgrada i istraživačku tehnologiju, na primjer igrači mogu istraživati bolji oklop za pješačke jedinice. Igra sadrži četiri vrste resursa: hranu, drvo, zlato i kamen. Hrana se dobiva lovom na životinje, skupljanjem bobica, berbom stoke, poljoprivredom i ribolovom, kako s obale tako i s brodova. Drvo se skuplja sječom drveća. Zlato se dobiva iz rudnika zlata, trgovine ili sakupljanja relikvija u samostanu. Kamen se prikuplja iz rudnika kamena. Mještanima su potrebne kontrolne točke, obično skladišne zgrade (središte grada, rudarski kamp, mlin i drvarnica), kako bi se pohranili prikupljeni resursi. Igrači također mogu izgraditi tržnicu za trgovinu, gdje mogu trgovati drvom, kamenom i hranom za zlato, te koristiti zlato za kupnju drugih resursa. U *AoE II* postoji pet kampanja koje sadrže povijesno utemeljene scenarije poput invazije Džingis-kana na Euroaziju, Barbarossin križarski rat i Saladinovu obranu Svete zemlje. U kampanjama

³² *Multiplayer* je oblik igre koji omogućava sudjelovanje više igrača istovremeno.

Joan of Arc i *William Wallace avatari*³³ spomenutih ličnosti vode igrača kroz igru. U igri se može pobijediti vojnim osvajanjem, izgradnjom posebne zgrade poznate kao Čudo i držanjem nje određeno vrijeme ili dobivanjem kontrole nad svim relikvijama na karti za određeno vrijeme. AoE II također uključuje pet vrsta vojnih jedinica: pješništvo, strijelci, konjaništvo, opsadno oružje i pomorske jedinice. Određene vrste pješništva, strijelci i konjice su "protujedinice" s posebnom obranom od drugih vrsta jedinica. Tri vojne klase općenito slijede mehaniku igre kamen-škare-papir (mehanika u kojoj primjerice koplje uvijek pobjeđuje mač, mač uvijek pobjeđuje strijele, a strijele uvijek pobjeđuju koplje). Također druga mehanika koju igra koristi je naprednija verzija mehanike kamen-škare-papir. Na primjer, pješništvo je općenito moćno protiv zgrada, ali slabo protiv konjice, pa pješničke protujedinice (kopljanici) imaju bonuse za napad na konjicu itd. Svaka civilizacija u *AoE II* ima jednu ili dvije posebne jedinice koje su ekskluzivne za tu civilizaciju. Na primjer, Britanci imaju pristup Longbowmenu. Ove civilizacijski specifične jedinice općenito su snažnije, ali i dalje slijede osnovni model kamen-škare-papir. Redovnik je posebna vrsta vojne jedinice koja ima sposobnost pretvaranja neprijateljskih jedinica u civilizaciju igrača i iscjeljivanja savezničkih jedinica (ona je ista za sve civilizacije).³⁴

Što se tiče problematike povijesne točnosti računalne igre *AoE II*, igra je većinski povijesno netočna, jer su povijesne činjenice izmijenjene kako bi odgovarale mehanikama računalne igre. Nakon opisanog načina igre, koji je bio bitan kako bi se pokazalo da je krajnji cilj igre i razlog zbog čega je rađena bila zabava za igrača, igra se snažno zasniva na mehanikama i tehnologiji iz 1999. godine. Zbog ograničenja grafike računalne igre, nemoguće je iščitati koliko su vjerno prikazane vojne jedinice. Također žene seljaka su uvijek prikazane u jednakim haljinama, a muškarci u hlačama. Povijesna stvarnost je bila nešto drugačija, gdje bi seljaci nosili raznu odjeću od tunika, haljina, pokrivala za glavu, hlača, plašteva i raznih kombinacija sa ukrasima.³⁵ Također imena koja su davana raznim vojnim jedinicama su više-manje opisna i nisu specijalizirana. Imena poput *Man-at-Arms* ili *Paladin* nisu se koristila u povijesnoj stvarnosti koju ova računalna igra nastoji prikazati. U povijesnim izvorima često ime za vojnika, bio on vitez ili dobro oklopljeni vojnik, bi jednostavno bilo latinski naziv *miles* (ovaj pojam je s vremenom označavao samo viteza, jer po shvaćanju tadašnjih viteza, jedino su oni bili ratnici i vojnici, dok obični ljudi ili seljaci to

³³ *Avatar* je ikona ili figura koja predstavlja određenu osobu u računalnim igrama.

³⁴ Microsoft. (1999). *Age of Empires II: The Age of Kings*. (PC verzija) [računalna igra]. Ensemble Studios.

³⁵ Francois Boucher, *20 000 Years of Fashion* (New York: Harry N. Abrams Incorporated, 1987), 135-164.

nisu bili po njima). Puno kasnije u srednjem vijeku su se počeli koristiti specijalizirani nazivi kako bi odvojili socijalnu klasu od vojnika, na bojištu viteza i dobrog plaćenika ne bi razlikovalo gotovo ništa osim grba koji su vitezovi nosili, tek tada dobivamo nazive poput *Ritter und Knecht* (prvi je vitez, a drugi obični vojnik na konju). Uz to riječ *Paladin* se po prvi puta spominje u Pjesni o Rolandu (franc. *La Chanson de Roland*) i ovdje zapravo opisuje onoga časnoga viteza za kojim se vežu viteške vrline. Paladin u *AoE II* je samo bolja jedinica konjanika.³⁶ Uz sve to *AoE II* napravio je jednu stvar koju ne vidamo često u kasnijim računalnim igrama. U ulazom meniju postoji opcija koja se zove Povijest. Kada igrač klikne na nju dobije izlistanje svih civilizacija koje postoje u igri. Svaka civilizacija sadrži nekoliko odlomaka o svojoj povijesti u srednjemu vijeku, uz to imamo nekoliko paragrafa opće povijesti srednjega vijeka i vojnih taktika koje su se koristile. Ovaj dio je jedan on hvalevrijednih aspekata ove računalne igre. *Developeri* su bili svjesni toga da igra nije povijesno točna, te da kao takva neće biti zabavna. No, ipak su uložili truda sastaviti manje paragrafe iz povijesnih knjiga kako bi igraču omogućili točniji uvid u povijesnu stvarnost.

5.1.2. *Stronghold* i *Stronghold: Crusader*

Stronghold je povijesna strateška igra u stvarnom vremenu, ali je ujedno i simulator gradnje utvrde koju je Firefly Studios razvio 2001. Igra se prvenstveno fokusira na osvajanje i širenje vojnim pothvatima, ali također ima istaknute elemente gospodarskog i infrastrukturnog razvoja. Igra sadrži i vojnu i gospodarsku kampanju te opciju u kojemu igrač može izgraditi sam svoj dvorac. Igra se odvija u srednjovjekovnoj Britaniji oko 1066. godine; međutim, budući da ne postoji uvijek vremensko ograničenje, scenariji se mogu nastaviti stotinama godina nakon tog datuma. Za razliku od drugih RTS-ova iz perioda ranih 2000-ih, vatra igra glavnu ulogu u *Strongholdu*, jer je u nekim misijama paljenje vatre gotovo potrebno za prolazak misije. Također, postoje određeni okidači koji pokreću požare. Požari se šire vrlo brzo, a plamena zgrada može zapaliti ljude ili druge zgrade. Požari će se ugasiti samo ako se potroše svi izvori goriva ili ako vatru sami ugase vatreni satovi. Požari se mogu širiti preko malih granica vode. U većini igara RTS -a vatra se pojavljuje na zgradama kao pokazatelj oštećenja; na primjer, ako je zgrada dovoljno oštećena, zapalila bi se, ali ne mora nužno pretrpjeti štetu od te vatre. U *Strongholdu* se zgrade koje su oštećene opsadnim

³⁶ Hans Delbrück, *Warfare in Antiquity: History of the Art of War Volume 1* (Lincoln: University of Nebraska Press, 1975), 225-263.

oružjem ili srušene ne bi zapalile; umjesto toga, gube „zdravlje“ sve dok se ne sruše, pri čemu su naznake oštećenja vidljivi znakovi pukotina i oštećenja po cijeloj zgradi. Suprotno mnogim naslovima RTS-a, gdje vatra igra sporednu ulogu, vatra je u *Strongholdu* stvarni element igranja. Na primjer, igrača se suptilno potiče da izgradi bunare protiv neprijatelja koji vole koristiti vatru i vatra je jedan od glavnih elemenata za osvajanje dvoraca u igri.³⁷

Prilikom ulaska u igru odmah se čuje pjevanje *Agnus Dei* (Jaganjac Božji) u izvedbi dječjega zbora. Ovdje zapravo nailazimo na prvu povijesnu netočnost. Prema autorici Suzzane Lord *Agnus Dei* u misno pjevanje uvodi papa Sergius I. Također, autorica navodi kako je većina pjevanja u samoj crkvi bila od strane redovnika i svećenika. Autorica navodi i kako je postojala lauda, što je bilo narodno vokalno djelo s biblijskim tekstom. Ovaj oblik je došao iz vjerskih organizacija sastavljenih od laika, poznatih kao laudesi, koji su bili specijalizirani za pjevanje laudas. Neke od tih organizacija bile su povezane s posebnim crkvenim redom, poput franjevac ili dominikanaca, ali članovi sami nisu bili redovnici. Iako je njihov tekst bio religiozan, laudas nisu namijenjene za pjevanju u crkvi. Lauda organizacije organiziraju vjerske događaje s blagoslov Crkve, u rasponu od jednostavnih procesija do prilično razrađenih dramskih reprezentacije. Svi vokalisti bili su muškarci; visoki dijelovi su bili pjevani od dječaka. Preživjeli primjeri laudas nalaze se u zbirkama poznatim kao laudarii. Iako postoji samo 200 ovih zbirki s tekstovima dva uključuju notni zapis. Ostatak glazbe u igri je jednostavni instrumental sastavljen od lutnje, lire, bubnjeva i frulice. No, prema autorici Lord ne možemo potvrditi niti opovrgnuti da je nekakvi ulični zabavljač nešto takvo uistinu i svirao.³⁸

Nakon toga igrača pozdravlja glas naratora koji na vrlo komičan način govori o srednjemu vijeku. Naime narator govori kako je srednji vijek bio mirnije doba gdje su ljudi marili jedni za druge, dok na ekranu prikazuje seljake kako gađaju trulim povrćem čovjeka koji je vezan za *pillory*. Uz to prikazuju i druge komične scene. Također niti ovo nije povijesno točno, već je dio ustaljene pop povijesti kako su ljudi iz srednjega vijeka činili ovakve stvari. Autori poput Stephena Curriea ili Barbare A. Hanawalt govore u svojim knjigama o srednjovjekovnim zakonodavstvu, i niti jedan od njih ne spominje gađanje hranom kao kaznu ili aktivnost koja je postojala u organiziranome smislu. Curriera govori kako je vrlo lagana kazna bilo staviti optuženika u *pillory* i ostaviti ga na trgu u gradu kao

³⁷ Take 2 Interactive. (2001). *Stronghold*. (PC verzija) [računalna igra]. Firefly Studios.

