

Interaktivna knjiga "Pandža & vatra"

Juričević, Antonio

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:670526>

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

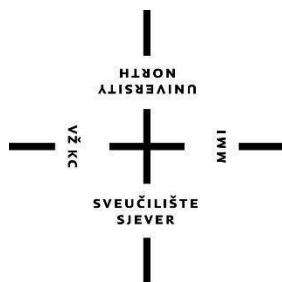
Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-06**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad

Student

03360536479

III. godina

Mentor

doc. art. Niko Mihaljević

Koprivnica, rujan 2024. godine

Sažetak

Završni rad je knjiga igre, to jest interaktivna fiktivna multinarativna knjiga. Sastavljeno od autorskih ilustracija, teksta i pisma. Proces izrade uključuje stvaranje skica, dizajn likova koji se pojavljuju u knjizi. Stvaranje različitih interakcija u knjizi i stvaranje umne mape gdje se ti događaji granaju ovisno o odluci čitatelja. Daljnji postupci su bili pisanje teksta priče, stvaranje autorskog pisma i stvaranje konačne ilustracije u digitalnom obliku. Kraj procesa uključivao je odluku o formatu knjige, unutarnji dizajn i način na koji bi paginacija bila pozicionirana i predstavljena. Osim procesa izrade knjige, u svrhu istraživanja proučile i čitale su se starije interaktivne knjige i istražila se njihova povijest. Sve u svrhu boljeg razumijevanja ovog medija. Konačni rezultat je fizička interaktivna knjiga "Pandža i vatra".

Summary

The final work is a game book, that is, an interactive fictitious multinarrative book. Composed of author's illustrations, text and letters. The creation process includes the creation of sketches, the design of the characters that appear in the book. Creating different interactions in the book and creating a mind map where these events branch depending on the reader's decision. Further procedures included writing the text of the story, creating the author's letter and creating the final illustration in digital form. The end of the process included deciding on the book's format, interior design, and how the pagination would be positioned and presented. In addition to the process of creating the book, for the purpose of research, older interactive books were studied and read, and their history was researched. All for the purpose of a better understanding of this medium. The final result is a physical interactive book "Claw and Fire".

Ključne riječi

Knjiga, knjiga-igra, fikcija, dizajn, multinarativna priča

Keywords

Book, gamebook, fiction, design, multinarrative

ODJEL

STUDIJ

PRISTUPNIK

MATIČNI BROJ

DATUM

KOLEGIJ

NASLOV RADA

NASLOV RADA NA
ENGL. JEZIKU

MENTOR

ZVANJE

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

V Ž K C

M M I

BROJ

OPIS

ZADATAK URUČEN

POTPIS MENTORA



**IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Interaktivna knjiga "Pandža & vatra" (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Antono Jurčević

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Interaktivna knjiga "Pandža & vatra" (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Antono Jurčević

(vlastoručni potpis)

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1.
2. KNJIGE IGRI.....	2.
2.1 POVIJEST.....	3.
2.2. ZAPADNI STIL.....	4.
2.3. EUROPSKI STIL.....	5.
3. CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE.....	6.
3.1. EDWARD PACKARD.....	7.
3.2. POPULARIZACIJA.....	8.
3.3. KAKO KNJIGE IGARA FUNKCIONIRAJU.....	9.
3.4. PAD POPULARNOSTI.....	10.
3.5. CHOOSECO.....	11.
4. INTERAKTIVNOST U FIKCIJI.....	12.
4.1. TEKSTUALNE AVANTURISTIČKE IGRE.....	13.
4.2. GRAFIČKE AVANTURISTIČKE IGRE.....	14.
4.3. VIZUALNI ROMANI.....	15.
5. PROCES IZRADE ZAVRŠNOG RADA	16.
5.1. PISANJE PRIČE.....	17.
5.2. ILUSTRACIJE.....	19.
5.3. DIZAJN.....	21.
6. ZAKLJUČAK.....	24.
7. LITERATURA	25.

1. UVOD

U ovom radu riječ je o knjigama igara, prvenstveno njihovoj povijesti i izradi. Govori se o nastanku prvih knjiga igara te njihovom razvoju i rastu popularnosti. Rad će objasniti koncept ovog medija, spomenuti stilove i žanrove u kojima ga je moguće pronaći, te obrazložiti poveznice s drugim, sličnim medijima, prvenstveno onim modernijima. Svakako je važno spomenuti i opisati komercijalizaciju medija knjige igara te najpoznatije i najutjecajnije serijale, od kojih je neke u tisku moguće pronaći i danas. Naposljetku, opisati će se cjelokupan proces izrade jedne knjige igre uzevši u obzir povijest i stil medija, što je bio i cilj ovog rada. Govoriti će se o procesu nastanka ideje, njenog razvoja od skica do gotovih ilustracija i teksta, te o izradi vlastitog fonta i konačnog dizajna knjige. Sve navedeno rezultira gotovom autorskom knjigom igrom u žanru fantazije s duhovitim elementima, zanimljivim likovima te neočekivanim završecima.

2. KNJIGE IGRI

Knjiga igri (eng. gamebook) je pojam koji se koristi kako bi se opisalo djelo fikcije koje čitatelju daje različite puteve koje može slijediti. Na taj način on ima priliku sam sudjelovati u priči. Izbori vode do različitih završetaka u kojima se neki ishodi smatraju boljima od drugih. Narativni putevi se obično označavaju korištenjem numeriranih odlomaka ili stranica. Knjige igri također mogu imati širok raspon složenosti. S jedne strane su knjige igri- romani koji daju čitatelji opcije za kako usmjeriti priču. S druge pak strane su knjige koje se mogu opisati kao “samotnjačke RPG avanture”, one simuliraju stolne igre uloga u obliku romana i sadrže kompliciranija pravila. Priča se u ovom obliku može oblikovati ne samo izborima čitatelja nego i faktorima poput bacanja kocke ili primjerice posjedovanju opreme ili raznih drugih predmeta unutar igre.

2. 1 POVIJEST

Ovaj oblik priče nije sasvim nov: usmeno pripovijedanje često uključuje interakciju između publike i pripovjedača, u novije vrijeme postmoderna književnost počela je istraživati i mogućnosti višestrukih simultanih priča. Postoji nekoliko ranih primjera knjiga sa razgranatom pričom. Romantični roman "Consider the Consequences!" autorice Doris Webster i Mary Alden Hopkins objavljen je u Sjedinjenim Američkim Državama 1930. godine. Hvali se s "desetak ili više" različitih završetaka, ovisno o "ukusu pojedinog čitatelja". Međutim, prvu pravu ideju za interaktivno djelo fikcije vjerojatno je iznio Jorge Luis Borges 1941. u svojoj kratkoj priči "The Garden of Forking Paths". Knjiga je zamišljena kao nedovršeni roman koji govori o kineskom špijunu i njegovim precima. Autorova ambicija bila je napisati kompleksni roman u kojem postoji više mogućnosti u razvoju priče, a ne samo jedna, dok svaku tu mogućnost izabire sam čitatelj. Tijekom 1960-ih, autori iz nekoliko država počeli su eksperimentirati s fikcijom koja je sadržavala više završetaka. Uglavnom je riječ o autorima iz Francuske i Španjolske, kao što su Paul Guimard s dijelom "L'ironie du sort" iz 1961. i Julio Cortázar s dijelom "Hopscotch" iz 1963. godine.

2.2. ZAPADNI STIL

Igre uloga kao Dungeons & Dragons bile su još jedan rani utjecaj na formu knjige igara. Prva komercijalno uspješna serija knjiga igara bila je serija "Choose Your Own Adventure" koja je uspostavila "američku tradiciju knjiga igara". "The Adventures of You", serijal od dvije knjige autora Edwarda Packarda i R.A. Montgomerija postavio je temelje za kasniji porast popularnosti formata knjiga igara. Packard i Montgomery su ideju o objavljivanju interaktivnih knjiga prenijeli izdavaču Bantam, i tako je serija "Choose Your Own Adventure" nastala 1979.godine, počevši s brojem "The Cave of Time". Serija je postala iznimno popularna u cijelom svijetu, a mnogo je nastavaka prevedeno na više od 25 jezika. Jedna od najutjecajnijih i najpopularnijih serija knjiga igara bila je serija "Fighting Fantasy" koja je započela 1980. godine, kada je predstavnik izdavačke kuće Puffin Books vidio dvoranu od 5000 ljudi kako igraju Dungeons & Dragons. Autorima Ianu Livingstoneu i Steveu Jacksonu rečeno je da naprave knjigu o igranju uloga. Umjesto toga, ponudili su ideju knjige koja zapravo simulira iskustvo igranja uloga. U roku od godine dana predstavili su knjigu "The Magic Quest". Još jedna značajna britanska serija knjiga igara je "Lone Wolf", koju je razvio Joe Dever 1984. godine. Baš kao i ko „Fighting Fantasy“, pisac je bio iskusan igrač igre Dungeons & Dragons.

2.3. EUROPSKI STIL

Prevedena izdanja serijala „Choose your Own Adventure“, „Fighting Fantasy“ i drugih, na engleskom jeziku pojavila su se u istočnoeuropskim zemljama tek nakon pada komunizma. Od 1980-ih, u Poljskoj je objavljeno oko 90 knjiga igara. U 1990-ima, žanr knjige igara postao je vrlo popularan i u Bugarskoj. Dok su međunarodno poznate serije poput „Choose Your Own Adventure“ i „Fighting Fantasy“ prevedene za bugarsko tržište, djela bugarskih autora ipak su bila najpopularnija među čitateljima. Bugarske izdavačke kuće vjerovala su da će se samo autori sa zapada uspješno prodavati svoja djela, a posljedica toga je bila da su gotovo svi bugarski autori knjiga igara preuzeli engleske pseudonime. Knjige igara su se također počele pojavljivati u zemljama kao što je Španjolska, Francuska, Italija, Meksiko, Rusija, Čile i Danska.

3. CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE

Prva komercijalno uspješna serija knjiga igara bila je serija „Choose Your Own Adventure“ koja je uspostavila "američku" tradiciju knjiga igara. Prodana je u više od dvjesto sedamdeset milijuna primjeraka od kada je započeto njeno objavljivanje 1979. godine. Četvrta je najprodavanija serija dječjih knjiga svih vremena. Iako je vrhunac popularnosti dosegao 1980-ih, serijal i dalje prodaje milijun knjiga godišnje.

3.1. EDWARD PACKARD

1969. godine Edward Packard bio je odvjetnik u New Yorku. Dok su njegove kćeri bile male, Packard im je pričao priče za laku noć o dječaku Peteu. Pete je živio na otoku gdje je doživljavao svakakve avanture, gdje god ga je Packardova mašta vodila. U ključnim točkama priče, Packard bi pitao svoje kćeri što misle da bi Pete trebao sljedeće napraviti, a kad bi one dale različite odgovore, on bi ispričao obje priče. Želio je svakom djetetu dati vlastiti kraj priče. Packard je priče počeo stvarati u svoju prvu knjigu, "Sugarcane Island", a priča je puna različitih odluka i krajeva do kojih čitatelj može doći. Raditi na ovoj knjizi dalo je Packardu priliku za bijeg od odvjetničke karijere koju je smatrao uglavnom nezadovoljavajućom. Godine 1969. Packard je potpisao ugovor s agentom koji je poslao "Sugarcane Island" raznim izdavačima i nažalost prikupio puno odbijenica. Godine 1975. Packard je slučajno naišao na članak u časopisu o maloj izdavačkoj kući pod nazivom Vermont Crossroads, koju vode Ray Montgomery i Constance Cappel. Tražili su inventivnu dječju književnost. Kad im je Packard poslao "Sugarcane Island", odmah su se oduševili konceptom. Unatoč entuzijazmu, Vermont Crossroads nije imao mnogo resursa koje bi posvetili promociji ove knjige. Packard je ipak morao pomoći s troškovima izdavanja. Montgomery je poslao šezdeset primjeraka lokalnoj učiteljici da ih podijeli svojim učenicima. Kada su ih pitali je li im knjiga bila zanimljiva, pedeset i devet učenika odgovorilo je potvrdno, a onaj koji ju je nazvao "dosadnom" rekao je kako ju je pročitao devet puta. "Sugarcane Island" postala je jedna od najuspješnijih knjiga Vermont Crossroadsa, prodana u više od pet tisuća primjeraka, ali i Packard i Montgomery vjerovali su da ideja ima potencijal za daljnje širenje. Obojica su zasebno pokušali prenijeti koncept „Choose Your Own Adventure“ većim izdavačima.

3.2. POPULARIZACIJA

Naziv „Choose Your Own Adventure“ prvi put se pojavio 1978., kada se Packardova knjiga *Deadwood City* (1978.) tiskala kod JB Lippincott pod tim nazivom. Bantam je tada počeo objavljivati Packardovu knjigu „The Cave of Time“ (1979.), djelo nalik na SF u kojem čitatelj otkriva špilju koja vodi do mnogo različitih vremenskih razdoblja. U Bantamu je „Choose Your Own Adventure“ konačno našao veliku publiku. Članak iz 1981. u Timesu opisuje učionicu četvrtog razreda sa sedam učenika koji su svi donosili različite odluke u "The Cave of Time". Franšiza Choose je pogodila duh vremena zajedno sa usponom „Dungeons & Dragons“ i drugih igara uloga. Montgomery i Packard ipak se nisu slagali sa Bantamom. Packard, koji je ove priče prvotno osmislio za svoje kćeri, želio je protagoniste napisati u neutralnom rodu, no izdavač je želio da protagonisti budu dječaci. Montgomery se složio s Packardom.

Kao pisci, Packard i Montgomery imali su različite stilove. Packard je bio fokusiran na konstrukciju svih različitih izbora i njihovih ishoda, dok su Montgomeryjeve knjige bile nalik bizarnim snovima prikazujući dobro organiziranu birokraciju, na primjer planet pun beba koje se brzo pretvaraju u starce.

3.3. KAKO KNJIGE IGARA FUNKCIONIRAJU

Nije se nužno poistovjetiti s neimenovanim likom kojeg čitatelj predstavlja u svakoj knjizi. Cilj je bio više da svaki čitatelj-protagonist ponudi alternativnu verziju samoga sebe. Kada se te knjige čitaju, proces bi uvijek trebao biti isti: počinje tako da čitatelj slijedi vlastitu intuiciju, pokušavajući približno procijeniti što bi on sam zapravo učinio u tim situacijama. Kada dođe do prvog završetka, pretpostavka je da je to onaj koji je čitatelj vjerojatno i "zaslužio". Nakon toga si može dozvoliti da isproba i druge odluke koje su u suprotnosti s vlastitom intuicijom. Packard i Montgomery bili su odlučni u tome da knjige budu realne. Većina dječje književnosti proizlazi iz obrazovne tradicije, koja zahtijeva da "dobri" izbori rezultiraju pobjedom, a "loši" izbori rezultiraju smrću. Međutim, Packard i Montgomery bili su protiv tog načina razmišljanja. Upozorenje na početku svake Choose Your Own Adventure knjige obećaje: „Odgovoran si jer ti biraš!...Dobro razmislite prije nego što napravite korak! Samo jedna pogreška može biti vaša posljednja." Ovo govori da ne samo da imate kontrolu u priči, nego se i možete naći u opasnosti unutar nje. Smrti u ovim knjigama nikada nisu konačne. Mnogi završeci istovremeno rezultiraju osjećajima slobode i sigurnosti.

3.4. PAD POPULARNOSTI

Krajem 1980-ih i početkom 90-ih godina knjige igara počele su padati u popularnosti. Zbog rasta popularnosti igara igranja uloga u drugom dijelu 1980-ih, igračima je olakšano da nađu voditelja igre (eng. *gamemaster*), time čineći avanture jednog igrača nepotrebnima. Također, i rast popularnosti videoigara bio je jedan od uzroka komercijalnog pada forme knjige igara; malo je toga što igrači mogu učiniti u knjizi što se ne može učiniti lakšim i više impresivnim pomoću vizualnih prikaza u avanturističkoj igri ili računalnoj igrici uloga. U međuvremenu, Packard i Montgomery su primjetili da izdavač zanemaruje njihovu seriju, što je dovelo do prekida serijala 1999. godine. Packard i Montgomery su se nakon toga posvađali i više nisu razgovarali. Montgomery je napisao svoju posljednju knjigu u serijalu „Choose Your Own Adventure“; „Gus vs. the Robot King“ 2014. godine, netom prije smrti.

