



FANTASTINE

BR. 5, ZIMA 2021.

Jesu li vam draže stare originalne legende ili ipak cijenite i njihove moderne prerade? Imate li vremena samo za kratke priče? Što vam mitovi znaće u ovim vremenima kad smo blizu svima i kad, ma u kojem kutku svijeta bili, vijesti dobijemo brže no što su ih Huggin i Munnin donosili? Čeznete li za herojskom družinom, prekrcanim drakkaram, samostalnim letom na metli u nepoznato? Možda vam ova vremena kad se ni kod kuće ne smijemo družit' baš dobro dođu... za zaron u još nepročitano more knjiga koje su ovakva vremena samo čekale il' kakvo quedlinburško mučkanje? Budi svoj! *Choose weasley: Onward! / Kemst þó hægt fari.*

Čorbu zamutio

M

Autori

Antea Benzon
Marija Boko
Ema Botica
Sara Dorčić
Mihaela Erceg
Bruna Ercegovac
Luka Palac
Ivana Roguljić
sinamoon/Simy
Lea Smiljanic

Naslovnica

Bruna Ercegovac

Lektura

Ema Botica
Ivana Roguljić

Grafički osmisnila i oblikovala broj

Marija Miletic

Tekkies:

Ivana Boko
Tonći Validžić

U ime Udruge F&ST gura i odgovara

Marko Mlinar

* Kontakt adresa

fantastine@udrugafst.hr

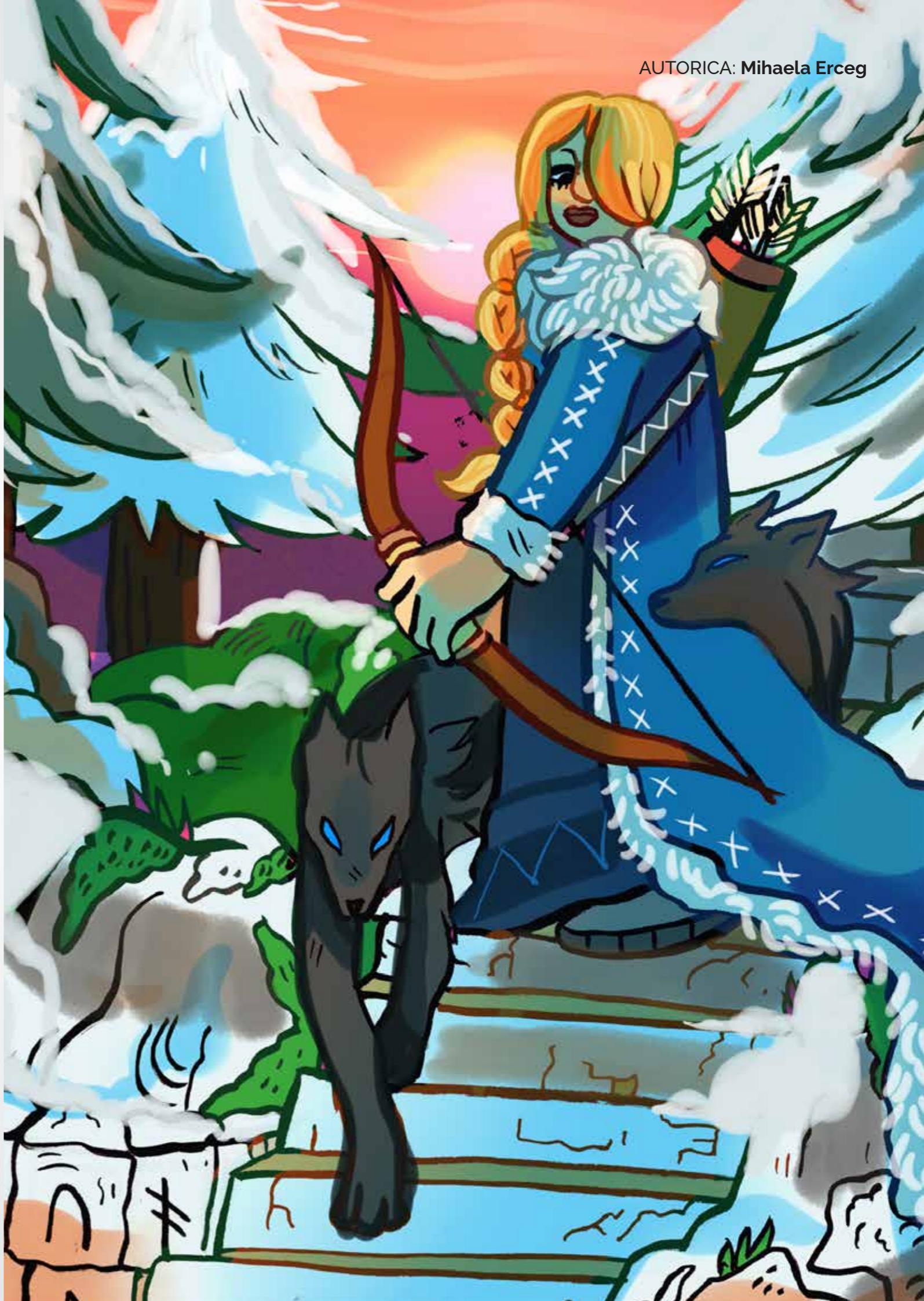
Grafičke priloge slati We Transferom.



E-magazin FantaSTine izlazi četiri puta godišnje (po uzoru na Stephena Kinga, Antonija Vivaldija i prosječnog stereotipičnog geeka). Sadržaj objavljenih materijala predstavlja stanovište i umjetnički izričaj autora. Cenzuru materijala i diskriminaciju ne dopuštamo, što znaće da zadržavamo pravo ne objaviti autorsko djelo.

Za djelomično ili cijelovito korištenje pojedinih objavljenih sadržaja potrebno je za tražiti 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 sufinsaniran 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, udrugafst@gmail.com.
FantaSTine Broj 5, zima 2021.



SADRŽAJ

PRVA SPLITSKA OAZA DEVETE UMJETNOSTI

Reportaža o novootvorenoj striparnici Columbo
AUTORICA: Ivana Roguljić

U DVOJE JE SLAĐE I KRAĆE... IGRATI DRUŠTVENE IGRE

Preporuka društvenih igara za dvije osobe
AUTORICA: Ivana Roguljić

AVANTURA U SMEĆU

Recenzija videoigre *Deponia*
AUTORICA: Lea Smiljanić

SVE SU TO VJEŠTICE

PRVI KORAK U GRISHAVERSE

Recenzija književne duologije Šest vрана
AUTORICA: Ema Botica

BAJKA U KARTAMA

Recenzija društvene igre Once Upon A Time
AUTORICA: Marija Boko

BILO JEDNOM NEDAVNO... NA MALIM EKRANIMA

Osvrt na serije Once Upon A Time, Grimm i Tell Me A Story
AUTORICA: Ivana Roguljić

NEOVLAŠTENA MAGIJA

Recenzija serije The Magicians
AUTORICA: Lea Smiljanić

O PODRIJETLU SVIH VRSTA

Osvrt na književnu trilogiju All Souls i seriju A Discovery of Witches
AUTORICA: Ivana Roguljić

MALA VJEŠTICA, NAVIJANJE I SOTONIZAM

Recenzija serije Chilling Adventures of Sabrina
AUTORICA: Ivana Roguljić

PETNAEST NATPRIRODNIH GODINA

Recenzija serije Supernatural
AUTORICA: Lea Smiljanić

BEZVREMENSKI „GUILTY PLEASURE“

Osvrt na film The Labyrinth
AUTORICA: Marija Boko

6

8

10

14

16

18

20

22

26

30

32

34

36

38

40

46

50

MITOLOGIJA SA SJEVERA

USPON, PAD I OSTAVŠTINA SJEVERNIH BOGOVA

Recenzija zbirke priča *Nordijska mitologija*

AUTORICA: Antea Benzon

OTKRIĆE AMERIKE PRIJE OTKRIĆA AMERIKE...

Osvrt na mangu *Vinland Saga*

AUTORICA: Simy

SAMO JEDAN U NIZU NEOBIČNIH NORDIJSKIH OBIČAJA

Legenda o Yule jarcu

AUTORICA: Sara Dorčić

GROMOVI I SPLETKE NA NORDIJSKO-MARVELOVSKI NAČIN

Prikazi Thora i Lokija u mitologiji i u MCU filmovima

AUTORICA: Marija Boko

KEEPING UP WITH (SONS OF) RAGNAR(OK)

Recenzija serije *Vikings*

AUTORICA: Ivana Roguljić

KRAJ SVIJETA – KLIMATSKE PROMJENE, KORONA I(LI)...?