³⁸ Suzanne Lord, *Music in the Middle ages: A Reference Guide* (Westport: Greenwood Press, 2008), 43-54, 65-75, 138-165.

kaznu u obliku javne sramote, također bi uz to prolaznici znali gađati osuđenika kamenjem, izmetom ili jako trulom hranom, ali nikada povrćem i nikada nije bilo organizirano. Također autorica Hanawalt piše o tome kako su ljudi srednjega vijeka bili svjesni zakona i kazne koja ih slijedi za nepoštivanje istoga te su u najvećoj mjeri pokušavali izbjegavati iste.³⁹

Samu igru se neće kritizirati na temelju dizajna ili mehanika igre jer prvenstveno mehanike igre su vezane za tehnologiju vremena u kojem je rađena i to joj je ujedno limitacija. Primjerice povijesno je netočno, ali i nerealno da će se ljudi nahraniti samo na jabukama ili siru, glad u igri služi kao ekonomsko-strateška funkcija i jedna je od stvari na koje igrač mora paziti. Također igrač ne mora razmišljati o izvoru pitke vode, ali postoje bunari koji služe samo za gašenje vatre. Kao izbor za prehranu igra koristi jabuke, žito iz kojega se dobiva kruh, sir, meso divljači i pivo. S time zapravo i dolazimo do prve povijesno pozitivne stvari u igri. Naime sve te namirnice su uistinu bile konzumirane kroz srednji vijek, ali nisu postojale ogromne plantaže koje je igrač u mogućnosti napraviti u igri niti su ljudi u srednjemu vijeku bili limitirani samo na tih nekoliko namirnica.⁴⁰

Po pitanju odjeće ona je anakronistički prikazana, takva vrsta odijevanja je postojala u 12.-13. stoljeću, ali ne u Britaniji u 11 stoljeću. Seljaci se okupljaju oko vatre i odjeveni su u nekakve dronjke, što bi nosili samo prosjaci, seljaci ne bi u stvarnosti hodali bez obuče ili u poderanoj odjeći, žene seljaka i radnika su odjevene u šarene haljine sa pokrivalima za glavu. Zbog limitacija tehnologije ne možemo pobliže vidjeti same likove i utvrditi da li ima još kakvih detalja. Također možemo vidjeti da svi nose isti tip odjeće, dok bi u stvarnosti, pripadnici svake klase drugačije odijevali u tome periodu. Nosili bi se razni krojevi tunika, hlača, pokrivala za glavu, opasača itd.⁴¹ Također ista je situacija i sa prikazima dvoraca kroz igru. Iako igra ima opciju gdje se brane povijesni dvorci iz srednjega vijeka, oni su opet anakronistički, dakle ne pripadaju u 11. stoljeće, što je period u kojemu je igra smještena. Povijesno točno prikazano je središte svakoga dvorca da je to središnja utvrda (franc. *donjon* ili engl. *keep*), također igrač bira hoće li raditi drvene palisade ili kamene zidove kojima će opasati dvorac i može dodati *merlone* za dodatnu zaštitu strijelca na zidinama. Igra dopušta igračima da kopaju opkop oko dvorca, a dvorci kao i u stvarnosti su jako lagani za braniti i jako teški za osvojiti. Igraču koji igra napadača dvorca na raspolaganju stoje *trebuchei* (koji

³⁹ Stephen Currie, *Medieval Punishment and Torture* (San Diego: ReferencePoint Press Inc., 2015), 44-57.

Barbara A. Hanawalt i David Wallace, *Medieval Crime and Social Control* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999), 1-49.

⁴⁰ Melitta Weiss Adamson, *Food in Medieval Times* (Westport: Greenwood Press, 2004), 1-55.

⁴¹ Herbert Norris, *Medieval Costume and Fashion* (New York: Dover Publications Inc., 1999), 1-73.

moгу ispaljivati mrtve krave kako bi izbila zaraza u dvorcu), katapult, *belfry* (drveni toranj na kotačima), ovan za probijanje i kopači tunela ispod zidina. Obrambeni igrač na raspolaganju ima vatru i vrelo ulje za obranu uz svoje zidine. Zapravo je povijesno najtočniji dio igre upravo ovaj dio sa napadanjem i osvajanjem dvorca koje je uz sve već nabrojano prema autoru Lepagu bilo jedno vrlo kaotično vrijeme.⁴² Vojska koju igrač može podići je ili potpuno netočna ili jako anakronistična za 11. stoljeće. Obično vojnici, strijelci i pješadija, su samo ljudi sa oružjem nema nikakvoga osnovnog oklopa niti kaciga na njima (oni bi u stvarnosti nosili kacige, štitove i *chain mail* sa aketonom). Također kao vojnu jedinicu možete imati pješadiju koja nosi samo toljage, ovo je također nekakva izmišljotina *developer*a koja nema svoju podlogu u stvarnosti. Oklopljene jedinice, uključujući i plemića koji upravlja dvorcem i predstavlja igrača, su kombinacija oklopa iz 13. pa sve do kasnog 15 stoljeća, i oni nisu valjani prikaz normanskih vojnika iz 11 stoljeća.⁴³

Sam *Stronghold* ima po sebi neke povijesne točnosti, no čini se da su one više slučajne nego plod istraživanja ili savjetovanja s nekim stručnjakom. Iako se po uvodu u igri vidi da *developer*ima nije bio cilj napraviti povijesno točnu igru, količina anakronizama ili jednostavne fabrikacije *developer*a je prevelika i čini gotovo glavni dio. Iako su prikazi dvoraca, njena obrana i napadi na iste, dobro prikazani i mogli bi služiti kao alat za učenje, vojska, odjeća te ostatak igre nisu primjer dobroga prikaza srednjega vijeka u danom periodu, te ova računalna igra ne bi mogla služiti kao predložak za učenje ili kvalitetan prikaz 11. stoljeća.

Stronghold: Crusader je nasljednik Firefly Studios-ove strateške računalne igre *Stronghold* iz 2001. godine, a izlazi 2002. godine. *Crusader* ima mnogo zajedničkog s izvornim *Stronghold*om, ali se razlikuje od svog prethodnika po tome što mjesto radnje više nije Britanski otok, već je smještena na Bliski istok tijekom križarskih ratova. Još jedan istaknuti dodatak koji nije pronađen u prethodniku je način okršaja u igri za jednog igrača, koji omogućuje prilagođene bitke s AI protivnicima umjesto linearne kampanje. Igra više nema startnu godinu kao prethodni naslov, već joj je radnja smještena kroz otprilike stotinjak godina. *Stronghold: Crusader* sadrži nekoliko strateških kampanja koje su inspirirane

⁴² Jean-Denis G.G. Lepage, *Castles and Fortified Cities of Medieval Europe: An Illustrated History* (Jefferson: McFarland and Company Inc., 2002), 28-105.

⁴³ Jim Bradbury, *The Routledge Companion to Medieval Warfare* (London: Routledge, 2004), 138-151.

Claude Blair, *European Armor circa 1066 to circa 1700* (London: B. T. Batsford Ltd., 1958), 53-107.

stvarnim povijesnim događajima. Igrač će kroz misije proći kroz Prvi, Drugi i Treći križarski rat, kao i sukobe unutar pojedinih križarskih država. Svaka se kampanja sastoji od nekoliko bitaka, poput Nikeje, Herakleje, opsade Antiohije, Kraka des Chevaliersa i opsade Jeruzalema. Igra također sadrži *Crusader Trail*, niz od 50 povezanih misija protiv različitih protivnika, gdje su neki protivnici inspirirani stvarnim osobama, a neki su izmišljeni. Igra je po svom načinu igranja slična originalnom *Strongholdu*. Neke razlike su primjerice da se farme mogu graditi samo na travi blizu oaza, što dovodi do rivalstva među igračima za ograničeno poljoprivredno zemljište i resurse. Igra dodaje nove AI protivnike i nekoliko novih arapskih jedinica koje se mogu kupiti poput plaćenika. Osim farmi, postoje i drugi resursi poput željezne rude, kamenoloma (za kamen) i močvara (za naftu). Ti se resursi deponiraju na zalihama i igrač može izabrati da li će ih prodati ili upotrijebiti u obrambene svrhe. Postoje dva načina za izgradnju vojske; prvi je da se napravi oružje, a zatim potroši malo zlata da se pretvori seljake u vojnike, a drugi je da izravno seljake pretvori u vojnike koristeći više zlata putem plaćeničke postaje. Postoje povijesna poglavlja (uglavnom izmišljena) koja se trebaju dovršiti korištenjem sredstava danih igraču na početku misija. U igri su također dostupni likovi protiv kojih igrač može igrati ili biti saveznik s njima. Neki od likova su izmišljeni, dok su neki povijesne ličnosti poput Saladina, Richarda I., Frederika Barbarose, Filipa II. i Hassan-i Sabbah.⁴⁴

Za razliku od prve igre *Stronghold: Crusader* nema komični ulazak u igru niti dječji zbor koji pjeva. Prilikom ulaska u igru igrač čuje ženski zbor kako pjeva riječi pjesme *Ameno*. Ovdje opet nailazimo na jednu povijesnu netočnost. Prema autorici Lord obične žene nisu pjevale u crkvi, niti im je to bilo dozvoljeno kao takvo. Jedine žene koje su mogle pjevati u crkvenim zborovima, a i to je bila rijetkost, su bile časne sestre. Iako nije bilo standardizirano po svim europskim zemljama, primjerice u Francuskoj su žene češće bile obrazovane ne samo po pitanju nekakvoga općega znanja nego i pjevanja, nemamo previše slučajeva nezaređenih muškaraca koji pjevaju u crkvenom zboru, a kamoli žena.⁴⁵ Nakon toga igrač čuje samo zvuk flaute koji podsjeća zvukom na neku vrstu arapske glazbe. Ona je vrlo generička (ne može se pretpostaviti je li povijesno točno), ali igrač dobiva odmah dojam da se nalazi u pustinji. Sudeći po ozbiljnosti igre *developerima* je ujedno bio i cilj stvoriti takav osjećaj.

⁴⁴ Take 2 Interactive. (2002). *Stronghold: Crusader*. (PC verzija) [računalna igra]. Firefly Studios.

⁴⁵ Lord, *Music in the Middle ages: A Reference Guide*, 28-34, 43-54.

Također kao i u prvome *Strongholdu* igrača pozdravlja glas naratora, koji ujedno služi i kao savjetnik kroz igru. Narator priča standardni moderni engleski koji se ne bi svakako pričao u periodu u kojemu je igra smještena, ali to ne bih iskoristio kao netočnost jer obični engleski se koristi kao takav u svim računalnim igrama i igrači koji ne poznaju dovoljno dobro engleski će moći prema pojmovima koji su standardni u većini računalnih igara pokrenuti misije i igrati te shvatiti kako igru pravilno igrati. Narator također daje glas svim seljacima (kako muškim tako i ženskim likovima), svim vojnicima i likovima protiv kojih igrač igra. Ovo svakako nije realna situacija i služi kao komični efekt, ali je u svijetu računalnih igara taj narator izveo jedne od ikoničnih izjava. Također u igri su i dalje prisutni elementi kaznenih postupaka u vidu nekih sprava za mučenje, koje igrač može postaviti kako bi ubrzao produktivnost svojih radnika. Ako igrač pretjera sa spravama za mučenje, igra će ga kazniti na način da mu radnici neće raditi ili će jednostavno otići. Stephen Currie u svojoj knjizi govori o izgledu srednjovjekovnih zatvora. Prema autoru zatvori u ranom srednjem vijeku bili su sve samo ne udobni i ugodni. Te zatvorske ćelije bile bi ono što se danas zovu tamnice. Zatvori su bili mali i sitni, a bili su često u najnižim razinama dvoraca ili javnih zgrada. Ćelije su se smrzavale zimi, a uparivale po vrućini ljeta. S izuzetkom povremenog stražara pružajući hranu ili tužitelj tražeći priznanje, posjetitelja gotovo ne bi ni bilo. Svrha zatvora bila je izoliranjem zatvorenika uzrokovati psihološku štetu.⁴⁶ Uz to kada igrač klikne na zatvor iz njega se čuju krici što bi sudeći prema Currierovom opisu zatvora bila poprilično realna situacija. Također neke od sprava koje se koriste u igru su stup za paljenje, stup za vješanje, stol za rastezanje i male viseće ćelije. Od svih ovih sprava nedostaju *garrota* (sprava za gušenje), stolica sa šiljcima i stol za deranje kože, a mala ćelija koja visi se ne spominje kod autora.⁴⁷ Iako sama igra ne implicira, kako je kažnjavanje zatvorenika bila česta stvar u srednjem vijeku te da su ljudi u tome uživali, mogao bi se izvući takav zaključak jer u igri postoje i pozitivni elementi za poticajnost, ali oni su samo u obliku cvijeća. Autor Alan Harding govori upravo kako je slika bila nešto drugačija. Autor navodi kako su u 13. stoljeću zakoni postajali sve jasniji i samo u najgorim slučajevima prekršajnih djela su se izricale smrtne kazne. One su se dakako događale, ali najčešća kazna bi bio nekakav oblik javnog sramoćenja. Također ako uzmemo u obzir autoricu Hanawalt koja govori o psihologiji takvih

⁴⁶ Currie, *Medieval Punishment and Torture*, 32-44.