3.5. CHOOSECO

2003. Montgomery je preuzeo autorska prava za „Choose Your Own Adventure“ i pokrenuo vlastitu izdavačku tvrtku, Chooseco. Chooseco je objavio više od pedeset novih naslova, a svake godine prodaje između osamsto tisuća i 1,2 milijuna knjiga, starih i novih naslova. Godine 2018. Netflix je objavio interaktivni streaming film pod nazivom "Black Mirror: Bandersnatch", koji je gledateljima omogućio odabir. (Jedan od likova u filmu izričito se referira na „Choose Your Own Adventure“ knjige.) Chooseco je tužio Netflix za dvadeset pet milijuna dolara, tvrdeći da je iskorišten njegov zaštitni znak. Tvrдио je da njegova marketinška strategija uključuje obraćanje odraslim osobama, sada u dvadesetim, tridesetim i četrdesetim godinama života koje se sjećaju marke s ugodnom nostalgijom iz mladosti, te da mračan i, ponekad, uznemirujući sadržaj filma uništava lijepa sjećanja i pozitivne asocijacije na franšizu. Parnica je razriješena izvan suda.

4. INTERAKTIVNOST U FIKCIJI

Priče, kako se obično shvaćaju, imaju početak, sredinu i kraj, i to samo jedan. Pokazalo se da su zbog toga interaktivne priče teške za dizajnirati. Interaktivne priče se najčešće pojavljuju u igrama, stoga se vodila značajna rasprava o tome je li poželjno, ili čak i moguće da igre imaju priče. Ovo pitanje se često raspitivalo među igračima ratnih igara i igrača igara uloga u 1970-ima. U novije vrijeme, rastuća komercijalna važnost videoigara dovela je do pojave akademika posvećenih studijama igara. Općenito, prva skupina gleda na igre kao na formalni sustav pravila i povremeno daje sugestiju da igre ne bi trebale imati priče. Skupina nativista, s druge strane, gledaju na igre sa stajališta naratološke teorije i književne analize. Interaktivna fikcija u digitalnom svijetu može se definirati kao softverska simulacija okruženja u kojima igrači koriste tekstualne naredbe za kontrolu likova i utjecaj na okolinu. U uobičajenoj uporabi, izraz se odnosi na tekstualne avanture, vrstu avanturističke igre koja se temelji samo na tekstu.

4.1. TEKSTUALNE AVANTURISTIČKE IGRE

Podrijetlo tekstualnih avanturističkih kompjuterskih igara teško je za odrediti stoga što podaci o računalstvu oko 1970-ih nisu bili dobro dokumentirani. Tekstualne igre započele su postojati u ranim 70-ima i sadržavale su elemente istraživanja i rješavanja zagonetki, ali im je nedostajao narativni element, značajka bitna za avanturističke igre. "Colossal Cave Adventure" koju su napisali William Crowther i Don Woods 1976., široko se smatra prvom kompjuterskom igrom u avanturističkom žanru i značajno je utjecala na rani razvoj žanra. Također je utjecala na igru "Adventure" Willa Crowthea. „Adventure“ je tekstualna igra o istraživanju špilja koja sadrži vrstu pripovjedača koji govori punim rečenicama i koji razumije jednostavne naredbe od dvije riječi. Student diplomskog studija Sveučilišta Stanford, Don Woods, otkrio je Adventure dok je radio u Laboratoriju za umjetnu inteligenciju Stanforda, a 1977. dobio je i proširio Crowtherov kod. Woodsove promjene podsjećale su na spise J. R. R. Tolkiena, a uključivale su trola i vilenjake kao likove. Popularnost Adventure dovela je do širokog uspjeha interaktivne fikcije tijekom kasnih 1970-ih. Ove rane kompjuterske avanturističke igre imaju elemente knjiga igara, kao što je interaktivna priča i fokus na nju sa spojem istraživanja svijeta i rješavanja zagonetki. Umjesto da igrač izabere unutar liste opcija kako nastaviti priču, ovdje igrači imaju opciju sami odrediti gdje ići dalje tako da napišu što napraviti, a igra to interpretira. Odgovori igre obično su napisani u drugom licu. Glavni lik je, kao u knjizi igri ili „Choose Your Own Adventure“, povezan sa igračem. Dok su starije tekstualne avanturističke igre koristile ovu metodu pisanja, ovdje igre obično imaju specifične, dobro definirane protagoniste s odvojenim identitetima od igrača.

4.2. GRAFIČKE AVANTURISTIČKE IGRE

Inspirirani igrom Adventure, Ken i Roberta Williams stvorili su "Mystery House" za Apple II 1980. Mystery House bila je jednostavna tekstualna avantura koja je nudila jednu veliku inovaciju, jednoboje crteže koji su pratili tekst. Druga igra, "Wizard and the Princess", uslijedila je ubrzo nakon toga i dobila raznobojne ilustracije. Ove jednostavne ilustracije bile su dovoljne da igre ožive. Međutim, tek je 1983. godine žanr dobio svoje prvo značajno djelo. "King's Quest: Quest for the Crown", zajedno sa skriptnim jezikom Adventure Game Interpreter (AGI) izdan je te godine i formiran je budući uspjeh za kompaniju Sierra koja je definirala avanturistički žanr u ovo rano doba. Nazvano "interaktivnim crtićem", King's Quest oživjelo je avanturističke igre. Lucasfilm Games, koje su 1990. postale LucasArts, ušle su na tržište grafičkih avantura 1986. godine izdajući "Labyrinth: The Computer Game". Programer u Lucasfilmu po imenu Ron Gilbert volio je King's Quest, ali je zamjerke pronašao u frustrirajućem tekstu i čestim smrtima igrača. Smislio je Script Creation Utility (SCUMM) za igru „Maniac Mansion“, SCUMM je stavio glagole i popis na dno ekrana dok je scena bila animirana pokretnim likovima. „Maniac Mansion“ nudio je više likova između kojih se igrač mogao mijenjati tijekom igre, sadržavao je više završetaka i imao je zagonetke s puno humora. Sierra je kroz 1980-ih i ranih 90-ih izdala niz uspješnih grafičkih avanturističkih igri. LucasArts je praktički definirao ovaj žanr tijekom 1990-ih. Duhoviti dijalozi, pametne zagonetke i kreativni vizuali bili su obilježja njihovih igri. Međutim, kroz 90-e godine, žanr je doživio pad u popularnosti koji do danas nije vratio. Utjecaj knjiga igri je i dalje tu sa različitim krajevima i činjenici da se sama igra temelji na tekstu.

4.3. VIZUALNI ROMANI

Daljnja evolucija knjiga igrica može se vidjeti u Japanu u vizualnom romanu, što je oblik digitalne interaktivne fikcije. Vizualni romani često se povezuju s medijem videoigara, ali nisu uvijek sami tako označeni. Oni kombiniraju tekstualni narativ sa statičnim ili animiranim ilustracijama i različitim stupnjem interaktivnosti. Vizualni romani razlikuju se od ostalih tipova igara svojim općenito minimalnim igranjem, čak i manje od avanturističkih igara i nekim knjigama igara. Još jedna glavna karakteristika vizualnih romana je njihov snažan naglasak na prozi. Ova karakteristika čini igranje vizualnih romana sličnim čitanju knjige. Nelinearni način pričanja sa različitim putevima kroz priču i nekoliko krajeva je norma u vizualnim romanima. Čak i u ovom novijem žanru možemo vidjeti utjecaj knjiga igara i Choose knjiga, njihov utjecaj je još uvijek vidljiv u igrama sa interaktivnim pričama.

5. PROCES IZRADE ZAVRŠNOG RADA

Proces stvaranja završnog rada je počeo za vrijeme ljeta 2023. Prva ideja je bila ona stvaranja stripa, no problem je postavljao odabir teme i žanra u kojem bi se on mogao izraditi. Prva odluka je svakako bila da će se fokus staviti na crtanje, to jest na ilustracije. U procesu stvaranja ideja za strip, istraživanje je dovelo do „Choose Your Own Adventure“ knjige na internetu. Prvo što je postalo intrigantno oko njih je ideja sama interaktivnih knjiga. Ljubitelju stolnih igri uloga kao Dungeons & Dragons i kompjuterskih igrica uloga, promijeniti priču kroz vlastite odluke čini se vrlo zanimljivim i atraktivnim. U toku istraživanja o povijesti ovih knjiga igri i njihova čitanja ih, postajale su sve zanimljivije, čak više nego ideja izrade stripa. Nakon razgovora s kolegama i bliskim prijateljima, pala je odluka o izradi vlastite knjige-igre kao završni rad, to jest vlastite Choose Your Own Adventure knjigu.

5.1. PISANJE PRIČE

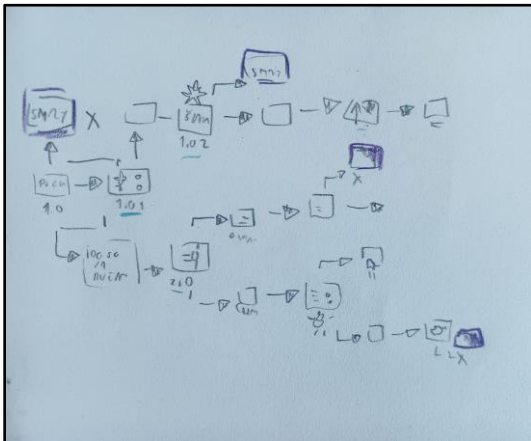
Pošto je puno knjiga igri u žanru fantastike i, zbog iskustva u vođenju igri uloga u žanru fantastike, kao prijašnje spomenuti Dungeons & Dragons, odluka je bila da je najbolje da se u tom žanru i napravi knjiga. Vrlo stereotipni, osnovni tip fantastike koji je odabran uključuje stvorenja poput zmajeva, vilenjaka i slično. Ovako je odlučeno stoga što su ovi likovi poznati većini ljudi, sigurni i lako razumljivi, dok sam koncept interaktivne knjige nije poznat u toj mjeri. Na taj način, sam koncept ne bi trebao obeshrabrati čitatelja kad su u knjizi poznati elementi. Nakon puno radnih koncepata i ideja, dvije su se istaknule. Prva je potraga za zmajem koji je ukrao mačku glavnog lika, druga je borba protiv zlog čarobnjaka u močvari. Napravljene su vrlo površne skice priča, te kakvi bi likovi mogli biti u pričama, uz razne susrete likova za svaku priču.



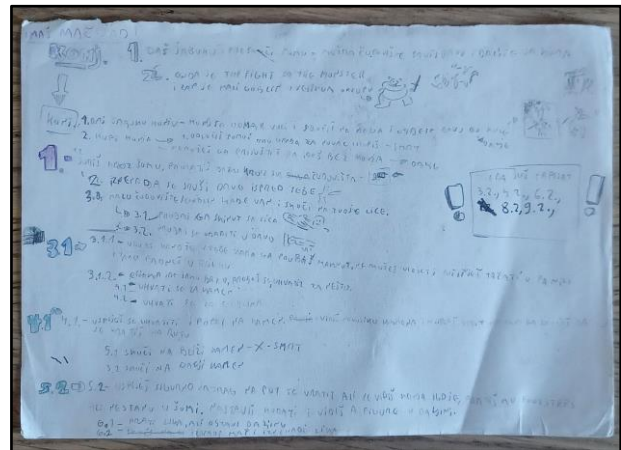
Slika 1. Prikaz skica za ideje priče zmaja i močvare.

Nakon razgovora sa mentorom i prijateljima, odlučeno je fokus staviti na priču sa zmajem i mačkom. U ovom ranom procesu postojala je i ideja o tome da se naprave dvije ili tri knjige. Međutim, u početku pisanja teksta za prvu priču s mačkom, spoznalo se kako nije bilo dovoljno vremena za dvije knjige, a kamo li tri, čak i da jesu kratke. Teško je bilo odbaciti neke od ideja koje su trebale biti korištene u drugoj i trećoj knjizi, pa su sve na kraju implementirane u jednu

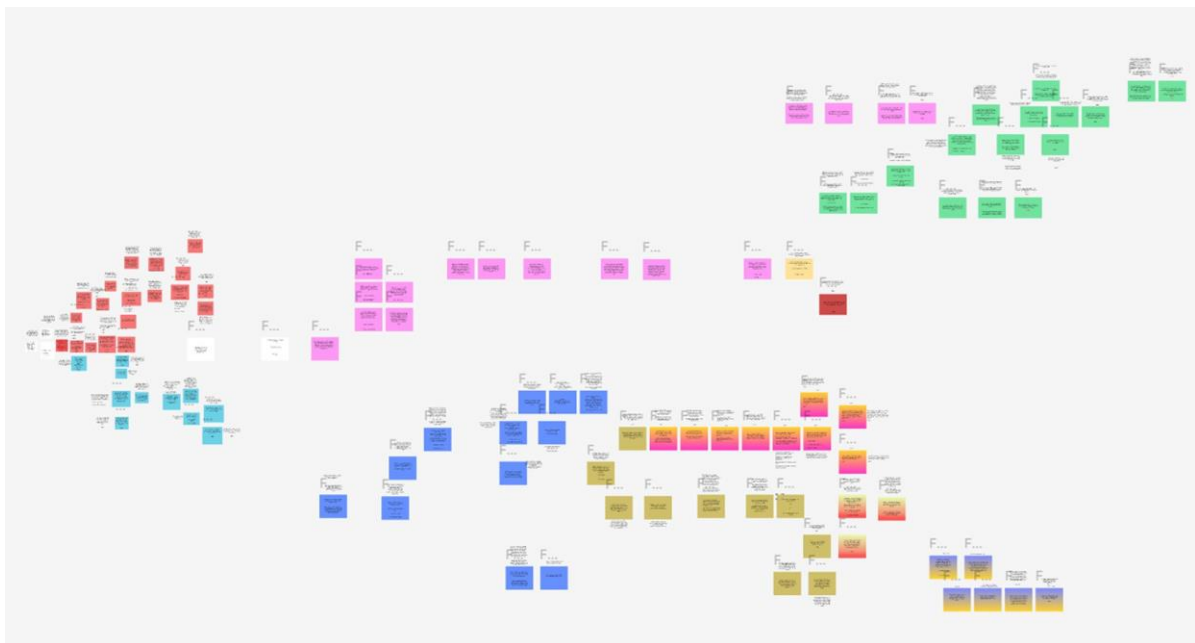
priču. Način pisanja je bio vrlo spontan i nije se suzdržao instinkt da se tekst učini komičnim. U većini ranijih autorskih radova, elementi komedije slučajno ili namjerno se pojavljuju. Pisanje se u ovoj fazi nastavilo fizički na papiru, barem na neko vrijeme. Kada je polovica priče bila napisana na papiru, pisanje se premjestilo u program Figma, a tamo je također bila napravljena i umna mapa za lakše čitanje i snalaženje u granama priče i načinu kako se spajaju i razdvajaju. U Figmi je priča i napisana do kraja, zajedno s procesom lektoriranja.



Slika 2. Prikaz skice umne mape



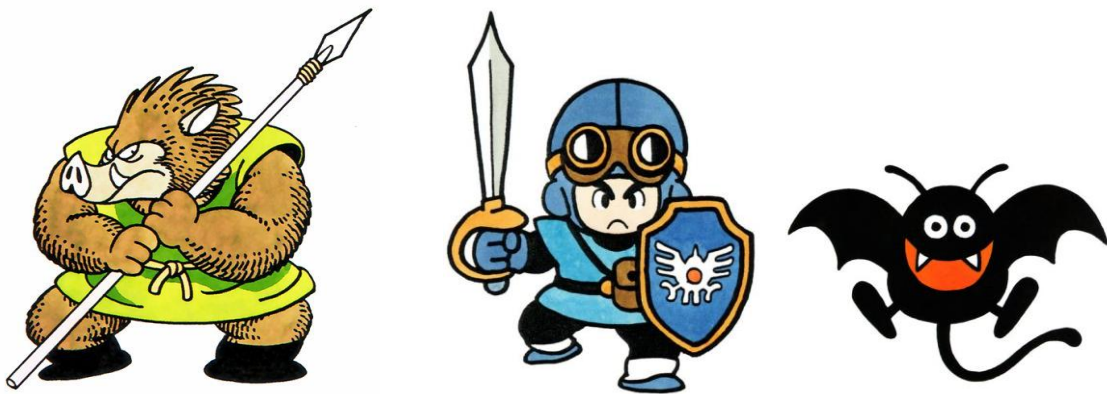
Slika 3. Prikaz procesa pisanja na papiru



Slika 4. Prikaz dovršene umne mape u Figmi

5.2. ILUSTRACIJE

Od početka pisanja ideja za priču počele su se raditi skice. Kroz crtanje i skiciranje razvijala se priče. Prve skice su bile napravljene na papiru, primjerice skiciranje raznih čudovišta koje bi mogle biti prepreke u priči te dizajn glavnog lika. Glavni rani utjecaj na izgled likova je bio rad Akire Toriyame i njegove ilustracije za seriju igri “Dragon Quest”. Ilustracije u Dragon Quest, pogotovo u ranijim igrama bile su blago slatke i jednostavno komplicirane.



