

Rekonstrukcija kostima iz video igre "Dark souls"

Bilić, Mihovil

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:814940>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-25**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

REKONSTRUKCIJA KOSTIMA IZ VIDEO IGRE „DARK SOULS“

MIHOVIL BILIĆ

Zagreb

Rujan, 2017.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET
Zavod za dizajn tekstila i odjeće
Kostimografija

DIPLOMSKI RAD

REKONSTRUKCIJA KOSTIMA IZ VIDEO IGRE „DARK SOULS“

MENTOR: doc. dr. sc. Krešimir Purgar, doc.

Mihovil Bilić,10136

NEPOSREDNI VODITELJ: doc. dr. art. Ivana Bakal

Zagreb

Rujan, 2017.

SAŽETAK

Fokus ovog diplomskog rada je izrada kostima prema predlošku. Kostim smo estetski analizirali i obrazložili njegovu funkcionalnost, te smo prošli kroz sve tehničke aspekte izrade kostima. Izabrani kostim za realizaciju je oklop koji se pojavljuje u videoigri *Dark Souls*. Osim tema usko vezanih za oklop i videoigru dotaknuli smo se još nekih termina koji su vezani uz naslov kao što je povijest oklopa općenito, svrha kostima/oklopa, kako se oklop izgledom mjenjao kroz povijest, uz analizu stilova i uvjetovanost izgleda oklopa prema geografskom porijeklu. Usporedili smo oklop iz igre sa stvarnim oklopima iz povijesti. Spomenuli smo cosplay subkulturu i zašto je bitna za ovaj rad. Osim oklopa analizirali smo i samu igru: njen nastanak, žanr, te njen utjecaj na industriju. S obzirom da se radi o određenom oklopu iz igre analizirali smo njegovu važnost u kontekstu tog fiktivnog svijeta. Na samom kraju slijedi izrada kostima: materijali, alati i tehnike kojima smo se poslužili. U prilogu je kostimografska mapa autora sa skicama oklopa, uz slike izvučene iz video igre, kao i izvorni crteži umjetnika koji su radili na videoigri *Dark Souls*.

Ključne riječi: kostim, videoigra, Cosplay, oklop, Dark Souls

SADRŽAJ:

1. Uvod 7
2. Načelo okola 8
2.1 Oklopi u prirodi 9
2.2 Funkcija oklopa 10
2.3 Povijest razvoja oklopa 10
2.4 Vrste oklopa 12
2.5 Dijelovi srednjevjekovnog okopa 13
2.6 Povratak oklopa (Moderno doba) 14
2.7 Novi Materijali 15
2.8 Moderni oklopi za zaštitu tijela 15
3. Cosplay 15
3.1 Kostimi 16
3.2 Konvencije 18
3.3 Rodne uloge 19
4. RPG žanr 19
4.1 Sistem borbe i razvijanje likova 20
4.2 Vrste RPG-a 21
4.3 Akcijski RPG 23
4.4 Neprijatelji, itemi, priča 24
4.5 Umjetnost RPG-a 25
5. FromSoftware 26
5.1 Hidetaka Miyazaki 28

5.1.1 Rani život 28
5.1.2 Karijera 29
5.1.3 Utjecaji i stil dizajna 30
6. Dark Souls 31
6.1 Igrivost 31
6.2 Razvoj i izlazak igre 32
6.3 Odziv 33
6.4 PC verzija 35
6.5 Ostavština 36
7. Priča i svijet igre „Dark Souls“ 36
7.1 Forossa – detaljan pogled. 45
7.2 Opis Faraam seta 54
8. Izrada kostima 57
8.1 Etape izrade kostima 59
8.2 Mapa autora 64
9. Zaključak 67
10. Literatura 68
10.1 Mrežni izvori 68
11. Ostalo 73
11.1 Slike 73

1. UVOD

Ljubav prema videoigramama je glavna osnova ovog rada, a kostimografija prilika za realizacijom oklopa iz videoigre. Videoigra *Dark Souls* po mom se mišljenju ističe više od ostalih. Kritički prihvaćena i hvaljena igra, *Dark Souls* osvojila je mnoge nagrade u svijetu videoigara. Igra je bogata sadržajem sa srednjovjekovnom atmosferom, temom i motivima. Postoji mnogo različitih nosivih kostima u igri, no za samu realizaciju smo izabrali jedan kostim, odnosno oklop, koji ćemo detaljno analizirati i realizirati. Povijest oklopa je vrlo opširna i raznolika. Postoji mnogo različitih oklopa, sa različitim porijeklom, svrhom, i dizajnom. Rađeni od različitih materijala kao što je koža od životinja, a kasnije od željeza i čelika. Osnovna svrha oklopa je zaštita tijela od različitih vanjski uvjetovanih trauma. Različiti dizajni često imaju različite svrhe i razloge zašto su takvi. Dizajn oklopa je uvjetovan i njegovim porijeklom, pa jasno možemo razlikovati oklope sa istoka od onih sa zapada naprimjer. Nadalje možemo i suziti porijeklo i vidjeti razlike između Talijanskih ili Njemačkih oklopa čak. Puni oklop dolazi u mnogo djelova, za cijelo tijelo, i svaki od tih djelova sa zasebnim nazivom i svrhom.

U radu se dotičemo *Cosplay* subkulture koja ima višestruku važnost u realizaciji kostima. Radi se o određenoj subkulturi u kojoj su glavne stavke kostim i performans. *Cosplay* je naizgled kao neka vrsta karnevala ili maskara, ali je više od toga. Osoba koja *cosplaya* je prerusena u već postojeći fiktivan lik iz jednog od mnogih izvora kao što su filmovi, animirani filmovi, strip, manga, anime, ili videoigre. Jedan od važnijih stavki *cosplaya* jest kostim. Mnogo vremena je uloženo u njegovu izradu, pritom se daje velika važnost na detalje. Zanimljiv aspekt izrade je kreativno razmišljanje i pronalaženje rješenja za samu izradu. Određeni dijelovi se uglavnom fingiraju, i lako ga je usporediti s kazališnom kostimografijom u tom kontekstu. Druga stavka *cosplaya* je performans. Cosplayeri često ulaze u ulogu lika kojeg se kostimiraju. Maloprije smo naveli kako *cosplay* podsjeća na maskare međutim zbog tog performansa se razlikuje od njih. *Cosplay* možemo svrstati i u neku vrstu performativne umjetnosti. Cosplayeri koji izrađuju svoje kostime služe se različitim tehnikama pri izradi. Način na koji smo radili oklop iz ovoga teksta napravljen vrlo „*cosplayerski*“, odnosno metodama kojima smo se koristili su usko vezane za subkulturu. Dobar primjer je nalaženje adekvatnog materijala za izradu oklopa koji su inače načinjeni od metala. Fingirali smo izgled metala oklopa koristeći materijal vrlo popularan među cosplayerima - „eva“ pjena - kao zamjenu za metal koju naknadnom obradom dovršavamo izgled oklopa.

Radi o određenom oklopu iz igre *Dark Souls*. Oklop je dosta specifičan i skriva određenu priču iza sebe. *Dark Souls* prenosi priču na drugačiji način nego što su igrači možda navikli. Većina igre je ili nejasno prenesena ili otvorena za spekuliranje, i uglavnom dolazi u tekstualnom obliku, bez određenog redosljeda i tjera igrače da sami povezuju, zaključuju i otkrivaju fiktivnu povijest svijeta *Dark Souls*. Analizom oklopa ćemo vidjet kako su živjeli stanovnici tog fiktivnog svijeta, točnije stanovnici određenog kraljevstva koji je smješten u tom svijetu, iz kojeg oklop dolazi zvanog *Forossa*. Oklop, koji se inače zove *Faraam-ov set*, vuče inspiraciju od oklopa iz stvarne povijesti. *Dark Souls* je na glasu kao igra vrlo visoke razine težine. Mnogi kritičari hvale tu razinu težine. Kada ju konačno savladate kažu da je taj osjećaj postignuća neponovljiv.

U prilogu je kostimografska mapa s radovima autora. U skicama su dijelovi koji inače nisu vidljivi u igri ali postoje jer ih možemo vidjeti na oklopu. Uz mapu su još priložene slike izvučene iz igre, te fotografije izrade kostima u etapama.

2. NAČELO OKLOPA

Oklop je zaštita od oružja ili opasnosti kojom se opasuje tijelo životinje, ljudi ili oklopnog vozila. Oklop može biti životiljski (prirodni) ili metalni (umjetni). Na oklopna vozila postavlja se oklop kako bi se zaštitila posada oklopnog vozila. Oklop se koristi još od davnih vremena kada se vojska služila štitovima i metalnim oklopima za zaštitu tijela od koplja, mača i strijele.

Smisao oklopa je da oklopljeni objekt zaštititi od sila koje - u pravilu - na njega djeluju izvana. On treba pružiti zaštitu od uništavajućeg djelovanja kratkotrajnih, intenzivnih snaga. Postiže se tako, da se objekt ili prostor koji treba zaštititi obuhvati slojem materijala visoke čvrstoće. Zaštita se postiže na način da oklop (zaštitni sloj) odoli odnosno otkloni (preusmjeri) očekivanu razornu snagu. Pri tome, otpornost oklopa treba biti primjerena veličini i vrsti snage koja se očekuje. Snaga oklopa proizlazi iz čvrstoće materijala (tvrdoća i strukturna stabilnost) kao i strukture građe (na primjer izbočine). Struktura građe značajna je prije svega kod djelovanja sila na veliku površinu (zaštita od gnječenja), dok je čvrstoća materijala bitna kod točkastog djelovanja sile (streljivo).

