



FantastIne

BR.1, STUDENI 2019.

Nekoliko lakih riječi

Osnovna ideja ovakvog e-magazina slijedi mnoge njegove hrvatske i svjetske prethodnike. Našim sadržajem, za koji su u najvećoj mogućoj mjeri zasluzne mlade osobe, nastojat ćemo splitske, dalmatinske, hrvatske i svjetske aktualnosti, a uz njih i autorske radove, iz svijeta fantastike, igara i znanstvene fantastike ponuditi (uglavnom mladoj) publici. Kao i kroz sav prethodni rad Udruge za fantastiku, igre i znanstvenu fantastiku F&ST, želimo na što pri-stupačniji način doći do što većeg broja (sudeći i sluteći po našim već redovnim događajima zadovoljnih i vjernih) korisnika, stoga će FantaSTine biti javno i besplatno dostupan svim čitatelji(ka)ma. Zahvaljujemo Savjetu mladih Grada Splita na prepoznatoj ideji i prihvaćanju sufinanciranja ovog projekta. Posebno nam je drago reći kako je svima nama izrada ovog magazina prvo ovakvo iskustvo. U nadi kako će FantaSTine biti dobro primljen otvoreni smo za sve vaše pohvale i poneku primjedbu. Uživajte s nama!

onaj koji je stvar pokrenuo
Marko Mlinar

Autori

Antea Benzon
Luka Palac
sinam00n/Simy
Ivana Roguljić

Naslovница

Simy

Lektura

Ivana Roguljić

Grafički osmisnila i oblikovala broj

Marija Miletić

U ime Udruge F&ST gura i odgovara

Marko Mlinar



autorica: Simy



E-magazin FantaSTine izlazi jednom mjesечно i još ponekad. Siječnjom odmaramo. Sadržaj objavljenih materijala predstavlja stanovište i umjetnički izričaj autora. Cenzuru materijala i diskriminaciju ne dopuštamo, što znači da zadržavamo pravo ne objaviti autorsko djelo.

Za djelomično ili cijelovito korištenje pojedinih objavljenih sadržaja potrebno je zatražiti i dobiti suglasnost autora i Udruge F&ST. Besplatna distribucija i korištenje cijelovitog broja e-magazina FantaSTine poželjna i dopuštena. Ovaj broj e-magazina FantaSTine sufinanciran je kroz Natječaj za prijavu projekata udruga mladih i udruga za mlade Grada Splita.

FantaSTine, e-magazin mladih autora za mlade sa sadržajima u području fantastike, igre i znanstvene fantastike, objavljuje Udruga za fantastiku, igre i znanstvenu fantastiku F&ST, Ulica Marina Držića 21, Split, udragafst@gmail.com.

FantaSTine Broj 1, Split, studeni 2019.

sadržaj:

Pokretne slike:

Putovanje kroz vrijeme - Stapanje ili sraz kultura?	6
Kako (ne) spasiti svijet: Vodič anđela i demona	8
Recenzija serije Ad Astra	10
Infinity train: Kratka avantura beskonačnim vlakom	12

LVL UP!

Pande, vrtlari i njegovanje međudržavnih odnosa	16
DND Split	18
Subnautica: Below zero	20

Ostalo:

Konvencija fantastike Rikon	21
Kvizovi u Splitu	22
Ray Bradbury biografija	23
Intervju s Tomislavom Čipčićem	26



autorica: Simy

Pokretne slike

STR. 6-13



PUTOVANJE KROZ VRIJEME

STAPANJE ILI SRAZ KULTURA?

Autorica: Ivana Roguljić

U posljednje vrijeme serije filmove jedu za doručak, a streaming platforme bore se za prevlast izbacujući ih kao na traci. "Joj, vidi, serija o cvijeću! A vidi ovu o krojačima na prijelazu stoljeća..." Lista serija se gomila, društveni život pati, a mjesec dana besplatnog Netflix-a aktivanog posljednjom raspoloživom kreditnom karticom polako se bliži kraju. No, sve dok uspješno kontroliramo maratonska gledanja i vodimo se mišju da ih ipak ne moramo pogledati baš sve, situaciju možemo sagledati i s pozitivnih aspekata. Jedan od najvažnijih svakako je šarolik izbor tema i podrijetla serija. Koliko god nas tehnologija razdvajala, toliko nas i spaja. Koliko god nas zapadna kultura i engleski jezik ujedinjuju, toliko je i pravo osvježenje slušati i druge jezike i upoznati druge kulture. Koliko god je materijal koji gledamo samo još jedan proizvod koji smo namamljeni konzumirati, radimo li to

Producija: Rubicon TV AS Distribucija: HBO Nordic

otvorenih očiju i s barem malo mozga, još uvijek možemo učiti iz njega.

Jedna od takvih serija zove se *Beforeigners*, što se na našem jeziku ne može tako štosno prevesti, pa se zove Došljaci iz prošlosti. Iako je naslov engleski, radi se o norveškoj seriji smještenoj u jako bliskoj budućnosti. Pratimo radnju u Oslu, no riječ je o globalnom fenomenu. Naime, u svjetskim morima odjednom su se počeli pojavljivati ljudi iz prošlosti. Ljudi iz 19. stoljeća, ljudi iz vikingške ere, ljudi iz kamenog doba. Nakon početnog šoka i nevjericе, kako domaćinâ, tako i došljakâ, ljudi su se počeli privikavati na novonastalu situaciju. S obzirom na nepoznavanje mogućnosti povratka, došljaci su se počeli integrirati u društvo. Poprilično je teško prilagoditi se životu 21. stoljeća u koji si došao iz svijeta bez higijenskih potrepština ili, recimo, kotača.



Međutim, ljudska bića brzo se prilagođavaju i uče. Komunikacija je uspostavljena, raniji došljaci počeli su preuzimati svakodnevne poslove, a nove se dočekuje sve spremnije i efikasnije. No, naravno, ne slažu se svi s takvom politikom. Dok s jedne strane imamo aktiviste koji podižu svijest o biseksualnim došljacima, transvremenske pojedince koji su konačno shvatili da su rođeni u pogrešnom vremenu i politički korektne osobe koje izbjegavaju "riječ na V" - Vikingi, s druge imamo nezadovoljne domaćine, netrpeljivost i zločine iz mržnje. Naravno, nisu se ni svi došljaci prilagodili, počevši od divljih ratnika koji se bore za Odina i

mjesto u Valhalli, do kršćanskih vitezova nespremnih tolerirati moderno poimanje njihove vjere.

Iako je metafora koju nosi poprilično očita, ova serija na dobar, crnoumoran i satiričan način kritizira društvo. I to ne samo određene aspekte modernog svijeta, nego ljude općenito. Ljude koji su uvijek isti, a tako opsjednuti razlikama. Ljude sklone pretjerivanju, osuđivanju i uništavanju. Transverzalno istraživanje "provedeno" u ovoj seriji ne možemo, bar zasad, uistinu provesti, no bilo bi zanimljivo vidjeti u kojoj bi se mjeri poklapala. Bi li došlo do melting pota ili do sraza kultura?

RECENZIJA SERIJE BEFOREIGNERS

Kako (ne) spasiti svijet:

Vodič anđela i demon-a

produkcija: Narrativia, The Blank Corporation,
Amazon Studios, BBC Studios

distribucija: Amazon Video, BBC Two (UK)

U tužnom slučaju da ste 90-ih godina propustili svu fantastičnost romana *Dobri predznaci: Fina i točna predviđanja Agnes Nutter, vještice*, imate novu priliku uživati u osvježavajućoj zabavi šestosatne televizijske adaptacije istog imena. *Svijet* koji su stvorili Neil Gaiman i Terry Prachett nastavlja se širiti nakon skoro 30 godina, uz neprestanu podršku dugogodišnjih ljubitelja

ove posebne priče o anđelu, demonu i apokalipsi. Nakon mnogo odbijenih neprikladnih ponuda ekranizacija, konačno je stigla ona prava, napravljena s više ljubavi nego ikad očekivano, da vrati nadu i iskrenu pozitivnu energiju na male ekrane i razbije tamu današnjih priča.

Raj i Pakao žele nastaviti Veliki rat počinjući s rođenjem antikrista i uništenjem Zemlje, a sve po Božjem Planu. Planu koji glavni likovi anđeo Aziraphale i demon Crowley očajnički nastoje zaustaviti od ostvarivanja. Neobično prijateljstvo između anđela i demona iapsolutna šarmantnost u njihovoj nespretnosti i ljubavi koju imaju prema Zemlji i ljudskoj rasi je ono što čini ovu priču posebnim. Obojica prolaze kroz unutarnje konflikte onoga za što su stvoreni da učine i onoga što zapravo žele, a to je uživanje u ljepotama ljudskog svijeta u društvu drugoga.