Slika 5. 6. i 7. Prikazi crteža Akire Toriyame za seriju igri Dragon Quest.

Međutim, kako se dalje skiciralo i dizajniralo razne likove i čudovišta, taj utjecaj se blago smanjio, a inherentan autorski stil je postao predominantan. Inherentni stil se može također nazvati rok-stil, to jest stil u kojem je moguće najbrže crtati. Pošto se moglo pretpostaviti da će biti puno ilustracija, to znači da je potrebno brzo crtati. Tipično, u knjigama kao što je Choose Your Own Adventure, glavni likovi su prikazani kao mladi dečki, makar je tekst većinom bio napisan na rodno neutralan način. Zbog toga je cilj bio da glavni lik isto tako bude rodno neutralan. Međutim, kroz radnju skica, više muških elemenata je izašlo na površinu. Makar nije ispalo točno prema planu, ta skica lika se pokazala kao najbolja; atraktivna i najbrža za crtanje.

Skice čudovišta su nastavile imati elemente rada Toriyame, bile su jednostavne i blago slatke u dizajnu. Nakon skica, počelo se crtati u digitalnom programu Clip Studio Paint, koristeći kist koji nije posve „čist“, da ne izgleda previše digitalno. Zbog toga je također i odabran način bojanja tih prvotno crno-bijelih crteža. Odabran je akvarel kist koji daje jako kvalitetnu teksturu koja podsjeća na teksturu papira. Uz akvarel boje, dodao se i kist nalik olovci da daje nove teksture i nijanse, koje se teško mogu izvesti isključivo akvarelnim kistom.



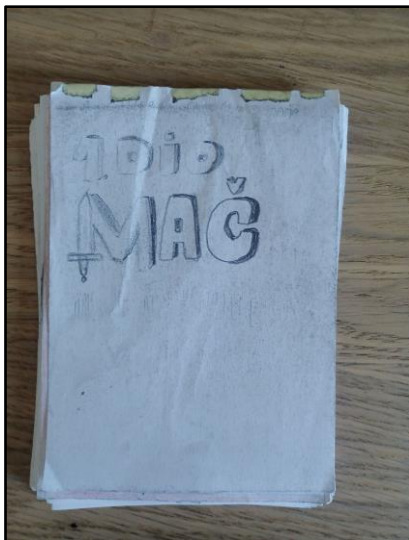
Slika 8. Prikaz skice u Clip Studio Paintu



Slika 9. Prikaz dovršene digitalne ilustracije

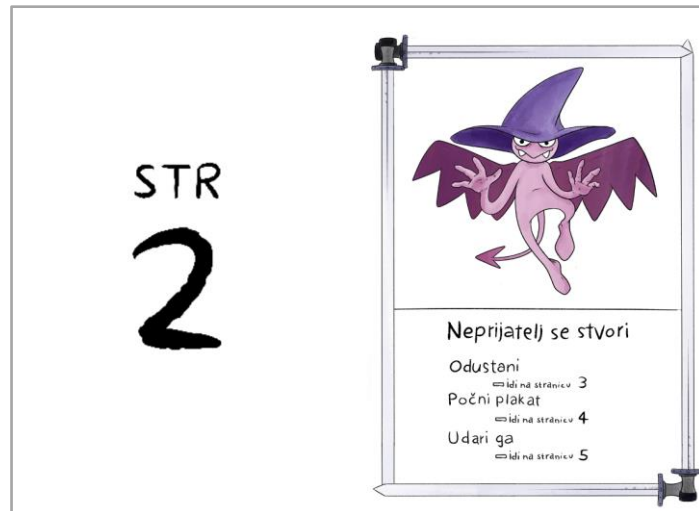
5. 3. DIZAJN

Kada se došlo do procesa rada gdje se treba odlučiti o veličini knjige i samom dizajnu, bilo je puno promjena. Cilj je bio imati manju knjigu, veličine starih mekih uveza, to jest džepne knjige. Brzo je došlo do dogovora s mentorom i postavila se željena veličina od 19.30x13 cm. Izrada paginacije i načina na koji funkcionira bio je dulji proces, no rezultirao je prihvatljivom finalnom verzijom. Paginacija je jedno od najvažnijih elemenata u vezi dizajna, pošto je gotovo svaka strana ilustrirana. Ako bi čitatelj listao strane kao u običnoj knjizi, vidio bi ilustracije pa tako vidio i druge puteve koje još ne smije. Ovo bi pokvarilo čaroliju knjige. Zbog toga, u ranoj fazi, bilo je namijenjeno da se knjiga lista okomito, sa praznom stranom iznad, dok je paginacija bila na donjem papiru zajedno sa ilustracijama i tekstom, to jest jednostrano.



Slike 10. i 11. Prikaz rane testne verzije knjige

Druga ideja bila je slična, ali paginacija je sada na bijelom papiru iznad ilustracije i teksta. Nakon razgovora s mentorom, orijentacija se promijenila kako bi se listala kao normalna knjiga. Bijeli papir bio bi na lijevoj strani i na njemu paginacija, a desno ilustracija i tekst.

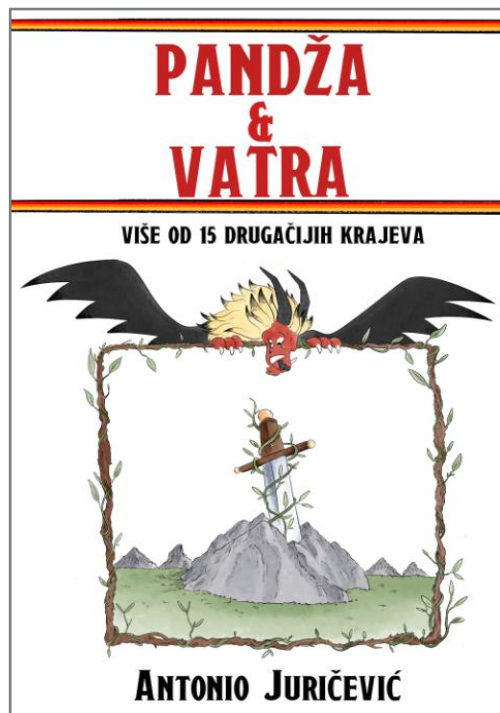


Slika 12. Prikaz knjige sa paginacijom na lijevoj strani

Posljednja velika promjena u postavu paginacije bila je da umjesto da je sama na lijevoj strani, bude zajedno na papiru sa ilustracijom i tekstom, u donjem desnom kutu oko kojeg je kružić u obliku zmaja. Na ovaj način, čitatelj treba samo listati donji desni dio knjige da nađe stranicu na koju treba ići iduće kako ne bi potencijalno pokvario dio priče. Prva ideja unutarnjeg dizajna je da ilustracije budu postavljene od ruba do ruba s linijom koja dijeli ilustraciju i tekst. Međutim, nakon istraživanja i čitanja više knjiga igara, primijećeno je da su ilustracije u okviru, ponekad vrlo jednostavnom, ponekad vrlo detaljnom, ali u okviru u svakom slučaju. Zbog toga su dodani okviri u knjizi, kako bi i oni postali dio priče. Jedan okvir u obliku je četiri mača, korišten u trenucima priče gdje se odvija borba, drugi okvir u obliku svitka koji se koristi u trenucima gdje nema borbe. Tekst je također unutar okvira sa ilustracijama, odvojen linijom.



Slika 13. Prikaz jedne dovršene stranice



Slika 14. Prikaz dovršene naslovne strane

6. ZAKLJUČAK

Proces izrade vlastite knjige igre omogućuje dolazak do mnogih zanimljivih informacija o nastanku, povijesti i važnosti ovog medija za razvoj brojnih drugih. Iako knjige igara nisu više popularne kao što su nekada bile, njihova je uloga neosporna. Žanr fantazije uz pomoć ovih knjiga dobio je novu dimenziju, a čitateljima dao nove prilike za uživanje u svijet mašte i avanture. Proces je iznimno poučan, a rezultat vrijedan uloženog vremena.

7. LITERATURA

Internetski

izvori:

1. https://sf-encyclopedia.com/entry/interactive_narrative SFE Encyclopedia, Interactive Narrative, 2020. Pristupljeno 19.8.2024.
2. <http://brasslantern.org/community/history/timeline-c.html> Brass Lantern, A Brief History of Interactive Fiction, Grandae S., Pristupljeno 20.8.2024.
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction# Wikipedia, Interactive Fiction, Pristupljeno 20.8.2024.
4. <https://sf-encyclopedia.com/entry/gamebook> SFE Encyclopedia, Gamebook, 2021. Pristupljeno 20.8.2024.
5. https://sf-encyclopedia.com/entry/fighting_fantasy SFE Encyclopedia, Fighting Fantasy, 2016. Pristupljeno 20.8.2024.
6. <https://www.newyorker.com/magazine/2022/09/19/the-enduring-allure-of-choose-your-own-adventure-books> New Yorker, The Enduring Allure of Choose Your Own Adventure Books, Jamison L., 2022. Pristupljeno 21.8.2024.
7. <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamebook> Wikipedia, Gamebook, Pristupljeno 21.8.2024.
8. https://en.wikipedia.org/wiki/Choose_Your_Own_Adventure Wikipedia, Choose Your Own Adventure, Pristupljeno 21.8.2024.
9. https://sf-encyclopedia.com/entry/choose_your_own_adventure SFE Encyclopedia, Choose Your Own Adventure, 2017. Pristupljeno 20.8.2024.
10. <https://samizdat.co/cyoa/> Samizdat, One Book, Many Readings, Swinehart C., 2022. Pristupljeno 22.8.2024.
11. <https://www.smithsonianmag.com/innovation/surprisingly-long-history-of-choose-your-own-adventure-stories-180980014/> Smithsonian, The Surprisingly Long History of ‘Choose-Your-Own-Adventure’ Stories, Mansky J., 2022. Pristupljeno 23.8.2024.
12. [https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Packard_\(writer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Packard_(writer)) Wikipedia, Edward Packard (writer), Pristupljeno 23.8.2024.
13. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-features/choose-your-own-adventure-edward-packard-bandersnatch-knives-out-1235261356/> Hollywood Reporter, Meet the 91-Year-Old Mastermind Behind ‘Choose Your Own Adventure’, Abramovitch S., 2022., Pristupljeno 23.8.2024.

14. <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/netflix-chooses-settlement-to-end-trademark-lawsuit-over-black-mirror-4096733/> Hollywood Reporter, Netflix Chooses Settlement to End Trademark Lawsuit Over 'Black Mirror', Gardner E., 2020., Pristupljeno 24.8.2024.
15. <https://www.mentalfloss.com/article/56160/brief-history-choose-your-own-adventure> Mental Floss, A Brief History of "Choose Your Own Adventure", Rossen J., 2014., Pristupljeno 24.8.2024.

KNJIGE:

1. Packard Edward, 1979 The Cave of Time. Bantam Books. New York
2. Estes Rose, 1982 Dungeon of Dread; An Endless Quest Book. TSR. United Kingdom
3. Black Jeannie, 1983 Ring of the Ruby Dragon; Heart Quest Book. TSR. United Kingdom

PANDŽA & VATRA

VIŠE OD 15 DRUGAČIJH KRAJEVA



ANTONIO JURICEVIĆ





Student: Antonio Juričević

Mentor: Niko Mihaljević

Završni rad, ak. god. 2023./2024.

Medijski dizajn, Sveučilište Sjever

Zahvale:

Ana

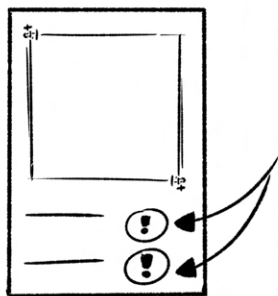
Jan

Lovro

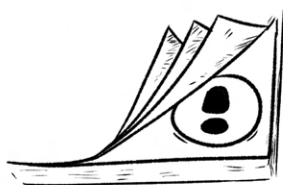
i maca

**PANDŽA
&
VATRA**

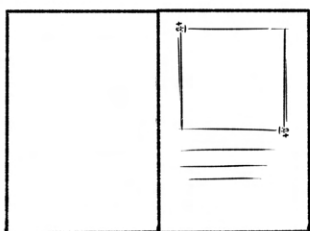
Dobrodošao, dragi čitatelju! Dobro se pripremi, jer ovo je knjiga u kojoj sam biraš tijekom vlastite avanture! Za početak, imaj na umu nekoliko pravila:



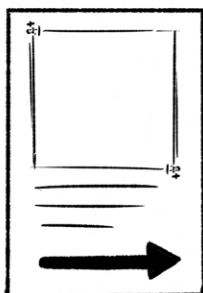
Na svakoj stranici na kojoj su ti ponuđene dvije ili više odluka, biraj pažljivo; svaki izbor na kraju ti donosi ili pobjedu, ili poraz.



Kada odabereš jedan od puteva, listaj sve do stranice koja je pored puta označena kao slijedeća. Listaj tako da vidiš samo broj stranice, on se nalazi u donjem desnom kutu svakog lista.

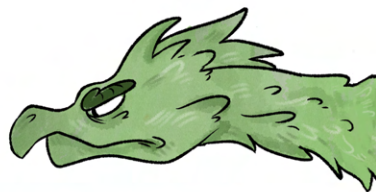


Kada dođeš do broja stranice koju tražiš, otvori punu stranu kako bi otkrio svoju sudbinu.

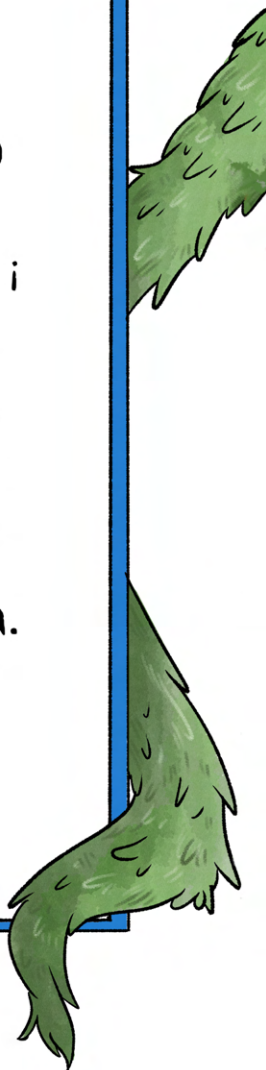


Ako na jednoj stranici nije navedeno na koju moraš ići kako bi nastavio, samo otvori iduću.

Ako ti se ne sviđa kraj priče, ne brini! Uvijek se možeš vratiti i odabrati drugi put, pa čak i početi avanturu ispočetka.



Živiš ugodan i sretan život sa svojom mačkom, sve dok zli zmaj ne dođe u grad i otme tvoju dragu macu. Sada si na zadatku da je spasiš. Prvo trebaš otići u magičnu šumu i pronaći legendarni mač; jedino oružje koje može ubiti zmaja.







Avantura počinje, na
ulazu si šume u kojoj je
rečeno da stoji legendarni
mač koji može ubiti zmaja
Počinješ hodati ravno.







Neprijatelj se stvori

Odustani

⇒ idi na stranicu 3

Počni plakat

⇒ idi na stranicu 4

Udari ga

⇒ idi na stranicu 5







Razmišljajući, shvatiš da je ovo za tebe ipak preteško. Možda je mački zapravo bolje sa zmajem? Okreneš se, te se s tugom u srcu vratiš kući.

KRAJ

3





Udariš ga u lice što ga
rasplače. Ponosno nastaviš put
i usput ubereš jednu jabuku.
Odjednom, Luda Štakorčina
se pojavi

Poljubi ga

⇒ idi na stranicu 8

Udari ga nogom

⇒ idi na stranicu 11





On se sažali nad tobom pa ti
plati piće. Govoriš mu o svojoj
pustolovini. Kaže ti da zna jedan
drugi put kojim možeš poći.
Pokaže ti smjer, pokloni jabuku
za put i pozdravi te.





Hodajući naiđeš na ogromnu
planinu, a iz nje izade kameno lice
i postavi zagonetku:

Što je toliko krkko da ga sam
spomen razbije?