Razlikuju se, naročito u vojnom području, aktivni i pasivni princip oklopa. Pasivni i (re-)aktivni oklopi mogu se kombinirati (kao na primjer kod borbenih oklopa koji su opremljeni slojem reaktivnih oklopnih keramičkih pločica, i time su bolje zaštićeni od streljiva).¹

Oklopi mogu postojati i kao samostalni objekti, pa ga objekt koji treba zaštitu koristi samo prema potrebi. Poznati primjeri takvih oklopa su štitovi vojnika u povijesti, kaciga i slično.

2.1 Oklopi u prirodi

U prirodi se mogu naći mnogi primjeri oklopljenosti a trebaju pružiti zaštitu osjetljivom tijelu životinje od grabežljivaca. Često takvi "oklopi" istovremeno imaju i strukturnu funkciju, kao što je egzoskelet kod rakova ili kukaca.

Najpoznatiji prirodni oklopi su kod kornjača, i najsnažniji su od svih životinjskih oklopa. Manje je poznata "oklopljenost" kukaca. Njihovi oklopi građeni su od sklerotina, a zahvaljujući hitinu su savitljivi.

2.2 Funkcija oklopa

Smisao oklopa je da onoga koji je unutar njega zaštititi od vanjskih sila. To se postiže, tako da se unutrašnji prostor obuhvati slojem materijala visoke čvrstoće i takvim oblikom da zaštitni sloj odoli ili preusmjeri očekivanu razornu snagu. Pri tome, otpornost oklopa treba biti primjerena veličini i vrsti snage koja se očekuje.

Oklopi se daju podjeliti u tri glavne kategorije: oklop od kože, tkanine ili mješanih slojeva, pancir izrađen od isprepletenih metalnih prstenova (željezo, čelik), kruti oklop izrađen od metala, roga, drva, plastike, ili nekog drugog tvrdog i otpornog materijala. Takve oklope nosili su vitezovi srednjeg vijeka.

¹ Williams, Alan (2003). "The Knight and the Blast Furnace: A History of the Metallurgy of Armour in the Middle Ages and Early Modern Period". *History of Warfare*. Leiden: Brill

2.3 Povijest razvoja oklopa

Prvi oklopi pojavili su se vjerojatno još u paleolitu, to su bile kože koje su ratnici kamenog doba navlačili da se zaštite od udaraca. Poznato je da su 11. st. pr. Kr, kineski ratnici nosili oklope izrađene od pet do sedam slojeva kože nosoroga, slične oklope radili su i Mongoli samo od goveđe kože. Oklop od debljih tkanina u više slojeva, također ima dugu historiju, takve oklope koji su pokrivali tijelo od vrata do struka, nosila je teška grčka pješništvo u 5. st. pr. Kr., slične oklope nosili su po sjevernoj Indiji sve do 19. st.²

Starogrčki vojnici nosili brončane oklope za zaštitu prsa i nogu, i velike kacige za zaštitu glave. Rimski legionari nosili su cilindrični oklop za zaštitu prsa izrađen od četiri do sedam horizontalnih obruča od čelika, koji su se sprijeda i straga ispreplitali u monolit. Uz njega je išao i dodatak za zaštitu ramena. Iz njega se razvio pancir, oklop spleten od lanaca. Njegova prednost bila je veća fleksibilnost, uz još uvijek relativno dobru zaštitu na udarce mača (iako direktne ubode nije mogao zadržati). Tako da se on u obliku jednostavne košulje, nosio diljem Rimskog Carstva a i izvan njegovih granica. Pancir je bio glavni oklop Zapadne Europe do 14. st. Pancirne košulje nosile su se po Indiji i Perziji sve do 19. st. Japanci su počeli rabiti pancir od 14. st.² Osim kaciga, oklop od većih metalnih ploča je vjerojatno bio nepoznat u Zapadnoj Europi ranog srednjeg vijeka, tako da je pancir bio glavna obrana tijela i udova tijekom 12. i 13. st.²

Pancir ipak nije imao krutost i čvrstoću da zadrži ozbiljne udarce, pa su se od 14. st. počeli izrađivati anatomske oblikovani dodatci za koljena, laktove i potkoljenice od metalnih ploča. Vremenom su ti dodatci do početka 16. st. izrasli u kompletni oklop, sa prorezom za oči i disanje, u kom se iako teško ipak moglo kretati, jer je imao pomične dijelove. Oklopi plemića su često bili bogato pozlaćeni, sa finom reljefnom dekoracijom.

Najstariji sačuvani oklop sa zapada je *Dendra panpoly*, iz micenške ere, otprilike 1400 godina prije Krista. Bio je napravljen od bronce, kao vrsta takozvanog punog oklopa. Nakon njega slijede lančani oklopi kod Kelta, otprilike 500 godina prije Krista. Njega su usvojili Rimljani u obliku *lorica hamata*, no počeli su ga koristiti tek oko 200 godina prije Krista, kada su njime zamijenili ljuskasti *lorica squamata*.

² Davenport, Millia (1948.). *The Book of Costume*. New York: Crown Publishers

U prvom stoljeću nove ere, zamjenjuju *lorica hamata* sa *lorica segmentata* (sastoji se od metalnih obručeva povezanih kožom) no u četvrtom stoljeću opet se vraćaju na lančani *lorica hamata*. Iz različitih spisa je poznato i da su Grci koristili ojačanu lanenu tkaninu, ali ne postoji niti jedan sačuvani primjerak. U srednjem vijeku i renesansi u Europi, nosio se lančani oklop s metalnim pločama na prsima i leđima za pojačanje. Postupno su se dodavala pojačanja u obliku diskova ili ploča, te se u 13. stoljeću već pojavljuje puni oklop, u početku izrađen od metala i kože.³

U Italiji je razvijen u potpuno metalni oklop do 15. stoljeća, a kako je ubrzana proizvodnja, povećao se i broj oklopa. Lančani oklop se koristio samo tamo gdje puni nije pružao dovoljnu zaštitu, kod pazuha, unutrašnjosti lakta i međunožja. Mala kaciga se također razvila u veću kacigu, prekrivajući i stražnji dio vrata, te bočne dijelove glave. Iz toga se krajem 14. stoljeća razvila kaciga koja u potpunosti prekriva glavu.⁴

Kako je došlo do napredka oružja, napredovala je i izrada oklopa, zahvaljujući napredcima u metalurgiji. Kako su vojske rasle, oklop je postajao slabiji, pa su ga počeli izrađivati od debljeg metala. Time se pojačala otpornost oklopa, ali i njegova težina. U prvih par godina korištenja pušaka brzina metka je bila mala, pa su, osim iz male udaljenosti, oklopi bili otporni i na metke. Kasnije je s napredkom vatrenog oružja oklop pao u zaborav, barem u klasičnom smislu.

Za vrijeme Američkog građanskog rata, vojnici su kupovali željezne i čelične prsluke od različitih preprodavača, no njihova uspješnost je bila upitna pa su ih zbog težine, i prozivanja da su kukavice, odbacili. Na početku Prvog svjetskog rata, tisuće francuskih vojnika je izjahalo protiv njemačke, koristeći oklop za tijelo i kacigu, no njihovi su, u stilu Napoleona, bili prekriveni tkaninama. Njihovi oklopi su koristili samo protiv mačeva i koplja. Danas se koriste neprobojni prsluci, kojima se može još dodatno umetnuti metalne ili keramičke pločice za bolju zaštitu. Prsluci se izrađuju od kevlar, koji je u usporedbi čvrstine na težinu, pet puta jači od čelika. Osim prsluka, kevlar se koristi u zaštitnoj odjeći, kacigama za motocikliste, itd.

Povećanje efikasnosti ručnog vatrenog oružja u 16. i 17. st., prouzrokovala je povećanje debljine oklopa, a time i težinu, na kraju su kompletni oklopi napušteni u korist povećanja mobilnosti.

³ Davenport, Millia (1948.). *The Book of Costume*. New York: Crown Publishers

⁴ Woosnam-Savage, Robert C.; Anthony Hall (2002). *Brassey's Book of Body Armor*. Potomac Books, Incorporated

Ali su se oklopni psluci i kacige još uvijek koristili tokom čitavog 17. st., oklopi su nestali iz uporabe u 18. st., uglavnom zbog svoje cijene, ali i zbog svoje nedjelotvornosti protiv suvremenih oružja, i svoje težine.

2.4 Vrste oklopa

Postoji nekoliko različitih vrsta oklopa koje su se razvile kako su se razvijale mogućnosti njihovih izrada. Kroz povijest su se pojavile tri vrste oklopa; lančani oklop, puni oklop i ljuskasti oklop. Danas postoje dvije vrste “oklopa”; neprobojni prsluk i neprobojni prsluk s umetnutim metalnim pločicama za pojačanje.

Lančani oklop (*chainmail*) se pojavljuje prvo kod kelta, otprilike 500 godina prije Krista. Nakon toga ga usvajaju Rimljani kao *lorica hamata*. Izrađivao se od bronce i željeza, od otprilike 30 tisuća malih kolutića veličine do 7 mm, međusobno isprepletenih. Za njihovu izradu je bilo potrebno oko 2 mjeseca, ali su imali dugo trajanje, čak po nekoliko desetljeća. Rimska vojska ih je preferirala zato što su bili fleksibilni i nisu ograničavali kretanje, a kako je stalno dolazilo do trenja nije se na njima stvarala hrđa pa je njihovo održavanje bilo minimalno. Prvi primjerci prekrivali su samo torzo, dok su kasnije bili izrađivani i rukavi te navlake za noge.⁵

Puni oklop (*plate armour*) je oklop napravljen od željeznih ili čeličnih ploča – iz njega se kasnije razvio oklop koji nam prvi pada na pamet kod te riječi, koji u potpunosti prekriva nositelja. Sastajao se od kacige, dijela koji ide oko vrata (*gorget*), ramenih dijelova (*pauldron*), kružnih dijelova za zaštitu pazuha (*besagew*), zaštite za lakat (*couter*), zaštite za podlakticu (*vambrace*), metalnih rukavica, dijela za torzo (*cuirass*) na koje se nadovezuje dio za zaštitu gornjeg dijela bedra (*tasset*), zaštite donjeg dijela bedra do koljena (*cuisse*), zaštite za koljeno (*poleyn*), zaštite za donji dio noge (*greave*) i metalne cipele (*sabaton*). Takav puni oklop imao je između 15 i 25 kilograma, ali je nositelj još bio dovoljno pokretan te je mogao skakati, jer se težina oklopa raspodjelila po cijelom tijelu. Sl.2. Oklop Gustava I od Švedske, izradio Kunz Lochner, cca. 1540. godine.