RECENZIJA SERIJE

GōOD OMeNs' *Ineffable Apocalypse*

Zanimljiva karakterizacija koja prikazuje Crowleyjevu usrdnost i Aziraphaleovu drskost bliži se *yin yang* naravi ljudi koja omogućuje da se gledatelj lako poistovijeti s jednim ili drugim, a isto tako i s preuveličanim ljudskim potrebama neprirodnim vječnim bićima. Netko bi radje prespavao cijelo stoljeće, dok bi netko drugi istraživao kulinarske delicije kroz tisućljeća.

Kroz ovu humorističnu i napetu avanturu borbe protiv smaka svijeta upoznajemo još mnogo zanimljivih likova među koje spadaju; vještica s proročanstvima i njen vještolovac, četiri jahača apokalipse na vrućim kotačima, nadređeni demoni i arkandeli, antikristova banda, božji

glas i sami Lucifer, te Bentley čiji radio pušta isključivo *Queen*.

Ova priča obvezna je za sve ljubitelje iskrivenog biblijskog kanona, ali i one koji dobro poznaju bol i mir koje donosi strpljenje neuvravene ljubavi, te vječnu sreću njene uzvraćenosti.

Najbolji dio koji dolazi uz ovu pametno napisanu i vrhunsko odglumljenu priču svakako je njena vjerna zajednica obožavatelja. Požurite i uključite se u prekrasnu eksploziju kreativnog sadržaja obožavatelja *Dobrih predznaka* te novu eru štovanja Davida Tennanta.

autor: Luka Palac

Ad Astra

Ad Astra je američki znanstveno-fantastični film redatelja Jamesa Graya s Bradom Pittom u glavnoj ulozi bojnika Roya McBridea. Svi hvale film još od prvog prikazivanja na Venecijanskom filmskom festivalu i nije teško vidjeti zašto.

Radnja filma smještena je u blisku budućnost Sunčevog sustava u kojoj su Mjesec i Mars već kolonizirani. Zemlju pogađaju misteriozni udari iz svemira koji izazivaju nesreće i otežavaju život ljudima, a glavni junak skoro pogiba u jednoj takvoj nesreći. Uskoro saznaje da je mogući izvor tih udara Lima projekt, ekspedicija s ciljem pronalaska života u svemiru koja je nestala pod nepoznatim okolnostima 16 godina ranije i u koju je bio uključen njegov otac, H. Clifford McBride (Tommy Lee Jones), poznati i odlikovani astronaut. S tim saznanjem i mogućnošću da je njegov otac još uvijek živ, Roy prihvata misiju odlaska na Mars i pokušaja uspostavljanja kontakta s davno izgubljenim ocem.

Iako se ovaj film može činiti kao još jedna u nizu akcijskih svemirskih avantura, za što se većim dijelom može kriviti foršpane, to nije potpuna istina. U centru ovog filma prvenstveno leži lik, njegovo stanje uma i motivacije te njegova uvjerenja. Tijekom radnje filma Roy McBride prikazan je kao stoik koji sve obavlja savršenom smirenošću i postojanošću i koji ne pokazuje znakove panike ni u najopasnijim trenucima. Njegov glavni cilj je pronaći svog oca,

heroja na kojeg se svi ugledaju i zbog kojeg je i sâm postao astronaut i to je sve na što je fiksiran. Njegovi se naporci kasnije ipak pokažu više očajničkim nego profesionalnim kada na Marsu dobiva naznaku da je odgovor njegova oca stigao te da je svrha njegove misije, kao i njezin cilj, potpuno drugačija od onoga što mu je bilo rečeno. U tome trenutku on gubi svoju staloženost i svim naporima pokušava doći do svog oca i saznati istinu pod svaku cijenu. Na putu upada u konflikt sa samim sobom, preispituje svoj život i svoje odluke, da bi sve to kulminiralo pri susretu s ocem, koji prođe drugačije od onoga čemu se nadao.

Na kraju svega, u srži ovog filma leži njegova filozofija, a ta je da je istina u nama, a ne negdje u beskonačnosti svemira, što se i slaže s načinom na koji je film snimljen. Scene putovanja u svemiru su atmosferične i lijepе, ali prikazane su na realan način, kao dugačka, dosadna putovanja ništavilom. Ključni momenti filma rijetko se uopće fokusiraju na činjenicu da se odvijaju u svemiru. Više se baziraju na interakcijama i unutarnjim proživljavanjima likova koji pokreću radnju. To je osobito primjetno u nekoliko akcijskih scena koje izazivaju osjećaj neuklapanja s ostatkom filma.

To nas dovodi i do drugog bitnog aspekta ovog filma, a to je atmosfera. Film izgleda prekrasno i tu se svi mogu složiti. Pun je veličanstvenih prikaza svemira i scena popraćenih atmosferičnom glazbom Maxa Richtera. Tu atmosferu još više potiče spori tempo ovog filma. Osim nekoliko ranije spomenutih akcijskih scena, u većini filma malo se toga zaista događa, radnja se jako sporo kreće, a upravo je ta usporenost bit cijelog filma. Film ima očitu nakanu potaknuti gledatelje na razmišljanje kako bi dobili što dublji uvid u psihu glavnog lika i time možda i sami krenuli u preispitivanje svojih uvjerenja. Imajući to na umu, ovaj film neće se svakome svidjeti. Zainteresiranima isključivo za akcijsku i avanturističku zabavu film može biti dosadan, ali ako ste spremni na iskustvo koje bi se više moglo okarakterizirati kao upijanje nego kao gledanje, ovaj film je za vas.

autorica: Antea Benzon

RECENZIJA FILMA AD ASTRA



RECENZIJA ANIMIRANE SERIJE
INFINITY TRAIN



Infinity train: KRATKA AVANTURA BESKONAČNIM VLAKOM



produkcija: Cartoon Network Studios
distribucija: Warner Bros. Television Distribution

Infinity Train je Cartoon Networkova nova i dugo iščekivana znanstveno-fantastična animirana mini-serija koja je definitivno nadmašila sva već visoka očekivanja i dokazala se jednim od najboljih primjera animacije ovog desetljeća. Serija nas uvodi u život trinaestogodišnje Tulip koja, uslijed nesporazuma sa svojim nedavno razvedenim roditeljima, bježi od kuće u kamp u koji su je trebali odvesti i igrom slučaja završava na divovskom beskonačnom vlaku usred ničega u neobičnoj alternativnoj dimenziji. Ondje upoznaje robotiča podvojene ličnosti One-Onea, kao i kralja korgija Atticusa s kojima pokušava pronaći izlaz i put natrag u svoju dimenziju. Taj se zadatak pokaže teškim kada se susretnu s raznim preprekama i drugim bićima koja nastanjuju vlak, a uza sve to na dlanu joj se pojavi misteriozan svjetleći broj.

Svijet *Infinity Traina* je intrigantan, misteriozan i ponekad nelogičan – na dobar način. Nijedan se aspekt svijeta nikada direktno ne objasni, već se sve pomalo otkriva kroz radnju. Svaki vagon u koji likovi dospiju može se smatrati zasebnim svijetom sa sebi svojstvenim pravilima, a vanjski konflikt koji predstavljaju likovima savršeno se nadovezuje na Tulipin unutarnji konflikt.

Srce ove serije leži u načinu pričanja priče, kao i u praćenju razvoja glavne junakinje. Mi kao gledatelji pratimo radnju i gledamo svijet iz Tulipine perspektive te malo po malo otkrivamo tajne beskonačnog vlaka, usput cijelo vrijeme dobivajući pogled u Tulipinu psihu i tako sklapajući sve elemente u jednu smislenu cjelinu.

Tulip je izvanredno napisan lik s kojom je teško ne suošjećati, a njene muke i reakcije prikazane su na realan način. Zasluge leže u scenaristima koji se nisu bojali doticati ozbiljnijih tema na čist i direktni način, što nije česta pojava među ostalim sličnim animiranim serijama. Serija je tako puna emotivnih, a ponekad i mračnih trenutaka, što joj definitivno ide u korist.

Likovi koje Tulip susreće na svome putu su zabavni i simpatični, ali i misteriozni kao i sam vlak u kojem se nalaze, a interakcije među njima rezultiraju dobro osmišljenim šalama. Odnosi između Tulip i njenih dvaju pratioca također su uvjerljivi i potpomažu razvijanju njenog lika tijekom radnje.

Bitno je napomenuti i fantastičnu i pomalo jezivu atmosferu cijele serije, kojoj pridonose prekrasne pozadine, kao i očaravajuća atmosferična synth glazba.