Osvrt na prvu sezone serije *Ragnarok*

AUTORICA: Ivana Roguljić

BOGOVI SU PALI NA IGRAĆU PLOČU

Recenzija igara *In the Name of Odin* i *Odin's Ravens*

AUTORICA: Ivana Roguljić

BRATSTVO, BITKA I BOGOVI

Recenzija videoigre *Assassin's Creed Valhalla*

AUTOR: Luka Palac

EARLY ACCESS IGRICA KOJA JE ZAPRAVO DOBRA?

Osvrt na videoigu *Valheim*

AUTOR: Luka Palac

CELTIC HACK AND SLASH

Recenzija videoigre *Hellblade: Senua's Sacrifice*

AUTOR: Luka Palac

DESET GODINA URLANJA NA ZMAJEVE

Osvrt na videoigu *Skyrim*, AUTORICA: Simy

TRAGOVIMA TOLKIENA I VIKINGÂ

Intervju sa Sindy Oroz

AUTORICA: Ema Botica

HRVATSKI JUNAK SVJETSKIH MITOVA

Intervju s Vladimirom Cvetkovićem Severom

AUTORICA: Ivana Roguljić

AVANTURA u smeću



RECENZIJA VIDEOIGRE DEONIA

Kao pravi užitak za obožavatelje *point-and-click adventure* žanra, saga *Deponia* obećava zabavno putovanje kroz apokaliptični planet smeća uz šarmantnu blesavost tog svijeta i poseban humor glavnih likova. Rješavanje zagonetki i upravljanje okolinom nikad se nije činilo zabavnijim nego u eksploziji mašte i kvalitetne animacije svijeta *Deponije*. Planet, koji je glavni dio populacije napustio pronalaskom utopijskog života na letećem domu Elysiumu, sada služi kao odlagalište otpada na kojem su, na neuobičajen način, ostali živjeti najotporniji članovi civilizacije. Među njima nalazimo glavne likove.

AUTORICA: Lea Smiljanić
FOTO: Daedalic Entertainment

Rufusa, lika kojeg „igramo“, prvi put vidišmo usred jednog od njegovih brojnih pokušaja napuštanja života napravljenog od otpada i planeta na kojem je čista voda najveći luksuz. Njegov karakter i ciljevi postaju nam jasniji dok ga promatramo kako priprema nepromišljeni manevr samokatapultiranja na brod koji vodi do Elysiuma. Naš je junak neuobičajen za glavnog lika; nemaran je, bezobziran i zablude samopercepcije, ali ekstremna kreativnost i poneka dobra namjera čine ga zanimljivim. Rufusovom očajničkom željom za odlaskom i napuštanjem života koji smatra nedostojnim

sebe započinje avantura serijala i stvara se okvir cijele priče. Neočekivano uspješno samokatapultiranje dovodi ga do letjelice na kojoj susreće predivnu Goal s Elysiuma. Nesmotrenost i jednostrana ljubav na prvi pogled šalju ih oboje padom nazad na Deponiju, a potom na scenu stupa Goalina komična indisponiranost, i to stvaranjem šale koja će se na različite načine pojavljivati kroz sve tri igre glavne priče.

Za svaki uspjeh koji poluči, Rufus stvara dvostruko veći problem koji potom pokušava popraviti, a uz Goal želja za dostizanjem Elysiuma postaje još jača. Priča započinje u Rufusovom rodnom gradu Kuvaqu, ali ubrzo vodi igrače kroz raznolika odlagališta koja čine Deponiju. Jedino zanimljivije od gradova napravljenih od smeća njihovi su stanovnici. Rufusove bližnje s kojima ima napregnute odnose čine Wenzel, prijatelj iz djetinjstva koji je, po Rufusovu mišljenju, tu samo da mu stvara probleme, i bivša djevojka Toni, eksplozivnog karaktera čije su burne reakcije često izazvane Rufusovom zabludom o stvarnosti. Dalje u pustolovini susrežemo Rufusovu posadu na

“Misterija skrivena u radnji otkriva se postupno i u balansu s brojnim zadacima i duhovitim zagonetkama, čija kreativna, neočekivana i krajnje blesava rješenja čine čar serijala.”

ribarskom (smećarskom) brodu, koju čine Doc, neurokirurg, majstor i lovac na smeće, i Bozo, simpatični mornar i, po Rufusovu mišljenju, okrutni pirat. Tijekom putovanja ulozi su sve veći te se sama sigurnost cijele Deponije nađe u Rufusovim neopreznim rukama. Suočava se s antagonistima Cletusom, koji je zapravo Goalin zaručnik, i oficirom vojske Organon koja je zadužena za uništenje Deponije.

Misterija skrivena u radnji otkriva se postupno i u balansu s brojnim zadacima i duhovitim zagonetkama, čija kreativna, neočekivana i krajnje blesava rješenja čine čar serijala. Svako poglavje zatvara se pjesmicom

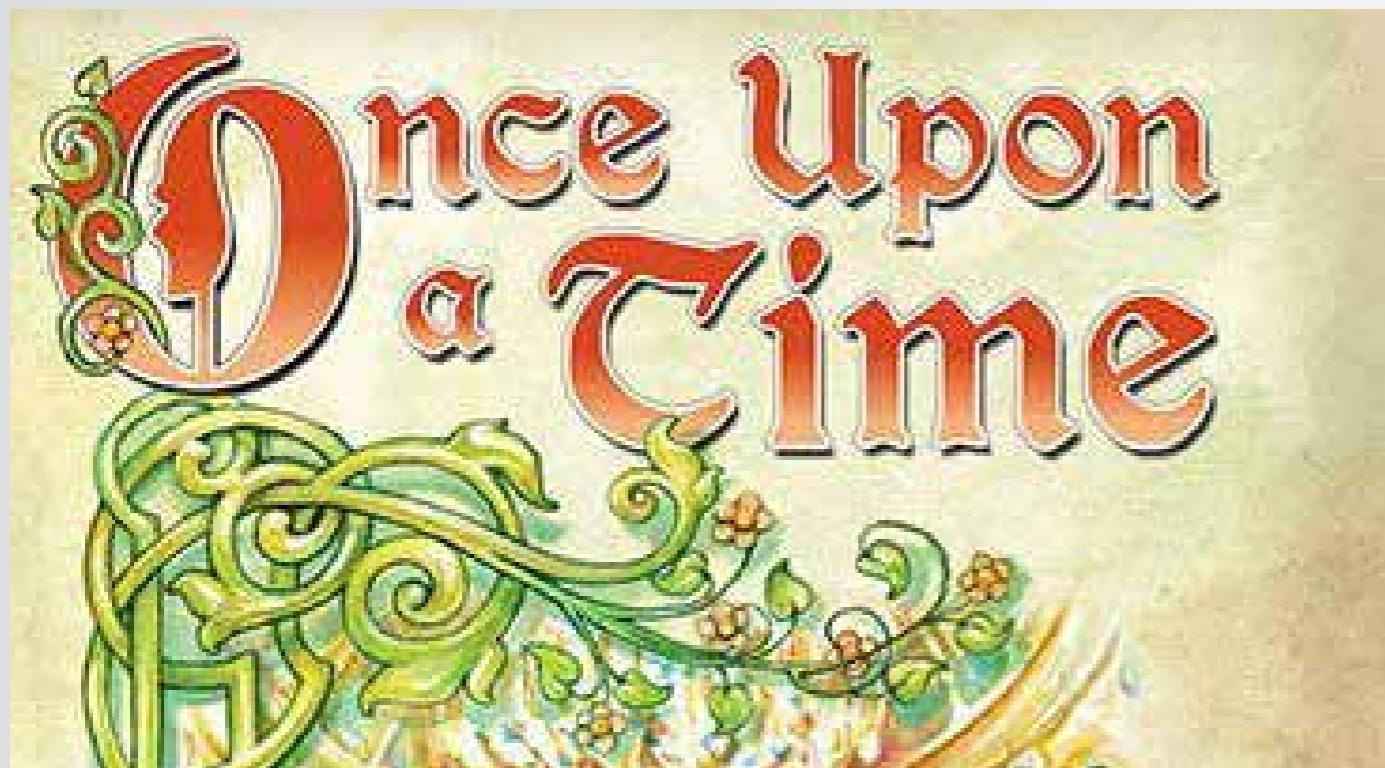
popraćenom animacijom koje je skladao sam kreator igre, a *gameplay* je jednostavan, praktičan i tipičan za moderne *point-and-click* igre. Glavna radnja sastoji se od trilogije *Deponia*, *Chaos on Deponia* i *Go*

odbye Deponia, s četvrtim nastavkom *Doomsday Deponia* kao paralelnom pričom. Osvježenje za žanr, od zagonetki do animacije, s ljubavlju, akcijom i šarmom, *Deponia* je avantura (u smeću) za pamćenje.