⁴⁷ Currie, *Medieval Punishment and Torture*, 44-69.

kazni i javnih pogubljenja, slika srednjovjekovnih ljudi koji uživaju u mučenjima bi bila nešto drugačija.⁴⁸

Izgled radnika i seljaka je isti kao u i prvome *Strongholdu*. No, kako je igra smještena u razdoblje Prvog, Drugog i Trećeg križarskoga rata, anakrona odjeća iz jedinice zapravo ovaj puta je povijesno koliko toliko točna. Naime ona je šarena i u lijepim bojama, žene nose haljine, a muškarci hlače. Ovo samo po sebi nije toliko netočno koliko je grubo generaliziranje. Žene ne bi nosile ista pokrivala za glavu, ono bi ovisilo o socijalnom statusu, a muškarci ne bi nosili samo hlače, već i tunike. Također igra ima razliku između odijevanja svakoga radnika koja služi tome da igrač može procijeniti koliko radnika koje vrste ima. U stvarnosti nije bilo tolike razlike u odijevanju između seljaka na polju ili pekara u gradu. Također muškarci bi trebali nositi pokrivala za glavu, ali jedino pokrivalo u igri je slamnati šešir koji se povijesno nije nosio u tome periodu.⁴⁹ Tipovi hrane su ostali isti kao i u prvom *Strongholdu* i prema tome ostaje ista kritika. Također dvorci i opsade su ostali isti, izbačene su drvene palisade i dodani okrugli tornjevi za obranu koji se pojavljuju tijekom križarskih ratova. Ovaj dio ostaje i jedan od najpozitivnijih i povijesno najtočnijih aspekata same igre.⁵⁰ Izgled vojnika je i dalje isti, te i dalje stoji ista kritika, vojnici su ili potpuna fabrikacija *developera* ili anakrono prikazani. Uz sve to u igru dolaze nove jedinice, a to su arapski plaćenici. Oni su zapravo povijesno najvjernije prikazani za to razdoblje, koriste oklope, dimije, kacige, konje, strijelce koje su Arapi tada koristili, osim jedinica robova koji su samo u hlačama i bakljama što je fabrikacija *developera*.⁵¹ Također je čudno da samo Arapi imaju plaćeničku vojsku, jer su plaćenike koristili i Europljani u 12. stoljeću.⁵² Zaključak za *Stronghold: Crusaders* je gotov isti kao i za prvi *Stronghold*. Računalna igra kao takva ima neke povijesne točnosti, neke su previše generalizirane, a neke su nespretno izvedene. Podosta podataka je krivo, ili čista fabrikacija *developera*. Iz povjesničarske perspektive, povijesno najtočniji dijelovi igre su utvrde i izgled arapskih vojnika, ali dalje od toga *Stronghold: Crusader* je kao i prva igra jednostavno loš prikaz srednjovjekovne povijesti.

⁴⁸ Alan Harding, *Medieval Law and the Foundations of the State* (Oxford: Oxford University Press, 2001), 191-240.

⁴⁹ Norris, *Medieval Costume and Fashion*, 1-73, 77-129.

⁵⁰ Lepage, *Castles and Fortified Cities of Medieval Europe: An Illustrated History*, 28-105.

⁵¹ Jean-Denis G.G. Lepage, *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History* (Jefferson: McFarland and Company Inc., 2005), 157-165.

David Nicolle i Angus McBride, *The Armies of Islam 7th-11th Centuries* (London: Reed Interantional Books, 1982), 8-48.

⁵² Michael Prestwitch, *Armies and Warfare in the Middle Ages: The English Experience* (New Haven: Yale University Press, 1996), 147-158.

5.2. Avanturističke igre

5.2.1. *Assassin's Creed*

Assassin's Creed je povijesna, akcijska avanturistička računalna igra iz trećega lica koju je razvio Ubisoft Montreal, a objavio Ubisoft. To je prvi dio u serijalu *Assassin's Creed*, a igra je objavljena u studenom 2007. godine. Radnja je smještena u alternativni prikaz stvarnih povijesnih događaja, koji su se prvenstveno odvijali tijekom Trećeg križarskog rata u Svetoj zemlji 1191. Lik igrača je moderni čovjek po imenu Desmond Miles koji je putem stroja pod nazivom Animus, proživljava genetska sjećanja svog pretka, Altaira Ibn-La'Ahada. Kroz ovaj zaplet, pojavljuju se detalji o stoljetnoj borbi između dvije frakcije: Bratstva asasina⁵³ (engl. *Assassin's Creed*), koji se bore za kontrolu nad svijetom kako bi uspostavili mir, ali uz slobodnu volju za sve ljude, te Vitezova templara (engl. *Templars Knights*) koji također žele kontrolu nad svijetom kako bi uspostavili mir, ali oni to žele postići potpunom kontrolom. Obje frakcije traže artefakt nazvan Rajska jabuka (engl. *Apple of Eden*), koji se može koristiti za kontrolu umova, a asasini ga žele uništiti prije nego što se može koristiti za zlo tj. da ga ne mogu koristiti vitezovi templari. Manji dio igre igrač je u liku Desmonda Milesa, te može hodati kroz moderni svijet. Drugi dio igre, ujedno i većinski dio, igrač igra lika iz 12. stoljeća pod imenom Altair, visokog člana asasina, koji nakon što je prekršio načela bratstva tijekom neuspješne misije, mora ubiti odabranu skupinu meta kako bi povratio svoju izgubljenu čast. Igra uključuje otvoreni svijet koji se sastoji od četiri grada - Masyaf, Jeruzalem, Acre i Damask - i fokusira se na borbu prsa u prsa, šuljanje i špijuniranje te slobodno trčanje po krovovima (franc. *parkour*). Serija prikazuje povijesnu fantastiku, znanstvenu fantastiku i izmišljene likove isprepletene s povijesnim događajima i likovima iz stvarnog svijeta i povijesti. *Developeri* su bili inspirirani životom Hassan-i Sabbaha i u velikoj mjeri romanom Vladmira Bartolova *Alamut*. Lik asasina doraden je tijekom trogodišnjeg razvoja igre na iterativni način. *Developeri* su temeljili prikaze odijevanja na odijevanju likova iz priče *Alamut* i drugih povijesnih djela koje su koristili. Altair je odjeven u bijelu haljinu sa crvenim pojasom, ali su uzeli određene kreativne slobode u prikazu samoga lika. Jedan od kreativnih animatora je došao na ideju sa kapuljačom koja prekriva oči lika i podsjeća na orla. Ubojica je dobio ime Altair, što na arapskom znači ptica grabljivica ili orao, a slike orla uvelike su korištene u vezi s asasinima. Razvojni tim je uzeo nekoliko kreativnih sloboda kako bi postigao narativne ciljeve i izbjegao tehnička ograničenja hardvera toga doba. Na tadašnjem

⁵³ Riječ *asasin* označava plaćenog ubojicu ili atentatora.

hardveru nije bilo moguće izvesti dugačke halje, pa su Altairovu halju prilagodili da izgleda poput nekakve vrlo stilizirane ptice. *Developeri* su sličnu stvar napravili i s drugim dijelovima igre. Uzeli su kreativne slobode s povijesnom točnošću kako bi se igra učinila zabavnom. *Developeri* su željeli da Altairovi *parkour* potezi izgledaju uvjerljivo, ali žrtvovali su realizam radi vrijednosti igranja, dopuštajući igraču da čini manevre koji su inače nemogući u stvarnom životu. Skokovi vjere (engl. *Leap of Faith*), koji je također jedan od najikoničnih dijelova igre uz skriveni nož koji nose asasini (ovo je također izum *developera* i nije zasnovan na povijesti), s visokih točaka u hrpe sijena i korištenje hrpe sijena za skrivanje od stražara bio je sličan koncept koji je naočigled posuđen iz holivudskih filmova, no *developeri* su taj koncept posudili upravo iz Bartolove knjige *Alamut*.⁵⁴

Jedna od pozitivnih stvari za razvojni tim je što prilikom ulaska u igru postoji natpis od samoga tima *developera* koji kaže da je ovo djelo inspirirano stvarnim povijesnim događajima i ličnostima, čime su se zaštitili od kritika po pitanju povijesne točnosti računalne igre. No, ovo je djelo fikcije koje je dizajnirao multietnički tim sastavljen od ljudi s raznim vjerskim uvjerenjima i mišljenjima. Nakon toga igrač može vidjeti *trailer*⁵⁵ za igru. U *traileru* vidimo nepoznati grad, za koji se može pretpostaviti da je Jeruzalem, i glavnoga lika Altaira koji na leđima nosi mali ručni samostrel. Ovdje nailazimo na prvu povijesnu netočnost. Naime samostrel ili *arbalast* u Europi bio je poznat još od 385. godine, gdje ga pisac Vegetius spominje u svojim spisima kako se koristio. On u ranom srednjem vijeku nije bio masovno korišten sve do križarskih ratova gdje ga je popularizirao Richard I., koji je i sam poginuo od strelice samostrela. Također samostrel je bio zabranjen od strane pape Innocenta II. na drugom Lateranskom koncilu 1139. godine. On se u stvarnosti nije prestao koristiti, a papu je na takav potez ponukalo negodovanje treniranih vitezova i plemstva jer je samostrel bio ubojit za tadašnje oklope i lagano se mogao koristiti od strane obučениh plaćenika ili običnih vojnika. Povijesna netočnost samostrela leži što je upravo mali i nosi se na leđima i ispucava iz jedne ruke, također tobolac u kojem se nose strelice je na leđima. U stvarnosti iz samostrela bi se pucalo poput modernoga vatrenoga oružja, a tobolac za strelice bi se nosio na boku u blizini ruke za brže i lakše punjenje. Također Arapi nisu krajem 12. stoljeća poznavali samostrele, primjer toga nalazimo u izjavi Anne Comnene krajem prve polovice 12. stoljeća koja govori o tome kako je novo oružje s kojim su došli križari, nešto novo i nepoznato, kako je potrebno za napeti to oružje obje ruke i noge, te kako ispaljuje

⁵⁴ Ubisoft. (2007). *Assassin's Creed*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

⁵⁵ *Trailer* je kratki video zapis u kojemu se prikazuju scene iz računalne igre prije njene objave, a koristi se u svrhu najave i promoviranja računalne igre

male, kratke strijele. Stoga je prikaz maloga samostrela jednostavno fabrikacija *developera* inspirirana ukrasnim oružjem iz 17. stoljeća.⁵⁶

Sam izgled asasina je objašnjen prije, on je inspiriran stvarnom odjećom, ali izgled odjeće lika je fabrikacija *developera*. Nadalje u *traileru* vidimo prikaz javnoga pogubljenja koji prati gomila ljudi. Autorica Barbara A. Hanawalt kroz svoju cijelu knjigu zapravo govori o javnim pogubljenima i funkciji koja je imala na ljude. Smisao toga se može gledati na više načina. Primjerice javna pogubljenja su bila šokantno iskustvo jer nisu samo uključivala vješanje ili odrubljivanje glave, već i deranje kože osuđenika. S takvim načinom se željelo postići brutalno upozorenje svima koji bi pomislili na neki zločin, također je svrha mogla biti i stvaranje povezanosti između običnoga puka, koji je mogao sudjelovati prilikom osuđivanja zločinaca, i plemstva. Još jedan razlog je katarzično iskustvo žrtve ili žrtvine obitelji koja može vidjeti da je krivac uhvaćen i suđen za svoje zločine.⁵⁷ Prikaz običnoga puka je poprilično povijesno točan za razdoblje u kojem se nalazi. Neki ljudi nose pokrivala za glavu, ali ne svi, također neki ljudi su u haljama ili tunikama dok su drugi u hlačama. Prikaz odijevanja je ujedno i nedostatan, jednostavno hodajući kroz gradove igrač može primijetiti samo nekoliko boja, a to su tamno zelena, crna i bijela (samo kod hodočasnika). Ljudi srednjega vijeka ne bi nosili samo ove boje, već nekoliko u rasponu od plave, žute i crvene i sve boje između. Također one bi bile puno jarkije nego što su prikazane u igri. Hodočasnici su također povijesna netočnost po pitanju odijevanja, neki hodočasnici bi nosili bijele tunike, ali ne bi svi jer svaki je hodočasnik nosio sa sobom odjeću koju je imao, uz štap i torbu u kojoj bi nosio neke dodatne potrepštine. Hodočasnici u igri podsjećaju na svećenike prilikom služenja mise kada su odjeveni u bijele habite (što još nije bilo ustanovljeno) ili na Kartuzijanski red koji je nosio ne obojane tunike sa kapuljačama. Stoga povijesno točan prikaz hodočasnika bi bio nešto šareniji sa štapovima i torbicama te ljudi ne bi hodali u grupacijama po četiri čovjeka sa sklopljenim rukama.⁵⁸

S druge strane križari i red templara su veoma vjerno povijesno prikazani. Jedina kritika izgledima svakoga križara ili viteza templara je upravo ta što nema jasne distinkcije između običnih plaćenika i vitezova templara (također u samom redu templara bi bila razlika između potpuno zaređene braće i običnih vojnika). U stvarnosti ona bi postojala jer su vitezovi

⁵⁶ Vesey Norman, *The Medieval Soldier* (Barnsley: Pen & Sword Books, 2010), 224-226.

⁵⁷ Hanawalt i Wallace, *Medieval Crime and Social Control*, 1-19, 40-49, 80-90, 100-106.