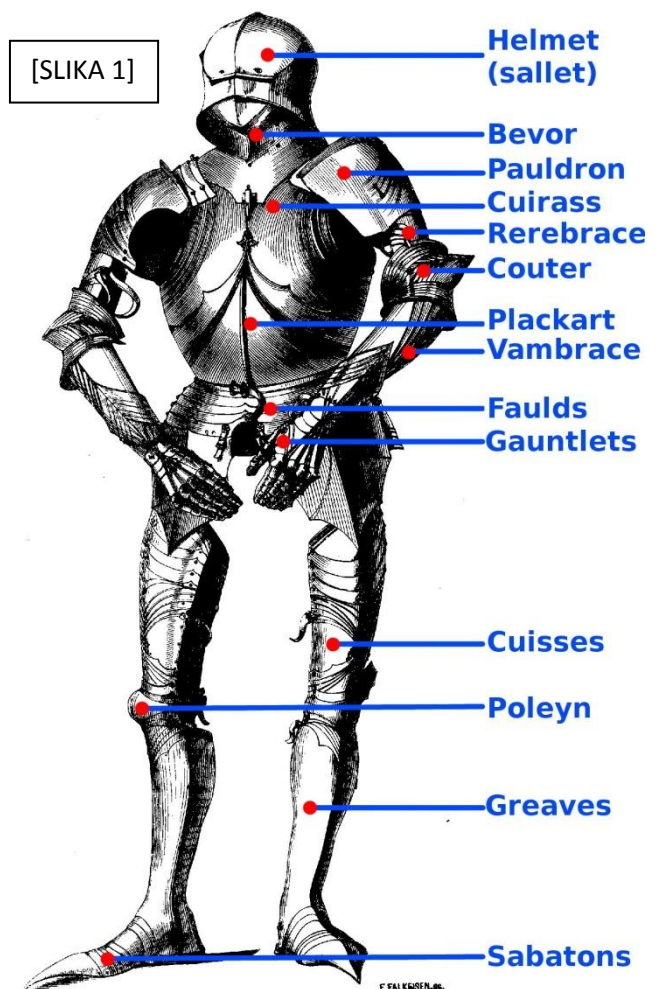
⁵ Woosnam-Savage, Robert C.; Anthony Hall (2002). *Brassey's Book of Body Armor*. Potomac Books, Incorporated

Najpopularniji je bio u 15. i 16. stoljeću, no pojednostavljene verzije su se zadržale i koristile i u Prvom Svjetskom ratu, pa čak i u drugom.⁶

Ljuskasti oklop (*scale armour*) je oklop kod kojeg su individualne ljske pričevene na podlogu jedna uz drugu da slični na ljske riba, ili gmazova. Za njihovu izradu bilo je korišteno puno različitih materijala, od bronce i željeza, do rogova, kože, sjemenka, i u drevnoj Kini, papira. *Lorsica squamata* je Rimski primjer ove vrste oklopa, koji je bio izrađen od malenih metalnih pločica, debljine do 0.8 milimetara. Na njemu su horizontalno ljske učvršćene jedna za drugu, a potom na podlogu. Za podlogu su ponekad koristili lančani oklop, koji je bio odličan u obrani, ali znatno teži i skuplji.⁶

2.5 Dijelovi srednjevjekovnog oklopa

Srednjevjekovni oklop sastajao se od puno dijelova. Počevši od glave, prvi je kaciga, koja može biti u nekoliko oblika; lančana, kaciga s zaštitom za nos, zatvorena kaciga, zatvorena kaciga s otvorom za oči, metalna kapica koja se nosila preko lančane kacige, *bassinet*, *sallet*, *barbute*, *armet*, *burgonet*. Na kacigu se nastavlja dio koji ide oko vrata, koji postoji u tri varijacije; *gorget*, *aventail* i *bevor*. *Aventail* je napravljen lančanim načinom izrade oklopa, *bevor* se nosio sa *sallet* kacigom i prikrivao čeljust, a *gorget* je bio oko vrata te se spuštao preko ključnih kosti, nekad i prsnog koša, i u tom istom obliku se spuštao po leđima. Za zaštitu torza postojalo je kroz stoljeća nekoliko različitih opcija. *Brigandine* je bio od tkanine ili kože s malim metalnim pločicama pričvrćenim za nju.



⁶ Woosnam-Savage, Robert C.; Anthony Hall (2002). *Brassey's Book of Body Armor*. Potomac Books, Incorporated

Hauberk je bio lančani oklop s rukavima i duljine do pola bedra. *Cuirass* je puni oklop koji prekriva prsa. *Pixane* je lančani, izgledom sličan *gorgetu*, odnosno nalikuje na pončo - prekriva ramena, prsa i gornji dio leđa. *Plackart* je dodatni sloj za zaštitu trbušnog dijela.⁷ *Faulds* su duguljaste metalne ploče, pričvršćene za *cuirass*, koje štite bokove. *Culet* horizontalne trake za zaštitu stražnjice i donjeg dijela leđa. Na rukama se nalaze; *couter* - štiti vanjski dio lakta, *spaulder* - duguljaste metalne ploče koje prekrivaju rame i gornji dio ruke, *pauldron* - prekriva rame, *gardbrace* - extra ploča na prednjem dijelu ramena koja se nosi preko *pauldrona*, *rerebrace* - prekriva ruku od lakta do ramena, *besagew* - kružna ploča koja štiti pazuh, *vambrace* - štiti podlakticu i može biti u potpunosti metalan ili od kože prekrivene metalnim pločama (koje je najčešće koristilo streljaštvo), a ponekad se na njega dodaje još jedan sloj. Zadnji dio koji ide na ruke su rukavice koje su bile izrađivane od različitih materijala, ali najčešće metala. Na noge su išle sljedeće komponente; *chausses* - lančane hlače do koljena, *poleyn* - štitnik za koljena, *schynbald* - ploča koja je prekrivala prednji dio potkoljenice, *greave* - prekriva cijelu potkoljenicu, *cuisse* - prekriva bedra, *sabaton* - ide na stopala i *tasset* - pričvršćuje se na *cuirass* i štiti gornji dio noge.⁷

2.6 Povratak oklopa (Moderno doba)

Vatreno oružje je na kraju pretvorilo teška i skupa srednjovjekovna oklopna odijela zastarjelim., tako da su od renesanse sve vojske odbacivale oklope i nastojale svoje armije učiniti što pokretljivijim, da mogu izdržati duge koračajna.

Nakon rovovskih borbi tokom Prvog svjetskog rata, kad se pokazala sva razornost topničke vatre, sve vojske stale su opremiti svoje vojnike s metalnim kacigama kako bi ih zaštitili od gelera granata. Njemačka vojska je još tijekom opremila dio svojih vojnika na osobito riskantnim mjestima oklopom za prsa od čeličnih ploča. Kacige su postale dio standardne opreme vojnika tijekom Drugog svjetskog rata. Pored toga, i posade bombardera nosile su teške oklopne prsluke (flak jackets) za zaštitu od zrna protuzrakoplovne paljbe. U kasnijim fazama Korejskog rata, američka vojska je uvela u opremu svojih vojnika oklopni prsluk M-1952, on je težio 3,6 kg. M-1952 je bio izrađen od 12 slojeva laminiranog najlona i pružao je zaštitu od indirektnih gelera granata. Taj isti prsluk nosili su američki vojnici i marinci i u Vijetnamskom ratu, sve dok nije uveden novi model M-1969, koji je u suštini bio isti tip uz manja poboljšanja.

⁷ Davenport, Millia (1948.). *The Book of Costume*. New York: Crown Publishers

2.7 Novi materijali

U desetljećima nakon rata u Vijetnamu, razvoj novih materijala kao što je kevlar i napredna keramika pružila je inženjerima mogućnost stvaranja laganih oklopa, dovoljno djelotvornih za zaštitu od metaka i krhotina bombi. Moderna vlakna tkana posebnim tehnikama (imitacija paukove mreže) apsorbiraju utjecaj ispaljenog puščanog zrna ili krhotina lakših bombi, jer se njihova udarna sila rasprši na velikom području kroz koje se projektil kreće kroz niz slojeva iz različitih materijala. Na taj način se zrna deformiraju, i nemogu probiti te kompozitne materijale. Na isti se način udarna sila ispaljenog projektila rasipa kad prolazi kroz slojeve keramičkih pločica.

2.8 Moderni oklopi za zaštitu tijela

Kopnena vojska SAD-a razvila je 1980. novi tip zaštite za vojnike - *Osobni oklopni sistem za zemaljske trupe* (engleski: Personnel Armor System for Ground Troops, akronim PASGT), dizajniran od novog materijala kevlara, od tog je napravljena kaciga i prsluk, teška 4 kg, to je bilo nešto više od modela M-1969, ali je pružao bolju zaštitu. Početkom ratnih operacija u Iraku 2003, vojska zamijenila sistem PASGT sa *Presretačkim oklopom za tijelo* (engleski: Interceptor Body Armor akronim: IBA).