BAJKA

u kartama



RECENZIJA DRUŠTVENE IGRE ONCE UPON A TIME

Once Upon a Time kartaška je igra čiji je cilj ispričati priču. Igrači koriste karte na kojima se nalaze neki od osnovnih elemenata u većini bajki. Na početku igre jednom se igraču dodjeljuje uloga Prirovjedača (Storyteller). On započinje priču koristeći elemente koje je dobio na svojim kartama. Cilj mu je doći do kraja priče tako da ih sve iskoristi. Priču završava kartom Sretnog završetka (The Happy Ever After Card). Dok on priča, suigrači slušaju i traže priliku da se ubace u priču kako bi dobili šansu za pobjedu. Prilika za prekidanje Prirovjedača dobiva se ako on

AUTORICA: Marija Boko
FOTO: Atlas Games, cdn.shopify

iskoristi element koji se nalazi na Karti prekida (Interrupt Card) ili ako iskoristi specifičnu riječ koja se nalazi na suigračevoj karti. Isto tako, suigrači imaju pravo izazvati Prirovjedača i tako mu oduzeti pravo na nastavak priče. To se obično dogodi kada igrač zapne i ne može nastaviti priču, u slučaju da kaže nešto što je u očitom neslaganju s dotadašnjom pričom ili ako samo kreće nabrajati elemente na svojim kartama. Pobjednik je osoba koja prva iskoristi sve svoje karte.

Usto što je kreativna i budi maštu, igra je pogodna i za sve uzraste jer su pojmovi na karticama jednostavni i predstavljeni samo jednom riječi, primjerice Princeza ili Čarolija. Zbog svojih ilustracija korištena je u školama za poticanje dječje mašte i približavanje engleskog jezika igračima koji žive u zemljama kojima engleski nije materinji jezik.

Igra sa svojih 114 karata s elementima te 51 kartom Sretnog završetka nudi mnogo mogućnosti. Karte s elementima dijele se u 5 kategorija: Lik, Stvar, Mjesto, Vid/Pridjev i Dogadaj (Character, Thing, Place, Aspect i Event). Likovi nisu određeni vlastitim imenima nego im ih igrači pridaju, što dopušta slobodniju interpretaciju. Usto, za sve one koji žele napisati vlastitu priču te traže inspiraciju, ali ne žele biti ograničeni tuđim svijetom, genijalan su izvor riječi Navoditelji (Prompt words).

Sama igra očito je uspjeh jer se pojavljuje na popisima nekoliko nagrada među kojima su: 1997. igre, Magazine's Games, 100 lista – Kategorija za najbolju obiteljsku kartašku igru (1997 GAMES Magazine's Games 100 List – Best Family Card Game Section); 2013. Tillywigovu nagradu za Najbolju obiteljsku zabavu (2013 Tillywig Best

“ Usto što je kreativna i budi maštu, igra je pogodna i za sve uzraste! ”



Family Fun Award) te je 2013. nominirana za Origins nagradu (2013 Origins Award nominee for Children's, Family, or Party Game).

Nevezano za brojne nagrade, osobno bih preporučila ovu igru svima koji su ljubitelji pisanja priča i stvaranja vlastitih svjetova. Igra je jako jednostavna i ne gubi na razini zabave ako se po dogovoru uvede još pravila ili se neka pak odluče ignorirati. Pravi je izazov uzeti nekoliko nasumičnih karata i od njih složiti priču. Ova igra zaista traži usredotočenost, ali je, po mome mišljenju, toga vrijedna.



Koliko mi je poznato, ne postoji verzija na hrvatskom jeziku nego na engleskom i na još nekim svjetskim jezicima. U trećem izdanju (2012.) karte imaju predivne ilustracije za koje je zaslužan Omar Rayyan, a za samu igru zasluzni su Richard Lambert, Andrew Rilstone i James Wallis. Igra se može naći na web stranici www.Atlas-Games.com. Zaigrat!

Otkriće Amerike prije otkrića Amerike

- VIKINŠKI ODRAĐENO, JAPANSKI DOŽIVLJENO



RECENZIJA MANGE VINLAND SAGA

Pogledavši sve epizode prve sezone anime adaptacije *Vinland Saga*, odmah sam započela čitati mangu prema kojoj je snimljena. Bila sam toliko upijena u ovu seriju da nisam mogla pričekati drugu sezonom... kada god to bilo. Datum još nije poznat, ali nestrpljivo se čeka! Na prvi pogled

AUTORICA: Simy
FOTO: Kodansha

Vinland Saga izgleda kao tipični goreporn; ali to je daleko od istine jer sadrži priču dubokog značenja, ljudske transformacije, konflikata i borbe za čast te postavlja pitanje što je to što nekoga čini pravim ratnikom.

Vinland Saga japanska je povjesna manga koju potpisuje Makoto Yukimura (priča i crtež), a radi se o Vikinzima u 11. stoljeću i autorovo viziji istinitog povijesnog događaja danske okupacije Engleske.

Središnji lik je Thorfinn, koji odlazi na putovanje s bitangama među kojima je i antagonist ove mange, Askeladd. Thorfinna pokreće osveta zbog ubijenog oca, što ga proganja kroz cijelu priču. Kao i Thorfinn i Askeladd, likovi su bazirani na stvarnim povijesnim osobama kao što su pustolov Leif Ericsson, Thorkell the Tall, danski kralj Sweyn Forkbread, te njegovi sinovi princ Canute i princ Harald.

“ Najsnažniji dio *Vinland Sage* upravo je konstrukcija likova, a najzanimljivija je dinamika između glavnog junaka Thorfinna i antagonista Askeladda.

Najsnažniji dio *Vinland Sage* upravo je konstrukcija likova, a najzanimljivija je dinamika između glavnog junaka Thorfinna i antagonista Askeladda. Iako sam mišljenja da su sporedni likovi oko Thorfinna karakterno mnogo jači i nose priču puno snažnije od njega, s vremenom, kako on sazrijeva s čitateljem, sve to dobiva smisao. Yukimura odlično barata tehnikom crteža, preciznim prikazom likova, povijesno točnom

vikingom odjećom (Bez rogova, hvala!) i intenzivnim izrazima licâ, a scene borbi puno su napetije i dinamičnije u mangi nego li u animiranoj adaptaciji (koja je fenomenalna na svoj način); Mangaka odlično postavlja atmosferu u mirnijim scenama i izgrađuje raspone koje nas drže napetima dok listamo. Osim povijesne, tu je i geografska točnost – Leif Ericsson i njegovo otkriće Amerike, među Nordijcima poznate kao Vinland, koja se proteže kroz priču kao utopiskska, topla, plodna zemlja za kojom sjevernjaci žude. Kao ljubiteljica opće povijesti, nordijske zemlje i kulture, bila sam, malo je reći – oduševljena.

Bez dlake na jeziku moram priznati da onima koji su naveli na *shounen* i akcij-

ske mange, *Vinland Saga* može biti preopširna, teška, a u nekim segmentima čak i dosadna, jer zbog kompleksnijih i ozbiljnijih likova nema puno sladunjavih, romantičnih ili humorističnih trenutaka opuštanja. No ukoliko vas je imalo zaintrigirao ovaj epic odličnog crteža i priče maestra Yukimure, *toplo* vam preporučujem da ga se dohvate i uronite u nj. Nećete požaliti.



Samo jedan u nizu

NEOBIČNIH NORDIJSKIH OBIČAJA



LEGENDA O YULE JARCU

AUTORICA: Sara Dorčić

ILUSTRACIJA: Sara Dorčić

Yule goat, odnosno Yule jarac jedan je od mnogih skandinavskih simbola i tamo sjeverno jednak je važan kao i Djed Božićnjak.

Jarac, u Švedskoj znan kao Julbock, na Badnjak - zajedno s Jultomteom (Djedicom) donosi i prenosi poklone. Naravno, kao i s većinom folklorâ, podrijetlo ove tradicije datira puno prije „Božićne bajke”.

Naime, vjeruje se da je priča nastala od nordijskog boga Thora koji se vozio nebom u kolima koje su vukle dvije koze, Tanngrisnir i Tanngnjostr, odnosno Škripalo i Škrugtalo. Prema legendi, Thor bi ih svaku noć žrtvovao i pojeo, a potom bi svojim čekićem blagoslovio njihove kosti i one bi svakog jutra ponovno ustale.

Tijekom godina, ideja Jarca mijenjala se s dobra na zlo. Dok su ga neki zvali demonom, drugi su ga pak smatrali bezopasnim ili čak slavili kao božanstvo. S jačanjem kršćanstva, mnoge Yule tradicije, koje su zahtijevale prava i nehumana žrtvovanja, bile su sve više zabranjivane i kažnjavane.