⁵⁸ Norris, *Medieval Costume and Fashion*, 1-73.

templari bili unificiraniji u svome izgledu i ratnoj spremi, a obični bi križari izgledali ovisno o tome koliko je novaca pojedinac imao i kakvu je opremu s time mogao kupiti. Oprema bi dakako varirala u kvaliteti, a u početcima je bilo zabranjeno ići u rat bez osnovne opreme koja se sastojala od aketona i kacige. Neki vojnici nose hauberke s kratkim rukavima, a neki s dugim rukavima koji bi pokrivali i zglobove na rukama (ovaj tip hauberka je upravo populariziran kroz 12. stoljeće). Vojnici također nose dvije vrste kaciga jedna je okrugla kaciga sa štitnikom za nos, druga varijacija na nju je *spangenhelm*. Neki vojnici nose tip kacige pod nazivom *great helm* koji se razvio krajem 12. stoljeća. Prve primjere njega nalazimo 1180. godine, a popularizirao se kroz početak 13. stoljeća. Vojnici nose koplja i mačeve (iako su mačevi kod običnih plaćenika bili puno rjeđi jer su bili teži za napraviti), oba oružja su povijesno točni prikazi oružja koju bi nosili vojnici, no nedostaju prije spomenuti samostreli, lukovi, razni tipovi koplja te razni tipovi buzdovana koji su također bili u upotrebi. Iako su mačevi povijesno točno prikazani u svojim dimenzijama, nedostaju natpisi koji su se često nalazili po središtu mača. Plemići, ali i vitezovi bi često davali da im se na oštricu mača ugraviraju razni poklici, imena ili kršćanski natpisi poput IN OMINE DOMINI ili GOLIAS. Iako je mač bio simbol viteštva, često bi i obični vojnici imali nekakve natpise, ako su si ih mogli priuštiti, u pogledu imena kovača koji ga je napravio. Također sudeći po svim izvorima korice mača s time i sam mač bi se nosio ispod hauberka kroz mali otvor koji bi čuvao veći dio prednjega dijela korica. Ovo je naime služilo zaštititi maču kako ne bi otpao tijekom borbe ili kako se vojnici ne bi porezao slučajno na njega. Borba u igri je također nerealna u svim pogledima i nije povijesno točna, ali je zabavna igraču i daje mu određeni osjećaj moći.⁵⁹

U igri također susrećemo nekoliko povijesno točnih likova, ali i onih koji su bili inspirirani s nekoliko povijesnih likova. Karakterizacija povijesnih ličnosti je u najmanju ruku kreativna, ali nije nikako povijesno točna. Također datumi smrti pojedinih povijesnih ličnosti su netočni i često je za njihovu smrt zaslužan sam igrač. Iako su *developeri* bili svjesni toga, jednostavno su zanemarili povijesne činjenice i u svoju igru ubacili ličnosti koje su im se svidjele. Neki od povijesnih ličnosti su: Garnier de Nablus (u igri nazvan Naplouse) umro je 1192. Ovdje je karakterizacija Garnier de Naplouse izmišljena za igru, iako se čini da je on otprilike metaforičan lik za stavove prema mentalno oboljelim. William de Montferrat

⁵⁹ Norman, *The Medieval Soldier*, 186-238.

Robin Netherton i Gale R. Owen-Crocker, *Medieval Clothing and Textiles Volume 2* (Woodbridge: The Boydell Press, 2006), 61-73

umro je 1191. godine u Tiru (ne u Acri) te nije bio asasiniran, za razliku od njegova sina Conrada od Montferrata koji je bio ubijen, ali 1192. godine, ne 1191. godine i to isto u Tiru ne u Acri. Pravog Conrada ubili su plaćene ubojice (ne asasini iz igre), a u to su vrijeme bile glasine da je kralj Richard I. naredio ubojstvo, ali kralj je zanijekao ovakve tvrdnje. Također nemamo osim glasina dovoljno podataka kako bi pravilno mogli zaključiti je li Richard I. naredio ubojstvo ili nije. Također prije misije atentata na Williama u Acreu, vidimo kralja Richarda I. kako ga kažnjava zbog pogubljenja zarobljenika muslimana. U stvarnoj povijesti, Richard I. je naredio pogubljenje tih zatvorenika, što je Saladina potaknulo da pogubi kršćanske zatvorenike u svom zatočeništvu. Jubair se temelji na Ibn Jubayru koji je umro desetljećima kasnije 1217. (u igri umire 1191. godine), ali povijesni Jubair je bio učenjak, putnik i povjesničar, a u igri je prikazan kao psihopat koji pali ljude i knjige. Sibrand je doista umro 1191. u Acreu, a to je ujedno jedini slučaj u kojemu se poklapa vrijeme i mjesto smrti lika u igri sa stvarnim povijesnim likom. Način na koji je umro je izmišljen, kao i sve ostalo o njemu, ali o njemu nemamo povijesno mnogo podataka. Robert de Sable umro je 1193. godine tijekom okršaja, a ne u tijekom suđenja kao u igri. Al Muallimovo ime se nikada ne spominje u samome *Assassin's Creedu*, ali kasnije znanje Altaira i određeni konteksti potvrđuju da se radi o Rashid al-Din Sinanu, koji je opet umro 1193., a ne 1191. godine. Majda Addina bio je psihološki tiranin i upravitelj u Jeruzalemu koji je bez povoda ubijao ljude (također povijesna netočnost), a da su njegovoj sahrani prisustvovali templari i Robert de Sable u punoj ratnoj spremi je dakako fabrikacija *developera*. U vrijeme Trećeg križarskog rata, templari su bili u vojsci kralja Richarda I. i Robert de Sable nikada nije napustio kralja ili vojsku. U igri se još spominje samo Saladin, a Richard I. se vidi na kratko i priča engleski sa francuskim naglaskom.⁶⁰

Šetajući kroz ulice igrač može čuti razgovore ljudi u Damasku i Jeruzalemu (pod saracenskom okupacijom) koji govore o križarskim ratovima. Naime u tome razdoblju ljudi nisu koristili riječ križarski rat. Europljani su to nazvali "iter" ili "peregrenatio" (hodočašće). Saraceni, Arapi i Kurdi su cijeli sukob nazvali "Franački ratovi". Jednostavno se takvo nazivlje nije koristilo kod tadašnjih ljudi i pisaca.⁶¹ *Assassin's Creed* ostavlja dojam da je

⁶⁰ Peter Willey, *The Eagles Nest: Ismaili Castles in Iran and Syria* (London: I.B. Tauris Publishers, 2005), 21-69.

Yuval Noah Harari, *Special Operations in the Age of Chivalry 1100-1550*, (Woodbridge: The Boydell Press, 2007), 91-109.

Kenneth M. Setton, *A History of the Crusades Volume II* (Madison: The University of Wisconsin Press, 1969), 45-153.

⁶¹ Thomas Asbridge, *The Crusades: The Authoritative History of the War for the Holy Land* (London: HarperCollins, 2010), 665-675.

Kenneth M. Setton, *A History of the Crusades Volume I* (Madison: The University of Wisconsin Press, 1969), 220-253.

Altair na neki način protu templarski lik. Povijesni asasini nikada nisu imali takav stav zapravo naprotiv. Nisu bili na ničijoj strani i ima više dokaza o njihovom savezništvu s križarima i osvajačkoj vojsci nego s domicilnim stanovništvom. Ubojice su bile upravo protiv Saladina, a nakon situacije Richarda I. i asasinacije Conrada od Montferrata. Rashid al-Din Sinan napisao je pismo preuzimajući zasluge za asasinaciju i tvrdeći da Richard I. nema ništa s tim, ali pismo je također moguća fabrikacija nakon smrti Sinana.⁶²

Što se tiče arhitekture i urbanizma, ona je bazirana na pravim tlocrtima gradova Jeruzalema, Damaska i Acrea, koji su odvojeni po principu mreža siromašnih, bogatih i srednjih četvrti. Ovo također nije povijesno točno, gradovi su građeni unutar zidina i četvrti su bile upravo to, samo četvrti, nije bilo jasne klasne odvojenosti. Neke od stvarnih spomenika koje vidimo u igri su džamija Umayjad u Damasku, Kupola na Stijeni (engl. *Dome of the Rock*) i crkvu Svetog groba u Jeruzalemu. Uglavnom je anakronističan prikaz, a programeri priznaju da su se oslanjali na ilustracije iz 18. stoljeća. Kupola na stijeni ima zlatnu ploču koja je u stvarnom životu dodana 1959. godine, a ne u doba Saladina. Nadalje igrač dosta vremena provodi u potpuno izmišljenoj gotičkoj katedrali u Acreu. Dvorac Masyaf je pravo mjesto i izgleda kao obnovljena kopija pravoga dvorca, iako je većina dvorca bila uništena provalom Mongola.⁶³

Također je kritika igri iz perspektive povjesničara što ne postoji nikakav osjećaj raznolikosti unutar Saracena, poput šita i sunita i drugih manjih pod-sekti, od kojih su jedan bili povijesni asasini. Dobivamo osjećaj raznolikosti križarskih organizacija i frakcija, poput hospitalaca, templara, teutonaca i vojske Richarda I., ali svi Saraceni se tretiraju kao jedno. U povijesnoj stvarnosti Saracenska strana se više vremena borila međusobno nego protiv Franaka i doista su vidjeli europske križarske ratove kao sporednu predstavu vlastitim igrama moći. Saladin je morao učiniti puno toga kako bi ih okupio, pa čak i tada se to srušilo kad je umro, a kasnije se razvilo jedinstvo pod Baibarsom koji je odbijao Mongole, što je za Arape bilo mnogo veći posao od ratovanja sa križarima. Također nemamo spomena Židova u igri gotovo nikada, ne vidimo ih, ne znamo da uopće postoje. Razlog tome je nepoznat, no povijesna stvarnost je i ovdje puno drugačija jer su Židovi činili veliki dio povijesti Europe u

⁶² Willey, *The Eagles Nest: Ismaili Castles in Iran and Syria*, 21-69

⁶³ David Nicolle i Adam Hook, *Crusader Castles in the Holy Land 1192-1302* (Oxford: Osprey Publishing, 2005), 23-57.

srednjemu vijeku i nisu bili manjina koju bi se moglo zanemariti, uz to u gradovima nedostaju Židovski geto koji bi postojao u stvarnosti.⁶⁴

Zaključno bi se za igru dalo reći da se može vidjeti kako su u vezi nekih određenih stvari konzultirali povijesne izvore, te su oni dakako povijesno podosta točni. No, velik dio igre je fabrikacija koja služi glavnoj priči i temi igre. Određeni detalji su mogli biti bez problema ubačeni u igru kao takvi jer ne postoji nikakva hardverska limitacija koja bi spriječila dodavanje još Saracena, Židova, natpisa na mačevima, detaljniji i točniji prikazi gradova. Stoga igra *Assassin's Creed* nije dobar prikaz povijesti, ali može poslužiti kao predložak za istraživanje učenicima. Igra također pokazuje što je sve moguće uz napredniju tehnologiju napraviti i koliko se može doći blizu povijesne točnosti. Pohvalno je svakako što su se *developeri* ogradili s izjavom kako im je povijest bila inspiracija te kako su si dozvolili kreativnu slobodu.

5.2.2. *The Witcher 3: Wild Hunt*

The Witcher 3: Wild Hunt je akcijska avanturistička igra iz trećega lica koju je razvio i objavio poljski studio CD Projekt Red, a temelji se na seriji fantastičnih romana *The Witcher* koju je napisao Andrzej Sapkowski. Igra se igra iz perspektive trećega lica, i odvija se u izmišljenom svijetu temeljenom na slavenskoj mitologiji. Igrači kontroliraju Geralta iz Rivije, unajmljenog ubojicu čudovišta poznatog kao *Witcher*, i traže njegovu posvojenju kćer koja bježi od ubojica znanih kao *Wild Hunt*. Igrači se oružjem i magijom bore protiv mnogih opasnosti u igri, stupaju u interakciju s likovima te dovršavaju zadatke za stjecanje bodova iskustva i zlata koji se koriste za povećanje Geraltovih sposobnosti i kupnju opreme. Kulture srednje i sjeverne Europe bile su osnova za osmišljavanje svijeta igre, kao i srednji vijek kroz cijelo svoje trajanje uz naglasak na 14. i 15. stoljeće.