Taj novi prsluk se sastoji od *vanjskog taktičkog prsluka* izrađenog od višeslojnog kevlara, koji pruža zaštitu i od pištolja kalibra 9 mm. Uz dodatak keramičkih umetaka takav prsluk ima 7,25 kg, ali pruža zaštitu od puščanih metaka kalibra 7,62 mm, što stariji prsluci nisu mogli. Pored Američke vojske i postrojbi drugih zemalja razvijaju slične sisteme za zaštitu svojih vojnika⁸

3. COSPLAY

Cosplay (コスプレ *kosupure*), portmanteau riječi *costume play* (igra kostima), je vrsta performativne umjetnosti u kojoj sudionici zvani cosplayeri nose kostime i modne dodatke kojima predstavljaju određenog lika ili ideju. Cosplayeri često kroz interakciju tvore subkulturu centriranu na igranju uloga, te šire korištenje terminologije „*cosplay*“ primjenjuje se na bilo koje kostimirano igranje uloga u prostorima koji nisu nužno i pozornice.

⁸ Davenport, Millia (1948.). *The Book of Costume*. New York: Crown Publishers

Svaka osoba koja pruži sebe na dramatičnu interpretaciju može biti podanik i nije neobično vidjeti da se spolovi zamjene. Jedni od dražih izvora su mange i animei, stripovi i crtani filmovi, filmovi, i video igre.⁹

Nagli porast u broju ljudi koji cosplayaju iz hobija od 1990. stvorili su od tog fenomena jedan značajan aspekt popularne kulture u Japanu i nekim drugim djelovima Azije, te i na zapadnom dijelu svijeta. Cosplay eventi su česti na fan konvencijama, te ima i posvećenih konvencija kao i kojaknih i stranih natjecanja, uključujući i društvene mreže, web stranice i ostalih forma medija koji se odnose na cosplay aktivnosti.

Termin „cosplay“ je japanski portmanteau engleskih riječi kostime (costume) i igranje uloga (role play). Taj termin je skovao Nobuyuki Takahashi iz Studio Hard, dok je prisustvovao na World Science Fiction Convention (Worldcon) 1984. u Los Angelesu. Bio je vrlo impresioniran i salom i kostimiranim fanovima te je napravio reportažu od obojega u Japanskom časopisu My Anime. Tvorevina te riječi reflektira zapravo vrlo uobičajnu Japansku metodu skraćivanja u kojoj prve dvije more nekog para riječi su korištene da formiraju zasebnu složenicu. Tako riječ kostim, odnosno „costume“ postaje kosu (コス), i „play“ postaje pure (プレ).⁹

3.1 Kostimi

Cosplay kostimi su raznoliki i mogu se rangirati od jednostavne tematske odjeće pa sve do visoko detaljnih kostima. U principu, smatra se drugačijim od Noći vještica, Mardi Gras eventa, ili maskara kao takvih, jer cosplay ima namjeru replicirati određenog lika, radje nego da reflektira kulturu i simbolizam nekog praznika ili događaja. Upravo zbog toga kad su u kostimu neki cosplayeri često pokušavaju adaptirati utjecaj, onašanje i govor tijela lika kojeg nose (koji bi se inače „van karaktera“ slomio). Izabrani lik može biti iz raznih izvora kao što su filmovi, TV serije, knjige, stripovi, video igre, muzički bendovi, anime ili manga likovi. Neki cosplayeri izabiru čak i originalne likove iz vlastitog dizajna, ili spoj različitih žanrova (kao npr. steampunk verzija nekog lika).

Cosplayeri dobivaju svoju odjeću na razne načine. Razni proizvođači prave i prodavaju pakirane outfite za cosplayanje, različitih kvaliteta. Najčešće se prodaju online, ali mogu se kupiti i izravno na konvencijama.

⁹ Ashcraft, Brian; Plunkett, Luke (2014). *Cosplay World*. Prestel Publishing

Jenda japanska tvornica za cosplay kostime je 2008. zaradila 35 milijarde yena profita. Broj individualnih osoba također rade i po zahtjevu, praveći kostime po mjeri, rekvizite, ili vlasulje dizajnirane po mjeri određene osobe. Neke društvene mreže za cosplay imaju i svrstane reklamne sekcije gdje se takve usluge promiču.

Drugi cosplayeri, koji više vole sami praviti svoje kostime, svejedno prinose tržištu individualnim elementima, dodacima, i raznim neobrađenim materijalima, kao što su nestilizirane vlasulje ili ekstenzije, boja za kosu, tkanine i ostale šivače potrepštine, tekući lateks, boja za tijelo, obuća, nakit za kostim, te oružja rekviziti. Većina cosplayera prave svoje vlastite kostime, referirajući se na slike lika u procesu. Mnogo vremena je uloženo u kreaciju outfita zbog detalja i kvalitete, pa se prema tome može i vidjeti vještina cosplayera, prema količini težini detalja i koliko dobro su replicirani. Zbog težine kopiranja nekih detalja i materijala, cosplayeri se često i samoeduciraju u raznim područjima izrade tekstila, kiparenja, bojanja lica ili šminkanja, stakloplastike (fiberglass), modnog dizajna, stolarije, i korištenjem drugih materijala da bi uspjeli precizno replicirati izgled i teksture kostima. Cosplayeri često nose i vlasulje u sklopu svojih kostima da bi se još više približili izgledu lika. To je posebno prijeko potrebno za likove iz animea, mangi, ili video igara, jer ti likovi često imaju kose neprirodnih boja i unikatnih stilova frizure. Jednostavniji outfiti mogu nadoknaditi svoj nedostatak kompleksnosti pridavajući pažnju na izbor materijala i sveukupne visoke kvalitete.

Da bi se još više približili izgledu lika kojeg prikazuju, mnogi cosplayeri se podvrgavaju i raznim tjelesnim modifikacijama. Leće u bojama su uobičajna takva praksa, posebice za likove sa specifičnim očima kojima je to zaštitni znak izgleda. Leće koje povećavaju zjenicu da bi prikazali povećani izgled očiju anime i manga likova također se često koriste. Još jedan oblik tjelesnih modifikacija kojoj cosplayeri podležu je kopiranje bilo kakvih tetovaža ili posebnih tjelesnih obilježja njihov lik može imati. Privremene tetovaže, trajni markeri, boja za tijelo, i u rijetkim slučajevima trajne tetovaže, sve su to metode koje koriste cosplayeri da bi postigli željeni izgled. Trajne i privremene boje za kosu, boje za kosu u spreju, i specijalizirani ekstremni proizvodi za stiliziranje, to su neki od proizvoda koje koriste cosplayeri čija prirodna kosa može postići željeni izgled. Također je uobičajno da izbriju obrve radi postizanja što preciznijeg izgleda.¹⁰

¹⁰ Ashcraft, Brian; Plunkett, Luke (2014). *Cosplay World*. Prestel Publishing

Neki likovi iz animea i video igara imaju oružja ili ostale dodatke koje je teško replicirati, a konvencije imaju stroga pravila glede tih oružja ali većina cosplayera uspije na ovaj ili onaj način doći do svih predmeta potrebnih za njihov kostim. Naprimjer mogu zatražiti rekvizitna oružja, sašiti vlastitu odjeću, kupiti nakit od proizvođača cosplay dodataka, ili kupiti par cipela, i modificirati ih da bi pasale željenom izgledu.

3.2 Konvencije

Cosplayari se mogu izlagati na razne brojne načine i mjestima. Dio cosplay kulture je centriran oko seksualnosti, u kojima posebno biraju likove koji su poznati po svojoj atraktivnosti ili otkrivajućim kostimima. Međutim, nošenje takvog otkrivajućeg kostima može biti osjetljivo pitanje pri izlaganju u javnosti. Ljudi koji su se pojavljivali goli na Američkim znanstveno fantastičnim konvencijama obožavatelja tijekom 1970.-ih i to relativno često potaknuli su pojavu pravila da „bez kostima nije kostim“ („no costume is no costume“). Neke konferencije diljem SAD-a, recimo kao što je Phoenix Comicon, isto su pristupili pravilima da osoba ili napusti konferenciju ili da promijeni kostim ako bi ga netko smatrao neprikladnim u obiteljskom okruženju.

Najpopularniji način prezentiranja cosplaya u javnosti je nositi ga na konvencijama. Mnogobrojne konvencije posvećene animeima i mangama, stripovima, TV emisijama, video igrama, znanstvenoj fantastici, i fantasy-u mogu se naći diljem svijeta. Cosplay orijentirane konvencije uključuju Cosplay Mania na Filipinima, i EOY Cosplay Festival u Singapuru.

Najveći takav događaj je polugodišnja doujinshi tržnica, Comic Market (Comiket), održan u Japanu po ljeti i zimi. Comiket privlači stotine tisuća ljubitelja mangi i animea, dok se tisuće cosplayera skuplja na krovu izložbenog centra. U Sjevernoj Americi najposjećenija takva konvencija je San Diego Comic-Con i New York Comic-Con, održanih u SAD-u, te anime orijentirani Anime North u Torontu i Anime Expo održan u Los Angelesu. Europski najveći event je Japan Expo u Parizu, dok su London MCM Expo i London Super Comic Convention najupečatljiviji eventi u UK. Supanova Pop Culture Expo je Australski najveći event.

3.3 Rodne uloge

Prikazivajući lika suprotnog spola zove se crossplay. Do crossplaya i cross-dressinga je došlo zbog obilja muških likova s delikatnim i androgneim obilježjima u mangama. Takvi likovi, znani kao bishonen (u doslovnom prijevodu „ljepi dečko“), su Azijske verzije magičnih dječaćkih arhetipova iz zapadnih tradicijskih likova kao što su Petar Pan ili Ariel.