Sve u svemu, *Infinity train* je miniserija koja u samo 10 epizoda u trajanju od po 10 minuta uspijeva ispričati zanimljivu i dobro odradenu priču, kao i prikazati dobro osmišljeni originalni svijet i likove. Definitivno se preporučuje svim obožavateljima znanstvene fantastike, *weird wave fictiona* i animacije svih uzrasta, ali i onima koji to nisu. S obzirom na samu kratkoću serije, lako je pronaći malo slobodnog vremena za odgledati je u cijelosti, a jednom kada krenete na putovanje beskonačnim vlakom – nećete moći stati!

autorica: Antea Benzon



LVL
UP!

STR. 16-20



Pande, vrtlari i njegovanje međudržavnih odnosa

Recenzija društvene igre Takenoko

Jednom davno, jedan kineski car poslao je jednom japanskom caru poklon kao simbol konačnog mira među njihovim nacijama – velikog pandu. Nazvat ćemo ga Luka. Japanski car naredio je slugama da opskrbe Luku svime što mu je potrebno. No, kao pravi panda, Luka je čeznuo za bambusom. Stoga je car naredio da se duž cijelog carskog vrta posade njegove mladice. Zadatak je pao na Marka, glavnog vrtlara. Iako isprva negodujući zbog povećanog obujma posla, Marko je prionuo na rad jer mu je Luka i samome prirastao srcu. Međutim, bio je to početak kraja njegove simpatije prema pandama. Svaku tek niknutu mladicu Luka bi odmah pojeo. I tako je započela igra mačke i miša, odnosno vrtlara i pande. Odnosno Takenoko.



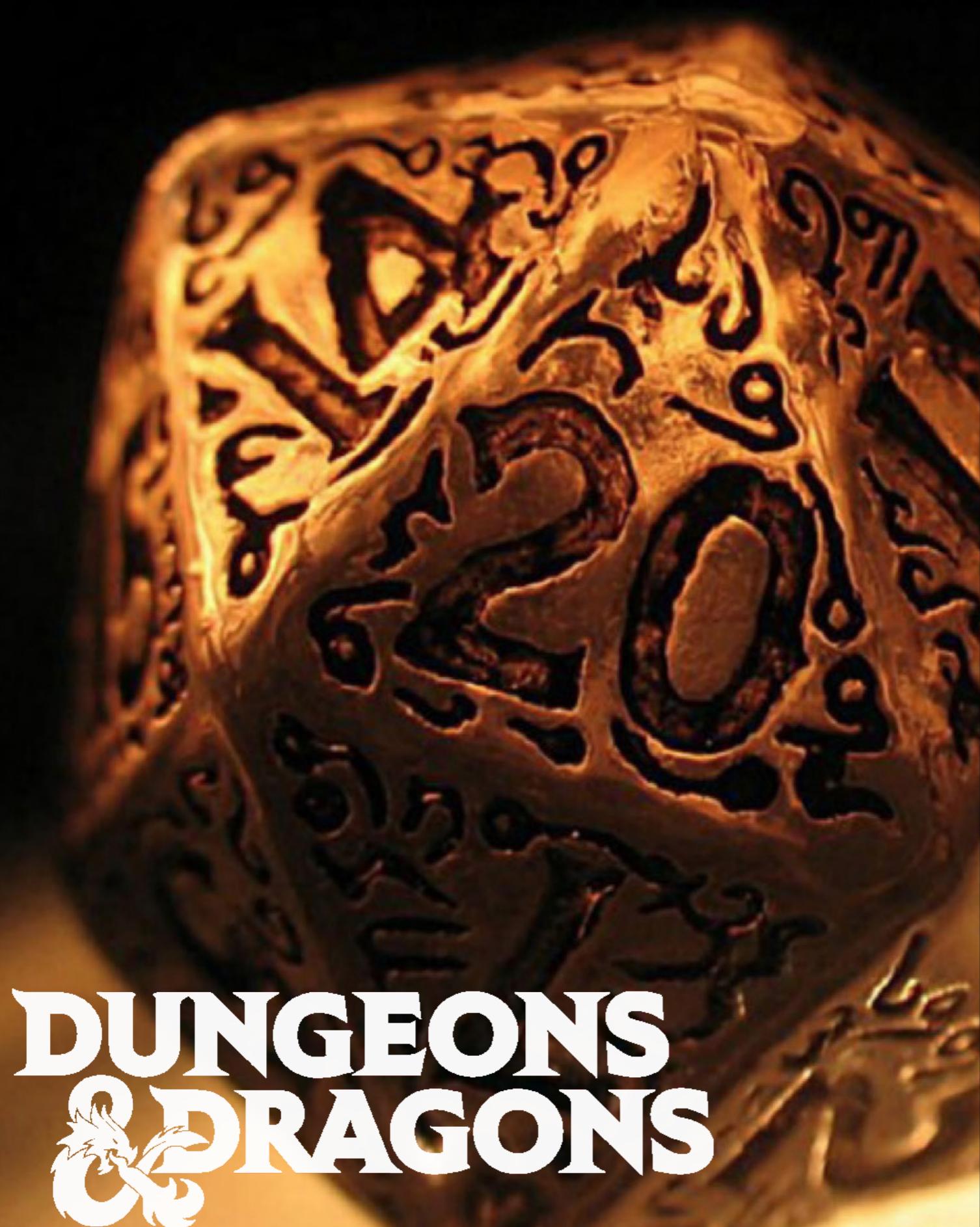
Takenoko (hrv. mladice bambusa) je društvena igra koju mogu igrati 2-4 igrača, objavljena 2011. godine. Igračima je zadatak ostvariti harmoniju u carskom vrtu, tj. pobrinuti se da bambusi uspiju narasti i izgledati skladno, a Luka se uspije najesti ne riskirajući Markov bijes. (Ne znam je li ovo metafora za odnos Kine i Japana ili samo moja unutarnja profesorica književnosti, no u svakom bi slučaju bilo tužno da se nešto što je trebalo predstavljati simbol mira na kraju ispostavi kao malum disordiae.) S obzirom na to da postoje tri vrste bambusa, treba poticati Luku da se hrani raznoliko i samo s određenih stabljika, upućivati Marka na mesta gdje treba saditi/zalijevati stabljike, kao i rasporediti tri vrste zemljišta prema carevim istančanim estetskim prohtjevima.

Potrebno je paziti i na vremenske prilike. Ovisno o njima, igrači odabiru akcije. Svaki ima pravo na dvije akcije neovisno o vremenu, no kada je sunčano, ima prostora i za jednu dodatnu. Ostale vremenske prilike donose druge mogućnosti, kao što su odabir iste akcije dvaput za redom ili pak navodnjavanje teritorija, kao i sprječavanje pande da jede s određenih stabljika. Od akcija igrači biraju između navodnjavanja, uzimanja novog cilja, upošljavanja vrtlara, hranjenja pande i postavljanja novih specijaliziranih teritorija. Posebno je zadovoljstvo nagovoriti Luku da pohara nečiji bambus ili pak preuzeti zasluge za nečiji trud.

No, kako to već biva, put do pakla popločan je dobrom namjerama. Iako im je krajnji zadatak svima isti, igrači se ne slažu oko načina rješavanja istog te slijede ciljeve koji su međusobno nekompatibilni. Tako dolazi do utrke, nadmetanja i podmetanja među njima. Vodeći se onom da cilj opravdava sredstvo, igrači se ne ustručavaju od huškanja Luke na neprijateljska područja, sabotiranja protivničkih stabljika ili prisvajanja njihovih teritorija u svrhu ostvarivanja vlastitih planova. Igru završava igrač koji prvi uspije ostvariti 9 ciljeva, no mora imati na umu da ih oni koji igraju nakon njega stignu ostvariti i više i tako pobijediti.

Harmonija između Kine i Japana možda je osigurana, no za igrače se Luka, koliko god sladak bio, ipak ispostavio kao jabuka/panda razdora. A tek kad se igri pridruže njegova žena i djeca koje sa sobom donosi ekspanzija Chibis... Međutim, rijetki se mogu pohvaliti time da po cijele dane samo jedu, ljenčare ili spavaju, a da i dalje osvajaju simpatije i mame oduševljene uzdahe žena i pokojeg motorista. Pandama je definitivno uspjelo u tom naumu. Jeste li ikada upoznali nekoga tko ne voli pande? Ja nisam. No čula sam priče... Saputanja o čovjeku kojem je povjeren zadatak toliko naporan da ga je učinio imunim na dražesnost pandi. Govori se da ga je čak i pogled na mladunčad ostavlja gotovo ravnodušnim. Ovo je njegova priča.

autorica: Ivana Roguljić



DUNGEONS & DRAGONS

DND ST

Za Dungeons & Dragons ste sigurno čuli iz ne baš oduševljenih opisa drugih kao predugu igru gomile šmokljana za stolom. No u zadnje vrijeme DnD postaje sve više proširen i na boljem glasu kako u svijetu tako i u Splitu. Naći ćete da se ljudi iz različitih društava jedva čekaju zabaviti oživljavanjem lika ograničenog samo maštom te preskakanjem prepreka ili bacanjem u opasnosti fantasy svijeta koji stvori Dungeon Master (DM).