Jedna od prednosti ove računalne igre je što je pokušavala što vjernije prikazati taj fantastični svijet temeljen na srednjemu vijeku. Svaki lik dobio je jedinstvenu osobnost, što doprinosi raznolikosti igre. Rano je odlučeno da će pisanje biti duhovito, s metaforama i podrazumijevanim značenjem. Opcije igrača bile su napisane kao moralno dvosmislene, odražavajući stvarni život i originalnu seriju knjiga *Witcher* Andrzeja Sapkovskog.

⁶⁴ David Nicolle, *Essential Histories: The Crusades* (London: Osprey Publishing, 2001), 12-55.

Israel Abrahams, *Jewish Life in the Middle Ages* (Philadelphia: The Jewish Publication Society, 1930), 1-14, 62-82.

Alkoholizam, zlostavljanje i spolnost, prikazani kao normalni dijelovi srednjovjekovnog svijeta, uključeni su u priču radi autentičnosti. Područja otvorenog svijeta temeljila su se na Poljskoj, Amsterdamu i Skandinaviji. Kako bi zvukovi u igri bili što vjernije prikazani *developeri* su prisustvovali izvođenju rekonstrukcije bitke kod Grunwalda, koju su snimali kako bi dobili zvukove bitke, marširanja, kovanja i ispaljivanja strijela. Snimajući glasove vitezova i vojnika (koji su nosili mikrofone unutar kaciga radi zvuka pričanja kroz kacige) za naknadnu obradu. Marcin Przybyłowicz bio je glazbeni direktor i skladatelj igre, a dodatnu glazbu pridonio je poljski folk bend Percival. Multiinstrumentalist Robert Jaworski iz folklornog sastava Żywiołak snimio je dionice lutnje, renesansne viline, gusle i hurdy-gurdy dionice.⁶⁵

S obzirom na to da je *The Witcher 3* relativno nova igra, ne čudi što su *developeri* koristili puno više tehnologije i izvora za stvaranje svijeta. Ovdje također dolazimo do problema u nekonzistentnosti izjavama *developerskoga* tima. Ovisno koga od radnika tima se pita *Witcher* je pokušavao što vjernije dočarati povijest srednjega vijeka ili je bio samo inspiriran njime. Neki govore o povijesti cijeloga srednjega vijeka, neki samo 14. i 15. stoljeća, a drugi pak govore kako im je dio povijesti bio samo inspiracija za seoski život, ratove, neke načine odijevanja i vojnu opremu te neke običaje. Proučavajući eksplicitnu uporabu srednjeg vijeka u računalnim igrama, Alcazar smatra kako bi povijest u računalnim igrama mogla promijeniti našu percepciju o tome kako se osjećamo ili kako razmišljamo o povijesti kao takvoj. Ističe da bi vrlo participativni elementi igara mogli utjecati na nas slično kao drugi kulturni fenomena po tome što intimno komunicira značenje prema igraču. Alcazar vjeruje da igrači ne samo da doživljavaju ono što je prezentirano, već i ono što je "u osnovi reprezentacije". To dovodi do toga da će igrači prihvaćati fiktivne svjetove koji su inspirirani poviješću kao realni prikaz te iste povijesti. Sugeriranje računalne igre u stavljanje igrača u njen svijet nosi težinu značenja i to bi moglo biti još više istaknuto u igrama koje koriste povijesne sastavnice. Korištenje povijesti u igrama je odnos koji ne obuhvaća samo realnu povijest, već i općenito shvaćanje nestručnjaka za istu. Alcazar pretpostavlja da je fantazija nositelj srednjovjekovnog okruženja za modernu publiku, gdje postavka i povijesne napomene stvaraju zamućenje sadržaja koje će igrač tumačiti. I u skladu s tim, Alcazar identificira igre s povijesnim elementima kao sastavni dio industrije, i naglašava da će igrači koji se užive u igru usvojiti određena povijesna znanja, jer smatraju da je igra kvalitetan izvor. Igrači u tom slučaju ne preispituju povijesnu točnost informacija koje su im predstavljene, što omogućuje

⁶⁵ CD Projekt. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. (PC verzija) [računalna igra]. CD Projekt Red

developerima da kroz igru nametnu svoje stavove i uvjerenja kao povijesnu činjenicu . Iako su sve rezervirane na posebnu razinu utjecaja koje povijest ima na njihov sadržaj, svi se slažu s tim da računalna igra ima ključnu ulogu u uvjeravanju igrača da prihvate predstavljeni svijet u igri.⁶⁶

Međutim, autor Geoffrey B. Elliott vidi trend unutar post-Tolkienove fantastične književnosti gdje povijest stvara temelje za dvije stvari krivo shvaćanje srednjovjekovne povijesti i poznatoj stvarnosti tog razdoblja. Nadalje, autor Michael Droust smatra da je srednjovjekovna povijest primamljiva u fantastičnom mediju upravo iz razloga što umjetnici mogu iskoristiti argument da ako se nešto nije zapisalo u povijesnim analima ne znači nužno da se to nije dogodilo. Ukratko, to signalizira da trend računalnih igara ima tendenciju upotrijebiti povijesni, a osobito srednjovjekovni, aspekt kao "posudu" kako bi obojili i poboljšali njihov svijet.⁶⁷

Imajući na umu utjecaj koji ova računalna igra ostavlja na igrača dolazimo do prve povijesne netočnosti. Naime, količina mačeva koja postoji u računalnoj igri je velika i također postoji u samo dvije kvalitete (izražene u postotcima), a to su "mač je dobro" i "mač treba popraviti". Svaki predmet ima svoju težinu s time da oružje teži po 20 kilograma, a oklopi po 50 do 100 kilograma. Otprilike od 3. do 10. stoljeća poslije Krista u Europi su prevladavali mačevi zavareni uzorkom. Zavarivanje uzorkom (ponekad nazvano "lažni Damask" ili "zavareni Damask") razvijeno je od gomilanja kao sredstvo za izradu dugih oštrica od mnogih malih komada metala s različitim sastavima. Komadi željeza i čelika bili su uvrnuti dok su bili zavareni, a zatim je površina brušena i urezana voćnim kiselinama kako bi otkrila uzorak, za koji se ponekad kaže da nalikuje zmijama. Nakon otprilike 1000. godine poslije Krista pojava lopatica zavarenih uzorkom smanjuje se, vjerojatno zbog toga što su veći komadi čelika postali dostupni u Europi, iako se zavarivanje uzorkom još uvijek može naći u baltičkim državama još u 12. stoljeću. Srednjovjekovna oštrica mača mogla je biti izrađena od: jednog homogenog komada čelika, jednog heterogenog komada čelika presavijenog i iskovanog, dva ili više heterogenih komada čelika zavarenih u oštrica, jezgra od željeza sa zavarenim čeličnim rubovima i jezgra od željeza sa karboniziranim rubovima.

⁶⁶ Juan Francisco Jiménez Alcazar, „The Other Possible Past: Simulation of the Middle Ages in Video Games“, *Imago Temporis. Medium Aevum*, V (2011).: 300-340.

⁶⁷ Geoffrey B. Elliott, „Moving Beyond Tolkien’s Medievalism. “Robbin Hobb’s Farseer and Tawny Man Trilogies”“ *Fantasy and Science Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to ‘A Game of Thrones’*: 183-198.

Michael D.C. Droust, „The Problem of Transformation: The Use of Medieval Sources in Fantasy Literature“. *Literature Compass* 1(22) (2004): 15-16.

Da bi se omogućilo davanje oštrog ruba, čelik se morao ohladiti ili hladnom vodom ili jednostavno hladnim zrakom. Neki su kovači radije izbjegavali gašenje vodom. Kaljenje se često koristilo u ranom srednjem vijeku za stvrđavanje oštrice. Kasnije, kako su čelici s većim udjelom ugljika postajali sve dostupniji za oštrice, potpuno kaljenje bi postalo još teže. Kombinacija potpunog kaljenja praćena temperiranjem nije bila široko savladana i nije se uobičajeno koristila sve do 15. ili 16. stoljeća. Ovo je jednostavno dovelo do toga da su mačevi kroz cijeli srednji vijek bili manjinsko oružje koje se koristilo. Oni nisu bili masovno oružje populacije kao u *Witcheru* gdje ga svaki vojnik, bandit ili seljak u kući ima. Igrač može svjedočiti pravljenju mačeva kod kovača, ali su tehnike korištenja upravo ove iz 3. do 10. stoljeća, uz to kovači oružja nisu bili i kovači oklopa to su odvojene dvije specijalizacije koju su postojale.⁶⁸

Maksimalna težina mačeva u igri je 20 kilograma, ali i u stvarnosti bi bila oko 1.2 kilograma do 2 kilograma ovisno o dužini same oštrice, iako je bilo mačeva koji su bili i teži, ali oni su prema svim arheološkim nalazima bili manje zastupljeni. Osim toga mačevi su zapravo jako dobro predstavljeni svojim izgledom. Drške su pravilno odrađene za mačeve koji su se koristili sa dvije ruke, ujedno su postojali i mačevi koji stanu i u samo jednu ruku, ali oni nisu prisutni u računalnoj igri dok su u stvarnosti postojali. Dužina oštrice izgleda pravilno dugačka, a križasta zaštita ima nekoliko varijacija koje su isto tako vjerne kopije iz muzeja i imaju praktičnu svrhu kao u stvarnosti tako i u računalnoj igri da štite ruke osobe koja ga drži. Korice su također dobro odrađene i nose se na pravilnim mjestima pravilnim vezovima koji su se koristili kroz 14. i 15. stoljeće. Iako arheološki nemamo puno dokaza o izgledu samih korica mačeva, postoje prikazi i *developeri* ovdje nisu kreativno pristupili, već su samo preuzeli postojeće korice iz stvarnosti. Još jedan problem je manjak tj. ne postojanje noževa i raznih bodeža koji su bili često popratno oružje koji bi vojnik 15. stoljeća nosio ako bi nosio mač. Također bodeži su ujedno služili kao sredstvo zaštite u zatvorenim prostorijama gdje su mačevi bili nezgrapni i služili su kao statusni simbol moći pojedinca. Kako su bodeži bili lakši za napraviti, tako su se često ukrašavani od drške, oštrice pa sve do korica u kojima bi se držao.⁶⁹

Nakon netočnosti sa mačevima postoje i povijesne netočnosti sa oklopima. Iako je većina oklopa vjerno kopirana iz raznih muzeja, problematika leži u tome što *developeri* nisu pazili

⁶⁸ Alan Williams, *The Knight and the Blast Furnace: History of the Metallurgy of Armour in the Middle Ages & the Early Modern Period* (London: Brill, 2003), 11-19.

⁶⁹ Ewart Oakeshott, *The Sword in the Age of Chivalry* (Woodbridge: The Boydell Press, 1997), 56-80.

na povijesne okvire. Primjerice obični vojnik u igri bi nosio kacigu iz 15. stoljeća, aketon iz 11. stoljeća i hauberk iz 12. stoljeća. Ovo nije toliko povijesno netočno koliko nema smisla, ako su radili na izgledu običnih vojnika mogli su uzeti samo izgled vojnika iz 15. stoljeća i dobili bi sličan, ako ne i bolji rezultat. Primjerice vojnike koji koriste strijele i samostrele mogli su odjenuti u vojnu opremu koji bi koristili u 15. stoljeću (gambesone, aketone, brigandine i kacige sa štitovima ispred njih koji bi ih štitili od dolazećih strijela), obične vojnike također (također minimalno su mogli nositi kacigu i gambesone ili brigandine i da većina nosi razne vrste oružja na motkama), a zapovjednike, vitezove i plaćenike u potpune oklope i na konjima. Također igrač može svjedočiti jednome bojnome polju nakon bitke u ratom pogođenoj pokrajini Velenu (izmišljeno mjesto u *Witcheru*). Bojno polje je krvavo sa puno leševa, ovo ujedno i je realni prikaz toga. No, svi vojnici na bojištu su u svojim oklopima i sa svojim oružjem, nalaze se svi na jednome mjestu bojnoga polja što je nerealna situacija jer se većina pogibija na bojnome polju događala upravo nakon što bi jedna strana počela bježati, stoga bi često šume blizu bojnoga polja bile pune leševa. Kroz srednji vijek pljačke bojnih polja od strane vojnika, ali i od strane okolnih seljaka, su bile obavezne. Na taj način bi vojnici koji su po prvi put otišli u rat nabavili bolje oklope, a seljaci su mogli prodati oklope i druge stvari koje su našli za neku zaradu. Tijekom toga događaja igrač dobiva misiju pobiti čudovišta koja se hrane mesom leševa. Po priči igre ova čudovišta dolaze nekoliko dana nakon što se meso leša počne trunuti. Ovu misiju sa čudovištima su mogli realnije prikazati. Primjerice kroz srednji vijek gotovo odmah nakon bitke pobjednička bi strana zakopavala poginule. Ako to ne bi učinila vojska to bi učinili lokalni seljaci koji bi sakupili poginule i zakopavali ih ili u masovne grobnice ili bi ih jednostavno zapalili. *Developeri* su mogli drugačije pristupiti ovoj misiji, primjerice igrač je mogao doći na bojno polje nakon bitke sresti seljake ili vojnike kako zakopavaju poginule i biti zamoljen da potraži ostale koji su poginuli u šumi u blizini bojnoga polja. Originalna scena je vrlo šokantan prizor igraču te kao takva ostavlja trag tijekom igranja. Stoga su *developeri* mogli iskoristiti ovaj trenutak da realnije prikažu takvu jednu scenu. Pozitivna stvar je što u obližnjem selu igrač susreće seljake koji kukaju kako im je rat težak jer vojnici s obje strane dolaze u to selo i traže hranu i vodu, te kako ih neki određeni vojnici znaju maltretirati i uzimati stvari bez pitanja. Ovo je svakako realni prikaz okoline bojnoga polja i stvarnosti s kojom su se morali suočavati lokalni stanovnici.⁷⁰

⁷⁰ Gary Embleton i John Howe, *The Medieval Soldier* (Dunkirk: Windrow & Greene, 1994), 32-50, 123-142.