Animegao glumci predstavljaju niša skupinu u oblasti cosplaya. Njihovo predstavljanje stvara novu podgrupu koja se u Japanu zove kigurumi, odnosno maskotno igranje uloga. To su često muški cosplayeri koji predstavljaju ženske likove. Ženski animegai tako onda predstavljaju muške likove, posebice likove koji su podvrgnuti raznim tretmanima kao što je robotika, svemirski vanzemaljci ili životinje. Animegai nose tjelesna odjela i maske kompletno skrivajući svoja prava obilježja da bi sto uvjerljivije replicirali izgled lika. Njihovi kostimi prikazuju svu apstrakciju i stilizaciju crtane umjetnosti, kao što su ogromne oči i sitna usta koje često možemo vidjeti u mangama.

4. RPG ŽANR

Igre igranja uloga (eng. *RPG, Role Playing Games*) su jedan od najzastupljenijih i najpopularnijih žanrova u igraćoj industriji.

Samo ime dolazi zbog vašeg načina igranja. Kroz RPG-e najčešće vodite jedan ili više likova (grupa zvana *party* = družina) i preuzimate njihove "uloge". Likovi mogu imati različite osobine (jaki napadi, specijalne čarolije i sl.), a glavni likovi se ističu dizajnom i naglašenim karakterom. Osim napredovanja kroz lokacije, skupljanja raznih predmeta (*itema*) i uništavanja neprijatelja, RPG igre su poznate najviše zbog svojih osebnih i kompliciranih priča koje se protežu kroz cijelu igru.

Bez glavnih likova ne bi bilo ovakvih igara. Glavnog lika, vođu grupe, upoznajemo na samom početku (neke igre vam daju opciju nazivanja lika kako hoćete), pregledavamo njegove vještine i osobine, a kroz njegove razgovore s drugim likovima dobijamo uvid u njegov karakter, često razrađen u sitne pojedinosti. S likovima se igrač poistovjećuje i simpatizira ga ili obrnuto, pa svaki igrač dobija svoje iskustvo iste igre, što je posebnost ovakvih igara. Između likova se stvaraju (ne)prijateljstva i sklonosti (u jednoj igri: *Shadow Hearts* - pojavljuje se lik homoseksualne orijentacije).

Svaki lik koristi svoje oružje (mač, štap, pištolj, koplje,...),ima posebne specijalne vještine i izgleda drugačije od svih drugih likova. Čarolijama (više se koristi naziv *magija*) se mogu koristiti samo magičari (*mages*), ali ima igara u kojima likovi dijele magiju. U određenim vrstama RPG-a se likovi dijele na klase (više o tome poslije).

Postoje i neigrivi likovi - NPC - *Non-Playable Characters*, koji ili dublje razrađuju priču (jako važni, najčešće glavni neprijatelji) ili upotpunjuju svijet oko vas (šetaju gradom, prodaju *predmete* (*items*), daju vam zadatke i sl.). Budući da potonji nemaju važniju ulogu, nisu toliko razrađeni kao gl. likovi, ali ponovo imaju jednu svoju osobnost.¹¹

4.1 Sistem borbe i razvijanje likova

Drugi važni element RPG-a jest borba. U RPG-u likovi šetaju po *polju*, 3D okolišu ili prerendiranoj pozadini (u starijim RPG-ima),gdje mogu pričati s drugim likovima, kupovati *predmete*, odmoriti se u hotel (*inn*) u, pripremati se za borbu i sl. *Field* ekran se pojavljuje kada ste u gradu ili nekoj drugoj lokaciji. Izvan lokacija se nalazi svjetska mapa - *world map*, 2D-3D prikaz svijeta s prikazom svih lokacija. Na mapi se odvijaju borbe. Ovisno o igri,borbe se odvijaju slučajno (ne vidite neprijatelja) ili kako vi želite (neprijatelji su prikazani znakom ili nekim objektom). Kada dođe do borbe,ekran se mijenja i likovi se nađu na *battle screenu* - borbenom ekranu. Tada se borba odvija po pravilima igre i završava kad jedna strana pobijedi ili pobjegne. Borbe mogu biti na poteze (*Turn based*) ili u stvarnom vremenu (*Real time*). Nakon toga ste vraćeni na prijašnji ekran. Borbe se odvijaju na mapi i na *polju*.¹²

U borbama likovi skupljaju iskustvo (*EXP - Experience*). Određena količina EXP-a je potrebna za dizanje lika na viši nivo (*level*),tako povećavajući osobine lika. Osnovne osobine lika su:

Stamina/Energy/Vitality - nazivi za energiju lika,tj. količinu zdravlja. Više zdravlja,lik može pretrpjeti više štete,tj. ima više HP - *Hit Pointsa*.

Magical Points (MP)/*Mana* - nazivi za magičnu energiju lika. Više mag. energije,više magija može koristiti,tj. ima više MP - *Mana Pointsa*.

¹¹ Barton, Matt (2008). *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. A K Peters, Ltd.

¹² Loguidice, Bill; Barton, Matt (2009), *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Focal Press

Strength/Power - snaga lika. Više snage, više fizičke štete može napraviti.

Magic Power/Mana Power - magična snaga lika. Više mag. snage, više štete magični napadi rade.

Defense - odbrana lika protiv fizičkih napada. Više odbrane, manje fiz. štete dobija.

Magic Defense - odbrana lika protiv mag. napada. Više mag. odbrane, manje mag. štete dobija.

Evasion/Agility - mogućnost lika da izbjegne napad.

Speed - brzina lika da reagira na komande.

Luck - sreća. Utiče na mnoge slučajne događaje u igri.

Intelligence - inteligencija lika, najčešće pospješuje magiju i čarolije (*spells*)

Ovisno o igri, može biti mnogo više osobina, ali ove su temelj svih.¹³

Već spomenutim dizanjem levela se stječu i specijalne vještine. Kada lik dođe do određenog levela (npr. Level 10), dobit će vještinu koju samo on može koristiti (npr. *Power Break* - privremeno smanjuje snagu neprijatelja) korisnu družini. Lik se također poboljšava stavljanjem (*equip*) *itema* na sebe, poput oklopa, štitnika, ogrlica, narukvica i sl., svaki sa svojim sposobnostima (npr. *Gold Armour* diže *Defense* i *Mag Def* za 10 i omogućuje liku da koristi *Holy* magiju). Vještine koje lik može naučiti ima mnogo i drugačije su za svaku igru. Za korištenje specijalnih napada i sl. se koriste MP - *Mana Points*, HP - *Hit Points* ili AP - *Action Points*.

Magije se dijele po elementima: vatra, voda, zemlja, zrak (zna biti i neutralni element, te još i svijetlo - tama). Dije se po jačini: slaba, jaka i najjača. Još se i dijele po efektima: napadačke (zadaju štetu), statusne (liječe ili stavljaju dobre/loše efekte na likove, poput otrova) i magije za lječenje (obnavljaju energiju). Korištenje magije troši MP - *Magic/Mana Points*.

¹³ Loguidice, Bill; Barton, Matt (2009), *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Focal Press

4.2 Vrste RPG-a

Po samoj borbi razlikujemo i vrste RPG-a: Standardni (*turn-based*) RPG je prva vrsta RPG-a. Borba se igra na poteze, na način da vi odredite svim likovima što da rade putem komandi na ekranu i tek tada se napada i brani. Kontrolu imate jedino kada upisujete komande, tokom napadanja možete samo gledati rezultate. Ovo je preporučeno za početnike u igranju i igrače naklonjene sporom igranju.¹⁴

Taktički RPG je kompliciraniji oblik gornje vrste. Blizak strateškim igrama na poteze. Borba se odvija na velikom polju podijeljenom na kocke. Likovi se miču po određenom broju polja i tada mogu napadati ili obaviti neku drugu komandu. Uveliko najteži oblik mnogim igračima, treba velika količina znanja i dobra sposobnost taktiziranja.

U akcijskom RPG-u borba je brza i kaotična. Likove upravljate slobodno po prostoru, najčešće vodite jednog, a druga dva vodi kompjuter/konzola. Brzo reagiranje, izbjegavanje i snalaženje općenito je potrebno.

Hack`n`Slash je najbližiji akcijskom RPG-u, samo što ovdje vodite likove kroz velik (moguće slučajno kreiran) svijet, ne mijenjajući ekran direktno ulazite u borbu. Neprijatelja nikad dosta i svodi se na njihovo što brže ubijanje i ostati živ. Priča nije razvijena kao u ostalima. Pretežno popularan na PC-u.

Real-time RPG (stvarno vrijeme) je RPG u kojemu se borba odvija u stvarnom vremenu. Npr. na dnu ekrana imate mjerač koji, kada se napuni, vam donosi meni s opcijama za različite vrste napada. Kad završite potez, čekate da se mjerač ponovno napuni. Međutim, i neprijatelji također imaju mjerač. Kad im se napuni do kraja, i oni mogu napasti.

MMORPG - eng. *Masive Multyplayer On-Line RPG* odvija se u realnom vremenu sa velikim brojem igrača širom svijeta spojenim na jedan ili više centralnih servera. Popularniji predstavnici ovakovog tipa RPG-a su *World of Warcraft* i *Anarchy Online*.

No ovo nisu svi podžanrovi RPG-a. Proizvođači stalno smišljaju nove tehnike i principe, ali uvijek imaju neku poveznicu s osnovnim oblicima.

¹⁴ Barton, Matt (2008). *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. A K Peters, Ltd.

4.3 Akcijski RPG

Tipični akcijski RPG-ovi daju igračima direktnu kontrolu nad jednim likom u stvarnom vremenu, i odlikuju se fokusom na borbu i akciju, a zaplet i interakcija među likovima je minimalna. Raniji akcijski RPG-ovi slijedili su predložak kojeg je postavio *Nihon Falcom* u 80-ima sa svojim naslovima kao što su *Dragon Slayer* i *Ys* serijalom, koji su sadržavali hack & slash elemente borbe u kojima se pokreti i akcije lika upravljaju izravno koristeći tipkovnicu ili kontroler, radje nego korištenje izbornika. Akcijska avantura, *The Legend of Zelda* (1986), rafinira tu formulu i postavlja predložak kojeg će koristiti daljnji akcijski RPG-ovi, sa inovacijama kao što je otvoreni svijet, ne-linearna igrivost, spremanjem igre, i tipkom za napad koja bi na zaslonu animirala zamah mačem ili napad na daljinu.