Najdraže mi je kad u gradu načujem raspravu o levelima DnD likova iz sesije koja ne zvuči ništa manje uzbudljivo od burnog noćnog izlaska. Otvoren um smanjuje stereotipe kao i shvaćanje da u vremenu računala i novih generacija grafičkih kartica ponekad nema bolje grafike od mašte i osjećaja kad ubijete zmaja s prijateljima.

Ali DnD nije samo pokolj trolova i divova nego nešto puno više i zabavnije. To je roleplay koji omogućuje igraču da riješi problem na način koji prije ne bi ni mogao zamisliti, očekuju ga plot twistovi koji vode do raznih raspleta i sretnih, tužnih ili samo zbumujućih krajeva. Igranjem DnD-a upoznajete svoje društvo bolje nego ikad, ne samo po njihovom odabiru lika i snalaženjem u nemogućim situacijama nego i po samom načinu roleplaya.

Glavni razlozi probijanja DnD-a u mainstream su Critical Role, grupa voice actor-a čije spletke donosi DM Matthew Mercer na neodoljiv način, DnD Beyond koji olakšava izradu lika za početnike, pa čak vjerovali ili ne i Vin Dieselov interes u igru. A malo bliže imamo našu udrugu Fantastike i znanstvene fantastike koja osim promoviranjem društvenih

igara nastoji stvoriti što pozitivniju zajednicu za ljubitelje fantasy roleplay-a.

Ako niste nikada igrali ovo vam je poziv. Zamislite vašeg lika, je li to ljuti barbar sa željom za piće, pametni čarobnjak sa previse sreće (pod imenom Harry?), ili samo netko iz mašte tko ste oduvijek htjeli biti na nekoliko sati. Otiđite online i odaberite klasu, rasu i pozadinsku priču za lika ili se jednostavno dogovrite sa DM-om.

Onda zaronite u lika, zamislite da ste u njegovoj koži i da taj backstory nešto što ste preživili. To je sve što vam treba za početak a pravila kao i u svakoj igri ćete zapamtiti nakon nekog vremena igranja.

A ako ste novopečeni DM i znate pravila igre preporučujem vam da odaberete neku već postojeću kampanju za lakše vođenje s što manje improvizacije i s već pripremljenim rješenjima za bilo koju situaciju. A kada mislite da ste spremni, uzmite knjižicu i počnite pisati svoj svijet, svoje gradove i svoja pravila. Izgradite srž kampanje te dodajte obrate radnje da bi držali igrače zainteresirane i na oprezu, budite otvoreni na bilo što. DnD je po svemu jedinstveno iskustvo koje najiskrenije preporučujem svakome bar malo znatiželjnom. Kao dugogodišnji igrač pozivam vas da, u slučaju da nemate društvo za igranje, se pridružite jednom od eventova udruge F&ST. Raspitajte se, skupite se i samo zarolajte u avanturu

autor: Luka Palac

Subnautica: BELOW ZERO

Dubokomorski svemirski posjet negostoljubivo nastrojenim domaćinima

Nakon odličnog horora i još bolje priče prvog dijela, u siječnju ove godine dočekala nas je ekspanzija uzbudljive ronilačke avanture *Subnautica: Below Zero*. Horor aspekt ove igre nije izražen u predvidljivim *jump scareovima* nego u jednostavno, ali genijalno izvedenoj atmosferi punoj nepoznatih opasnosti i neizbjegnom osjećaju paranoje tijekom igranja. Zalaženje u opasne predjele pri skupljanju rijetkih materijala i analiziranju svemirskih morskih vrsta popraćeno je izvrsnom glazbom i zvučnim efektima zbog kojih ćete se na neke trenutke diviti raskoši nepoznate prirode, a na druge pak poželjeti da niste tu.

Ekspanzija nije razočarala ni što se tiče priče, a ni što se tiće novih vrsta flore, faune, izvanzemaljskih pingvina i levijatana koje ipak nastojte izbjegći bez obzira na znatiželju jer, vjerujte, nećete dugo živjeti nakon susreta.

Osim uzbudljivosti koje donose nove životinjske vrste i ledena priroda, nastavak je opremio preživljavača novim shematskim planovima za

kopnena vozila. Imamo određena očekivanja i za nadograđivanja ekspanzije – dotjeravanje osobnih staništa, dekoracije te još pokoji *easter egg*.

Zaronite ispod ništice u ovoj ekspanziji *Subnautice* i iskušajte sreću u preživljavanju morskih dubina u tropskoj i ledenoj klimi nepoznatog planeta. Nećete se razočarati!

autor: Luka Palac



KONVENCIJA FANTASTIKE RIKON

**Radosno geekovanje
u budućoj prijestolnici kulture**

Rikon je konvencija fantastike koja se još od 1997. svake godine održava u Rijeci. Ove godine, pod organizacijom udruge 3. zmaj, održala se od 4. do 6. listopada na Filozofском fakultetu u Rijeci.

Ovogodišnji Rikon mogao se pohvaliti bogatim programom prilagođenim svim uzrastima, kao i počasnim gostom, piscem Garethom L. Powellom, poznatom po *Ack-Ack Macaque* trilogiji.

Tema konvencije, Cyberpunk, provlačila se kroz mnoga zanimljiva predavanja, kvizove i radionice, kao i izložbu crteža, a program je nudio pregršt sadržaja pa dosada ni u jednom trenutku nije bila opcija. Rikon je svojim posjetiteljima uz stalni program osigurao i igraonicu igara na ploči i videoigara, razna nagradna natjecanja, uključujući i veliko *cosplay* natjecanje, kao i mali koncert.

Rikon je savršeno mjesto za okupljanje i druženje u ugodnoj i prijateljskoj atmosferi, kao i za upoznavanje novih ljudi, pa ako se u listopadu slučajno nadete kraj Rijeke, posjetite ga. Ili jednostavno nagovorite prijatelje i s namjerom se

zaputite. Ove je godine Rijeka ipak europska prijestolnica kulture. Nadajmo se da u svemu tome *geek* kultura neće biti zapostavljena.

autorica: Antea Benzon



DILDO BAGGINS I DVI METLE

Splićani su opsjednuti - **KVIZOVIMA!**

Split, a i Hrvatsku općenito, u posljednje vrijeme trese kvizaška grozna. Gledanje *Potjere* sastavni je dio radnog dana svakoga tko imalo drži do sebe, a nedavno se na "male ekrane" vratio i toliko nam omiljeni *Milijunaš*. Međutim, članovi šire javnosti ni ne slute koliko se nasljednika Mirka Miočića krije među njihovim sudržavljanima. Od 4. do 6. listopada 2019. u Zadru se održavao 3. memorijal u čast legendarnog "lovca", a na njemu je sudjelovalo više od 250 najeminentnijih imena hrvatske kvizaške scene. Redovno se održavaju natjecanja na razini države u kojima pojedinci, parovi ili pak grupe odmjeravaju snage u poznavanju kako opće kulture, tako i zasebnih kategorija - sporta, znanosti, književnosti, glazbe, filmske umjetnosti... Najpopularniji je format tzv. "pub kviza", na kojem uz standardan izlazak s društвom jednostavno odgovarate na pitanja i ulazite u borbu za gajbu piva, pizzu za četvero ili pak neku drugu vrijednu nagradu.

S vremenom su pub kvizovi postali sve učestaliji, ekipe su se počele ozbiljno pripremati za njih, a u Splitu svaki dan u tjednu imate priliku otići na barem jedan. Ispitne teme počele su se sve više sužavati pa su tako i ljubitelji određenih fenomena konačno došli na svoje. Neke stvari koje su prije bile predmet poruge, primjerice redovno godišnje iščitavanje *Harry Potter* serijala, konačno su naišle i na podršku bez... ljudi van kruga obožavatelja.

- Opet čitaš te dječje knjige!
- Nisi se žalila kad sam osvojila bocu viskija.

- ...