U današnjoj Švedskoj Yule jarac najpoznatija je legenda Božića zbog slavlja tzv. Gavle koze, ogromne skulpture napravljene od slame i sijena pažljivo privezanih crvenim vrpcama. Sastavlja se svake godine od 1966. u gradu Gavle. Svjetsku je slavu stekla po tome što je svake godine bila meta podmetanjâ požarâ, a ukupno je spaljena 37 puta u svojoj 51-godišnjoj povijesti. Iako je bilo mnogo pokušaja da se spaljivanje spriječi, neki ga čak doživljavaju na pozitivan način, kao žrtvovanje za zahvalu starim bogovima u nadi za plodnim tлом sljedećeg ljeta.

KRAJ SVIJETA –

klimatske promjene,
korona i(li) sraz bogova?



RECENZIJA SERIJE RAGNAROK

AUTORICA: Ivana Roguljić
FOTO: Netflix

Još jedna od Netflixovih serija koje se izbacuju kao na traci, zbog čega je čak i najiskusnijim introvertima nemoguće pohvatati ih, a kamoli sve pogledati, zove se prikladno – *Ragnarok*. *Ragnarok* u smislu nemogućnosti gledanja ama baš svih serija ili pak činjenice da smo kao ljudski rod došli do toga da to uopće želimo – na vama je da odaberete. Moj je doživljaj bio malo doslovni – dok sam gledala seriju (svih šest epizoda zaredom, naravno), gnjev dalmatinske bure doseguo je, naime, apokaliptične raz-

mjere. Između bure i ljutog Odina, mislim da bih se ipak uvijek radije odlučila za potonjeg. Zanimljivo, i dok sam gledala seriju *Chernobyl* (*Cernobil*), sa živcima „na miljun“, nešto je u mom kvartu strahovito puknulo. Tijek misli: „Krško je odletjelo u zrak, gotovi smo; ma čekaj, Krško je predaleko, a ja ionako ne čujem dobro, to mora biti nešto u kvartu; čekaj malo, nije li Tito imao neke tunele u Žrnovnici?“ Već sam se spremala evakuirati baku, ali onda sam se urazumila i sjetila se da pripadnici Torcide protestiraju zbog

nečega. (Doduše, ne znam je li „urazumila“ u tom slučaju prikladna riječ.) Kad smo već kod toga, podsjetilo me i na onaj događaj kad sam realizirala jednu od glupljih ideja u svome životu (a tu ubrajam i onaj put kad sam hrabro, sa svih svojih 160 cm, kupila karte za koncert Iron Maiden – u parteru). Naime, u dosta depresivnoj životnoj fazi zaključila sam da je dobra ideja otići u kino gledati *The Dark Knight Rises* (*Vitez tame: Povratak*). Ako se nakon onog Baneovog monologa o strahu, smrti i kaosu, onako cijela već na rubu, nisam sunovratila kroz unutarnji otvor Jokera (mislim na trgovачki centar, ne na lika, nije to taj dio franšize), neću nikad. Malo sam skrenula s teme. Vjerojatno zato što volim pričati o sebi, ali možemo se praviti da je to samo zato jer sam nova Virginia Woolf. Ne, čekaj, to opet nije dobro...

Vratimo se mi na temu, kao što se i glavni junak naše priče, Magne, s majkom i bratom vratio u rodni grad kojeg se ni ne sjeća – Eddu. Majka, Turid, dobila je novi posao u jednoj od tvornica koje su sada glavna panorama grada koji se nekoć dičio prirodnim ljepotama. Magne je sasvim običan mladić, prosječan, ali s dijagnozom ADHD-a. Štoviše, poprilično je obične vanjštine, „slampavog“ stila odijevanja i obveznih naočala na koje je možda, unatoč činjenici da će kasnije doći do trenutka kada

mu više ne trebaju, bačen preveliki fokus – ta nošenje naočala nije sramotno niti baš toliko neobičljeno, zar ne? Pomalo me podsjeća na jadnog, bijednog i nevoljenog Harryja Pottera koji je hodao naokolo u prevelikoj odjeći i s isto tako prevelikim naočalama koje je morao lijepiti selotejpom. No, kao što se i Harry iz neuglednog dječačića prometnuo u jednog od najvećih čarobnjaka na svijetu, tako će se i Magne prometnuti u... pa, ne baš u čarobnjaka, ali... Ne bih htjela spojlati, no riječ je o nordijskim krajevima, seriji koja se zove *Ragnarok*, a tu je negdje i lik (dobro je, shvatili smo) starca s povezom preko oka. (Jel’ baš bilo nužno?) Stoga mislim da i nije preveliko iznenadenje kad kažem da počne poprimati karakteristike – boga. Ne bih htjela odati kojega, ali možda je jako snažan i možda jako dobro barata čekićem. Možda, usto, ima i brata sklonog nepodopštinama. Okej, da ne

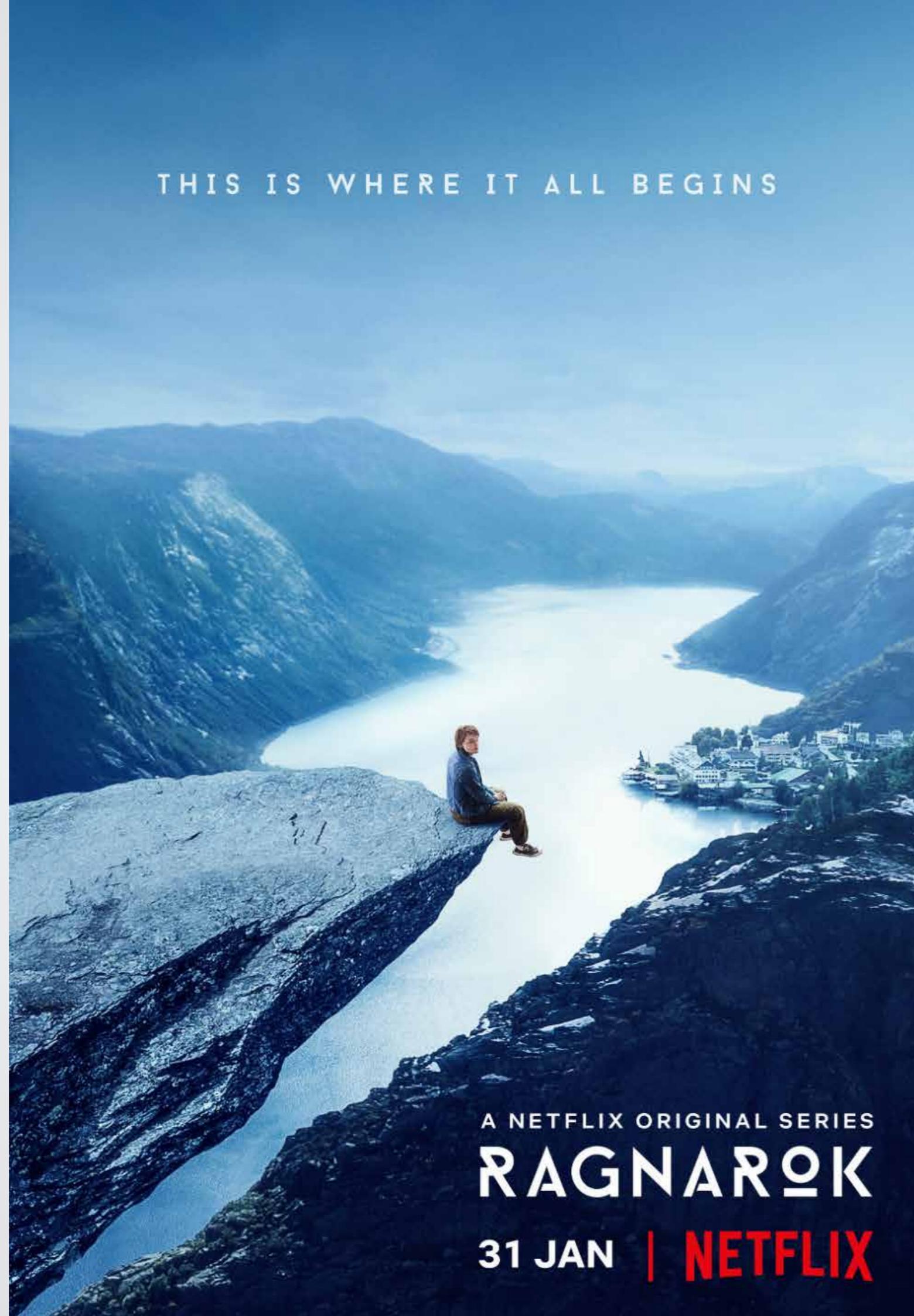
duljim, Magne je Thor, Laurits je Loki, a cijela obitelj Jutul, najbogatija i najmoćnija u gradu, zapravo je klan divova, istih onih divova koji su zatrli bogove tijekom Ragnaroka. Ajme.