Igra je uvelike zaslužna za uzburkanje akcijski orijentiranih RPG-ova koje su izašle u kasnim 80-ima u Japanu i Sjevernoj Americi. *The Legend of Zelda* serijal nastavlja biti utjecaj za konzolaške i kompjuterske ROG-ove i u sljedećoj dekadi, prateći tranziciju sa statične borbe na poteze u akcijsku borbu u stvarnom vremenu.

Drugačiju varijantu te formule je popularizirao *Diablo* (1996), gdje se većina zadaća – kao što je pokretanje ili napadanje – izvodi klikanjem mišem radje nego preko izbornika, premda se naučene čarolije mogu isto postaviti na tipke tipkovnice. U mnogim akcijskim RPG-ovim, ne-igrivi likovi služe jednoj svrsi, ili da kupujete odnosno prodajete im predmete, ili da unaprijede igračeve mogućnosti, ili po mogućnosti dati zadatak koji se osvrće na borbu. Zapreke na koje će igrači nailaziti često imaju akcijski orijentirana rješenja, kao naprimjer razbijanje drvena vrata sa sjekirom, radje nego pronalaženje ključa koji ih otključava, premda neke igre naglašavaju karakteristike lika kao što je sposobnost „provaljivanje brava“ i rješavanje zagonetki.¹⁵

Jedan od čestih izazova kod razvijanja akcijskog RPG-a je uključivanje sadržaja osim onog ubijanja neprijatelja. Sa velikim brojem predmeta, lokacija i čudovišta koja se nalaze u mnogim takvim igrama, teško je stvoriti potrebitu dubinu koja će ponuditi igračima jedinstveno iskustvo skrojeno njegovim ili njenim mišljenjima, izborima, ili akcijama. To se još bolje vidi ako se igra služi randomizacijom, što i je čest slučaj.

¹⁵ Loguidice, Bill; Barton, Matt (2009), *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Focal Press

Jedan od značajnijih primjera igara koje su premostile to jest *Deus Ex* (2000) koja je nudila višestruka rješenja za probleme služeći se zamršeno slojevitim izborima priče te individualno konstruirane okoline. Umjesto jednostavnog probijanja kroz nivoe, igračima su ponuđeni razni dijalozi na izbor te moraju izabrati one koje odgovaraju njihovom liku, i pametno iskoristiti okolinu u kojoj se nalaze. To bi stvorilo jedinstveno iskustvo skrojeno prema svakoj situaciji za razliku od one koja bi se ponavljala u nedogled.

Jedno vrijeme su akcijski RPG-ovi bili više uobičajni na konzolama nego na računalima. Iako je bilo pokušaja stvaranja akcijski orijentiranih RPG-ova za računala krajem 80-ih i početkom 90-ih, najčešće nalik na *Zeldu*, od kojih mali broj istih je bilo uspješno, izuzev *Ultima VII* koja je izašla 1992. kao jednom od uspješnih iznimki u Sjevernoj Americi.

Za računala je *Diablov* efekt na tržištu bio značajan. Imao je mnogo imitatora, i stil borbe koji koristi će iskoristiti i mnoge igre koje će izaći nakon. Mnogo godina kasnije, igre koje temeljito oponašaju *Diablo* formulu će biti znane i kao „*Diablo* klonovi“. Tri od četiri naslova se još prodaju zajedno kao dio *Diablo Battle Chest* čak i desetljeće nakon izlaska originalnog *Diabla*. Ostali primjeri akcijskih RPG-ova za PC uključuju i *Dungeon Siege*, *Sacred*, *Torchlight*, te *Hellgate: London* – zadnjeg je razvio tim sastavljen od bivših *Bilizzardovih* zaposlenika, od kojih su neki bili uključeni i u realizaciji *Diablo* serijala. Kao *Diablo* i *Rogue* prije njega, *Torchlight* i *Hellgate: London* služe se proceduralnim generiranjem koje stvara nivoe u igri.

4.4 Neprijatelji, itemi, priča

Protivnici u RPG-u su većinom čudovišta (monsteri) i/ili vojnici. Čudovišta su često preuzeta iz narodnih mitova i legendi, tako da možete u više igara naići na Minotaura, razne zmajeve, vilenjake, i dr. U početku počinjete sa slabim protivnicima, otprilike jednakima vašem Levelu. Postepeno će se mijenjati, jačati i povećavati broj. Svako malo, kada prijedete jednu lokaciju ili obavite jedan zadatak, borit ćete se protiv *bossa*, jačeg neprijatelja od ostalih kojih ste do tada susreli. Borbe s *bossovima* su poznate kao teške i duge. Na kraju svakog RPG-a morate pobijediti finalnog *bossa*, ujedno najjačeg neprijatelja u igri.

Zadnje borbe mogu potrajati i do jednog sata. U nekim RPG igrama postoje i Super boss-ovi koji najčešće nemaju nikakvu povezanost sa pričom ali su tu da ponude veći izazov igraču. Najčešće su jači od finalnih boss-ova.

Item su predmeti koje dobijate ili kupovinom ili pobjedom neprijatelja (rjeđe). Po vrijednosti dijele se na obične i rijetke (*rare*). Obični itemi služe za liječenje (npr. Potion - liječi 50 HP), stavljanje efekata (statusa), zadavanja štete (Grenade). Tu spadaju i oružja (Weapons), oklopi (Armor) i ostalo (Accessories). Mogu se koristiti u borbi. Rijetki itemi služe za daljni napredak u igri (još se zovu i Key Items ili Quest Items). Ne mogu se iskoristiti, osim kada to treba napraviti da bi mogli nastaviti dalje. Dobivaju se u posebnim uvjetima.

Priča u RPG-u mora biti opsežna, s mnogo likova, događanja, lokacija. Najpoznatiji RPG-evi, npr. Final Fantasy, Star Wars:Knights Of The Old Republic, KotOR II, Disgaea i mnogi drugi pružaju užitek RPG igranja kroz odličnu priču dugu kao nekoliko romana. Nailazit ćete mnoge likove, upoznati njihove sudbine, upasti u političke, religijske i moralne zavrzlamе. Mnogo moralnih tema se obradilo u RPG-ima, ponekad i šokantnih, ali je svaka ostavila dojam na igrača. Glavna tema u igri je praćena s mnogo sporednih i neobaveznih, svaka sa svojim likovima i događanjima. I kroz romanse među likovima koje su također česte. Sve zajedno se stapaju u jednu cjelinu i čini poseban užitek otkrivati dio po dio priče, sve do velikog finala na kraju kada se sve razrješava.¹⁶

4.5 Umjetnost RPG-a

RPG ima veliki umjetnički potencijal. Vrhunski RPG-ovi imaju detaljno isplanirane okoliše, nacrtane rukom i potom prenesene u 3D. Umjetnici koji se ističu su Tetsuya Nomura i Yoshitaka Amano, oba priznata u svom radu u Final Fantasy serijalu, veliki su uzor slikarima fantastičnih prizora. Druga umjetnost po važnosti u RPG-u jest muzika.

Od japanskih poskakujućih melodija do orkestralnih dionica vrijednih štovanja, sve ćete naći u RPG-u. Muzički majstor RPG-a je Nobuo Uemacu, još jedan saradnik u FF-u. Na kraju imamo i uticaj filma. Važnije scene u RPG-ima se često predoče animacijama vrhunske kvalitete. Mogu biti animirane ručno (najčešće je anime), ali popularniji je FMV - Full Motion Video.

¹⁶ Barton, Matt (2008). *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. A K Peters, Ltd.

5. FROMSOFTWARE

FromSoftware, Inc. (株式会社フロム・ソフトウェア *Kabushikigaisha Furomu Sofutowea*) je Japanska tvrtka za videoigre osnovana u studenom 1986. godine. Tvrtka je poznata izvan Japana prvenstveno zbog toga što su programirali *Armored Core* i *Souls* serijale, također i *Bloodborne*.

FromSoftware je osnovan 1. studenog 1986. godine, i programirali su produktivne software prvih par godina svojeg postojanja. Izdali su svoju prvu videoigru, pod naslovom *King's Field*, za *PlayStation* konzolu 1994. godine.¹⁷

Prvi *King's Field* nije bio izdan u Sjevernoj Americi, međutim njen nastavak izdan je 1996. nešto kasnije, noseći jednostavno naslov *King's Field*, bez ikakvog navoda ili spomena da se zapravo radi o nastavku.

Nakon trećeg *King's Fielda*, *From* je nastavio dalje sa izdanjima kao što su *Echo Night* i *Shadow Tower*, 1998. godine. IGN je kasnije naveo kako je ovaj kasniji naslov (*Shadow Tower*) „praktički *King's Fieldov* nastavak“ iz razloga što je igra po mnogo čemu, posebice po igračim konvencijama, bila slična predhodniku. U isto vrijeme *From* izdaje i *Armored Core*, prvi od *mech* serijala koji će kasnije iznjedriti mnogim nastavcima.

Kad je *PlayStation 2* stigao u 2000. *From* ga je podržao sa čak dva RPG-a: *Eternal Ring*, koji je kao *King's Field* serijal RPG iz prvog lica, odnosno perpektive igrača, i *Evergrace* koji je više konvencionalniji akcijski RPG sa perspektivom iz trećeg lica, odnosno kamerom fiksiranom iza protagonista igre. Tvrtka je također izdala i nastavke svojih *PlayStation 1* ponuda sa naslovima *King's Field IV*, i *Shadow Tower Abyss*. *From* je također izdao i *Lost Kingdom* naslove za *Gamecube*, konkurencijsku konzolu šeste generacije. IGN navodi da za vrijeme te generacije *From-ov* fokus se prebacuje sa RPG-ova na *mech* igre zbog uspjeha *Armored Core* serijala. Uz *Armored Core* naslove, *From* izdaje i *Frame Gride* za *Dreamcast*, te par igara za *Xbox*: *Murakumo: Armored Mech Pursuit*, i *Metal Wolf Chaos*. Uz izvorne *mech* igre *From* proizvodi i seriju licenciranih videoigara baziranih na razno raznim animeima pod pseudonimom *Another Century's Episode*.