- Osim toga, ovo nisu dječje knjige, ovo je predivna priča o odrastanju, životnom putovanju, ljudskim odnosima i osjećajima, metaforički...

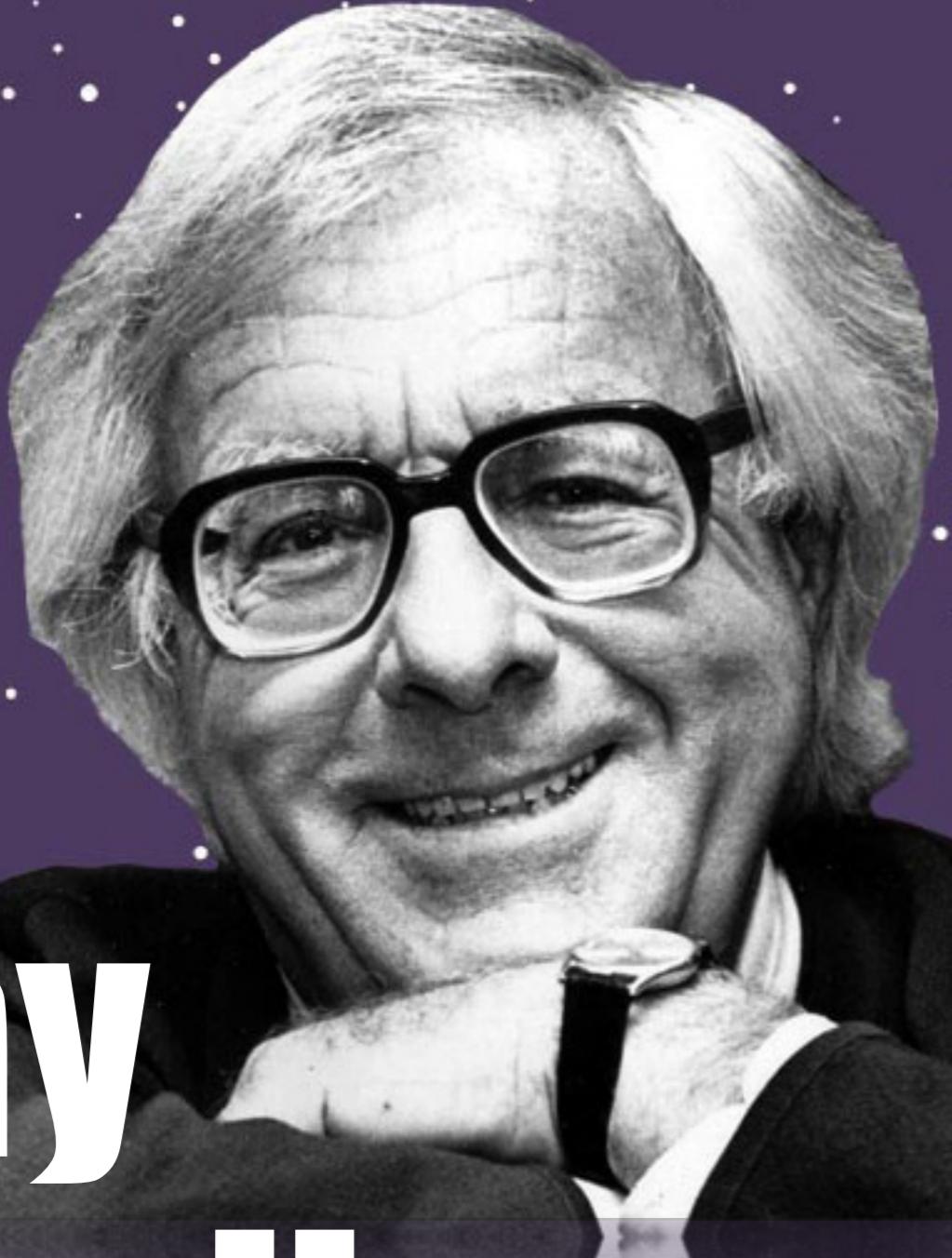
- Ajme, umukni, molin te.

Ako ponedjeljkom uđete u kafić Next, naići ćete na hrpu ljudi koja užurbano lista knjige ne tanje od 500 stranica i žustro raspravlja o boji haljine koju je Daenerys Targaryen nosila u Kući neumrlih ili o tome jesu li slavine u kupaonici prefekta u Hogwartsu srebrne ili zlatne. Naime, svaki se tjedan naizmjene održavaju *Harry Potter* i *Game of thrones* kvizovi. Pobjeda ne donosi samo nagrade, već i mjesto na "vječnoj top-listi". Potvrda da ste onaj za kojeg se cijeli život smatrati - najveći obožavatelj. Naravno, iako je konkurencija ozbiljna, atmosfera se može mjeriti s onom hobitske proslave. Uz dodatak majici s likom Jona Snowa, privjesaka u obliku čarobnog štapića i tetovaža koje simboliziraju Darove smrti. I imena timova su tipično kvizaška - što gluplja igra riječima, to bolje. Tako se mogu naći Bran Stalker, Granger Danger, Dvije kurve, Dvi metle, Witch Please i sl.

Osim spomenutih, održavaju se i kvizovi o *Gospodaru prstenova*, video igramu, Marvelovom stripovskom i filmskom svemiru, DC junacima... Česti domaćini su i Clan gaming i Gradska knjižnica Marka Marulića. Naravno, većinu obožavatelja ovih tema može se pronaći i na filmskim kvizovima u kafiću Academia, klubu Zenta i pubu Fabrique.

autorica: Ivana Roguljić





Ray Bradbury

ČOVJEK KOJI JE ZAPALIO KNJIŽEVNOST Život i djelo Raya Bradburyja

Ray Bradbury (22.8.1920. - 5.6.2012.) bio je američki pisac i scenarist poznat po djelima u žanrovima znanstvene fantastike, fantastike i horora. Jedan je od najpoznatijih i najutjecajnijih žanrovske autora svih vremena i nije teško vidjeti zašto.

Diljem svijeta poznat je po romanu *Fahrenheit 451* koji se odvija u 25. stoljeću u kojem vatrogasci pale zabranjene knjige i u kojem se dotiče društvenih problema koji su čak relevantniji sada nego što su bili

u vrijeme kada je knjiga napisana. Znači li to da se doista bližimo takvoj budućnosti? Ako to već niste napravili, definitivno vrijedi odvojiti malo vremena za čitanje ovog kratkog romana. Srećom, uvršten je u popis lektire pa se mladim umovima neće dogoditi da ga zaobiđu.

Ipak, osim toga i još par romana poput *Something wicked this way comes*, i nefikcijskog *Dandelion wine*, Bradbury je možda čak poznatiji po svojim kratkim pričama na koje je bio više fokusiran.

No krenimo od početka. Velik broj priča o autorskim početcima, njihovim inspiracijama i poticajima često je zanimljiv kao i sama djela toga autora, a Bradburyjeva priča nije iznimka.

Bradbury se počeo baviti pisanjem još od malih nogu, kada je provodio vrijeme u knjižnici čitajući djela Julesa Vernea, Edgara Allana Poea i H. G. Wellsa, a svoje priče inspirirane tim autorima počeo je pisati već s 11 godina. Prva objavljena priča bila mu je *Hollerbochen's Dilemma* 1938. u fanzinu *Imagine!* Forresta J. Ackermann. Ackermann je također finansirao Bradburyjev vlastiti fanzin *Futura Fantasia* za koji je Bradbury uglavnom sam pisao. Osim proze, velik utjecaj na njegovo pisanje imala je i poezija, najviše pjesnikâ Roberta Frosta i Shakespearea, što se može uočiti u njegovom stilu koji je bio izrazito poetski, pun epiteta i slikovitih opisa.

S obzirom na to da zbog lošeg vida za vrijeme Drugog svjetskog rata nije bio mobiliziran u vojsku, imao je vremena za pisanje i slanje priča u razne fanzine, kao i za počinjanje konvencija znanstvene fantastike gdje je upoznao tada glavne žanrovske pisce.

Nastavio je pisati i objavljivati kratke znanstveno-fantastične priče u različitim časopisima, što je 1947. rezultiralo objavom prve kolekcije priča pod nazivom *Dark Carnival*.

Posebnu zanimljivost iz njegove karijere čini pokušaj objave priče *Homecoming* u časopisu *Weird Tales*, koji ga je odbio. Na kraju ju je uspješno objavio u ženskom primarno modnom časopisu *Mademoiselle* te je osvojila mjesto među *O. Henry Award* pričama 1947.

1950. objavljuje prvu knjigu *The Martian Chronicles* koja se sastojala od nekoliko povezanih kratkih priča o kolonizaciji Marsa i koja se do danas smatra jednim od njegovih najboljih djela.