Staklo

⇒ idi na stranicu 9

Tišina

⇒ idi na stranicu 7





Odgovor je točan. Lice se
vrati natrag u stijenu, a
ona se rastvori. Prođeš
kroz otvor i nastaviš put.

⇒ idi na stranicu 12



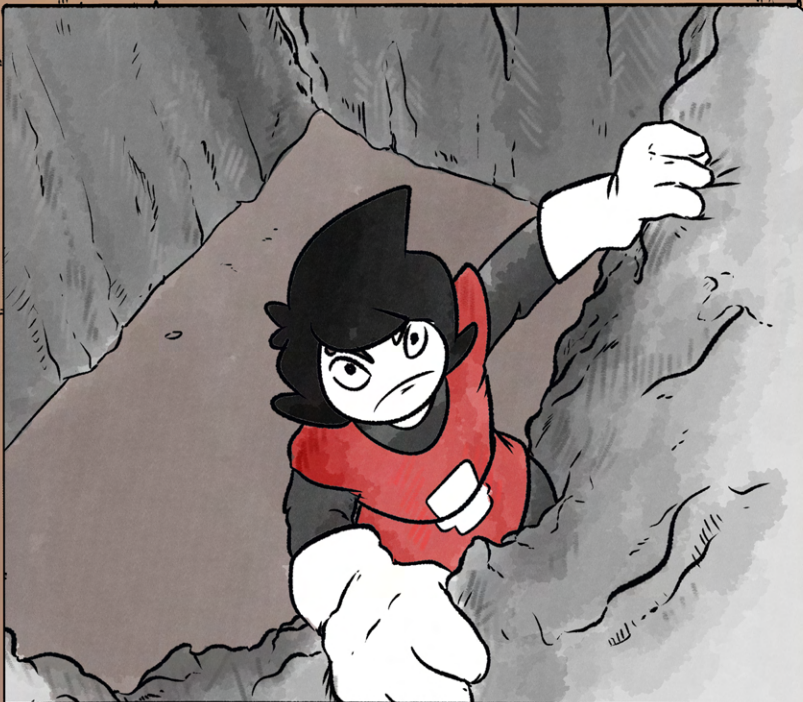


Odmah nakon poljupca osijetiš nešto na licu, pa cijeloj koži; dobio si kugu. Probaš doći do grada, ali je prekasno i umreš u šumi.

KRAJ







Lice zaurla:
"Pogrešno!" i vrati se
natrag u stijenu.
Odlučiš se popesti
tako mu pokazati tko je
zapravo faca.





Nakon što se popneš, željan
si zasluženog odmora.
Ali iza drva vidiš čudovište

Neprijatelj se pojavio

Udari ga u nos

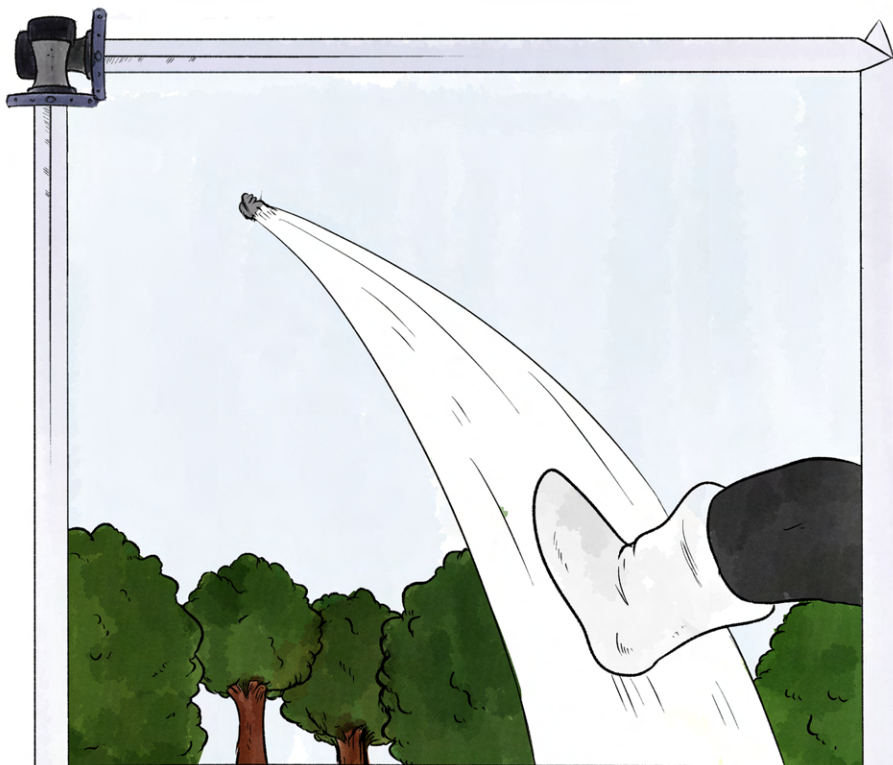
—idi na stranicu 15

Udari ga u trbuh

—idi na stranicu 22







Udariš ga nogom
tako jako da odleti u
zrak i izgubi se u
daljini.

▢ idi na stranicu 14





Ispred tebe je most koji ide preko velikog klanca, pored mosta je starac. Dođe do tebe i kaže ti "Ako točno odgovoriš na moju zagonetku, možeš prijeći."

Imam jezera bez vode, planine kamena i gradove bez zgrada.
sam ja?

Karta

⇒ idi na stranicu 21

Tuga

⇒ idi na stranicu 13

12

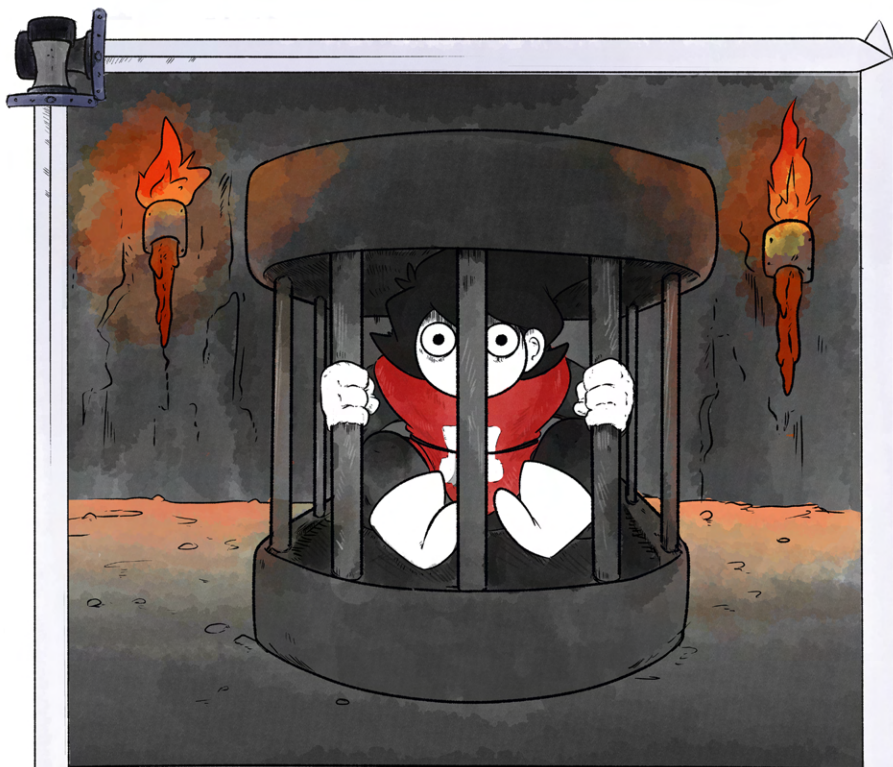




Nisi točno odgovorio ali ti starac da drugu priliku, pa treću, pa četvrtu i tako dalje. Tamo ste toliko dugo da je pala noć i starac zaspi. Uzmeš priliku i otiđeš preko mosta. Sada svako čudovište izade van u noći i skoči na tebe i ubije te.

KRAJ





Na putu sretneš vile, jako su ljubazne.
Daju ti napitak koji ti pojačava snagu.
Nakon što popiješ osijećaš se čudno.
Odjednom, tama. Probuiš se u kavezu i
vile oko tebe te pripremaju za juhicu.

Udari kavez da pukne

▢ idi na stranicu 18

Probaj pažljivo i tiho pobjeći

▢ idi na stranicu 20





Slabo ga udariš u nos. To
mu je slaba točka. Nos
mu nateče i raste sve dok
mu glava ne eksplodira.





Vidiš kamp, gori logorska vatra
a u šatoru se kreće nepoznata
figura.

Šuljaj se do šatora i napadni
nepoznato stvorenje

⇒ idi na stranicu 24

Pozdravi štogod je tamo

⇒ idi na stranicu 17





Dođeš do šatora, a unutra je drugi čovjek, pustolov isto kao ti. U razgovoru saznaš da se zove Pero i također traži mač. Odlučite se udružiti i ujutro krenuti dalje zajedno.

⇒ idi na stranicu 23





U nekoliko udaraca nogom
uspješ razbiti kavez, no vile te
čuju i počnu letjeti prema tebi.
Dolaze sve brže, ali uspješ se
sakriti i izbijeći ih.





Nakon puno puno trčanja odlučiš
ubiti oko, legneš na drvo i probaš
zaspiti. Odjednom, čuješ nešto
u mraku

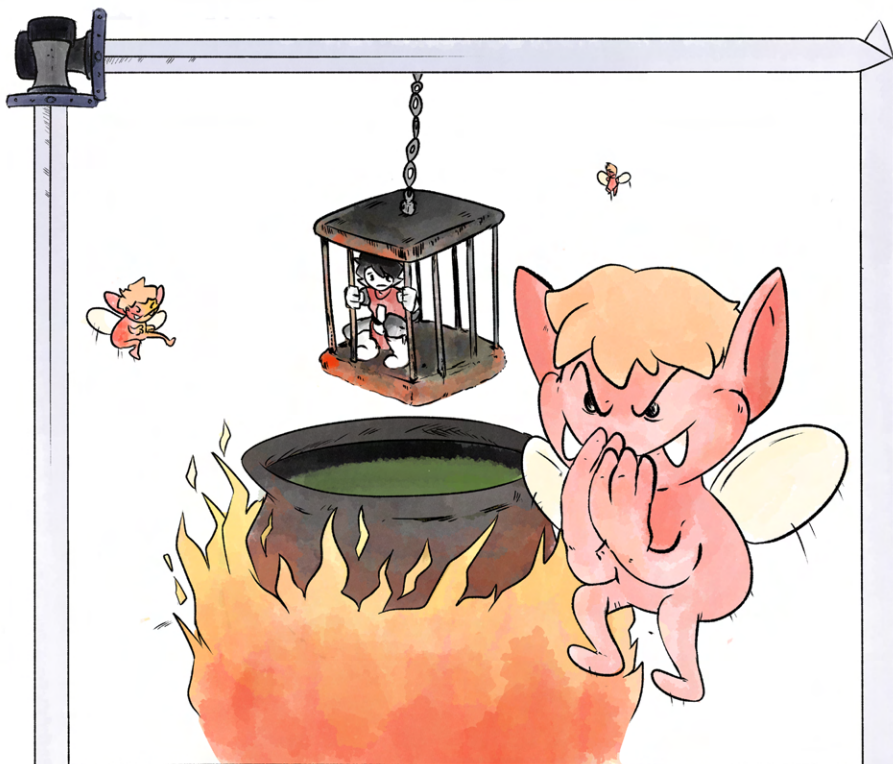
Vjerojatno nije ništa, što
bude bude

▫ idi na stranicu 28

Mora da je nešto opasno,
pripremi se za borbu

▫ idi na stranicu 29





Nadeš komadić drveta kojim
probaš otključati lokot, no
prespor si, vile te primjete i
stave u kotao. Postaneš
ukusan sastojak u njihovoj
juhici.

KRAJ

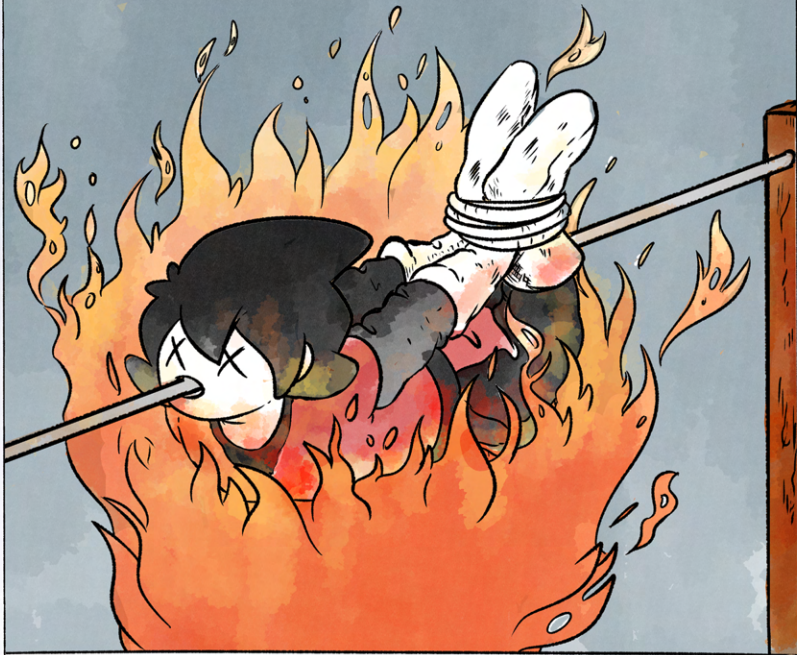




Točno si odgovorio.
Starac ti dopusti da
prijedeš most.

— idi na stranicu 34





Dalje stoji kao i prije, taj udarac mu nije nanio nimalo boli. Zgrabi te i odjednom sve postane crno. Završio si na ražnju.

KRAJ





Putujete kroz šumu i silazite
s brda. Na putu dolje udete
u tamni dio šume i ispred
vas se stvori ogromni pauk.
Pauk uhvati Peru.

Udari pauka

▫ idi na stranicu 27

Probaj spasiti prijatelja

▫ idi na stranicu 25

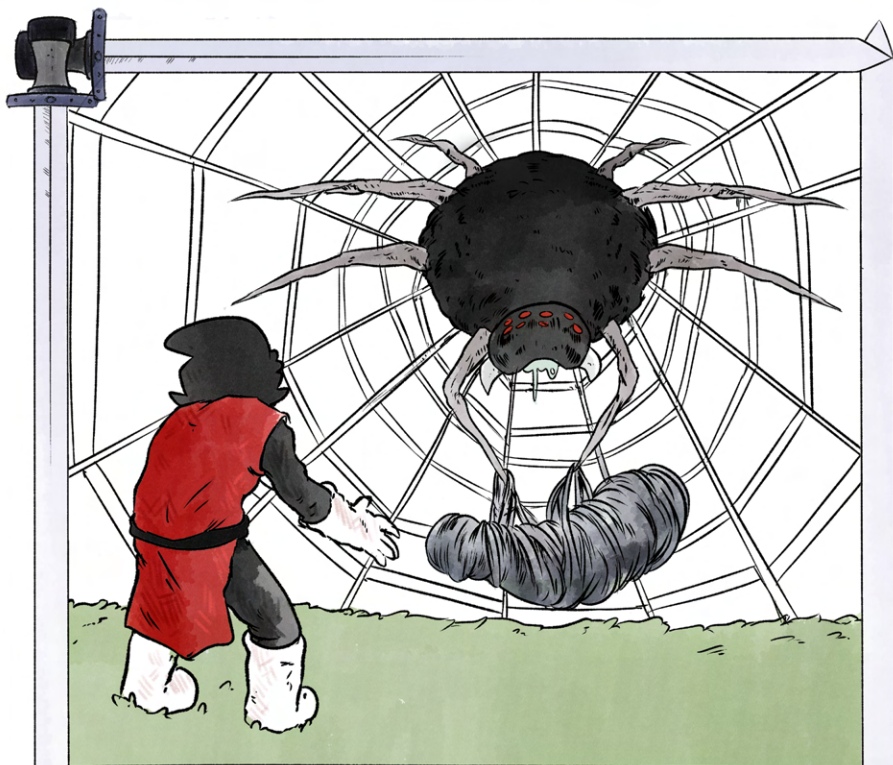




Štoga god je unutra, vjerojatno je opasno. Skočiš na šator i ugušiš figuru. To je bio čovjek, naizgled neki pustolov. Ups! Tužno. Tko god je bio više nije važno. Zaspješ ovdje

⇒ idi na stranicu 26

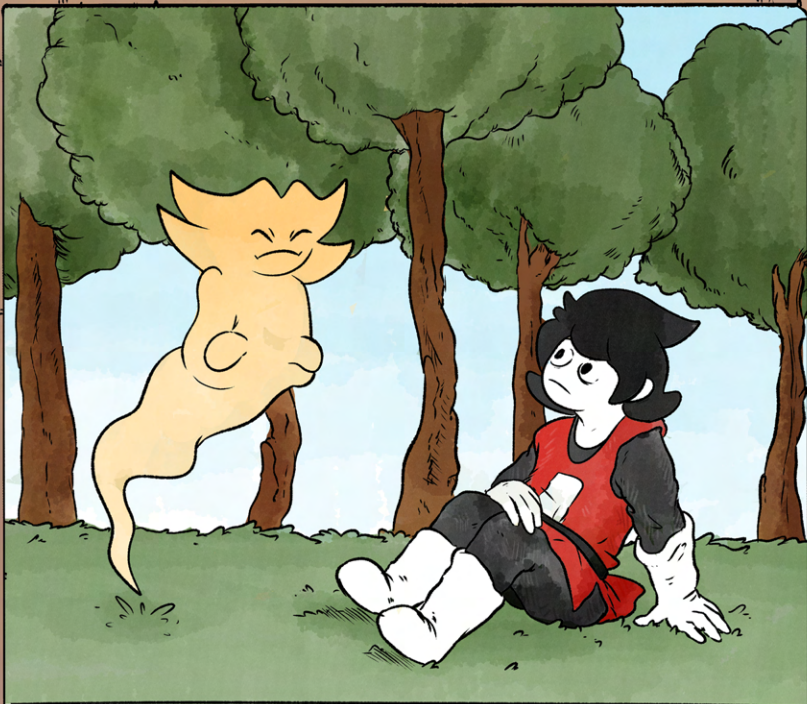




Probaš spasiti Peru ali pauk skoči
ispred tebe. instinktivno ga
napadneš, udariš mu lice.
Odmakne se od tebe, ali ipak
odvuče Peru u dubinu šume.
Uzmeš priliku da pobjegneš.