¹⁷ http://www.fromsoftware.jp/pc_en/company_about.html - preuzeto 21. kolovoza 2017.

U travnju 2014. godine, *Kadokawa Corporation* najavljuje svoje namjere da želi odkupiti tvrtku od prijašnjih dioničara *Transcosmos*. Dogovor je zaključen 21. svibnja 2014. godine. *FromSoftware* se proširio u svoj novi atelje u Fukuoka u listopadu 2015., te je započela s radom u siječnju 2016. Taj atelje, odnosno studio fokusirao se na stvaranje kompjuterski generiranih slika (*computer generated imagery*, CGI) za videoigre koje je proizvodio studio u Tokyu.

U prosincu 2015. *FromSoftware* je nominiran za developera godine na *The Game Awards 2015.*, ali je izgubio od *CD Projekt RED*. U travnju 2016. *FromSoftware* otkriva da rade na novom intelektualnom vlasništvu, te su iskazali svoje i namjere da se žele vratiti *Armored Core* serijalu.

FromSoftware je razvijao videoigre za različite platforme, uključujući između ostalih i *Dreamcast*, *Nintendo DS*, *GameCube*, *PlayStation*, *Playstation 2*, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox*, *Xbox 360*, *Xbox One*, *PlayStation Portable*, *Wii*, *Microsoft Windows*, *Nintendo Switch*, te za razno razne mobilne uređaje.

Sa čak petnaest naslova *Armored Core* serijal je tvrtkina najduža i najdugotrajnija licenca. Zadnja videoigra u serijalu pod naslovom *Armored Core: Verdict Day* je izdana širom svijeta u rujnu 2013. godine za *PlayStation 3* i *Xbox 360*. Prije toga, i manje značajni van Japana naslovi uključuju *Enchanted Arms*, *King's Field*, *Chromehounds*, *Otogi* i *Tenchu* serijali, svi do jednog sa zapravo naklonjenim recenzijama.

2009. godine izdaju *Demon's Souls* za *PlayStation 3*, videoigra koja će im ostvariti razgolićenje na međunarodnoj razini. Njen „duhovni nasljednik“, *Dark Souls*, izdana je 2011. godine. U ožujku 2014. *Dark Souls II* je izdan, dok je *Dark Souls III* izdan 2016. godine. Naslov inspiriran *Souls* serijalom zvan *Bloodborne* izdan je u ožujku 2015. godine.

Souls naslovi, skupa sa *Bloodborne*-om dobivaju masovna kritička priznanja od strane kritičara, te vrlo veliku prodaju u zemlji i međunarodno. Također su primili i velik broj nagrada, uglavnom vezane uz RPG žanr, uključujući višestruke „*RPG of the Year*“ i „*Game of the Year*“ nagrade.

5.1 Hidetaka Miyazaki

Hidetaka Miyazaki (宮崎 英高 *Miyazaki Hidetaka*, rođen u Shizuoki, Japanu) je japanski direktor za vidoigre i predsjednik tvrtke koja proizvodi videoigre *FromSoftware*. Miyazaki se pridružio *FromSoftwareu* kao programer 2004. godine, i nakon što je bio na čelu naslova kao što su *Armored Core 4* i *Armored Core: For Answer* u 2000.-ima, postao je međunarodno poznat nakon što je stvorio i vodio *Souls* serijal u 2010.-ima.



I premda je bio na čelu za prve dvije igre u *Souls* serijalu, *Dark Souls II* (2014.) projekt je samo nadgledao jer je u isto vrijeme radio i na videoigri *Bloodborne* (2015.) zbog čega nije bio u mogućnosti voditi oba naslova u isto vrijeme. Nakon izlaska *Bloodborne* Miyazaki se vraća *Souls* serijalu kao glavni voditelj naslova *Dark Souls III* (2016.).

Na Miyazakijev dizajn igre i stil pisanja utjecali su radovi različitih romanopisaca, mangaka, te ostali dizajneri videoigara kao što su Fumito Ueda i Yuji Horii, kao i Azijska i Europska arhitektura.

Miyazakijeve igre često imaju visoku razinu težine, koristi se vizualnim i detaljima iz okoline kao medij za prenošenje priče u igri, te veliki dio okolnosti igre i povijest likova pruža kroz uglavnom nejasne i maglovite tekstove, posebice sa *Souls* serijalom.

5.1.1 Rani život

Miyazaki je izjavio da je odrastao „strahovito siromašno“ dok je živio u Shizuoka gradu, u Japanu. Volio je čitati, ali s obzirom da mu roditelji nisu mogli priuštiti knjigu ili mangu, bio je primoren posuđivati knjige iz lokalne biblioteke. Knjige koje je čitao su mu katkad bile preteške za čitati, sa dijelovima teksta koje nije mogao u potpunosti razumijeti. Međutim poslužio bi se svojom maštom i ilustracijama koje katkad nalazile u knjigama da ispuni te praznine, što je kasnije poslužilo kao inspiracija za neke njegove ideje u dizajnu videoigara.¹⁸

¹⁸ <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview> - preuzeto 17. rujna 2017.

5.1.2 Karijera

Nakon diplome iz Društvenih Znanosti sa Keio sveučilišta, zaposlio se kao računovođa u *Oracle Corporation* kojem je sjedište bilo u SAD-u. Prema prijateljevoj preporuci Miyazaki je odigrao videoigru *Ico* iz 2001., što ga je nagnalo da promjeni karijeru u dizajnera videoigara. Međutim, s obzirom da ima 29 godina otkriva da je svega par tvrtki za videoigre u kojima se može i koje ga žele zaposliti, jedna od tih tvrtki je bila i *FromSoftware*, gdje je započeo raditi kao planer za *Armored Core: Last Raven* u 2004., priključujući se projektu usred razvoja. Kasnije vodi razvoj videoigre *Armored Core 4* i njenog izravnog nastavka *Armored Core: For Answer*.

Nakon spoznaje onoga što će kasnije postati *Demon's Souls* Miyazaki ne skriva oduševljenje od vjerojatnosti da radi na *fantasy* akcijskom RPG-u te nudi svoju pomoć u projektu. Projekt je već tada bio smatran neuspjehom i bio je osuđen na propast, sve dok nije pripisan Miyazakiju na što je komentirao:

„Došao sam do zaključka da ako nađem način da preuzmem kontrolu nad projektom, mogao bi ga pretvoriti u što god poželim. Na kraju krajeva i da moje ideje propadnu nikoga neće biti briga – projek je već osuđen na propast.“¹⁹

Iako je igra loše prihvaćena na *Tokyo Game Show* 2009. i prodala se daleko ispod očekivanja nakon njenog izlaska, počela se polako uzdizati par mjeseci kasnije i ubrzo je pronašla izdavače koju su je htjeli izdati van Japana. Nakon izlaska i uspijeha od njenog duhovnog nasljednika *Dark Souls* 2011. godine, Miyazaki je promaknut na poziciju predsjednika tvrtke u svibnju 2014. godine.

Nakon izlaska *Prepare to Die* verzije igre *Dark Souls* u kolovozu 2012., *Sony Computer Entertainment* (SCE) je prišao *FromSoftware*-u sa prijedlogom o kooperativnom razvoju novog naslova. Miyazaki je pitao o mogućnosti razvoja igre za osmu generaciju konzola, te je koncept za *Bloodborne* počeo od tud. Nije bilo poveznice između tog novog naslova i prijašnjih *FromSoftware*-ovih igara u kontekstu priče ili gdje je smještena igra, ali priznaje da „nosi *Demon's Souls* DNK-a i njegov specifičan dizajn nivoa“. Razvoj tog novog naslova je išao paralelno s razvojem *Dark Souls II* igre čiji razvoj je Miyazaki samo nadgledao jer nije bio u mogućnosti voditi oba naslova u isto vrijeme.

¹⁹ <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview> - preuzeto 17. rujna 2017.

Nakon izlaska *Bloodborne* u ožujku 2015. godine Miyazaki se vraća *Souls* serijalu kao direktor na *Dark Souls III* igri, uz asistenciju na projektu glavnih voditelja igri *Steel Battalion: Heavy Armor* - Isamu Okano, i *Dark Souls II* - Yui Tanimura. Igra izlazi u ožujku 2016. godine u Japanu, te sljedeći mjesec u ostalim zemljama svijeta. U travnju 2016. Miyazaki otkriva da *FromSoftware* i on rade na novom naslovu, odnosno intelektualnom vlasništvu, koji nema veze sa *Souls* serijalom, od kojeg se osobno htio odmaknuti.

5.1.3 Utjecaji i stil dizajna

Na Miyazakija su utjecale videoigre kao što su *Ico*, rane *Dragon Quest* igre, *The Legend of Zelda*, te *King's Field* serijal; mange kao što su *Berserk*, *Saint Seiya*, *JoJo's Bizarre Adventure*, i *Devilman*, te književna djela autora H. P. Lovecraft, Bram Stoker, i George R. R. Martin; društvene igre kao što su *Sorcery!* i *RuneQuest*. Europska arhitektura je također jedan od utjecaja i često ju koristi u smislu korištenja okoline za pričanje priče.²⁰²¹²²

Miyazaki je izjavio kako primjetna težina *Souls* serijala nije imala namjenu da bude „namjerno više teška u odnosu na ostale naslove“. Težina igre je zapravo proces koji igraču daje „osjećaj dostignuća i uspijeha nakon prevladavanja ogromnih prevaga“, i još uz to da potakne igrača da „istražuju sa različitim građama i oruđima“.