Već sljedeće godine u časopisu *Galaxy Science Fiction* objavljuje novelu *The Fireman*, mješavinu dviju njegovih priča, *The Pedestrian* i *Bright Phoenix*. Novela je imala 25 000 riječi, a bila je napisana u 9 dana na pisačem stroju u knjižnici kojeg je unajmio za 10 centi za svakih pola sata. Nakladnik ga je kasnije potaknuo da novelu produži u roman, pa se vratio istom pisačem stroju i u 9 dana završio remek-djelo *Fahrenheit 451*, objavljen 1953.

Bradbury se pisanjem bavio do kraja života te je napisao skoro 600 kratkih priča okupljenih u 30 zbirk. Nekima od najboljih, uz *The Martian Chronicles*, smatraju se i *The Illustrated Man* i *The October Country*.

Osim priča i romanâ, Bradbury je napisao i nekoliko filmskih i kazališnih scenarija, a najpoznatiji su oni za filmove *Moby Dick* iz 1956. i *It Came From Outer Space* iz 1953.

Velik broj njegovih djela adaptiran je u filmove, serije i stripove, a najboljima među njima smatraju se filmovi *Fahrenheit 451* iz 1966., *The Beast of 20,000 fathoms* iz 1953. i *Something Wicked This Way Comes* iz 1980.

Bradbury je za svoja djela osvojio brojne nagrade: Prometheus Award za *Fahrenheit 451*, World fantasy nagradu za životno djelo 1977., Emmy za scenarij serije *The Halloween tree* 1994., nagradu Sir Arthur Clarke te National Medal of arts 2004. Zanimljivo je da su 1972. Astronauti Apolla 15 meteorski krater na Mjesecu nazvali Dandelion u čast njegova romana *Dandelion Wine*, a asteroid otkriven 1992. nosi ime 9766 Bradbury. Mjesto silaska NASA-inog rovra Curiosity nazvano je Bradbury Landing.

Iz svega navedenog jasno je kako je Bradbury iz sebe ostavio uistinu široki opus vrlo kvalitetnih i fascinantnih djela te zacementirao svoje ime u povijesti, ne samo u žanru znanstvene fantastike, nego književnosti općenito. Svojim je djelima pomicao granice i inspirirao (i još uvjek inspirira) pisce diljem svijeta. Čitanje bilo kojeg njegovog djela, makar jedne od njegovih zbirk priča, definitivno nećete požaliti.

autorica: Antea Benzon

Bratstvo i jedinstvo za igračim stolom

Intervju s Tomislavom Čipčićem, dizajnerom društvene igre *Brotherhood & Unity*

Tomislave, za početak ono najbitnije – tko ste i čime se bavite?

Ja sam programer, dizajner igara i tata. Živim u Splitu, a rođeni sam Šibenčanin. U Split sam doselio 1995. godine kad sam upisao FESB. Od završetka fakulteta pa sve do danas radim kao programer – zarađujem za kruh i salamu klikajući po tipkovnici. Oženjen sam i imam dvoje krasne djece koja me gnjave, ali i život čine mnogo ljepšim. Zadnjih desetak godina u slobodno vrijeme dizajniram igre – igre za PC i igre na ploči. Zanimaju me povijest, konflikti i ratovi i upravo su zbog toga igre koje smišljam uglavnom ratne i povijesne tematike. Drugim riječima – dizajniram wargameove.

Uff, teško je samoga sebe opisati u par riječi... Osim toga, prijedimo na „ti“ – bit će lakše pričati.

Može i tako. Koji su tvoji hobiji?

U zadnje vrijeme to su dizajniranje igara i održavanje kondicije. Kad sam bio mlađi i imao vremena na bacanje, bavio sam se raznoraznim hobijima. Igrao sam igre na PC-u, izrađivao modele aviona i tenkova, pjevao u klapi, putovao i općenito gubio vrijeme...

Kako je i kada započeo tvoj gamerski hobi? Je li u pitanju bila videoigra ili igra na ploči? Možeš li se sjetiti neke specifične (ili više njih)?

Prvu „pravu“ igru zaigrao sam sa 6 godina, na ZX Spectrumu. Tata mi je bio računalni *freak* i nabavio je prvi još davne 1983. godine. Tada



to nije bilo lako – trebalo je poznavati nekoga u Njemačkoj tko će biti voljan to kupiti i prebaciti u tadašnju Jugoslaviju. Taj komadić plastike Spectruma tada mi je izgledao kao mlazni avion. Nabavlao sam po par kazeta igara svaki mjesec i igrao sve što sam stizao. U sjećanju su mi ostali klasični: *Elita*, *Skool Daze*, *Hobbit* i *Great Escape*.

Krajem 80-ih „stari“ nam je nabavio Amigu 500 iz Beograda. Naručio ju je preko časopisa, a ona je došla poštom. Bila je predivna... velika, siva, s floppy disketama! S onakvim zvukom i grafikom bila je svjetlosnim godinama ispred svog vremena. Bilo je mnogo odličnih igara, ali na njoj sam odigrao igru koja mi je promijenila život: *Sid Meier's Civilization*. Upravo zbog nje sam i poželio izrađivati igre. Da ne zaboravim spomenuti i druge igre koje su me oborile s nogu: *Monkey Island*, *Wings*, *Dune II*, *Pirates...*

Preferiraš li videoigre ili pak one na ploči? Jesu li to, po tebi, dva potpuno različita svijeta ili postoje bitne karakteristike svojstvene objema vrstama?

Svaka „platforma“ ima svoju priču, svoje mehanizme, prednosti i mane. Današnje videoigre imaju odličnu grafiku i zvuk. Tehnologija im omogućuje da igrač potpuno uroni u svijet igre i velik se naglasak stavlja na taj *suspension of disbelief*. Dobar primjer za to su *Half Life* i revolucija koju je među videoigramama prouzrokovao. Međutim, takve igre su jako složene i skupe za izradu, tako da nisu idealan početak za individualca koji se želi izraziti igrom.

S druge strane, igre na ploči mali su svjetovi izrađeni od papira i plastike. One su skromnije i traže više mašte od igrača. Jedan odličan primjer je *Dungeons & Dragons*, kod koje se cijeli doživljaj stvarnosti odigrava u glavama igrača. Za isprogramirati videoigru koja bi to sve vizualizirala trebale bi stotine profesionalaca i milijuni dolara. A *D&D* to postiže samo papirom i pričom, nevjerojatno! I, naravno, kockicama.

Možda je najbolja analogija usporedba filma i knjige. Usprkos svoj tehnologiji, knjige su doživjele renesansu i zadržale svoje mjesto u svijetu – baš kao i igre na ploči. Čovjek jednostavno voli opipljive medije, korištenje vlastite mašte i dijeljenje tog iskustva s drugima.

Možeš li povući poveznicu između tvoje sklonosti programiranju i ljubavi prema igrama?

Da, apsolutno. Prve igre za koje sam se „zakačio“ bile su videoigre, stoga mi je, da bih ih i sam mogao stvarati, presudno bilo znati programirati. Mnogo godina kasnije upoznao sam se i s dubokim i širokim svjetom igara na ploči, a za njihove izrade bilo mi je potrebno više grafičkog talenta i mašte. Stoga sam se uhvatio alatâ za vektorskiju i piksel grafiku. Svaka platforma traži svoje specijalnosti.

Voliš li više dizajnirati igre ili ih pak igrati? Pronalaziš li u drugim igrama nadahnuća za vlastite? Odakle crpiš inspiraciju?

U zadnje vrijeme prvenstveno uvijek odabirem dizajniranje. Izrada nove igre veliki je *rush* i

igranje neke postojeće igre ne može se mjeriti s tim. Ponekad si dam oduška i napravim višednevni izlet u neki novi ili stari hit, ali to se rijetko dogodi. Naravno, ponekad se nađem s prijateljima pa „bacimo“ neki *board game*. Problem je u tome što malo ljudi voli ili zna igrati teške igre koje su meni drage.

Što se tiče inspiracije, one uglavnom dolaze iz knjiga. S obzirom na to da izrađujem igre povijesne i ratne tematike, upravo su takve knjige glavni izvor podataka na kojima temeljim tematike svojih proizvoda.

Navedi nam neke od igara koje si dizajnirao ili pak sudjelovalo u njihovom stvaranju.