Drama. (Jutuli me, onako prekrasni, savršeni i nedodirljivi, malo podsjećaju i na obitelj Cullen iz Znate-Već-Koje franšize. Znam da znate, ne glumite. Ali razlika je u tome što Cullenima nije cilj uništiti svijet, nego samo nekoliko sati onih koji ih konzumiraju, bilo u literarnom, a pogotovo u filmskom obliku.)



Prva asocijacija na ime Thor kod većine osoba je vizualizacija Chrisa Hemswortha (koji god bog je imao prste u tome, hvala mu na tome) ognutog crvenim plaštom, moćnim maljem *Mjölnirom* Marvelove izrade u ruci, okruženog grmljavom i Tomom Hiddlestonom (još jednom zahvalujem Stvoritelju/ima). Dapače, treći dio Marvelove serije filmova o Thoru nosi upravo naziv *Ragnarok* i definitivno je najbolji dio do sada, no ne zbog propasti Asgarda nego zbog opuštenijeg, da ne kažem blesavijeg pristupa od prethodna dva dijela. (A ne odmaže ni to što soundtrack čine hitovi Led Zeppelin, ma koliko se *Immigrant Song* u ovom trenu nekima činila neprikladnom.) U MCU filmovima Thor je dakle zgodni plavokosi bog groma, Loki mu je posvojeni brat, odnos im je *love-hate*, a slavni malj nije ni sličan onome iz mitologije. A što mitologija kaže? E, tu se po-malo gubim. Kao u svakoj mitologiji, i u nor-dijskoj, koliko god nam bila svježa i zanimljiva (u ovom slučaju zahvaljujem Neilu Gaimanu i seriji *Vikings* (*Vikinzi*), o kojima također pišemo u ovom broju), postoji mnogo verzija svega. Nekad je netko nekome brat, nekad ujak, a nekad oboje. Nekad je Thor Odinov sin, nekad nije. Nekad je Loki izvor svih zala i vođa divova koji zatrču bogove, a nekad je samo prototip Peevesa. Što se tiče *Ragnaroka*, postoji mnogo verzija, no sama riječ znači „sudbina bogova“. Dok ga neki smatraju tek propasti bogova od strane divova, neki ga doživljavaju smakom svijeta, a treći na nj gledaju kao na novi početak. (Želim samo istaknuti da Loki u ovoj seriji nije nikakav vođa divova i da je naprosto predivan lik kojeg je teško ne voljeti.)

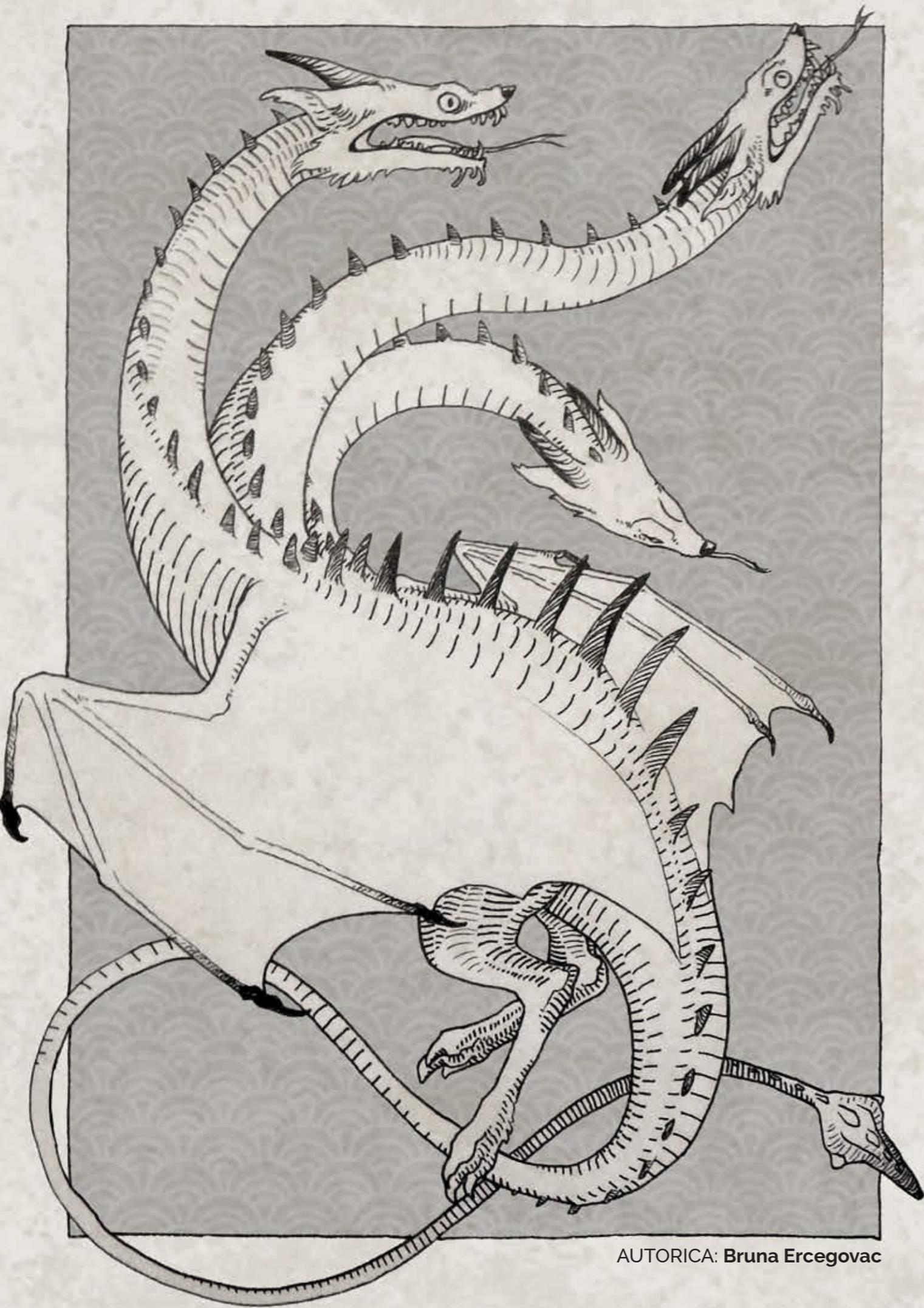
Tvorci serije *Ragnarok* odlično su se poigrali konceptom i ponovljenu prijetnju *Ragnaroka* postavili u današnji kontekst. Glavni naglasak serije je na klimatskim promjenama te ljudskom nemaru i pohlepi. (Samu da nglasim, serija je norveška, a Greta Thunberg je Švedanka – nije njen maslo.) Serija zaista dobro kombinira mitološke i fantastične elemente s realnim, gorućim problemima današnjice. Neloš način da se ljude pokuša osvijestiti



“ Tvorci serije *Ragnarok* odlično su se poigrali konceptom i ponovljenu prijetnju *Ragnaroka* postavili u današnji kontekst.

o opasnostima s kojima su suočeni, no, nažlost, lakše je *bingeati* (eto, upotrijebila sam i tu riječ) serije na Netflixu i rugati se Greti nego shvatiti da i naša kaplja u slapu... ne, ne mogu to napisati. Osim toga, ionako ne mogu srušiti svjetski poredak i uvesti *Zeitgeist*. Jel' ti ja izgledam kao Thor? Čekaj malo... mislim da sam upravo shvatila poantu. Ni Magne ne izgleda kao Chris Hemsworth. Chandler Bing bi u ovom trenutku eureke rekao vjerljatno nešto poput: „Svi smo mi Thor!“ ili „Budi kao Thor – recikliraj!“ pa ču to reći i ja jer volim kad mi kažu da sam „Chandler u ekipi“. (Dobro, možda samo ja to kažem. Ali kad jesam!) Ta-koder sam i Thor, ali onaj iz *Avengers: Endgame* (*Osvetnici: Završnica*). Budimo realni, većina nas je taj Thor. Ali, kao što se i taj Thor trguo i od propalog vladara koji se malo „zapustio“ ponovno zasjao obukavši superjunačku odjeću, uvezvi novu, poboljšanu sjekiru i gromovima zasuvši zlokobne vanzemaljce, tako i mi možemo tu zlata vrijednu *coffee to go* šalicu nakon korištenja odložiti na za to predviđeno mjesto. Priznajem, ovo je jako loša usporedba, ali bitno je da se razumijemo.

Sve u svemu, u 2020. godini, koja nam je iznjedrila toliko dobrih serija, *Ragnarok* ne možemo uvrstiti među bolje. Da nije imala toliko jaku konkureniju, možda bi imala više šanse i ne bi prošla „ispod radara“. Radi se o zabavnoj seriji zanimljive premise i dobre glumačke postave koja nas još jednom potiče da obratimo pozornost na Skandinavce i njihove književna, filmska i televizijska ostvarenja. Ja definitivno hoću – dok nestrpljivo čekam drugu sezonu *Ragnaroka* za koju gajim velike nade.