⇒ idi na stranicu 34





Probudiš sve i vidiš duha ispred sebe. Objasni ti da je bio pustolov i tražio je mač. Sada ti daje izbor; Možeš ga pravilno pokopati da u miru otiđe u drugi svijet, ili će te proganjati.

Pokopaj ga

⇒ idi na stranicu 30

Nije te briga što taj duh govori

⇒ idi na stranicu 32

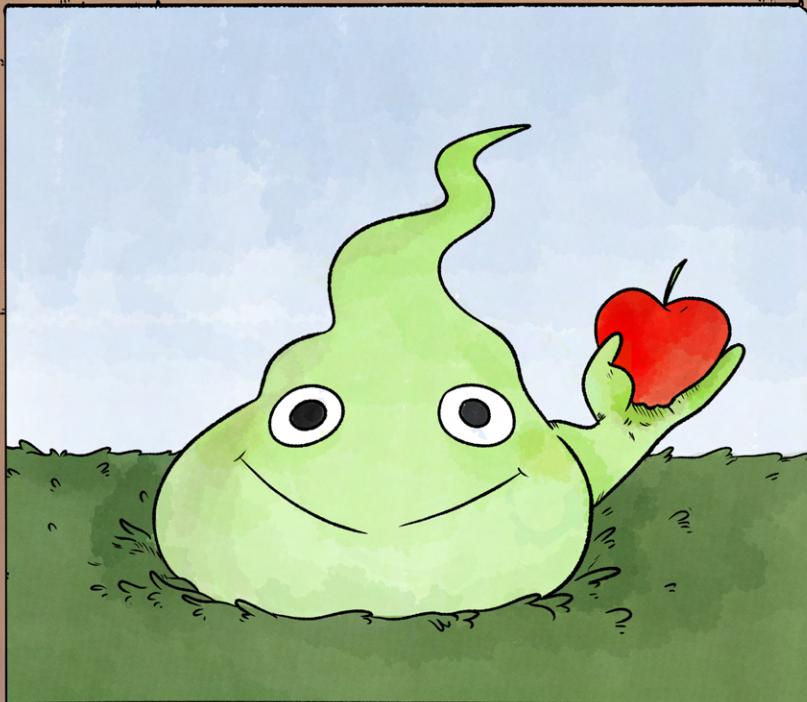




Probaš udariti pauka ali se
po makne, uhvati vas obojicu i
umota u mrežu. Zatim vas
odvuče u najdublju šumu

KRAJ





Iz tame izađe malo stvorenje od sluzi, jako je ljubazno i dopusti da ga koristiš kao jastuk. Ujutro se probudiš s puno jabuka ispred sebe, sluz ih je skupila tebi za doručak. Uzmeš jednu za kasnije.
+1 Jabuka.

▢ idi na stranicu 34





Osjetiš oštricu na grlu, to je
goblin iza stabla s nožem u ruci.

Probaš nadjačati
goblina

⇒ idi na stranicu 31

probaš pobjeći

⇒ idi na stranicu 33





Pokupiš mrtvo tijelo i duh ti kaže
gdje bi htio biti pokopan, mjesto
je blizu. Pokopaš tijelo, a duh mu
se digne u visine.

⇒ idi na stranicu 34





Ubiješ goblina njegovim nožem.
Nakon što završiš, uzmeš jednu
jabuku za kasnije, kada ti se
vrati apetit.

⇒ idi na stranicu 34





Duh baci kletvu na tebe.
Kletva je afrodizijak za
čudovišta. Izgleda da nemaš
sreće.

KRAJ





Probaš pobjeći, ali ti uspije zarezati vrat, nastaviš hodati ali uspiješ samo nekoliko koraka. Goblin skoči do tebe i dovrši posao.

KRAJ





Našo si legendarni mač. U velikom
kamenu je. Uspiješ lagano ga
izvući iz kamena i počne sjajiti.
Sada si spreman za zmaja.





Vratiš se u selo i vidiš konja na
prodaju.

Ponudi konju jabuku

⇒ idi na stranicu 36

Kupi konja

⇒ idi na stranicu 38





Konj pojede jabuku i počne te slijediti. Uskoro zajedno jurite šumom punom čudovišta. Iznenada, ispred vas se sruši stablo. Malo čudovište iskoči iz stabla na tvoje lice. Pokušavaš ga maknuti s lica.





Čudovište, međutim, zarije kandže u tvoje obraze. Ništa ne vidiš te panično trčeći upadneš u rijeku.

Rijeka je brza, no pokušaj se nekako spasiti.

Uhvati se za kamen

▢ idi na stranicu 40

Uhvati se za čudovište

▢ idi na stranicu 43





Nemaš novaca za konja, nisi baš bogata osoba. Izgleda da te čeka pješačenje. Početak puta je miran. Sumnjivo miran. Međutim, u jednom trenu čuješ zvuk koji postaje sve glasniji i stablo se sruši ispred tebe.



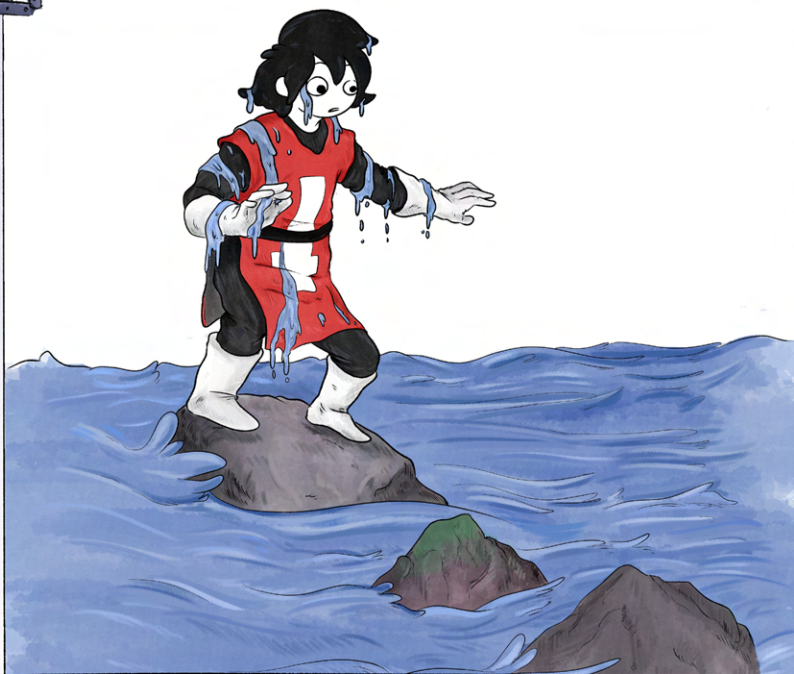


Skočiš unatrag, a ispred tebe se
pojavi veliki vitez, visok možda
četiri metra! U ruci ima buzdovan.
Snažno zamahne svojim oružjem
prema tebi.

Zgrabi svoj mač
□ idi na stranicu 45

Probaj izbjeći napad
□ idi na stranicu 41





Uspiješ se uhvatit i popneš se na kamen. Vidiš kamenje na koje moraš skočiti da se vratiš na svoj put.

Skoči na bliži kamen 44

Skoči na dalji kamen 47





On udari u stablo, onda drugo,
treće i četvrto i tako dalje, sve dok
svako stablo oko vas nije u
opasnosti od urušavanja.
Izbjegavajući ga dalje, mačem
udaraš svako drvo koje je i on
udario, a kada dođeš do zadnjeg sva
stabla padnu na viteza.

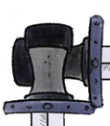




Iz oklopa izađe mali goblin koji te
brzo izbjegne i uđe u šumu.

⇒ idi na stranicu **57**





Primiš malo čudovište i
oboje se tresete od
straha. Vidite da vam
se bliži kraj te prije
smrtonosnog pada niz
vodopad izgovorite
jedan drugome svoje
najdublje tajne
gledajući se
zaljubljeno. Oboje
padnete u svoju smrt.
Oboje padnete u svoju
smrt.

KRAJ

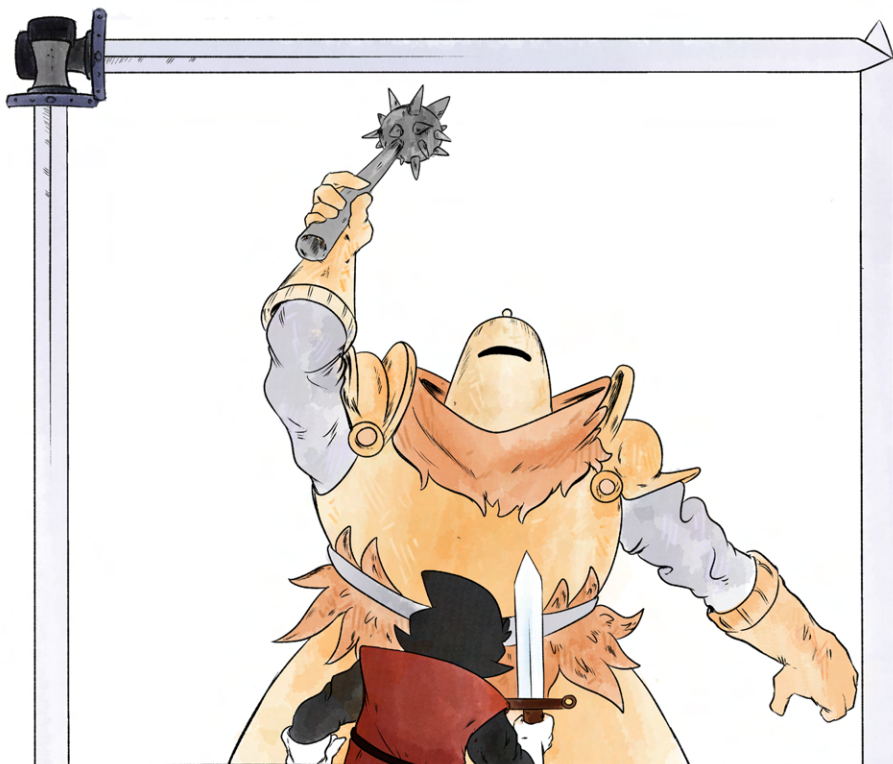




Naglo padneš naglavce, udariš u kamen i počneš krvariti, odmah zatim padneš u rijeku i utopiš se.

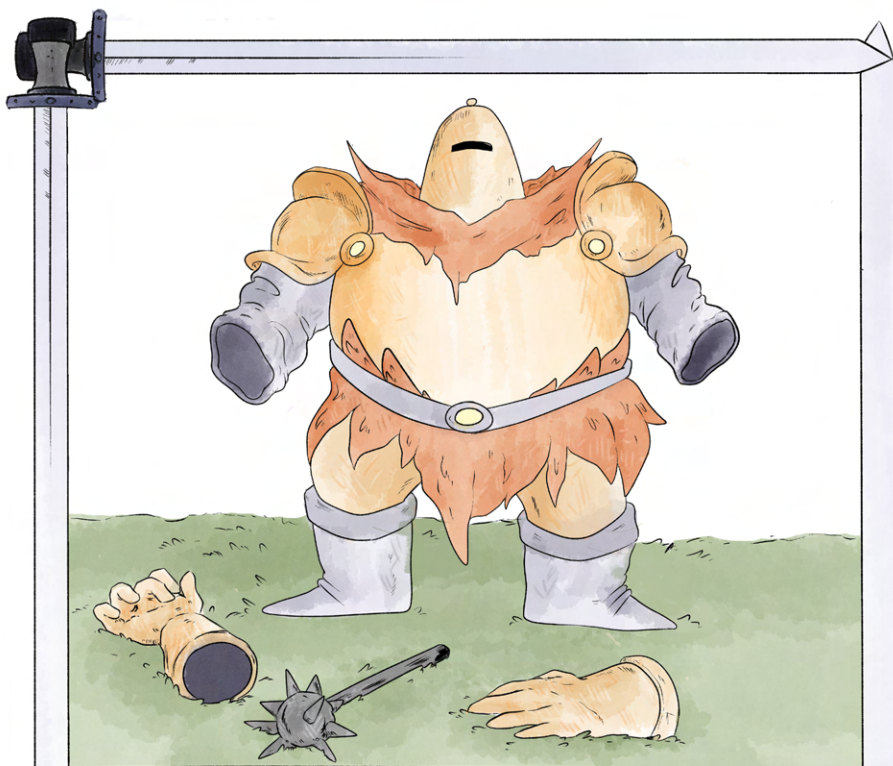
KRAJ





Tvoj mač i njegov buzdovan se
sudare i skliznu jedan o drugog.
Vitez brzo povrati snagu i još
jače zamahne na tebe. Napadneš
mu ruku u kojoj drži oružje.





Odsječeš mu ruku, no vidiš kako ispod rukavice on nije od krvi ni mesa. Samo prazna rukavica mu padne na tlo, a on pokupi oružje drugom rukom. Unatoč šoku, učiniš isto njegovoj drugoj ruci kako ne bi mogao držati oružje.

Napadni mu glavu

▫ idi na stranicu 54

Napadni mu noge

▫ idi na stranicu 56



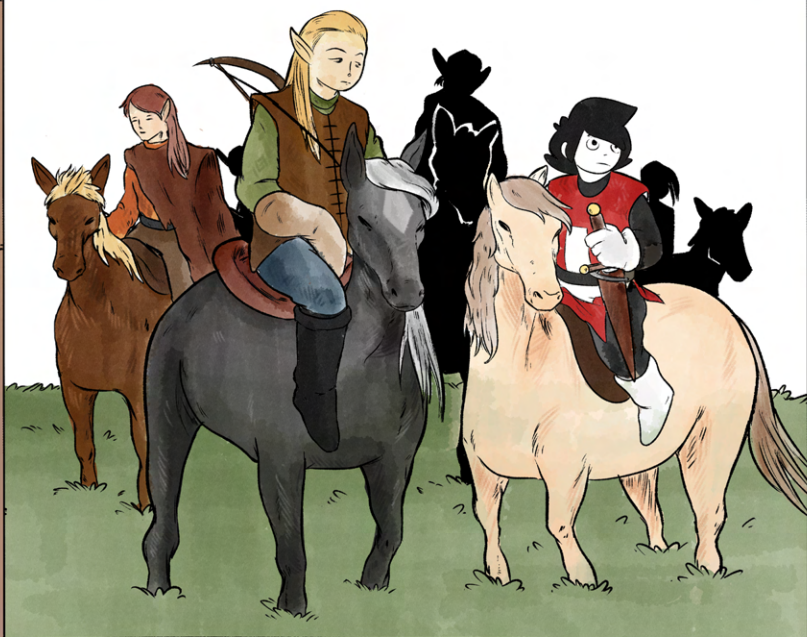


Vratiš se na put no ne vidiš
svog konja, tragovi mu
nestaju u šumi. U daljini vidiš
figuru te je pratiš izdaleka.
Figura dođe do velikih drvenih
dveri gdje stražare
vilenjaci.