Mnogo sam igara dizajnirao u ovih svojih 40 godina. Prva mi je bila *Bitka za Šibenik*, napravljena na Amigi davnih 90-ih. Autor sam i *Aneksije*, koja je bila svojevrsna mješavina *Rizika* i *Europe Universalis* na velikoj karti Europe. Grozan *gameplay*, priznajem, ali bilo je zabavno razvijati je. Jedna od novijih igara mi je *Rise of Shogun*. Radi se o *area control* igri koja predstavlja japanski Sengoku period. Mnogo je tu igara... ali tek sam kod *Brotherhood & Unity* projekt odlučio doći do kraja, uobičiti ga u proizvod i pokušati pronaći izdavača.

Sada dolazimo do glavne zvijezde našeg intervju-a - tvoje prve nedavno objavljene igre na ploči *Brotherhood & Unity*. O čemu se radi, odakle je potekla ideja i kakve su mehanike uključene?

Ideju o stvaranju *Brotherhood & Unity* pronašao sam u knjizi *Domovinski rat* autora Davora Marijana. U njoj je detaljno opisan rat u Hrvatskoj, Sloveniji i BiH nakon raspada Jugoslavije. U početku sam namjeravao napraviti veliku igru koja bi pokrivala cijeli Domovinski rat, ali tijekom testiranja vrlo sam brzo shvatio da je taj rat nemoguće prikazati kao jedan kontinuirani konflikt. Mogle bi se napraviti igre o pojedinim bitkama i većim operacijama, ali nedostajalo bi akcije u dugim mirnim periodima između njih.

Međutim, rat u BiH bio je kontinuiran i intenzivan sukob triju strana. Kako je vrijeme prolazilo, tako sam sve više testirao i oblikovao taj dio karte,

sve dok u jednom procesu nisam u potpunosti izbacio rat u Hrvatskoj i ostavio samo rat u BiH. Tek tada igra je „kliknula”.

Igru može igrati 2-3 igrača. Što se tiče mehanika – primarno sam koristio sustav igre *Paths of Glory*. To je odlična igra koja prikazuje *grand strategy level* Prvog svjetskog rata. Na dovoljno je visokom nivou da može predstaviti rat u svega nekoliko sati igre. *Card driven* mehanika daje joj ono što zovemo *chrome*, odnosno patinu povijesti i imerziju. Dodao sam još podjelu teritorija na regije (kao, recimo, u igri *For The People*) te *foreign attitude track* (po uzoru na igre iz COIN sistema), kojim pratim utjecaj međunarodne zajednice.

Kako je tekao proces stvaranja? Koliko je ljudi bilo uključeno i koliko vremena treba od ideje do prototipa te konačnog objavljivanja?

Od prve ideje do kontaktiranja izdavača protekla je otprilike jedna godina. Kod samog izdavača proces je trajao još nekoliko godina, ali stvar je u tome što se nije odvijao u kontinuitetu, već u nekoliko etapa. Stoga mogu reći da je razvoj realno trajao oko godinu i pol, a od početka do samog izlaska igre na tržište prošle su čak tri godine.

Većinu posla obavio sam sâm – dizajn igre na ploči jedan je samotnjački posao. Dizajner i inače sam iznosi većinu projekta, a suradnici mu trebaju ponajprije za testiranje i oblikovanje igre u konačni proizvod.

Uz mene, na igri je radio Ilya Kudriashov – on je dizajnirao kutiju. Zatim su tu bili i Hans i Ralf Kluk, braća iz Nizozemske koji su recenzirali sav tekst i osigurali čitljivost i jasnoću pravila. Billy Thomas i John Kranz iz izdavačke kuće *Compass Games* vodili su projekt i marketing igre. Naravno, veoma sam zahvalan i svojim starim prijateljima i playtesterima Juri Karoglanu, Zoranu Dragašu i svima ostalima koji su pomogli na ovaj ili onaj način.

Jesi li zadovoljan konačnim ishodom i izgledom igre? Za koga bi rekao da ti je najviše pomogao u stvaranju?

Zadovoljan sam. Igra je zanimljiva, poučna i

lijepa. Barem meni, haha. Igra daje dobar prikaz osnovnih ratnih događanja i stvara napetost i neizvjesnost kod sva tri igrača. Dinamika između igrača dovodi do neočekivanih prevrata. U stvaranju mi je vjerojatno najviše pomogao Hans Kluk koji je ispravio mnogo nejasnoća u pravilima. I, naravno, moja žena Romana, koja je pazila na djecu dok sam ja danima klikao u sobi po tipkovnici.

Sam naslov igre je intrigantan, pomalo kontroverzan. Što misliš, koga će i zašto privući igra? Hoće li to biti zbog tematike? Jesi li želio ljudima malo približiti tu temu? Može li igra privući igrače neovisno o temi?

Misljam da je naslov idealan za temu koju opisuje. BiH je bila sazdana na konceptu „bratstva i jedinstva”. Kad je taj koncept pukao – prelomio se preko cijele zemlje.

Igra će vjerojatno privući sve *wargamere* kojima je priča o raspadu Jugoslavije interesantna. To su, u principu, svi oni koje zanimaju moderna svjetska zbivanja. Taj rat je bitan i o njemu treba pričati, treba ga analizirati i izvući kvalitetne zaključke. Ovo nije prvi, a, bojam se, ni zadnji rat na ovim prostorima. Prvenstveno zbog toga važno ga je proučavati.

Što se tiče same mehanike igre, koliko je teška? Mogu li je djeca igrati?

Ja bih joj osobno dao *BGG Complexity Weight* od 3.5/5, što je određuje kao *wargame* srednje težine. Jednostavniji je od *Paths of Glory*, ali je teži od *Memoir 44*. Pravila su pročišćena i razumljiva, napisana karakterističnim stilom. Igra će nekome tko voli srednje i teže igre biti jasna odmah nakon prvog igranja.

Mlađa je djeca ne bi mogla igrati, niti bih ih, osobno, želio zamarati ovako ozbilnjom tematikom. Ali srednjoškolci bi je bez problema mogli savladati i, nadam se, s guštom igrati. Misljam da bi im to čak pomoglo oko razumijevanja povijesnih događaja, a sigurno bi im pomoglo da nauče geografiju Bosne i Hercegovine.

Što je za tebe najbitnije kod igre na ploči? Tema, mehanike, dizajn, nešto četvrto? Što

će te prvo privući? Koja ti je vrsta najdraža - party igre, strateške, apstraktne?

Kod igre me najčešće privuče tema. S obzirom na to da *wargameovi* i *općenito složenije igre* odišu tematikom, to je prvo na što „kliknem”. Kad načujem o nekoj zanimljivoj igri, prvo otvorim *BoardGameGeek*, proučim opis i slike, *downloadam* pravila i počnem čitati. Eto, priznajem, toliki sam *geek* da u slobodno vrijeme čitam pravila igara [smije se]. Zatim proučavam mehanike koje se koriste, kakva je interakcija među njima i koji je tempo igre. Kvalitetne igre zasluzuju kompletну analizu.

Igram ono što bi ljudi nazvali srednje teškim i teškim igrama. Ukratko, sve što je na *BGG-u* preko težine 3,5. To su najčešće *wargameovi* i *heavy gameovi* i gotovo uvijek obrađuju snažnu temu. Ponekad zaigram neku apstraktnu ili laku igru, ali rijetko. Jednostavno volim kada mi igra golica maštu i tjera me na razmišljanje.

Smatraš li da ljudi ovaj hobij uglavnom započinju party igracima pa postupno prelaze na sve zahtjevnije ili jednostavno svatko ima svoje favorite?

Ovisi od čovjeka do čovjeka. Neki ljudi nikad ni ne promijene žanr – počnu s laganim igrama i na njima ostanu. Drugi pak nikad ni ne odigraju neku lagani igru – npr. Edward s *podcasta Heavy Cardboard*, popularan u *gamerskoj zajednici*, nikad nije zaigrao *Catan!* Stoga sam mišljenja da su vrste i kompleksnost igara koje čovjek izabire odraz njegovih osobnih afinitetata.

Koje bi igre preporučio početnicima u ovom hobiju?

Za lagani početak tu su npr. *Ticket To Ride*, *Catan*, *Carcassonne*, *King of Tokyo*... Lako ih je nabaviti i pravila se nauče za tili čas. Za *entry-level wargameove* tu su *Memoir 44*, *Small World* i *BattleLore*. Ne smijem zaboraviti spomenuti ni odličan primjer *worker placementa* za početnike: *Stone Age*.

Navedi nam nekoliko vlastitih favorita, bilo videoigraca, bilo igara na ploči.