Bratstvo, bitka i BOGOVI



RECENZIJA VIDEOIGRE *ASSASSIN'S CREED VALHALLA*

Ubisoft neumorno nastavlja s izgradnjom popularnog *Assassin's Creed* svijeta, a najnovija instalacija ovog je puta vikingške tematike, što nije teško naslutiti iz samog naziva – *Valhalla*. Nakon istraživanja starog Egipta kroz *Origins* i Peloponeskog rata u *Odyssey*, *Valhalla* nas vodi kroz vikingšku invaziju Britanije te ratove s Dancima, Saksoncima i Norvežanicima. Sukob kršćana i pogana kombinira s uspješnim korištenjem panteonâ nordijske mitologije, uvodeći

AUTOR: Luka Palac
FOTO: Ubisoft

ih u priču kroz mistični prikaz ljepota Asgarda i Yggdrasila, ostvarenih zadivljujućom grafičkom koja maksimalno uživljava igrača. Osim očekivane kvalitete Ubisoftovih vizuala, originalni soundtrack također oduševljava i postavlja atmosferu za cijelo putovanje našeg heroja – Eivora. Igra nudi opciju odabira spola glavnog lika popraćenu odgovarajućim sinkronizacijama koje glume Magnus Bruun i Cecilie Stenspli.



Eivorova priča počinje željom za naseljavanjem novog dijela zemlje u Engleskoj skupa s njegovim klanom, što je ujedno i potraga za mjestom koje mogu nazivati domom i koje igrač unaprjeđuje kroz cijelu priču. Zbog strateške potrebe za osiguravanjem mira sa susjedima, igrač u pokušaju stvaranja saveza obavlja misije za i uz britanske kraljeve. Tijekom uvida lik još uvijek nije upoznat s teorijom Creeda, no kroz misije koje postupno otkrivaju priču saznaće tko zapravo čini negativce koji uskraćuju slobodu narodu. Da u srži nije bitka za slobodom, to jednostavno ne bi bila AC igra.

Dok je sam duh *Assassin's Creed* uspješno očuvan i prenesen, *Valhalla* donosi promjene u sustavu bitki koji se sada prilagođava bilo kojem oružju, bilo ono jednoručno ili dvoručno. Borilački stilovi različitih nijansi ključani su dio za održavanje zabave *gameplaya*, tako da postoji i borilačka opcija uz dva štita. Također

postoji i unaprijeđeni *skill tree* koji omogućuje detaljniji odabir želenog stila igranja, vizualno prilagođen priči oblikom sazviježđa. *Valhalla* ne razočarava ni ponudom raznih mitoloških oružja koje se vrijedi potruditi pronaći bez *spojlera*.

“Uz veliku pažnju posvećenu detaljima, Ubisoft Montreal na uzbudljiv i raskošan način dočarava osvajanje utvrda i pljačkanje selâ.

Naravno, kakva bi to vikingška igra bila bez harena našeg moćnog heroja? Uz veliku pažnju posvećenu detaljima, Ubisoft Montreal na uzbudljiv i raskošan način dočarava osvajanje utvrda i pljačkanje selâ (koliko se to uopće može smatrati raskošnim). Ovaj je nastavak na svačije olakšanje manje repetitivan te uz odličan borilački sustav, nagrađujući osjećaj podizanja vlastitog kampa i poveznice s nordijskom mitologijom osigurava zabavu za sve obožavatelje Vikinga i mistike, kao i za one koji će to tek postati. Za razliku od drugih nastavaka, osvajanja u *Valhalli* obavljaju se uz pratnju klana i osjećaj vikingškog bratstva. Za najbolji doživljaj igre, započnite kao pravi Viking i ne odustajte dok ne osvojite ono što je vaše čak i ako nije vaše.



Tragovima

TOLKIENA I VIKINGÂ

INTERVJU SA SINDY OROZ

AUTORICA: Ema Botica
FOTO: Sindy Oroz, Unsplash

Sindy Oroz mlada je spisateljica čiji bi prvi roman, koji je trenutačno u procesu uređivanja, uskoro trebao ugledati svjetlo dana. Imamo čast prvi intervjuirati ovu autoricu koja će zasigurno biti veliki doprinos hrvatskoj sceni fantastične književnosti.

Dobar dan, draga Sindy! Molimo te da nam se predstaviš kako bi naši čitatelji mogli steći prvi dojam o tebi.

Dobar dan! Prvo, zahvaljujem vam na interesu za razgovor sa mnom! Djevojka sam od 25 godina, živim i radim u Münchenu, no inače sam iz Pule. Zaljubljena sam u život, a prije svega u čitanje, povijest, filmove i dobru kavu. Potaknuta ljubavlju prema knjigama, 2017. godine započela sam s pisanjem prvog romana. Četiri godine nakon napisala sam dva romana koja trenutačno uređujem i pritom uživam.

Kako se zove tvoj prvi roman i o čemu je? Očekivala sam ovo pitanje i stvar je u tome da još uvijek nisam objavila njegovo ime. No mislim da je vrijeme i radoću vam ga otkriti. Ime serijala je *Mors Atra*, a ime prvog dijela zasad još uvijek nosi radni naslov – *Početak kraja*. Teško je ukratko objasniti o čemu se radi, ali pokušat ću. Zamislite jedan potpuno

novi svijet u kojem postoji pet civiliziranih naroda – ljudi, vilenjaci, gnomi, kameni i plemenima. Zatim zamislite (kao što to uvijek biva), tešku vladavinu, u ovom slučaju Mors Atre, koja ih dovodi do zastrašujućeg ludila. Ono ih izaziva na pljačkanje, divljanje i ubijanje. Tako oni postaju divlji narodi koji su nakon dugog i teškog vremena primorani potpisati primirje kako bi se uspjeli ponovno osoviti na noge. No, tu priča zapravo tek započinje. Kao što i sami znate, sudbina je uvijek varljiva. Zbog daleke prošlosti i događaja koji su vodili u neprekidnu patnju, zapisano je u vremenu da će se na suđenoj noći, kada se pet mjeseci koji naizmjениčno krase njihovo nebo spoji u jedno, roditi biće koje će biti sposobno izbaviti ih iz vječne bijede i nemira. Pukom igre slučajnosti i nestasnosti jedne djevojke, žrtve njihovih bogova, biće iz proročanstva biva raspodijeljeno na šačicu mladih umjesto na jednog, izazivajući samu sudbinu na promjene. Što se događa kada se sudbina jednoga bića podijeli na pet dijelova? Što ako tih pet dijelova, odnosno petero mladih o kojima sve ovisi, nije spremno na to što im život donosi? Što ako tako nisu stvoreni samo oni koji bi ih trebali spasiti nego i oni koji ih mogu do srži uništiti? Roman prati petero mladih koji se jedva nose sa svojim problemima. Dok

jedni teže za pravdom, istinom i pronalaskom sebe, drugi su pak u potrazi za zlatnim srcem, razumijevanjem, avanturom i društvom. Nitko od njih nije spremna na pustolovinu života i potragu koja će neočekivano uslijediti. „*Pronalazak onog koji daje vijest i nije tako lagan.*“ No, dok oni pokušavaju pronaći sebe, u zemlji ponovno započinje neizbjegni rat među različitim rasama. Ovog puta nijedno potpisivanje mira neće ga moći zaustaviti. Dakle, kao što vidite, roman je turbulentan i prati više radnji.

Što tije bila glavna inspiracija za roman?
Doslovno me inspirira i najmanja sitnica na koju naletim, no moram priznati da je u ovom slučaju povijest igrala veliku ulogu. Iako moj roman spada u žanr fantastike, mnoge su me povijesne činjenice nadahnule na stvaranje tog svijeta. Tako su i „moja“ plemena, Vande, Cipius i Kosti, dobila osnovna obilježja nekadašnjih nomadskih naroda. Divlji su, vole ploviti i istraživati, žive u hladnoj zemlji, a žene imaju jednaka prava kao i muškarci. Isto tako, ljudi su dobili obilježja srednjeg vijeka, pa ćete čitajući naletjeti na opise naselja i gradova tog doba. No, voljela bih naglasiti da me to vrijeme samo inspiriralo, a kako se radi o fantastici, dala sam si mašti na volju i mnogo toga promijenila, po put različitih religija, zakona ili tradicija. Ipak i čitateljima treba nešto novo i svježe što će ih oduševiti. Danas to nije tako lako ostvariti.

Zašto baš žanr fantastike? Što te to kod njega privlači?