Oprezno se približiš
te objasniš
stražarima svoju
situaciju. Oni te
puste u svoje
kraljevstvo gdje
saznaš kako su i oni
bili žrtve zmaja koji
je oteo njihovu
mačku vilenjačku.
Njihov kralj uoči
tvoj legendarni mač
i shvati da si uistinu
moćan borac.





Ponudi ti ostatak svoje vojske
kako bi zajedno porazili zmaja.
Vilenjaci ti pokažu put kojim je
zmaj otišao, no put je veoma
opasan.





Jašuci šumom, suputnici ti
predlože prečac koji vodi kroz
špilju. Hodaš špiljom, no
posklizneš se. Odjednom oko
sebe vidiš hrpu goblina.





Goblini se iznenade i kažu kako je njihova goblinska maca isto oteta. Kažu kako su je išli prošetati, a zmaj se spustio i uzeo je. Par goblina volontira da ti pomognu vratiti mace i pridruže ti se, izađeš iz špilje i tamo te čeka vilenjačka vojska





Nastavljate putovanje te nađete na nekolicinu patuljaka koji hodaju spuštenih glava. Kroz razgovor saznate da su se selili u novo kraljevstvo. Prolazeći kroz staru kulu naletili su na zmaja te bespomoćno gledali kako im otima patuljak macu.





Podijeliš s njima svoju priču te ti i oni odluče pomoći kako bi vratili sve mace. Ubrzo se s vojskom približiš kuli. Iz šume dopire nježan bespomoćan zvuk.

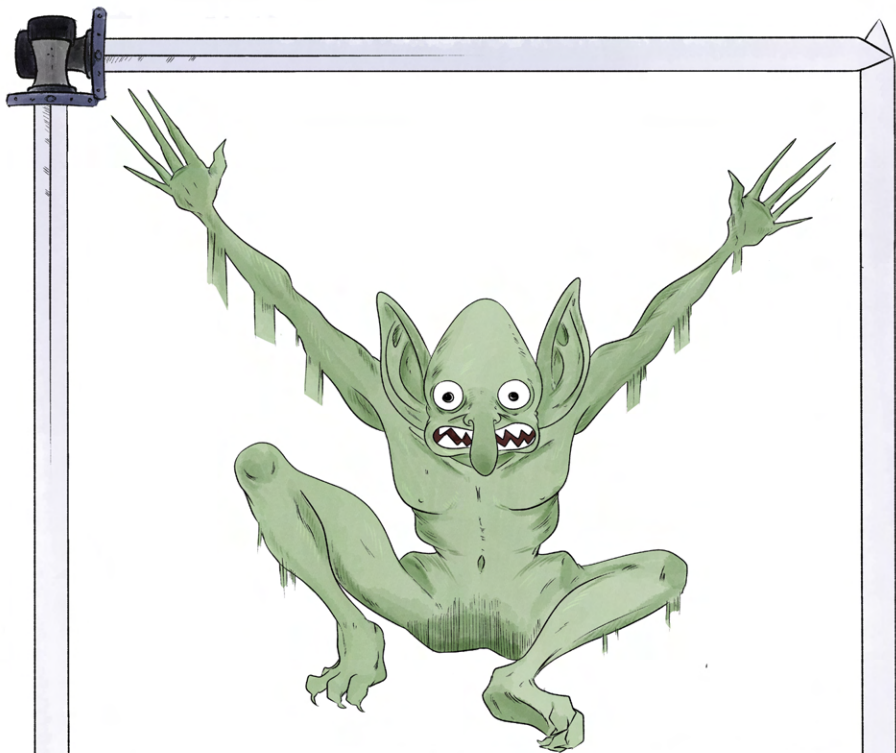
Provjeri što je

▫ idi na stranicu 58

Ignoriraj

▫ idi na stranicu 55





Odsječeš mu glavu, ali opet nema ni traga krvi koja bi trebala teći iz kacige. Sada bez ruku i glave, pokuša te napasti nogom. Pošto ne vidi gdje ide, promaši te i sruši se na pod. Dođeš do njega, a mali goblin iskoči iz velikog oklopa.

Pričekaj da sleti na pod
= idi na stranicu 69

Napadni mačem dok pada
= idi na stranicu 62





Ti i tvoja vojska uđete u dvorac.
Odjednom vidite zmajevi glavu
kako vas gleda s visoka.

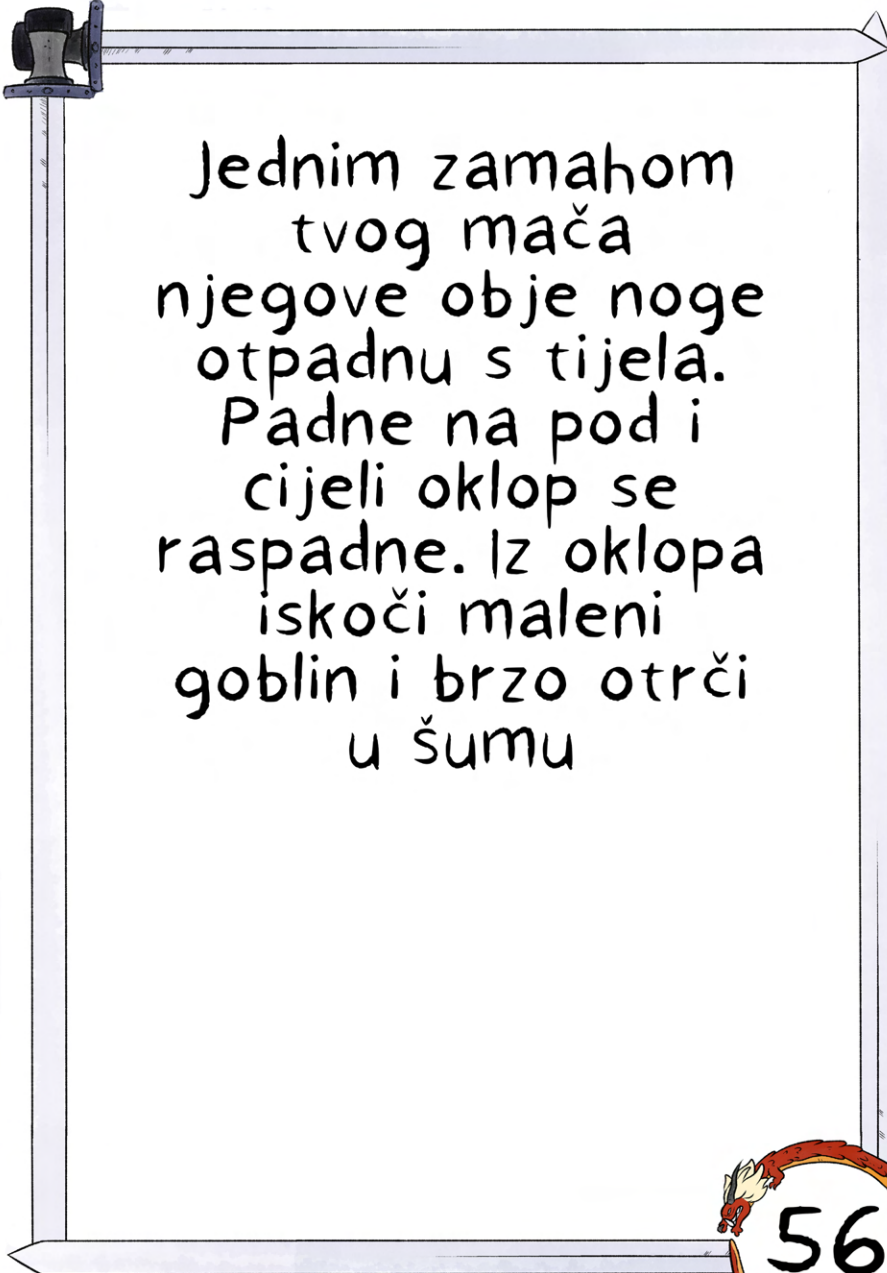
Skoči i popni mu se na glavu

⇒ idi na stranicu 73

Skoči u stranu

⇒ idi na stranicu 68





Jednim zamahom
tvog mača
njegove obje noge
otpadnu s tijela.
Padne na pod i
cijeli oklop se
raspadne. Iz oklopa
iskoči maleni
goblin i brzo otrči
u šumu





Nastaviš kroz šumu, nadajući se da se netko poput prošlog lika ne pojavi. Vidiš putem ulaz u špilju. Ne znaš kuda vodi, ali možda ti skрати put.

Nastavi put
= idi na stranicu 72

Uđu u špilju
= idi na stranicu 63





Ideš provjeriti što je to, čuješ
zvukove mijaukanja i kada
pogledaš gore na jednom drvetu
vidiš malu zmajsku macu, krila su
joj zapela između grana. Popneš
se na drvo i uspiješ ju uhvatiti i
spasiti. Ona podivlja i grebe te po
licu, ali i dalje je uspjevaš držati.





Sa zmaj macom u ruci ti i tvoja
vojska uđete u dvorac. Dođete
do vrha tornja gdje vas dočeka
zmaj sa svim macama koje je
ukrao.





Izađeš ispred svih sa zmaj macom
u rukama i ponudiš razmjenu;
njegova zmaj maca za sve
ostale. Kada zmaj vidi svoju
macu, počne plakati i odmah ju
uzme u naručje. Sve ostale mace
vrate se svojim vlasnicima.





Zmaj odleti sa svojom macom, a
ti i svi novi prijatelji se vratite
kućama sa vašim voljenim
macama.

KRAJ

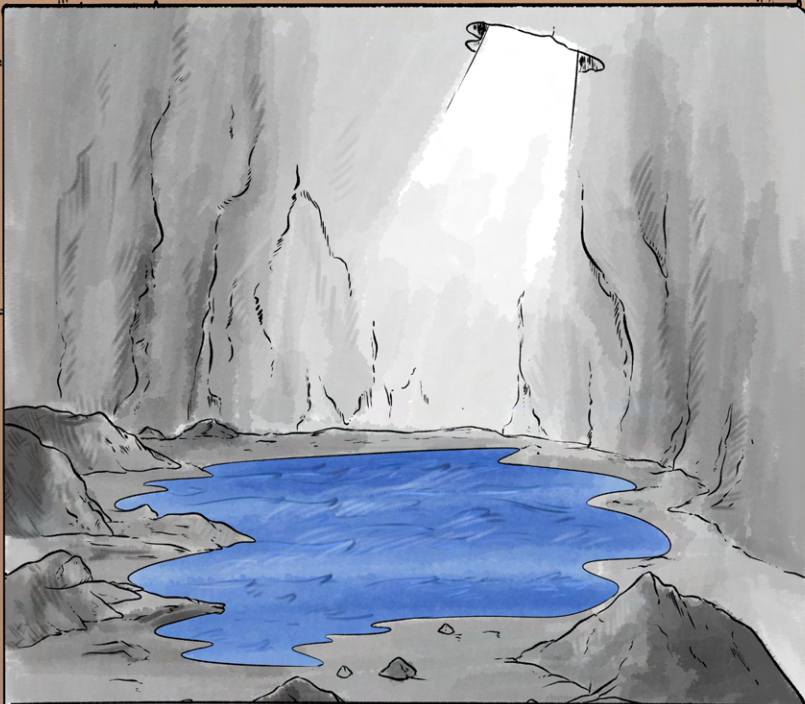




Brzo izvadiš mač i dok pada,
presječeš ga na pola. Nastaviš
dalje hodat.

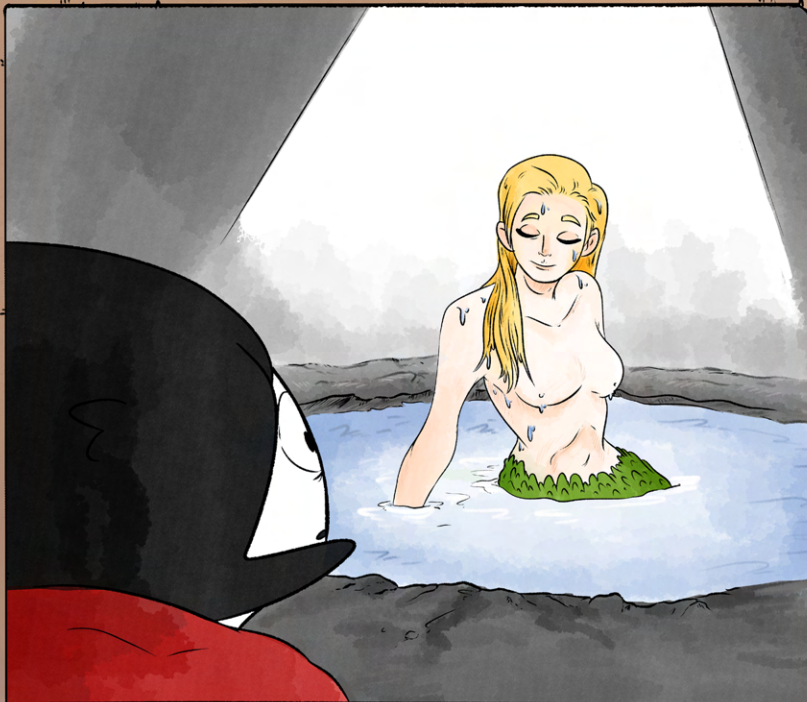
⇒ idi na stranicu **72**





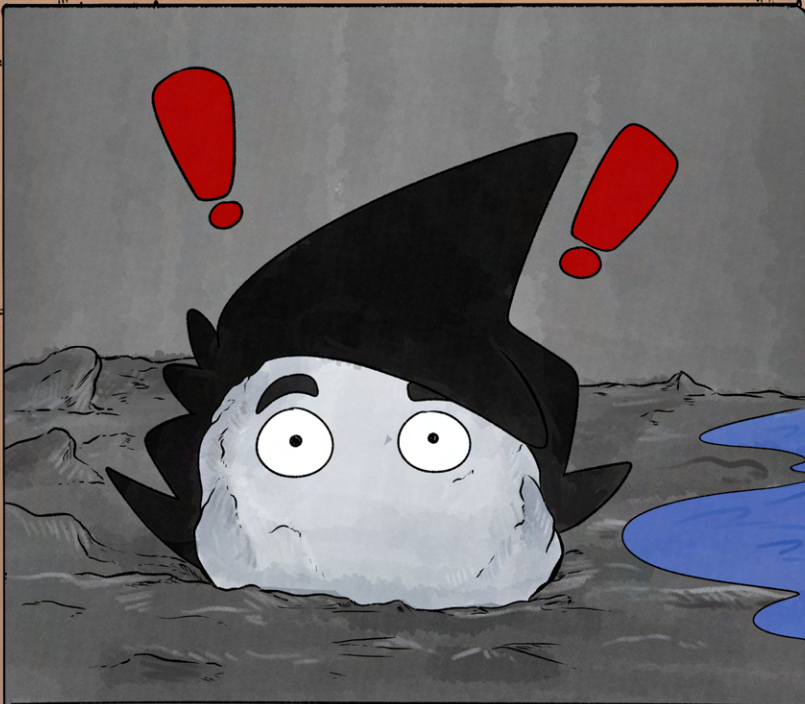
Ulaziš u špilju, jako je tiho i postaje mračnije, ali tada vidiš svjetlo krećući se dublje. Vidiš otvore u svodu i svjetlost prolazi kroz njih. Usred špilje je voda, a u njoj nešto pliva.





Dodeš do vode i iz nje izade
sirena. Počinje te hiptonizirati pa
prilaziš bliže i bliže. Uđeš u vodu i
sve postane crno





Probudiš se, ali ne možeš se kretati, vidiš svoj odraz u vodi, pretvoren si u si kamen! Odlučuješ da te ovo neće zaustaviti pa se počinješ kotrljati oko špilje. Kotrljajući se updaneš u drugu rupu. U njoj vidiš visokog starog čovjeka. Očito neki čarobnjak.