Od videoigara to su: *Sid Meier's Civilization*, *Fallout*, *Total War*, *Subnautica*... *Civilization* mi



je igra broj jedan, zbog nje i dizajniram igre. *Fallout* otvara vrata u postapokaliptični poremećeni svijet, to je igra s potpunim imerzijom. *Total War* je remek-djelo *real-time strategije* i primjer kvalitetnog serijala koji svakim izdanjem nudi nešto zaista novo. Što se tiče *Subnautica*, ona je moja najnovija ljubav – primjer kako se u *unity engineu* i uz pomoć fanova može u malom timu napraviti odlična igra.

Od igara na ploči to su klasici u *wargame* i *heavy board game* žanru: *Empire of the Sun*, *Cuba Libre*, *DAK II*, *Pax Renaissance* i *Sekigahara*. *Empire of the Sun* je remek-djelo meni najdražeg autora Marka Hermana. Daje kompletan prikaz rata na Pacifiku, sa svim detaljima i obratima. *Cuba Libre* je najkraća i najbrža od svih igara u COIN sistemu, što mi je jedan od najdražih sistema uopće. Tko god voli asimetrične i gerilske konflikte, neka baci oko na nju ili bilo koju drugu igru iz tog sistema. *Pax Renaissance* je priča o nekoliko stoljeća europske povijesti ispričana u par sati igre, s kartama i ponešto drvenih figurica. Kompleksno, čudesno i uvijek se vraćam po još. *Sekigahara* je pak prikaz prijelomne bitke japanskog Sengoku perioda ispričan jednom predivnom i skladnom igrom.

Smatraš li da je u Hrvatskoj board game scena dovoljno zastupljena? Jesu li ljudi dovoljno upoznati s mogućnostima koje se nude i koliko su u Hrvatskoj uopće dostupne?

Misljam da je tržište eksplodiralo, kako u svijetu tako i kod nas. Novi val *boardgaminga* traje već

godinama i čak je došao trenutak konsolidacije, kada se slabije tvrtke počinju gasiti i lošije igre jednostavno nemaju šanse za izlaskom na tržište. Mislim da se godišnje izda 7-8 tisuća novih igara, svih žanrova i veličina. *Online* dućani omogućuju nam da lako i brzo dođemo do svega što nam srce želi. Stoga mislim da je *board game* scena „*live and kicking*“ i da će samo rasti. Igre su veoma dostupne. Još samo čekamo da padne cijena usluga dostave i trebat ćemo praviti nove ormare za držanje svih tih igara.

Imaš li možda iskustava iz nekih drugih zemalja? Jesi li ikada posjetio Spiel Essen ili neku drugu veliku konvenciju igara? Kakav je to doživljaj?

Nažalost, nemam. Sve igre igram ili s malom grupom prijatelja ili solo. Tek otkad sam napravio *Brotherhood & Unity* počeo sam se aktivirati i u sferi društvenih mreža, tako da bih ove godine možda i mogao posjetiti neku konvenciju. San mi je otići u Ameriku na veliki ConSimWorld – *wargaming* konvenciju s dugom tradicijom.

Jesi li bio obvezan održivati turneje predstavljanja igre?

Nisam. Sav marketing održuje izdavač i to uglavnom svojim standardnim kanalima: *web* stranicom, Youtube kanalom, Facebookom, Twitterom, časopisom i sl. S obzirom na to da su *wargameri* raštrkani posvuda po svijetu i nema nas baš mnogo, digitalni marketing ujedno je i najučinkovitiji.

Kakvi su ti planovi za budućnost? Je li kakav novi obećavajući projekt na vidiku?

Planiram nastaviti. Sad kad me „odčepilo“, šteta bi bilo stati! Trenutno radim na novom projektu, jednoj videoigri. Nakon nje u pripremi već imam i jedan novi *board wargame*. Tako da – mozak mi nikad ne odmara!

I za kraj, gdje možemo nabaviti *Brotherhood & Unity* i namjeravaš li u Splitu organizirati igranja na kojima će se zainteresirani imati priliku upoznati s tvojim remek-djelom?

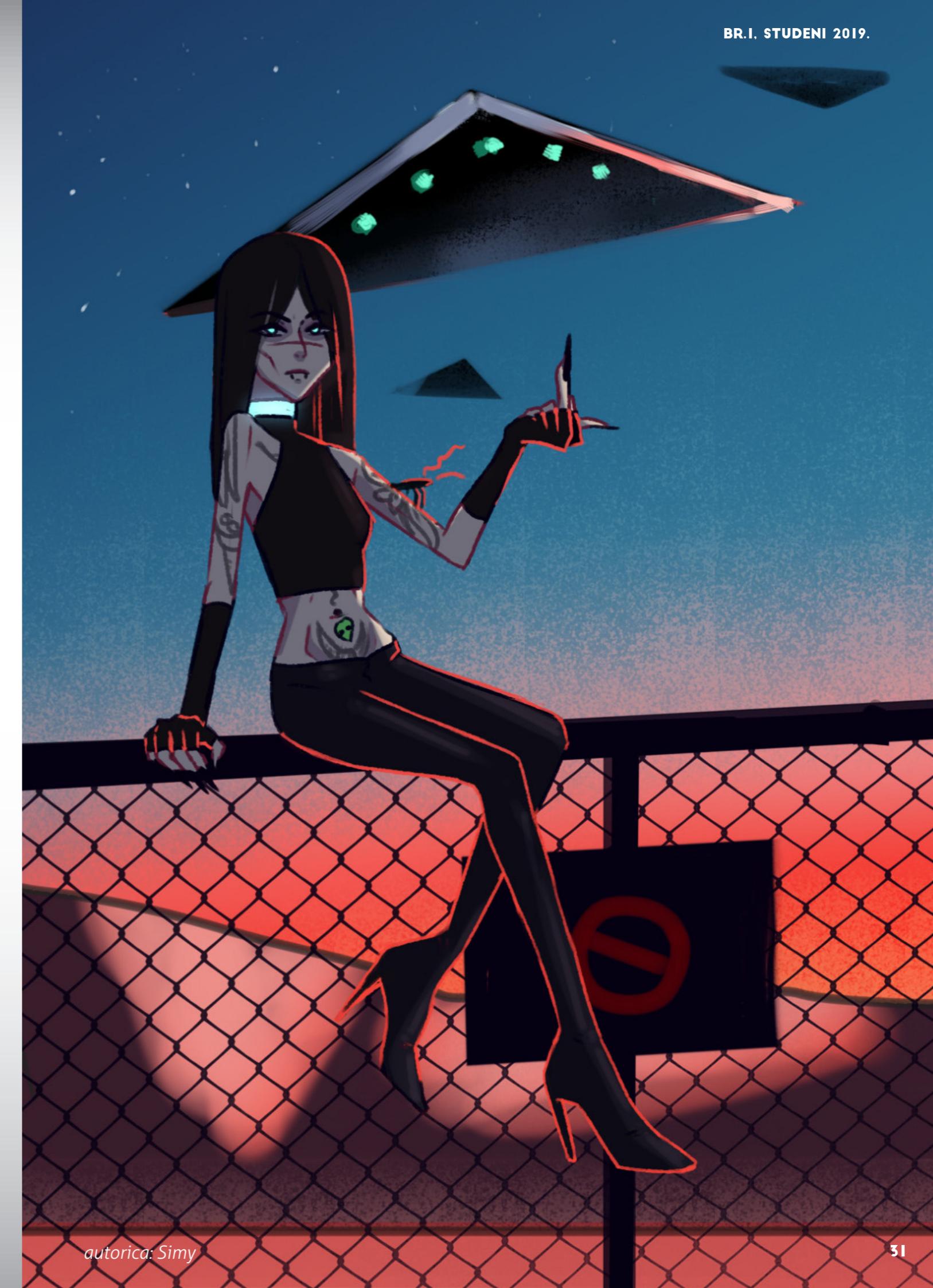
Igru možete naručiti direktno od izdavača na linku: <https://www.compassgames.com/brotherhood-unity.html>



Igra će se distribuirati uglavnom na taj način. Vjerojatno će biti dostupna i u specijaliziranim *wargame* dućanima, ali takvih nema u Hrvatskoj. Cijena je standardna za ovaku vrstu igre – 50-60 USD, a komponente su vrlo kvalitetne.

Što se tiče pokazivanja igre, volio bih je predstaviti na FantaSTikonu. Igra će izići prekasno za ovogodišnji, ali bilo bi dobro organizirati nešto za naredni – ako bude interesa, naravno. Osim toga, ako je neki lokalni igrač zainteresiran, uvijek me može kontaktirati *mailom* preko korisničkog profila na *BoardGameGeek-u*, pa ćemo se dogovoriti. Rado upoznajem nove igrače, pogotovo one koje zanima ovaj *wargaming* i povijesni žanr.

autorica: Ivana Roguljić



autorica: Simy