To je jednostavno – sanjar sam koji voli magiju. Što bih onda drugo mogla nego sanjati o drugim svjetovima i stvarati novu magiju? Kao što sam u svojoj drugoj knjizi napisala, „magija je u svima nama, ako smo dovoljno hrabri vjerovati u to“. Nije li i ljubav svojevrsna vrsta magije? Međutim, jako volim stvarati svjetove. Baš zbog toga je moj roman i krenuo u smjeru epske fantastike. Vidjet ćete, za svaki sam narod stvorila novu religiju, kulturu, obilježja, zakone i tehnologije. O stvaranju svjetova bih vam mogla zaista do sutra pričati.



Što misliš o statusu fantastike danas u svijetu i u Hrvatskoj?

Danas je fantastika puno raširenija nego prije, ali i dalje nedovoljno. Znam puno autora, kako domaćih tako i stranih, koji pišu baš u tom žanru. To mi je neopisivo drago vidjeti. No moram priznati da sam razočarana time što se u Hrvatskoj baš i ne čita – tako barem pokazuju statistike. U razgovoru s našim autorima saznala sam da svi oni imaju želju napisati bar jedan roman tog žanra, no mnogi od njih to još nisu napravili baš iz tog razloga – teško se probiti s takvom tematikom. Zbog takve situacije stvara se i strah od stvaranja svjetova gdje moraš paziti i na najsitniji detalj, a u isto vrijeme učiniti priču zanimljivom. To vam je taj začaran krug – manje se piše, manje se čita.

Koja su ti najdraža djela žanra fantastike? Zašto baš ta, po čemu su posebna?

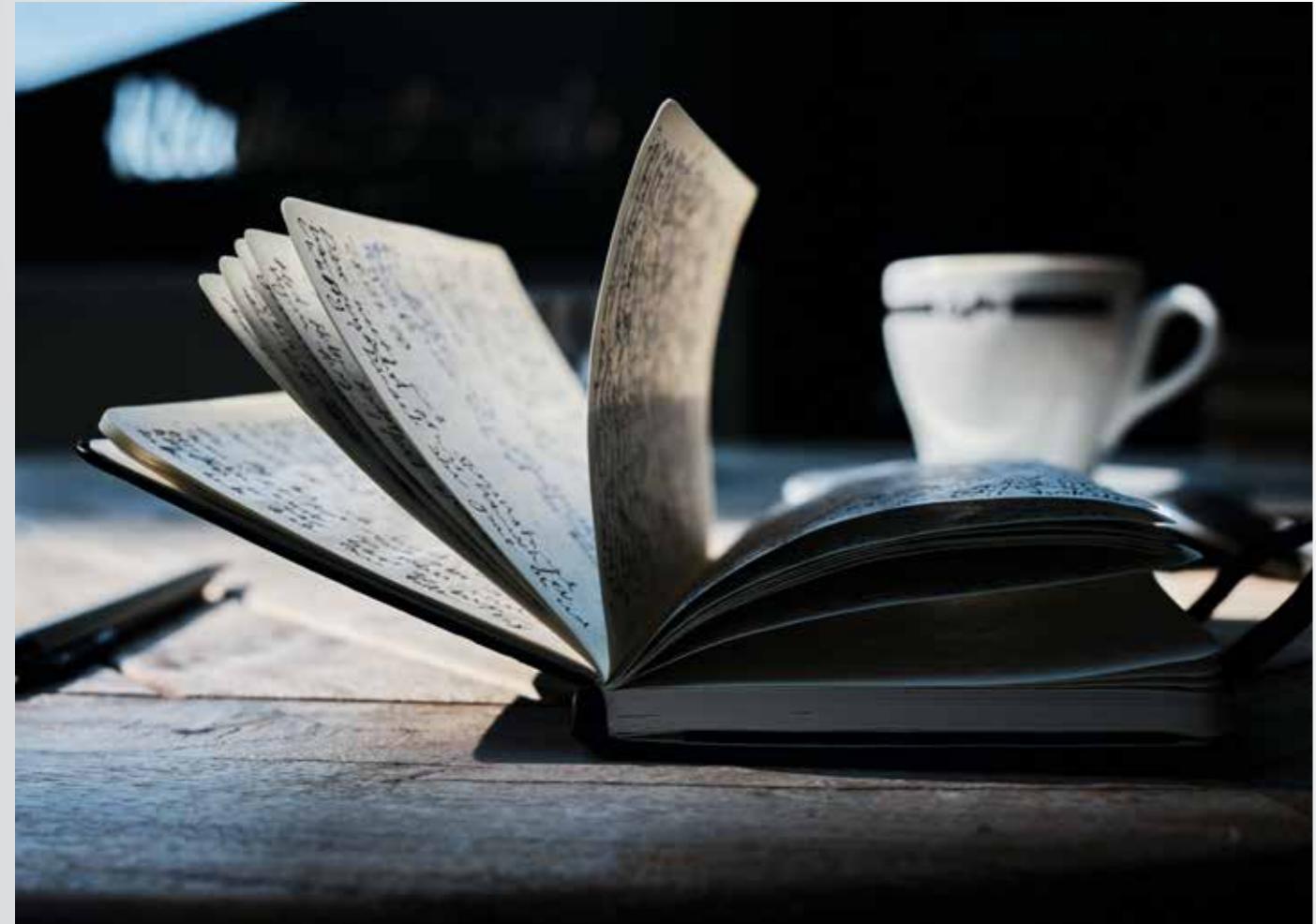
Smiješno je to što ja nikad ne odvajam i ne naglašavam najdraže knjige. Baš zato što mi je najdraža uvijek ona koju trenutno čitam. Ako mi se nešto ne sviđa, ne kupujem. Želim da sve knjige osjete tu ljubav i tu titulu. Znam, pričam kao da su i one žive bića, ali, eto, takva sam. Svaku knjigu koju sam pročitala u tom trenutku sam voljela. Definitivno je svaka ostavila trag na mene, pa tako i na moje pisanje. No, kao što je to kod većine i obožavatelja i autora ovog žanra, istaknit ću Tolkiena – svoju inspiraciju i motivaciju za stvaranjem novih svjetova.

Koje hrvatske autore, neovisno o žanru, najradije čitaš i koje bi preporučila čitateljima?

Uh, ima puno dobrih hrvatskih autora, ali voljela bih istaknuti novije mlade autore koji trenutačno nastupaju na sceni. To je definitivno Tanja Radman sa svojim *fantasy* romanima inspiriranim dubrovačkom povijesti – ta žena me svakim danom iznova nadahnjuje i inspirira. Zatim Barbara Mišković – njezini romani puni su magije i slavenske mitologije. S njima je sve

krenulo – pokazali su mi da je zaista moguće biti pisac u Hrvatskoj. Jelena Kastaneti autorica je koja obara čitatelje svojim pisanjem i budi u njima vrtlog različitih emocija. Matea Čvagić Prašnjak, kojoj sam trenutno *beta* čitateljica (moram priznati da sam se već zaljubila u njezinu pisanje), stvara tako jednostavne i lagane rečenice koje diraju ravno u srce. Naravno, tu su i divne autorice ljubavno-psiholoških romana i poezije koje mi pružaju podršku svaki dan; Anamarija Tendera, Ivona Ivić i Andrea Tomić. Uskoro se veselim i čitanju

romanâ mog prijatelja Leontina, poznatog po imenu Eric Johansson, drage Eme Botice koja dijeli moju ljubav prema fantaziji i povijesti, i Jelene Hroj koja me inspirira i čijih se romana, iskreno, malo i bojam – u dobrom smislu. To su vam knjige različitih žanrova – fantastika, psihološki trileri, ljubavni, obiteljske drame, horori – pa tko što voli, nek' izvoli.



Što kažeš na kolegijalnost među autorima?

Iskreno, okružena sam divnim autorima (navedenima u prethodnom odgovoru) za koje znam da će mi uvijek pomoći i dati koristan savjet. Ipak, i ja sam tek početnik te je puno učenja i

“Bavljenje pisanjem već je samo po sebi teško za probiti se i uspjeti. Stoga, umjesto ružnih riječi, trebale bi se uputiti konstruktivne kritike.

razvijanja ispred mene. No, čitam, čujem i vidim da postoje trzavice. Ne želim ih svrstavati niti u zavist, niti u ljubomoru, a pogotovo ne u riječi još težeg značenja. Normalno je da neće svima svatko odgovarati. Bavljenje

pisanjem već je samo po sebi teško za probiti se i uspjeti. Stoga, umjesto ružnih riječi, trebale bi se uputiti konstruktivne kritike. Trebali bismo se držati zajedno i pomoći jedni drugima. Kreativnost nije natjecanje i stvarno ne razumijem zašto neki imaju potrebu upravo za tim.

Jedna od tema ovog broja su nordijske zemlje/mitologija (Vikinzi, zima...), pa te molimo da nam kažeš što od navedenog sadrži tvoj roman.