Igrač također prisustvuje upečatljivoj sceni dolaska lokalnoga baruna sa svojim činovnicima u inspekciju lokalnih kovača. Dok barunovi ljudi provjeravaju kvalitetu materijala i kvalitetu svoga oružja, barun ispituje kovača za novi oklop koji želi uzeti i ispituje se o cijeni oklopa za turnire te za svoje vojnike. Nakon što se barun dogovori oko novog oklopa, traži da se isti ispita pogodcima iz samostrela. Ova scena je također upečatljiva i zapravo je bazirana na stvarnim običajima i događajima iz 15. stoljeća. Naime u Nürburgu krajem 15. stoljeća postojale su regulacije o težini i kvaliteti čekića koji su kovači morali koristiti. Samo oruđe zapravo ne bi bilo u vlasništvu kovača, već bi ga on za 50 guildena godišnje iznajmljivali od posebnih kovača koji su se nazivali majstori čekića, svaki čekić bi imao oznaku orla kako bi se potvrdilo da je alat ispravan i bilo je kažnjivo da se čekići kupuju drugdje, a ne od majstora čekića. Iako, igrač može kupiti oklop od istih kovača, primjer iz Nürburga u stvarnosti bi zabranjivao prodavanje oklopa strancima. Testovi oklopa su se provodili, ali nažalost rijetko (koristili bi se umjesto samostrela prve puške) i ne znamo većinom kako su ti testovi osim par spomena izgledali stoga bi mogli reći da je ova scena povijesno uvjerljiva. Imamo u povijesti primjere i naručivanja velikih količina oklopa upravo od visokoga plemstva ili kraljeva. Igrač može upoznati i kovačevu ženu od koje saznaje da je kćer jednoga drugoga kovača iz obližnjega sela. U razgovoru sa njom saznaje se da se i ona bavi kovanjem te da smatra kako je bolja od svoga muža. Koliko god nevjerojatno zvučalo postoji primjer iz Holkamske Biblije koji prikazuje ženu koja kuje. No, Williams nam predstavlja jedno obiteljsko stablo kovača gdje vidimo da se u velikoj većini slučajeva žene samo udaju za druge kovače, a ne da same postaju kovači.⁷¹ Primjer još jednoga dobrog prikaza oklopa se nalazi u ekspanziji za osnovnu igru *Blood and Wine*. U toj ekspanziji igrač odlazi u izmišljenu pokrajinu Toussaint (koja je inspirirana francuskom pokrajinom Burgundijom). Iako je cijeli taj svijet metafora na bajke i uvrnuti prikaz istih radi naracije same radnje, cijela pokrajina je jednostavno bajkovita u punome smislu i ne prikazuje povijesnu stvarnost. Oklopi koji koriste vitezovi u toj pokrajini, iako rađeni od zlata, su vjerni prikazi oklopa iz Flandrije koji su se povijesno nosili u 15. stoljeću. Oklopi imaju vjerni prikaz kaciga, te je svaki oklop ugraviran raznim ornamentima od zlata ili srebra. Konji vitezova također nose ukrašene oklope koji su se nosili tijekom viteških turnira.⁷²

⁷¹ Williams, *The Knight and the Blast Furnace: History of the Metallurgy of Armour in the Middle Ages & the Early Modern Period*, 589-602.

⁷² Isto, 714-724.

Svakako se čini da je većina kritika usmjerena upravno na vojnu opremu. No, razlog tome leži upravo u tome što veliku većinu ove računalne igre igrač provodi u nasilju i borbi. Gotovo sve misije i zadatci koje igrač može obavljati su nasilne i ujedno je to bio i cilj *developer* da prikažu kako je nasilje bila svakodnevnica u srednjem vijeku. Ovo nije nužno kriva percepcija, no nije ni potpuna. Naime autor Richard W. Kaeuper u svojem dijelu *Chivalry and Violence in Medieval Europe* upravo govori o problematici nasilja kroz viteštvo. Autor koristi razne izvore i uključuje viteške pjesme koje su bile pisane u to vrijeme. Kaeuper smatra kako je upravo viteška literatura zaslužna za naše shvaćanje viteza kao nasilnika. Po svemu sudeći takva vrsta literature je bila namijenjena čitanju samim vitezovima, a možda i njihovim djevama. Jednostavno jedini ljudi koji su ostavili svoj trag u srednjem vijeku su bili svećenici ili plemići i oni su oboje trebali vitezove da budu nasilni jer su im oni služile kao dobro obučeni vojnici. Svećenici bi često hvalili i uljepšavali nasilna djela koja su činili sami vitezovi jer su im upravo oni služili za čuvanje posjeda. Također primjerima iz Engleske autor ukazuje kako je plemstvo poticalo na nasilje između vitezova, tako je ono bilo pogubno za lokalno stanovništvo koje bi bilo terorizirano od strane istih. Autor također govori o tome zašto su baš vitezovi bili nasilni, a ne obični stanovnici. Jednostavno rečeno vitezovi su smatrali da je privilegija koristiti nasilje kao sredstvo vezana samo za njih i da je samo njima kao takva dopuštena. Stoga se dobiva dojam srednjega vijeka kao nasilnoga razdoblja, ono to uistinu i jest bilo, ali nemamo dovoljno podataka kako bi mogli donijeti generalni zaključak.⁷³

U ovoj računalnoj igri također možemo pronaći nekoliko primjera grbova. Sudeći po svemu grbovi nisu povijesno točni grbovi, ali su inspirirani stvarni grbovima vitezova iz perioda 12. stoljeća pa nadalje. Prema autoru Jeand-Denis Lepage u početcima je heraldika bila prilično jednostavna, jednobojna s jednostavnim uređajem, poput tri leoparda Anžuvince, crnog orla Njemačke, tri lava Engleske, *fleur-de-lis* Francuske, ali je tijekom 12. stoljeća praksa je postala široko rasprostranjena i razvijena su fiksna pravila. Heraldika uključuje tinkture koje označavaju metala, boja i krzna. Dva metala su srebro (bijelo) i zlatna (žuta). Boje su *gules* (crvena), azurna (plava), *sable* (crna) i *vert* (zelena) kojima su kasnije dodani *purpure* (tamno ljubičasta), *murrey* (krvavo crvena), *bleu celeste* (svijetloplava) i *tenne* (smeđe narančasta). Krzna su *hermelin* (crne mrlje na bijelom), *protuhermin* (bijeli mrlje na crnoj boji), *erminois* (crne mrlje na zlatu) i *vair* (mala simbolična zrnca vjeverica,

⁷³ Richard W. Kaeuper, *Chivalry and Violence in Medieval Europe* (New York: Oxford University Press, 1999), 30-36, 64-84, 107-111, 135-155.

alternativno bijela i plava). Jezgra heraldike je štit, koji može biti u različitim oblicima i mogu se dijeliti ili razdijeliti na četvrtine na mnoge načine. Polje - pozadina štita - može biti obično, s uzorkom (kariran), polu (posuto malim figurama) ili podijeljeno linijom ili linijama koje se mogu boriti (zupčaste ili zarezane), valovite, ili uvučeno (cik -cak). I svaki grb u *Witcheru* prati upravo navedena pravila.⁷⁴

Zaključno računalna igra *The Witcher 3: Wild Hunt* također nije vjeran prikaz povijesti srednjega vijeka. Ta konstatacija sama po sebi nije problem jer ova računalna igra i nije igra kojoj je središte radnje povijest srednjega vijeka, ali problem leži upravo u tome što su sami *developeri* igru oglašavali kao fantaziju koja je utemeljena na stvarnosti, te da su htjeli pokazati kroz izmišljenu priču i svijet, srednjovjekovnu povijest kakvu je oni vide. Treba naglasiti da prikaz života u gradu i na selu jesu realni prikazi. Gradovi su odvojeni po četvrtima, svaka četvrt ima svoj mali trg i tržnicu. Sela su mala, kuće seljaka su skromne te igrač može vidjeti seljake kako rade na poljima. Iako su ove stvari puno realnije prikazane jednostavno ne čine fokus računalne igre i samim time padaju u drugi plan i ne dobivaju dovoljno pozornosti od samoga igrača. *Witcher* je svojim načinom oglašavanja povijesno točne igre postavio trend koji će se u kasnijim godinama početi koristiti kao druge igre koje će tu riječ koristiti kao način prodaje.

5.2.3. *Kingdom Come: Deliverance*

Kingdom Come: Deliverance je povijesna akcijska igra uloga (engl. *RPG*) iz prvoga lica iz 2018. godine, koju je razvio Warhorse Studios, a objavila Deep Silver za Microsoft Windows, PlayStation 4 i Xbox One. Smješten je u srednjovjekovno Kraljevstvo Bohemiju u 1403. Igra sadrži razgranate linije potraga, okruženje otvorenog svijeta i oružje, odjeću, borbene tehnike i arhitekturu koje se oglašavaju kao povijesno točne. Također igra kao osnovu koristi razne mini-igre za obavljanje raznih zadataka poput kovanja, šivanja, kuhanja itd. igra sadrži i sistem gladi i spavanja u kojima igrač mora voditi brigu.⁷⁵ Na web stranici ove računalne igre stoji sljedeći tekst: „Češka - smještena u srcu Europe, regija je bogata kulturom, srebrom i prostranim dvorcima. Smrt njegovog voljenog vladara, cara Karla IV., dovela je kraljevstvo u mračna vremena: rat, pokvarenost i nesloga razdiru ovaj dragulj Svetog Rimskog Carstva. Jedan od Karlovih sinova, Vjenceslav, naslijedio je krunu. Za

⁷⁴ Lepage, *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*, 85-86.