On te vidi i provjerava što si.
Nakon kratkog vremena shvati
što ti se dogodilo i kaže:
"Ah, mladi heroju! Vidim da si
pretvoren u kamen. Mogu te
vratiti natrag u čovjeka, ako ti
za mene napraviš nešto. Ispričaj
mi dobar vic!"





Čarolijom ti vrati usta kako bi
mogao govoriti.

Kako se zove patka bez perja?

Glatka

⇒ idi na stranicu 82

Kako se zove šišmiš bez krila?

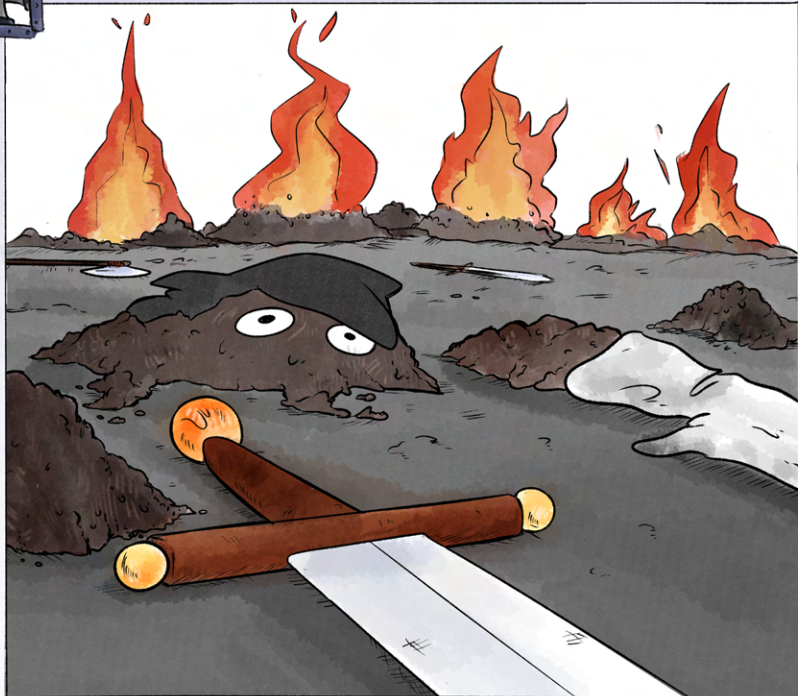
Miš

⇒ idi na stranicu 75

Ne kažes ništa i

ljuto ga gledaš ⇒ idi na stranicu 86

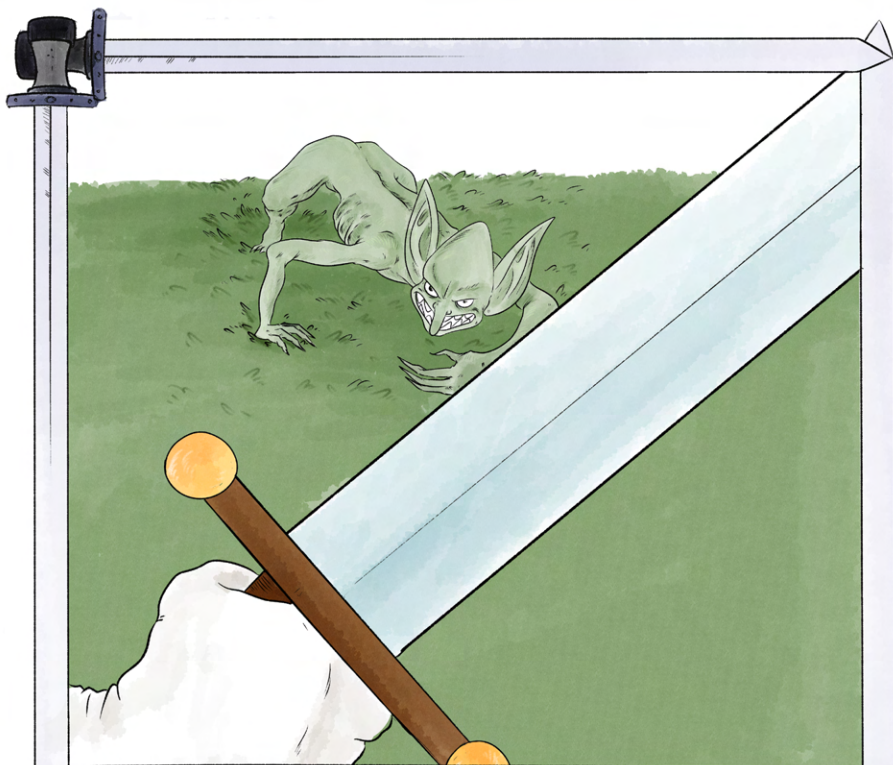




Zmaj pogleda tebe i vojsku na
tvojoj strani, i otvori usta.
Zadnje što vidite je plamen koji
vas sve proguta.

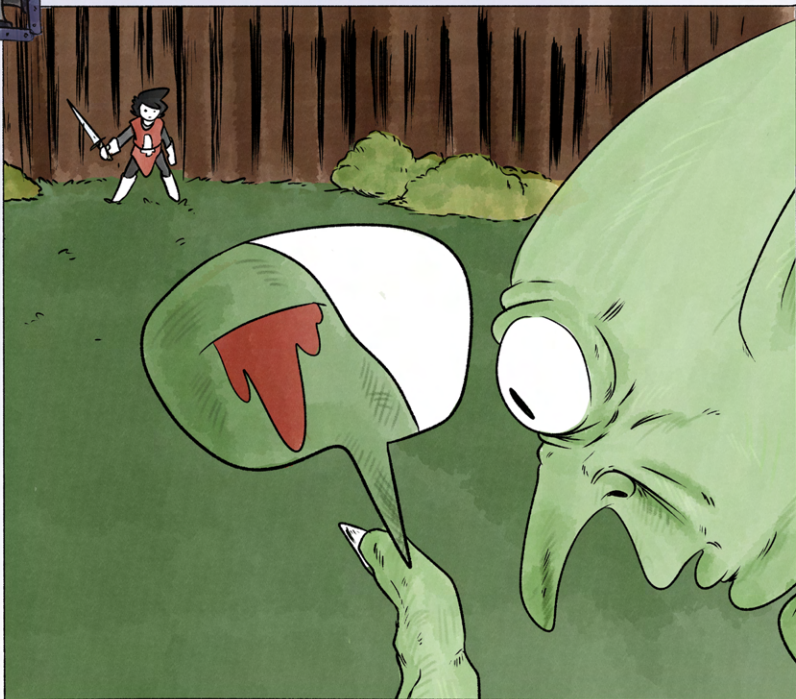
KRAJ





Goblin sleti na pod i brzo trčkara
oko tebe. Počinješ mahati uokolo
nadajući se da ćeš ga nekako
uspjeti udariti.





Konačno ga uspiješ dotaknuti oštricom. Goblin stane i pogleda svoju ruku. Vidite da si mu uspio zadati mali rez na palcu.



Goblin, sada već jako iziritiran, kaže:
"Čuj stari, znaš, nisam htio da mi ovako dan krene. Samo sam te htio ubiti i sad ovo imam, mislim stvarno! Trebam vjerojatno ići doktoru jer ću dobit infekciju. Stavrno si mi uništio planove za cijeli dan s ovim!"

Goblin otiđe, a ti nastaviš dalje kroz šumu



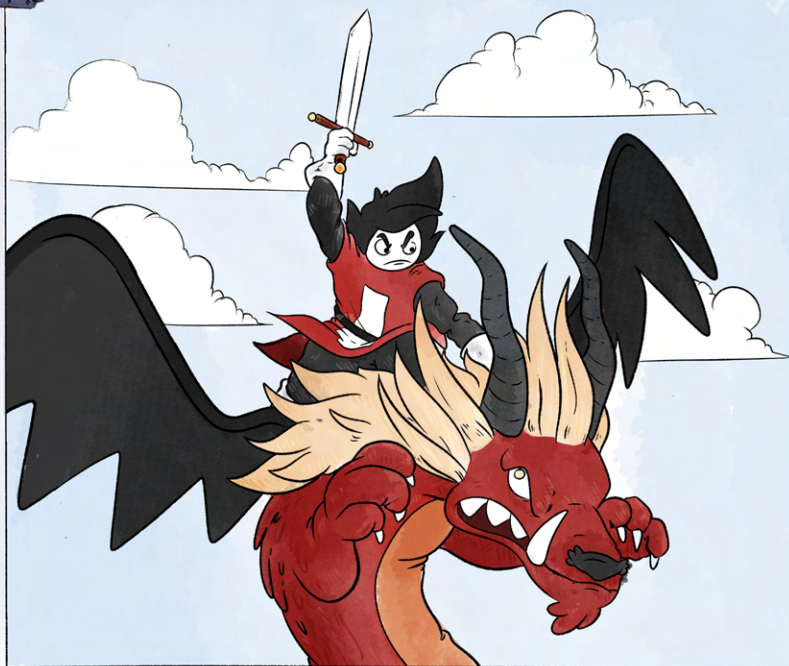
Pada noć, postaješ umoran i gladan, a na vidiku ti je vatra i maleni lik koji si nešto kuha. Dođeš mu bliže i ponudi ti malo svoje hrane. U tavi vidiš samo gljive.

⇒ idi na stranicu 76



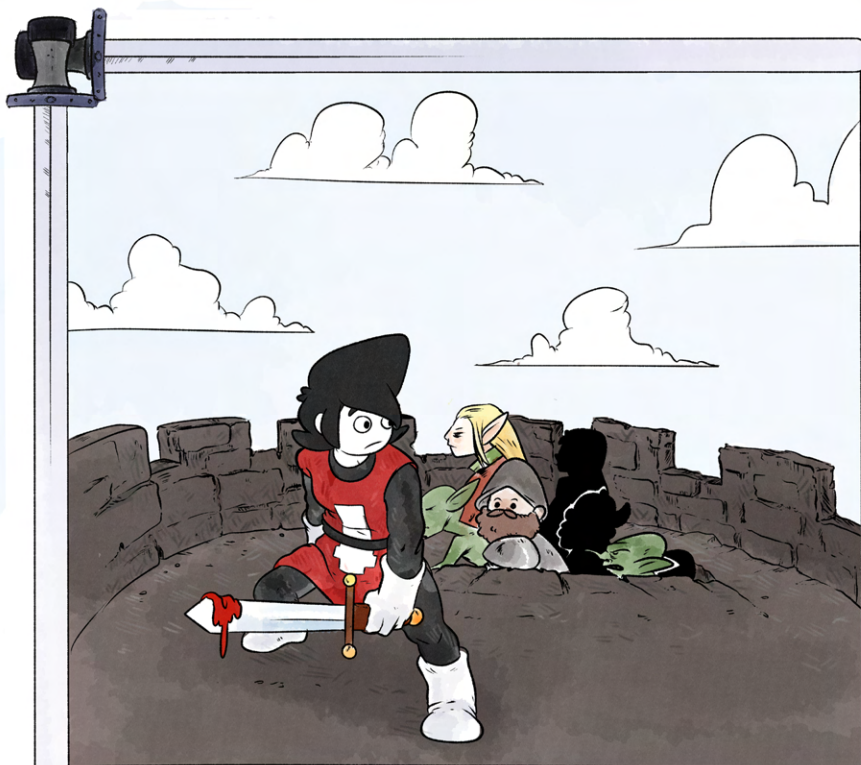
72





Skočiš mu na glavu, no on te primjeti i podigne je. Digne glavu skroz izvan kule, a ti se zatim spustiš na njegova leđa, te zatim na lijevo krilo. On okrene glavu da te vidi, dok ti mačem probodeš krilo i rastrgaš ga u skoku prema dolje.





Uspiješ se dočekati na noge i vidiš sve mace kako te gledaju. Također, vidiš svoju vojsku kako dolazi do tebe.

Idi po mace

▫ idi na stranicu 88

Nastavi napadati
zmaja s vojskom

▫ idi na stranicu 83





Vic mu nije smiješan. Spusti
svoje velike obrve i u ljutnji te
pretvori u pepeo.

KRAJ



75





Pojedeš nekoliko gljiva, zajedno
uživete u mirnoj noći i zvukovima
sova, vidite nekoliko zečića, jelena
i lisica oko vas. Odjednom vidiš
svjetla i veliki broj životinja koje
izlaze iz šume i to na stražnjim
nogama!



Životinje tada počnu
plesati, pjevati, jesti i
piti. Ispred tebe,
maleni lik koji te
nahratio odjednom se
pretvorio u rakuna i
pobjegao u šumu.
Dodeš do jedne
grupe životinja i
plešeš s njima.





Odjednom, muzičari počnu svirati
životinjske narodnjake. Ta muzika
nije po tvom ukusu, pa nastaviš
put.





Na tvoje iznenađenje vidiš zmaja i
tvoju voljenu macu kako imaju
čajanku, zmaj čita novine, a
maca te pozdravi i zamoli da im
se pridružiš.



Zmaj odjendom udari
šakom o stol i ljutito
pročita naslov iz novina:
"ZMAJEVI OSTAJU BEZ
POSŁA; DEMOKRACIJA
NADVLADAVA
MONARHIJE!"

Pitaš zmaja zašto je to
problem. Zmaj ti kaže:
"Pošto više nema
princeza, trebao sam
počet krasti mačiče!"



Prijmjetiš da je zmaj
jako uzrujan zbog
aktualnih događanja u
svijetu, ali još uvijek želiš
svoju macu natrag.

Pokušaj smisliti
alternativnu karijeru za
zmaja.

Pizza majstor

⇒ idi na stranicu 101

Zajedno živite
u tvojoj kući

⇒ idi na stranicu 106

Baci se u
politiku

⇒ idi na stranicu 92





Padne mu mrak na oči zato jer ti je vic tako neopisivo loš. Sjedne na stolicu i počne promišljati o životu. Cijeli dan sjedi i počne ti govorit o životu i smrti kakav oni značaj imaju za njega.

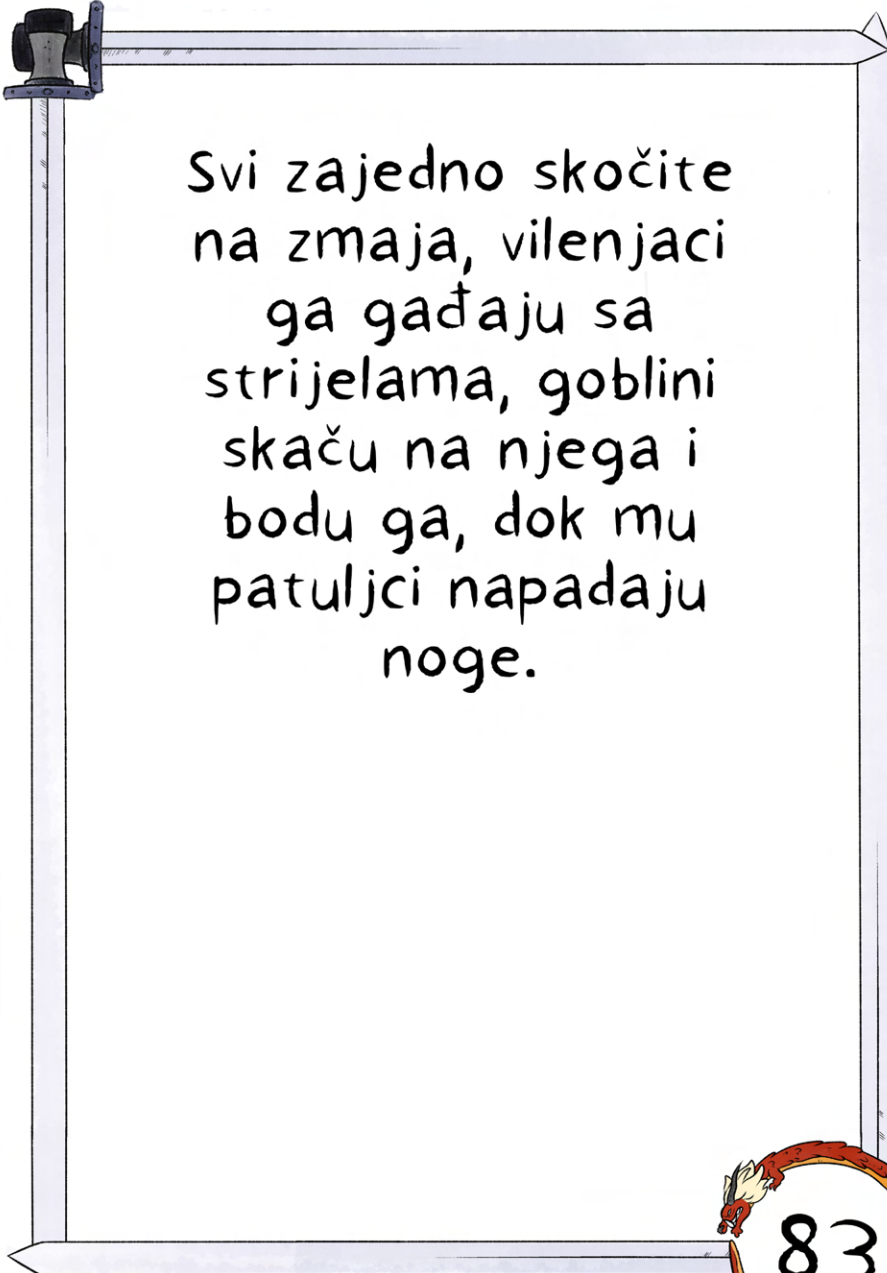
Reci mu da će sve biti dobro i da si tu za njega