Kao što sam već spomenula, moj roman sadrži obilježja različitih nomadskih plemena, ali ponajviše Vikinga. Plemena su, poput njih, nasilna i divlja, no unatoč tomu oni su i pravedni, iskreni i uredni. Bave se lovom i trgovinom te sami proizvode oružje. Neki od njih – Cipisu – poznati su kao nemilosrdni vladari mora, baš zbog svojih učestalih plovidba, istraživanja i napadanja drugih zemalja, no i oni su zbog primjera prisiljeni voditi miran život. Ne vjeruju u više bogova, kao što su to činili Vikinzi. Vjeruju samo u Šumskog Starca, ali imaju i oni svoje Norne, u ovom slučaju Šumske Sestre kojih

je osam, a ne tri. Glavna radnja započinje dolaskom proljeća. No, zemlja gdje oni žive, Zemlja Medvjeda, upravo je mjesto gdje zima ostaje tijekom cijele godine. To su samo neke sličnosti s Vikinzima. Postoje mnoge razlike, primjerice, Zemlja Medvjeda ne zove se bez razloga tako. Nastanak svijeta po nordijskoj mitologiji inspirirao je i stvaranje svijeta u mojoj knjizi. No, to su samo priče. Kod mene nema Thora ili Odina, ne, ali zato svaki narod ima svoju vjeru. I baš u tome vidim ljepotu – u pružanju nečeg novog i neočekivanog čitateljima. Pa, ako ste ljubitelji visokih planina, dubokog snijega, oštih zima i opasnosti koji se kriju u dubinama gustih šuma, onda ćete definitivno voljeti moja plemena. U slučaju da niste i da vam srce više teži za morem i suncem, bez brige, na strani sunca žive i ljudi i vilenjaci. Kao što vidite, za svakog ima ponešto.

Čuli smo i da si ljubiteljica povijesti i kulture Vikinga, pa te molimo da nam i o tome kažeš nešto više.

Istina, zaista jesam. Sigurno dosta čitatelja to već zna, ali Vikinzi, Normani ili narod sa sjevera bili su divlji narod koji je štovao više bogova.

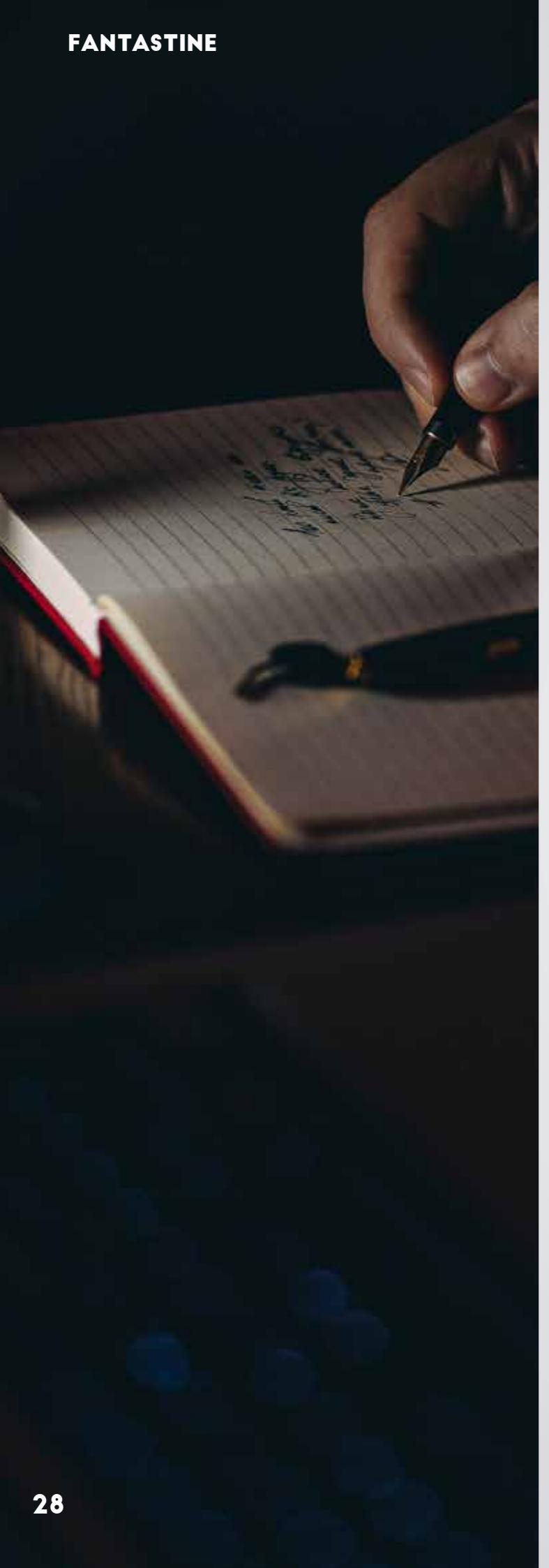
Bili su moreplovci, trgovci, obrtnici, ratnici i veliki istraživači. Na novootkrivenim mjestima podizali su naselja, utvrde i gradove, dok su ratovanje smatrali osobnom stvari. Borili su se najčešće prsa o prsa, jer je upravo njihova građa bila jedna od njihovih prednosti. No, čitala sam da su se u to doba samo vrsni, iskusni ratnici znali boriti na konjima. Moguće je da dosta njih nije u tome uspijevalo. Ono što mi je jako zanimljivo je činjenica da su oni bili jedni od urednijih naroda, iako ih mnogi filmovi i crtići prikazuju prljavima i neurednima. Možda ih se smatralo divljacima, no itekako su i oni imali svoje zakone, a očito i vodili veću brigu

o higijeni. Često ih se prikazuje kako nose kacige s velikim i zastrašujućim rogovima, no čitajući o njima saznaš sam da to uopće nije bila istina. U stvarnosti ne postoje nikakvi dokazi da su zlostavljali takve kacige. Kao što sam pročitala, ta je predodžba nastala u 19. stoljeću, maštovitošću romantičarskih autora. Pa, eto, vidite kako je divno biti pisac.

Koje ti je najbolje djelo - knjiga, film ili serija, koje tematizira Vikinge i zašto?

Moram priznati da još nisam naišla na neke knjige o njima, doduše nisam ih ni tražila, više sam se posvetila znanstvenim radovima koji obrađuju njihova obilježja i običaje. Tako da, ako imate neke preporuke, slobodno mi javite. Rekla bih da serija *Vikings* poprilično dobro prikazuje njihov način života. Normalno, nije svaka scena istinita, ali kako bi i bila kada, nažalost, nema puno podataka o njihovim životima? I ono što ima većinski je napisano od neke druge strane, primjerice Engleza. Pa, koliko vjerovati svemu tome?

Kakvi su ti planovi za buduće pisanje? Definitivno planiram nastaviti pisati, jer drugačije ne mogu. To me ispunjava i uvijek moram nešto tipkati ili zapisivati. Ne mogu proći pored neke urušene građevine, a da mi se slike rata ne prikažu u glavi. Niti mogu proći pokraj



mirnog jezera, a da ne vidim neko novo biće kako izvire i razgovara sa mnom. Ideje se stvaraju same od sebe i imam ih već za šest novih romana. Tako da mi nema druge. Iskreno se nadam da ćete i vi imati priliku upustiti se u mali svijet mojih magija.

Kada otprilike možemo očekivati objavljanje tvoga romana i gdje te naši čitatelji mogu pronaći?

To zaista ne znam. Kao što znate, trenutno je teška situacija i živimo u vremenu kada se svi nadamo da će uskoro biti bolje. Stoga se i ja nadam da ću u idućih par mjeseci prepraviti knjigu, skratiti je i urediti najbolje što mogu te da će onda krenuti u tisk. Zaista ne želim žuriti s tim procesom samo kako bi knjiga bila što prije objavljena. Želim uložiti maksimalan trud i snagu i tako čitateljima dati nešto očaravajuće. Čitatelji me mogu pronaći na Instagramu pod imenom *sivoroz* – tamo sam najaktivnija. Ne objavljujem samo o svojim knjigama nego pokušavam i upoznati što više ljudi koji dijele istu ljubav prema pisanoj riječi. Imam zanimljive razgovore petkom, motivirajuće objave, različite izazove pa i – normalno da bez toga ne ide – inspirativne i poučne zabavne povijesne činjenice. Trenutno radim i na web stranici kako bih mogla pisati duže tekstove i voditi blog na temu pisanja. Kada knjiga bude pred tisk, napravit ću i Facebook stranicu. Stoga, ako vam se išta od ovoga što ste pročitali sviđa, možete me zapratiti na Instagramu. Ovim putem se odmah zahvaljujem svima koji to učine, hvala vam na podršci!

Zahvaljujemo na ekskluzivnom intervjuu i želimo ti svu sreću u spisateljskoj karijeri!

I vama još jednom hvala na ovom divnom razgovoru. A dragim čitateljima želim zdravlja i puno snage u ovom ludom vremenu. *Doviđenja!*