⁷⁵ Deep Silver. (2018). *Kingdom Come: Deliverance*. (PC verzija) [računalna igra]. Warhorse Studios.

razliku od svog oca, Vjenceslav je naivan, popustljiv, neambiciozan monarh. Njegov polubrat i kralj Mađarske, Žigmund Crvena lisica, osjeća slabost u Vjenceslavu. Pretvarajući se sa dobrim namjerama, Žigmund putuje u Češku i otima svog polubrata. Bez kralja na prijestolju, Žigmund je sada slobodan opljačkati Češku i zaplijeniti njezino bogatstvo. Usred ovog kaosa, ti si Henry, sin kovača. Vaš mirni život je razoren kad plaćenička racija, koju je naredio sam kralj Žigmund, spali vaše selo do temelja. Gorko -slatkom srećom, jedan ste od rijetkih koji su preživjeli ovaj masakr. Bez doma, obitelji ili budućnosti završite u službi lorda Radziga Kobyle, koji stvara otpor protiv invazije. Sudbina vas uvlači u ovaj krvavi sukob i gura u bijesni građanski rat, gdje pomažete u borbi za budućnost Bohemije. Otkupite svoju prošlost i postanite heroj!“⁷⁶

Ovaj način oglašavanja, koji je započeo *Witcher* serijal, ne staje samo ovdje. U intervjuima koji su razni časopisi imali sa *developerima* gotovo uvijek se govorilo kako je igra povijesno vjeran prikaz srednjovjekovne povijesti, kako su konzultirali razne povjesničare i učitelje mačevanja, kako je arhitektura točan prikaz stvarnih mjesta iz Češke itd.⁷⁷

Sve izjave *developera* jednostavno nisu istinite. Kroz nekoliko primjera u igri vidi se kako igra nije onakva kakvom ju se oglašavalo. Ovo ujedno stvara problem u tome što prosječni igrač računalnih igara neće tražiti literaturu vezanu za ovaj period povijesti, već će držati *developere* za riječ i vjerovati im kako su u svojoj igri vjerno prikazali period 15. stoljeća. Najveći problem ove računalne igre leži u načinu na koji predstavljaju informacije kao povijesne činjenice. Informacije su kroz svoj narativ prikazane kao neupitna istina. Jedan od alata kojom se igra služi je Codex (on služi kao vodič kroz povijest i svijet u kojemu se igrači nalaze), a uvod je drugi. Kodeksom i pripovijedanjem (kao i načinom na koji se određene stvari prezentiraju igraču na način koji je osmišljen tako da ustanovi da im se govore činjenice) jednostavno se uklanja kontekst iz povijesnih situacija te igrač dobiva informacije koje su ili krive ili izvađene iz konteksta, a sve se informacije predstavljaju kao činjenice. Najbolji primjer toga je jednostavna naracija koja se provodi kroz cijelu igru, a to je Karlo IV. je dobar kralj, a Vjenceslav je loš sin i Žigmundu se ne smije vjerovati. Ova naracija nije samo prisutna u razmišljanju nekoliko likova kroz igru, već je i predstavljena kao objektivna povijesna činjenica publici. Iako bi povijesno bilo točno reći da je ta priča

⁷⁶ <https://www.kingdomcomerpg.com/> Pristupljeno 21. kolovoza 2021. (vlastiti prijevod s engleskog jezika)

⁷⁷ <https://www.xboxachievements.com/news/news-25767-Kingdom-Come--Deliverance-Is-So-Historically-Accurate-Historians-Are-Consulting-The-Dev-Team.html> Pristupljeno 21. kolovoza 2021.

postojala u suvremenoj boemskoj misli, neodgovorno je predstaviti je kao objektivnu činjenicu. Samim uvodom u priču i zapisima u kodeksima nekako se stvara slika povijesnog determinizma.

Najveća kritika igri je što postoji misija koja se dotiče vještica. Ovo samo po sebi nije problematično jer nije posve netočno, ali je prikazano na kriv način. Igrač može slučajno u šumi nabasati na tri žene koje prizivaju vraga. Na podu imaju iscrtan pentagram od krvi te nabijaju glavu jarca na kolac. Nakon što to igrač vidi ima dvije opcije: pozvati selo koje će uz pomoć svećenika pokrenuti lov na vještice te kasnije te tri žene zapaliti na kolcu ili im se priključiti te proživjeti iskustvo konzumiranja opijata. Također ovo je vrlo čudan prikaz stvarnosti i više podsjeća na nekakvu kreativnu viziju *developera* nego na fenomen iz 15. stoljeća. Svakako treba imati na umu da su se prvi progoni vještica prikazanih u ovoj sceni došli ipak nešto kasnije od početka 15. stoljeća (iako ih je bilo i u 9 stoljeću, ali puno rjeđe). Početci nekakvih progona kreću 1430. godine, a vrhunac doživljavaju između 1560. i 1650. Paljenja su se događala i u 11. i 12 stoljeću. No, princip spaljivanja vještice prilikom prve osude (bez dokazivanja krivnje) razvio se tek tijekom 15 stoljeća. Zanimljiva je izjava Salazara, inkvizitora iz 17. stoljeća, koji kaže da mlade žene koju su bile osuđivane nisu bile niti vještice niti su bile opsjednute dokle god se o njima nije pričalo. Scena je svakako efektan, ali takav prizor se ne bi vidio početkom 15. stoljeća jer takvo mišljenje nije još uvijek vladalo u Crkvi niti u narodu. Mišljenje da su vještice đavolovi agenti, koji počinu malefiju protiv drugih ljudi, kao i životinja, koje su sklapale sporazume s vragom i skupljao se u kovenima, koje su držale opsjednute životinje (familijari) i koje su na metlama ili zvijerima letjele na vještičji sabbat u susret svom gospodaru, koje bi kada dođu tamo upuštale se gnjusne bankete, plesale gole, prakticirale kanibalističko čedomorstvo i upuštale se u rituale snošaj s đavlom, a uz sve to su ga i štovale. Cijeli ovaj opis je zapravo mišljenje koje nastaje početkom 16. stoljeća. ovakvo shvaćanje vještica je ujedno dio pop kulture, ali nikako nije bilo razmišljanje koje je prevladavalo u 15. stoljeću, te i ako bi se na nekoga sumnjalo da je bila vještica svakako taj događaj ne bi izgledao kako je prikazan u toj sceni.⁷⁸

Igrač se većinu vremena nalazi ili na putu ili u selima. Sela su u igri predstavljena kao vrlo primitivna i pusta, nema ljudi koji rade na poljima niti postoji stanovništvo s kojim bi igrač mogao imati nekakvu interakciju, te često seljaci spominju crnu smrt u kontekstu kao da je bila prije koji mjesec. Gradovi isto imaju malo stanovnika, ali zbog svoje veličine doimaju

⁷⁸ Stephen J. Harris i Bryon L. Grigsby, *Misconceptions About the Middle Ages* (New York: Routledge, 2008), 218-226.

se još više pustima nego sela. U stvarnosti 15. stoljeće je povratak prosperiteta, neujednačen s dosta zastoja i usporavanja, ali ipak oporavak za Europu i njezina sela. Nakon depopulacije u 14. stoljeću, pojedinačni posjedi su narasli, skupljanje oranica osiguralo je više pašnjaka i potaknulo povećanje stoke, koja je ujedno proizvodila i više gnoja koji je pomogao poboljšati prinos usjeva. Bogati mještani pridružili bi se seljacima s kojima bi tvorili novu populaciju u tim združenim selima. 15. stoljeće je doba opsežne obnove seoskih kuća. Seljačke kuće počele su biti izgrađena sa zidanim temeljima i jačim okvirima, dodavane su dodatne sobe, a poneke kuće su dodavale i katove s kaminom i dimnjakom. Vlastelinske kuće su također doživjele obnove u vidu povećavanja. Župne crkve su također bile obnavljanje. Život na selu jednostavno bi se rijetko vodio u osami, zbijene kuće su bile standardi sela, a količinu stanovništva je određivala dostupnost plodnoga tla.⁷⁹

Jedna od upamtljivih scena je juriš na dvorac i bitka prije samoga juriša. No, takav prikaz borbe i osvajanje utvrde je više filmski i dramatični prikaz nego kako bi se bitka realno odvijala početkom 15. stoljeća. U 14. stoljeću srednjovjekovni rat počeo se mijenjati prema sve većoj ulozi pješaštva. Nekoliko oružja bilo je ključno za ono što povjesničari često nazivaju "Pješačka revolucija", uključujući dugačke lukove, samostrele i deblju vrstu koplja. Helebarda (prikazuje se u bitci) je primjerice oružje koje ima glavu koja može izvesti više od jedna funkcija, kao što je rezanje, sjeckanje, ubadanje ili povlačenje neprijatelja s njegova konja. Deblja vrsta koplja se također pokazala korisnom u mnogim bitkama, a poput vojnika naoružanih helebardama, vojnici bi se borili su se u formacijama. Za držanje crte protiv konjičkog napada, ljudi u prvom redu čučali bi s kopljima zabodenim u zemlju i vrhovima koplja bi uperili u konje konjanika. Drugi red vojnika bi držao svoje koplje iznad glava čučućih suboraca. Za borbu protiv pješaštva, prednji tri do pet redova držali su svoja oružja ravno prema suparnicima, a zadnji redovi bi se pripremali uskočiti, ako netko pogine iz prvih redova, kako bi popunili redove. Drugo važno oružje u pješačkoj revoluciji bio je samostrel (koji se ne pojavljuje u igri). Dok su oni bili snažniji i lakši za upotrebu od tadašnjih lukova nisu zamijenili lukove. Vojske bi marširale i borile se u tri glavne divizije, a to su avangarda (predstraža), glavna straža i stražnja straža. Prednja strana bila bi ispred, glavna stražara ili *bataille* u sredini, dok je stražnja straža zauzela stražnji dio i štiti pozadinu. Ove tri glavne jedinice ostale su iste čak i u bitci, određivši mjesta na liniji. Ovakav prikaz borbe se ne

⁷⁹ Frances Gies i Joseph Gies, *Life in a Medieval Village* (London: HarperCollins, 1991), 207.

Georges Duby, *Rural Economy and Country Life in the Medieval West* (London: Edward Arnold Ltd., 1968), 6-16.

pojavljuje u sceni juriša na dvorac. Početkom 15. stoljeća se još uvijek borilo na isti način sa istim oružjem i u istim formacijama, a takav realni prikaz borbe nije prikazan.⁸⁰

Nemamo ni stvaran prikaz borbi jedan na jedan (duela) koje igrač može raditi. Dueli su bili posebna stvar kroz 14. i 15. stoljeće, a mačevanje je bila vještina koja se vrlo teško savladavala. Mačevaoci bi mijenjali ruke tijekom borbe, položaj nogu te razne gardove kojima su bili učeni, također su se prilagođavali, ako neprijatelj koristi štit ili koplje uz to su postojale razne tehnike sa raznim oružjem koje je mačevalac mogao svladati. Uz sve to tehnike bi se potpuno mijenjale ovisno da li je protivnik bio u punom oklopu ili nije. Duel u igri je prikazan kao lupanje tipki (engl. *button mashing*), gdje igrač kada se susretne sa drugim, primjerice vitezom, pritišće samo jednu tipku dokle god ne ubije protivnika.⁸¹

Igrač u jednom trenu postane vitezom. Ceremonija je prikazana tako da se jednostavno sazna da je igrač nelegitimno dijete lokalnoga plemića i jednostavno tako je vitez. Marc Bloch u svojoj knjizi *Feudalno društvo* (engl. *Feudal Society vol. 2*) piše o tome kako je sam čin postanka vitezom bila složena ceremonija koja se sastojala od nekoliko radnji. Prema kandidatu (vitezu koji će tek postati), prije svega stariji vitez bi predao oružje (mač) simbolično za svoj budući status, on bi taj mač opasao oko kukova kandidata. Zatim je, gotovo uvijek, ovaj stariji vitez zadao težak udarac na mladićevom vratu ili obrazu - *paumée* ili *colée*, navodi Bloch. Nadalje svečanost je često završavala atletskim prikazom vještine. Novi vitez bi skočio na konja i u punom zaletu nastojao srušiti oklop pričvršćen za stup; to je bilo poznato kao pod nazivom *quintaine*. Ovakvoga prikaza nema u računalnoj igri.⁸²

Primjer koji su mogli iskoristiti za narativ priče bi bio da igrač se priključi nekoj vojsci u blizini i postane plaćeni vojnik. Autor John France, kroz analizu nekoliko povijesnih izvora, govori upravo o tome kako još od 14. stoljeća karijera plaćenoga vojnika nije bila nesvakidašnja pojava, već da su ljudi odlazili u takve karijere s namjerom za zaradom i slavom. No, prvenstveno je zarada bila glavni pokretač odlazaka. Ovakav prikaz bi bio puno realniji za 15. stoljeće u kojemu je dolazi do sve veće potražnje za plaćenim vojnicima.⁸³

⁸⁰ Skupina autora, *Medieval Europe's Mercenaries: The History of Hired Soldiers across Europe and the Byzantine Empire in the Middle Ages* (Michigan: Charles River Editors, 2020), 70-76.

⁸¹ John Clements, *Medieval Swordsmanship: Illustrated Methods and Techniques* (Boulder: Paladin Press, 1998), 17-28.

⁸² Marc Bloch, *Feudal Society volume 2: Social Classes and Political Organization* (London: Routledge and Kegan Paul Ltd., 2005), 33.

⁸³ John France, *Mercenaries and Paid Men: The Mercenary Identity in the Middle Ages* (Boston: Brill, 2008), 301-317.