▫ idi na stranicu 89

Nemoj mu ništa reći

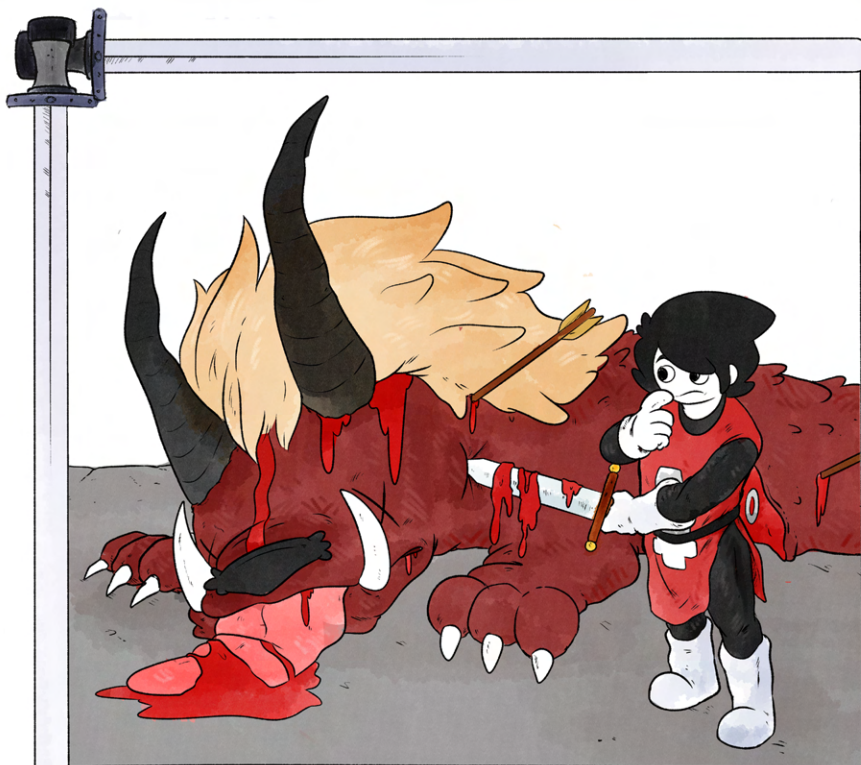
▫ idi na stranicu 93





Svi zajedno skočite
na zmaja, vilenjaci
ga gađaju sa
strijelama, goblini
skaču na njega i
bodu ga, dok mu
patuljci napadaju
noge.





Zmaj se sruši i padne, a svi stojite mirno par sekundi, ne znate je li živ ili mrtav. Nakon što ga bocnete mačem par puta i ne pomakne se, vidiš da je doista mrtav. Izgleda da ipak nije bio toliko jak.





Svi uzmu svoje mace i
krenu svojim domovima,
komentirajući koliko je slab
zmaj bio.

KRAJ



Čarobnjak te gleda na sekundu te se zatim počne glasno smijati. Smijeh traje dobrih 10 minuta. Nakon što je tako lijepo uživao u tvojoj trenutnoj situaciji, odluči ti pomoći.





Čarobnjak te nosi do izlaza iz špilje i baci te što jače može. U zraku pretvaraš natrag u čovjeka i sletiš na pod. Kada pogledaš iza sebe vidiš da je izlaz špilje sada zatvoren. Nastaviš dalje hodati.





Počneš trčati da pokupiš sve mace.
Uspiješ ih uzeti sve u ruke dok vojska
napada zmaja. S macama u rukama
vratiš se do vojske.

Trči dolje da izađeš iz
kule sa svim macama
= idi na stranicu 91

Daj mace jednom vojniku,
a ti se nastavi boriti
= idi na stranicu 83





Počnete razgovarati i doista mu uspiješ pomoći. On te počne gledati kao pouzdanu osobu i pretvori te u čovjeka. Opet si čovjek! Pozdraviš svog novog prijatelja i izadeš van iz špilje i natrag na put.



Hodaš dalje kroz šumu,
probijajući se kroz
raslinje. Odjednom
ugledaš ogromnu
kamenu kulu. Osjetiš
miris paljevine, tu
mora da zmaj drži
tvoju voljenu micu
macu.

Prišuljaj se
zmaju

⇒ idi na stranicu 104

Preruši se

⇒ idi na stranicu 96







Sa svim macama u rukama siđeš
niz kulu dok se vojska bori te izadeš.
Zmaj primjeti da nema mačaka i
pogleda u tebe, poleti prema tebi,
rušeći dvorac i vojsku. Izmakneš se, zmaj
te promaši, no brzo se ponovno okrene.

Opet se pomakni,
ovaj put u šumu

☐ idi na stranicu 94

Izvadi mač i napadni

☐ idi na stranicu 99





Zmaj se iznenađujuće uživi u politiku i brzo postaje popularan sa narodom. Konačno postane i premijer.

KRAJ



Nastavljaš šutjeti ali
on nastavlja govoriti i
tako govori i govori.
Sati postanu dani, dani
postanu tjedni i tjednu
postanu godine. On
tako umre od starosti i
ti ostaneš tamo
zauvijek.

KRAJ





Pomakneš se opet i promaši te drugi put. Ovaj put se brže ponovno okrene i krene prema tebi. Udara u drveće u šumi i padne kada udari u stablo povrijeđenim krilom. Dezorijentiran, ne može te pronaći. Gleda iza svakog drveta, ali nije te još primijetio.





Međutim, jedna mačka počne
mijaukati i krajičkom oka vidiš
zmajevu njušku.

Izvadi mač i napadni

⇒ idi na stranicu 107

Sa mačkama bježi dalje

⇒ idi na stranicu 102





Odlučiš se prurušiti u zgodnu
tetkicu. Izrežeš dio svoje odjeće i
središ se. Dođeš do vrha kule i
vidiš svoju macu i zmaja.





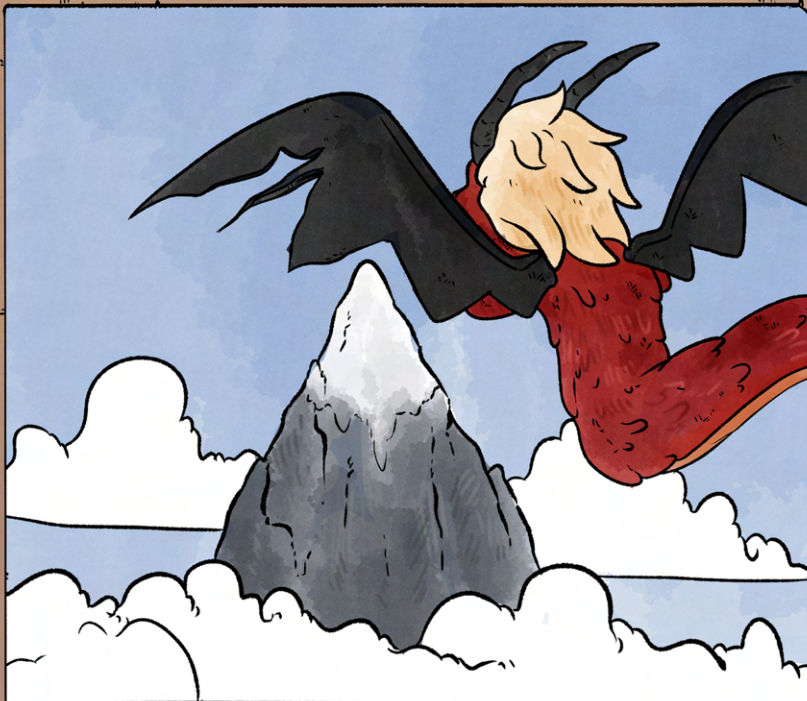
Zmaj je očaran tvojom ljepotom,
prestao je obraćati pažnju i
uspiješ potajno sakriti macu.



Objasniš zmaju da si se izgubila u šumi i tražiš put natrag, a zmaj ti brzo i sa zadovoljstvom pokaže put do najbližeg grada i pusti te da otideš. Bio je tako fokusiran na tvoju ljepotu da nije niti primijetio da nema mace.

⇒ idi na stranicu **105**





Probaš ga probosti, ali promašiš
mu lice. Podigne se u zrak i
zgrabi te svojim pandžama. Diže
te sve višlje i višlje. Zmaj odleti s
tobom i macama dalje od kule i
vojske u druge krajeve, na usam
ljenu planinu.





Tamo tebe i mace stavi u novo
gnjezdo i odgoji vas kao svoju
vlastitu djecu.

KRAJ





Zmaj je oduševljen idejom i pusti tebe i macu da otidete sretno doma. On se zaposli kao šegrt u pizzeriji, poprilično brzo napreduje i postane poznati pizza majstor.

KRAJ





Bježiš dalje i dalje u šumu. Cijelo vrijeme vidiš zmaja iza sebe kako te prati, dok se drveće oko tebe savija i ruši.





Ulaziš dublje i dublje u šumu sve dok nisi okružen čudovištima, spremnim da te napadnu. Iza tebe je i dalje zmaj. Sve ih čeka fina večera.

KRAJ



Tiho dođeš do gore i
vidiš tvoju macu i zmaja
kako leži pokraj nje.
Čuje tvoje korake,
ustane i krene prema
tebi. U strahu, pogodiš
ga prvim predmetom koji
ti dođe pod ruku, a to je
jabuka. Zmaj se
onesvijesti od udarca, a
ti brzo zrabiš macu





Ti i maca brzo bježite prije nego
zmaj primijeti da je nema.
Uspijete doći kući živi i zadovoljni.

KRAJ

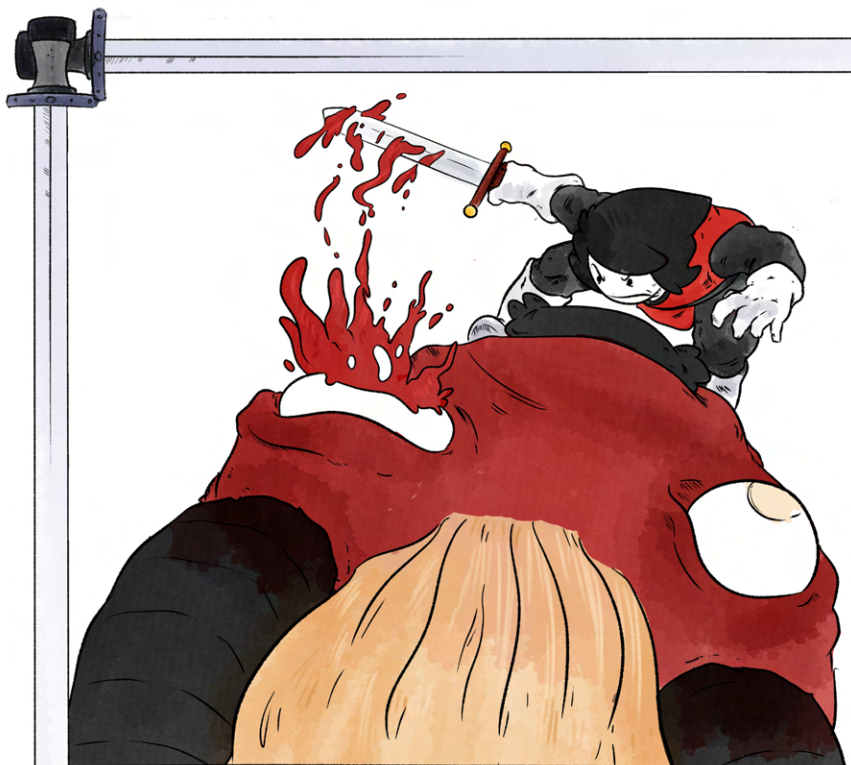




Zmaj je na početku skeptičan, ali pošto mu je tvoja maca draga, prihvati ponudu. Zmaj ti se pridruži na tvojoj farmi, grije kuću, zajedno s tobom brine o životinjama i usjevu i nastavite živjeti sretno

KRAJ





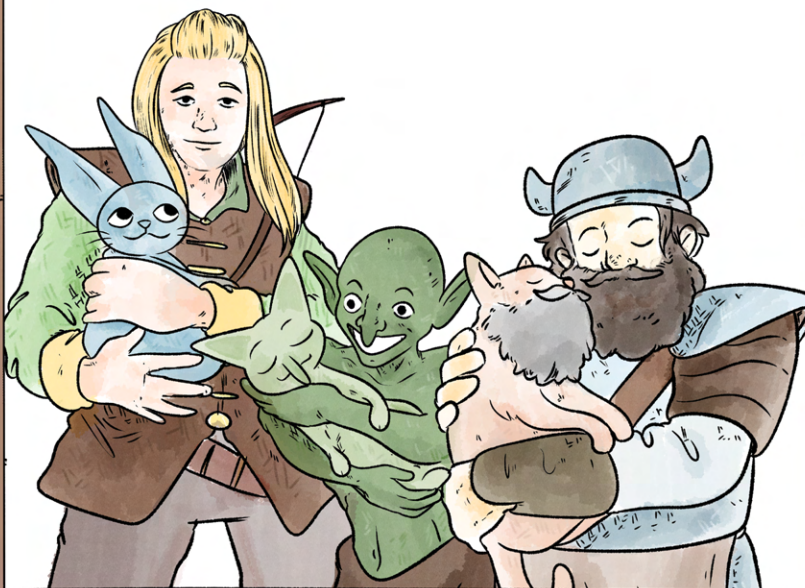
Spustiš mace, izvadiš mač, i zabi-
ješ ga zmaju u oko. Zmaj bolno
zarikne i mačke se razbježe.
Uguraš mu oštricu još dublje u
oko. Kad je brzo izvučeš, zmaj
rikne još jače.





Zmaj se okrene, a ti iskoristiš priliku i zabiješ mu mač i u drugo oko. Uspješno si oslijepio zmaja. Pokuša ponovno poletjeti, ali zbog ozlijeđenog krila jedva uspije, te se sruši natrag na zemlju. Ti i mačke napadnete zmaja dok беспомоćно лежи. Nakon dobrih sat vremena prilično ste sigurni da je borba gotova.



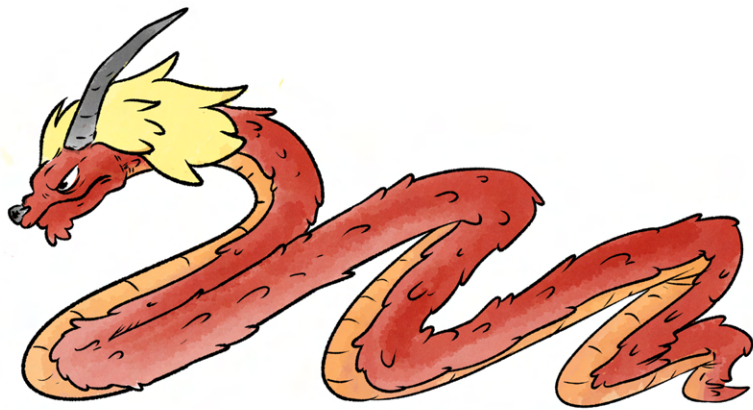


Ti i mačke se vratite do dvorca
gdje se svi ponovno ujedine sa
svojim mačkama i zatim vrate
svojim domovima. Ti sa svojom
macom također sretno otiđeš
svojoj kući.

KRAJ







ZLI ZMAJ JE UKRAO TVOJU VOLJENU MACU
JEDINI NAČIN DA JU VRATIŠ NATRAG JE DA
NADEŠ MISTIČNI MAČ, JEDINO ORUŽJE KOJE
MOŽE UBITI ZMAJA I VRATIT TVOJU MACU.