Kumani koriste kacige pod nazivom spangenhelm s pokrivalom za lice. Kaciga po sebi nije povijesno netočna, već anakrona. No, ovaj tip kacige sa pokrivalom za lice nisu koristili Kumani, već Anglo-Saksonski osvajači Engleske. Kacige su iz ranog srednjega vijeka i nosili su ih vjerojatno samo glavni ratnici sela, a ne svi konjanici Kumana koji svojim oklopima više podsjećaju na Anglo-Saksonce nego na vojnike iz 15. stoljeća.⁸⁴

Većina oklopa koju igrač ima na raspolaganju nije povijesno netočna, već anakroni prikaz istih. Bolje rečeno prikaz je turnirskih oklopa iz 16. stoljeća, oklopi su izgravirani, srebrom i zlatom, poput oklopa Henrika VIII. ili Maksimilijana II. Drugi su toliko ukrašeni da izgledaju više kao paradni oklopi s kraja 16. stoljeća. Oklopi koje si igrač može priuštiti su u stvarnosti mogli samo najbogatiji članovi društva srednjega vijeka.⁸⁵

Zaključno, *Kingdom Come: Deliverance* nije povijesno točna računalna igra kakvom ju se oglašavalo. *Developeri* su očito uzimali puno kreativnih sloboda kako bi naraciju igre prilagodili nekakvim svojim stajalištima, idejama i viđenjima povijesti Češke u 15. stoljeću. Količina faktografski krivih podataka je jednostavno prevelika za računalnu igru koja se kao takva oglašavala. Igra je u nekim svojim dijelovima pravilno prikazala sela kasnoga srednjega vijeka, ali ostatak svijeta računalne igre je anakron ili netočno prikazan. Anakronizam sam po sebi nije toliko loš, ali kada se uzima u obzir cijela igra i njeno oglašavanje jednostavno za njega nije bilo mjesta u samoj računalnoj igri. Uz to subjektivni prikazi Kumana kao glavnih zlikovaca te prikazi drugih manjina koje su postojale u srednjemu vijeku jednostavno prikazuju igraču krivi sliku srednjovjekovne povijesti. Stoga bi se ovu igru moglo koristiti kao primjer u školama kako ne prikazati srednjovjekovnu povijest uvjerljivo ili faktografski točno. Naime, i loš predložak može poslužiti kao dobar primjer za kritičku analizu u nastavi.

⁸⁴ Kelly DeVries i Robert Douglas Smith, *Medieval Military Technology* (North York: University of Toronto Press, 2012), 70-75.

⁸⁵ Blair, *European Armor circa 1066 to circa 1700*, 156-170.

6. Zaključak

U strateškim igrama analiziranim u ovom radu vidljivo je kako je jedno od glavnih ograničenja bila tehnološka nerazvijenost industrije računalnih igara, zbog koje je bilo nemoguće vjerno prikazati povijesnu stvarnost srednjega vijeka. Na primjeru igre *Age of Empires II: The Age Of Kings* vidi se trud razvojnog studija s ciljem postizanja što veće povijesne točnosti. S druge strane, na primjeru igara *Stronghold* i *Stronghold: Crusader* vidi se kako je povijest korištena samo kao inspiracija za vrijeme i mjesto radnje (engl. setting), te da je primarni cilj igre bio zabava, a ne točno prikazivanje povijesnih događaja. Razvoj tehnologije donio je razvojnim studijima više alata koje su mogli koristiti tijekom stvaranja računalnih igara. Na primjeru igre *Assassin's Creed* vidi se kako je razvojni studio imao mogućnosti vjernije prikazati povijesne događaje, no odlučili su povijest koristiti samo ako inspiraciju, slično kao i autori *Stronghold* igara. Zanimljivo je kako je igra smještena u izmišljeni svijet, igra pod nazivom *The Witcher 3: Wild Hunt*, puno vjernije prikazala određene dijelove povijesti, primjerice oklope i oružja vojnika, te prikaze sela i gradova. Iako je igra smještena u izmišljeni svijet, može poslužiti kao medij za prenošenje znanja o povijesti. *Kingdom Come: Deliverance* je nažalost primjer računalne igre koju su oglašavali kao povijesno točnu računalnu igru, no prikaz povijesti u samoj igri je anakron ili pogrešan.

Analiza spomenutih računalnih igara pokazala je da računalne igre do sada nisu postigle potpunu povijesnu točnost, no nije isključena mogućnost stvaranje potpuno „povijesno točne“ računalne igre u budućnosti. Kada se uzmu u obzir svi negativni i pozitivni aspekti računalnih igara i njihovog prikaza povijesti srednjega vijeka, računalne igre još uvijek ne mogu biti dobar medij koji bi se mogao koristiti za prikaz povijesti ili poučavanje iste. Po nekim pozitivnim primjerima vidimo da su igre unazad desetak godina poprilično tehnološki uznapredovale, a ta ista tehnologija im omogućuje bolju implementaciju povijesnih događaja i prikaza iste. Najveći problem ovdje predstavlja marketing razvojnih studija koji koristi izraz "povijesno točno" kako bi potaknuo popularnost i povećao prodaju same računalne igre. Radi toga igrači jednostavno nemaju razloga ne vjerovati da razvojni studio nije temeljno istraživao povijesne činjenice koje im se predstavljaju tijekom igre. Krajnji cilj svake igre, ali i računalne igre je zabava igrača i on se kao takav mora nužno uvrstiti u samu računalnu igru. No, vidjevši po pozitivnim primjerima na računalnim igrama *Assassin's Creed* i *The Witcher 3: Wild Hunt* mehanike igre ne moraju nužno stajati na putu povijesnoj točnosti. Način igre igrač jednostavno shvaća kao fikciju i kao takvu ju tretira, ali svijet (izgled zgrada, ljudi, oružje i oklopi) računalne igre kao i misije koje igrač može rješavati mogu se oblikovati na

način da budu povijesno što uvjerljiviji. Povijesno točan prikaz nije moguć u potpunosti, ali je moguće doći jako blizu toga, jer računalne igre nude alate i mogućnosti koji stariji mediji poput filma ili serije nisu u mogućnosti izvesti.

Zaključno, računalne igre još nisu dostigle razinu povijesne točnosti koja bi ih učinila kvalitetnim i prihvatljivim medijem za prikaz povijesti. No, čak i ako igra nije u potpunosti povijesno točna, može se koristiti kao materijal za kritičku analizu. Računalne igre bi se mogle u ograničenim slučajevima koristiti kao vizualni dodatak nastavi, no uvijek treba voditi računa o ciljevima učenja u kojemu se kao materijali koriste računalne igre.

7. Popis literature

1. Abrahams, Israel. *Jewish Life in the Middle Ages*. Philadelphia: The Jewish Publication Society, 1930.
2. Adams, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: Pearson Education Inc., 2010.
3. Adamson, Melitta Weiss. *Food in Medieval Times*. Westport: Greenwood Press, 2004.
4. Alcazar, Juan Francisco Jiménez. „The Other Possible Past: Simulation of the Middle Ages in Video Games“. *Imago Temporis. Medium Aevum, V* (2011): 300-340.
5. Asbridge, Thomas. *The Crusades: The Authoritative History of the War for the Holy Land*. London: HarperCollins, 2010.
6. Blair, Claude. *European Armor circa 1066 to circa 1700*. London: B. T. Batsford Ltd., 1958.
7. Bloch, Marc. *Feudal Society volume 2: Social Classes and Political Organization*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd., 2005.
8. Boucher, Francois. *20 000 Years of Fashion*. New York: Harry N. Abrams Incorporated, 1987.
9. Bradbury Jim. *The Routledge Companion to Medieval Warfare*. London: Routledge, 2004.
10. Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press., 2001.
11. Clements, John. *Medieval Swordsmanship: Illustrated Methods and Tehniques*. Boulder: Paladin Press, 1998.
12. Currie, Stephen. *Medieval Punishment and Torture*. San Diego: ReferencePoint Press Inc., 2015.
13. Delbrück, Hans. *Warfare in Antiquity: History of the Art of War Volume 1*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1975.
14. DeVries, Kelly i Smith, Robert Douglas. *Medieval Military Technology*. North York: University of Toronto Press, 2012.
15. Drout, Michael D.C.. „The Problem of Transformation: The Use of Medieval Sources in Fantasy Literature“. *Literature Compass 1*(22) (2004): 15-16
16. Duby, Georges. *Rural Economy and Country Life in the Medieval West*. London: Edward Arnold Ltd., 1968.

17. Elliott, Geoffrey B. „Moving Beyond Tolkien’s Medievalism. “Robbin Hobb’s Farseer and Tawny Man Trilogies”“ *Fantasy and Science Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to 'A Game of Thrones'*: 183-198.
18. Embleton, Gary i Howe, John. *The Medieval Soldier*. Dunkirk: Windrow & Greene, 1994.
19. France, John. *Mercenaries and Paid Men: The Mercenary Identity in the Middle Ages*. Boston: Brill, 2008.
20. Gies, Frances i Gies, Joseph. *Life in a Medieval Village*. London: HarperCollins, 1991.
21. Hanawalt, Barbara A. i Wallace, David. *Medieval Crime and Social Control*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
22. Harari, Yuval Noah. *Special Operations in the Age of Chivalry 1100-1550*. Woodbridge: The Boydell Press, 2007.
23. Harding, Alan. *Medieval Law and the Foundations of the State*. Oxford: Oxford University Press, 2001.
24. Harris, Stephen J. i Grigsby, Bryon L.. *Misconceptions About the Middle Ages*. New York: Routledge, 2008.
25. Hughes, Linda A.. *Children's Games and Gaming*. Citirano u Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
26. Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1980.
27. Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
28. Kaeuper, Richard W.. *Chivalry and Violence in Medieval Europe*. New York: Oxford University Press, 1999.
29. Lepage, Jean-Denis G.G.. *Castles and Fortified Cities of Medieval Europe: An Illustrated History*. Jefferson: McFarland and Company Inc., 2002.
30. Lepage, Jean-Denis G.G.. *Medieval Armies and Weapons in Western Europe: An Illustrated History*. Jefferson: McFarland and Company Inc., 2005.
31. Lord, Suzanne. *Music in the Middle ages: A Reference Guide*. Westport: Greenwood Press, 2008.

32. Netherton, Robin i Owen-Crocker, Gale R.. *Medieval Clothing and Textiles Volume 2*. Woodbridge: The Boydell Press, 2006.
33. Nicolle, David i Hook, Adam. *Crusader Castles in the Holy Land 1192-1302*. Oxford: Osprey Publishing, 2005.
34. Nicolle, David i McBride, Angus. *The Armies of Islam 7th-11th Centuries*. London: Reed Interantional Books, 1982.
35. Nicolle, David. *Essential Histories: The Crusades*. London: Osprey Publishing, 2001.
36. Norman, Vesey. *The Medieval Soldier*. Barnsley: Pen & Sword Books, 2010.
37. Norris, Herbert. *Medieval Costume and Fashion*. New York: Dover Publications Inc., 1999.
38. Oakeshott, Ewart. *The Sword in the Age of Chivalry*. Woodbridge: The Boydell Press, 1997.
39. Prestwitch, Michael. *Armies and Warfare in the Middle Ages: The English Experience*. New Haven: Yale University Press, 1996.
40. Rogers, Scott. *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*. Chichester: John Wiley and Sons Ltd., 2014.
41. Salen, Katie i Zimmerman, Eric. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
42. Setton, Kenneth M.. *A History of the Crusades Volume I*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1969.
43. Setton, Kenneth M.. *A History of the Crusades Volume II*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1969.
44. Skupina autora. *Medieval Europe's Mercenaries: The History of Hired Soldiers across Europe and the Byzantine Empire in the Middle Ages*. Michigan: Charles River Editors, 2020.
45. Willey, Peter. *The Eagles Nest: Ismaili Castles in Iran and Syria*. London: I.B. Tauris Publishers, 2005.
46. Williams, Alan. *The Knight and the Blast Furnace: History of the Metallurgy of Armour in the Middle Ages & the Early Modern Period*. London: Brill, 2003.
47. Wolf, Mark J.P.. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara: Greenwood, 2012.

Internetski izvori

48. <https://www.kingdomcomerpg.com/> Pristupljeno 21. kolovoza 2021.
49. <https://www.xboxachievements.com/news/news-25767-Kingdom-Come--Deliverance-Is-So-Historically-Accurate-Historians-Are-Consulting-The-Dev-Team.html> Pristupljeno 21. kolovoza 2021.

Korišteni predlošci računalnih igara

1. CD Projekt. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. (PC verzija) [računalna igra]. CD Projekt Red
2. Deep Silver. (2018). *Kingdom Come: Deliverance*. (PC verzija) [računalna igra]. Warhorse Studios.
3. Microsoft. (1999). *Age of Empires II: The Age of Kings*. (PC verzija) [računalna igra]. Ensemble Studios.
4. Take 2 Interactive. (2001). *Stronghold*. (PC verzija) [računalna igra]. Firefly Studios.
5. Take 2 Interactive. (2002). *Stronghold: Crusader*. (PC verzija) [računalna igra]. Firefly Studios.
6. Ubisoft. (2007). *Assassin's Creed*. (PC verzija) [računlana igra]. Ubisoft Montreal.