Na pitanje vezano uz njegov stil prenašanja priče Miyazaki odgovara da unatoč tome što ljudi vjeruju da nije istina da nevoli izravno prenašanje priče, ali preferira da igrači sami protumače svijet, izjavljujući da će igrači više cijeniti ako „sami pronadu natuknice zapleta iz predmeta ili ostalih likova koje sretnu usput“.

²⁰ <https://www.rollingstone.com/culture/news/dark-souls-creator-miyazaki-on-zelda-sequels-w443435> - preuzeto 20. rujna 2017.

²¹ <http://www.alphr.com/games/1002937/from-dark-souls-to-manifold-garden-how-games-tell-stories-through-architecture> - preuzeto 21. rujna 2017.

²² <http://www.ign.com/articles/2014/03/13/the-real-dark-souls-starts-here-12-real-life-inspirations-for-lordran> - preuzeto 21. rujna 2017.

6. DARK SOULS

Dark Souls je akcijska RPG videoigra koju je razvio *FromSoftware*, izdao *Namco Bandai Games*, te je izašla za sljedeće platforme: *PlayStation 3*, *Xbox 360*, i *Microsoft Windows*. Duhovni nasljednik *FromSoftware*-ovog *Demon's Souls*, drugi je po redu nastavak *Souls* serijala videoigara. Igru su sami objavili i izdali u Japanu u rujnu 2011., a za ostatak svijeta ju je objavio *Namco Bandai Games* već sljedeći mjesec.

U kolovozu 2012. godine „*Prepare to Die*“ verzija *Dark Souls* videoigre je izdana za *Windows*, koja je sadržavala dodatni sadržaj koji je prije bio nedostupan za vlasnike konzola *PlayStation 3* i *Xbox 360*. U listopadu 2012. taj dodatni sadržaj koji je bio za *Windows* verziju je izdan kao sadržaj za skidanje za konzole pod naslovom *Artorias of the Abyss*. *Dark Souls* se odvija u fiktivnom kraljevstvu zvanom *Lordran*. Igrač preuzima ulogu *Chosen Undead* lika koji započinje svoje hodočašće da otkrije sudbinu svoga roda.

Dark Souls je zaradio kritička priznanja od svog izlaska, i smatrana je jedno od najboljih videoigara ikad napravljenim, hvaleći njenu dubinu u borbama, zapetljanom dizajnu svijeta, i ukorijenjenoj fiktivnoj povijesti. Međutim težina igre je zaradila mješane recenzije. Dok jedni hvale i cijene izazov koji pruža, drugi je kritiziraju da je nepotrebno nepopustljiva. PC verziju igre su malo manje tako dobro prihvatili, s kritikama uglavnom upućenim na brojnim tehničkim poteškoćama, bugovima i rušenjima. Do travnja 2013. prodalo se preko dva milijuna primjeraka igre širom svijeta. PC verzija igre je bila druga najigranija igra za *Games for Windows Live* u 2012. prema jedinstvenim korisnicima (*unique users*). Igra je iznjedrila dva nastavka, *Dark Souls II* 2014. godine, i *Dark Souls III* 2016. godine.

6.1 Igrivost

Dark Souls je akcijski RPG iz treće perspektive. Glavna mehanika igre je istraživanje. Igrače se potiče da pristupaju s oprezom, uče na prijašnjim greškama, ili da pronalaze alternativne rute i područja za istraživanje. *Dark Souls* se odvija u velikoj i neprekidnoj okolini u otvorenom svijetu, koji je povezan sa središnjim područjem (*Firelink Shrine*).

Igrači su u mogućnosti putovati prema i od područja i dozvoljeno im je istraživati različite putove prema volji, premda postoje neki preduvjeti za otključavanje određenih područja. Jedna od glavnina u *Dark Souls* su *Bonfires* (*Logorske Vatre*). Te vatre su rasprostranjene po svijetu i služe kao kontrolne točke za svako područje.

Kad se odmorite uz njih igračevo zdravlje je obnovljeno, i obnovljene su zalihe za liječenje lika, ali također su oživljeni i svi prije poraženi neprijatelji (osim *boss*-ova, *mini-boss*-ova, i specifičnih likova). Pri odmoru igrač se može razvijati i izvesti neke ostale ključne funkcije.

Komunikacija među igračima namjerno je ograničena. Osim gesta koje lik može izvoditi, jedini drugi način komunikacije koji igrači imaju jedan s drugima je u obliku narančastih steatita (*soapstone*), koji omogućavaju igračima da ispisuju ograničene poruke koje onda mogu drugi igrači čitati u istom području u kojem su i ispisane.

Kroz igru postoje mnogobroji ne-igrivi likovi (*non-playable characters*, NPC) koje igrači mogu sresti na svojim putovanjima. Ti likovi obogaćuju zaplet igre, iako nije obavezno stupiti u neku vrstu interakcije s njima. Međutim ako se igrači odluče stupiti u kontakt s njima, ti likovi im mogu poslje pomoći na način da ih se prizove za određene *boss* borbe.

6.2 Razvoj i izlazak igre

Dark Souls je proizveo *FromSoftware*, sa kreatorom serijala Hidetaka Miyazaki-em na čelu razvoja projekta.

Nakon izlaska igre na *PlayStation 3* i *Xbox 360* konzole, mnogi igrači su izrazili svoju nadu za PC verzijom igre. Administrator za *Namco Bandai*, Tony Shoupinou, odgovorio je na njihovoj stranici da je PC verzija moguća.²³ Dana 6. siječnja 2012. obožavatelji igre su pokrenuli peticiju da se *Dark Souls* prenese i na PC, sa čak preko 93,000 potpis. PC verzija igre je potvrđena 7. travnja 2012. godine putem *PC Action* časopisa.²⁴ Saopćeno je da je *FromSoftware* imao poteškoća prilikom proizvodnog procesa zbog manjka iskustva sa PC platformom, i da je fokus bio na sadržaju radje nego na optimizaciju igre. Rebrandiran kao „*Prepare to Die Edition*“, izašao je za PC u kolovozu 2012. godine sa novim sadržajem, u što su uključeni novi *boss*-ovi, neprijatelji, oprema, i NPC-ovi. Taj novi sadržaj je izažao i za konzole u listopadu 2012. pod naslovom „*Artorias of the Abyss*“ u obliku DLC-a.

Ubrzo nakon objavljeno je da će *Dark Souls* za PC koristiti *Games for Windows – Live* platformu za online igranje i DRM zaštitu, što je potaklo zazor obožavatelja.

²³ <https://www.engadget.com/2012/01/08/dark-souls-admin-suggests-pc-could-happen-with-a-petition/> - preuzeto 21. srpnja 2017.

²⁴ <http://www.rpgsite.net/news/1512-dark-souls-pc-confirmed-in-pc-action-magazine> - preuzeto 29. srpnja 2017.

PC verzija videoigre izdana je 23. kolovoza 2012. godine. Modifikacija igre koju su napravili obožavatelji pojavila se ubrzo nakon izlaska igre, i dozvoljavala je da se zaobiđe rezolucijski strop. Kasije je taj popravak pretvoren u neslužbenu zakrpu koju su napravili obožavatelji s dodatnim popravcima u podešavanju frame rate limitatora.

15. Prosinca 2014. godine *Games for Windows Live* je uklonjen sa *Steam* verzije i zamjenjen je sa *Steamworks*. Pružena je i mogućnost prebacivanja dostignuća i sačuvanih podataka igre. U travnju 2016. *Dark Souls* je postao dostupan i na *Xbox One* putem unazadne kompatibilnosti.

6.3 Odziv

Dark Souls je dobio vrlo pozitivne kritike od svog izlaska do danas. Jedan od recenzenata je opisao *Dark Souls* kao „okorijelu mračnu *fantasy* [igru uloga]“, odnosno „igra uloga u korijenu“, i još je izjavio da „masivan svijet i moćni neprijatelji služe da bi dali pun gas igračevom osjećaju za avanturu i strah“. Drugi recenzent je pak izjavio da „čisti osjećaj sreće koji dobijete nakon što se ciklus pokušaja-i-pogrešaka isplati i uspijete savladati izazov je apsolutno nemoguće ponoviti“.

GameSpot je ocijenio *Dark Souls* sa 9.5/10 ocijenom. Puno hvale je dano online sistemu, kao i osjećaju slavlja koji je prisutan uoči savladavanja *boss* borbe nakon mnogobrojnih neuspjelih pokušaja. Neformalnim igračima bi moglo biti teško napredovati kroz igru, za razliku od RPG ljubitelja koji bi mogli uživati u težini.

IGN je ocijenio *Dark Souls* sa 9.0/10, hvaleći dobro isplaniran dizajn nivoa, raznolikosti, ističu online značajke, prekomjernim mračnim tonovima i atmosferi, i duboko razrađenoj igrivosti. Također navode da to nije igra u koju se može jednostavno uskočiti i igrati čisto iz užitka. Ne samo to nego su čak izjavili da igra nije za bojažljive igrače i da igra zahtjeva vještinu i strategiju gotovo cijelo vrijeme igranja. I premda hvale krajnje visoku razinu težine, kažu da „postoji razlika između kzne i jasne nepravde“.

Eurogamer je dao 9/10 *Dark Souls* igri, govoreći da „ako je poanta avanture da igrače iznenađuje i obavija velom tajne te poziva na otkrivanje tih tajni u zaboravljenom svijetu, onda je *Dark Souls* odlična pustolovina.

Ako je zabava provod bez neuspjeha i napredak bez boli, morat ćete ju potražiti onda negdje drugdje. Ali onda budete propustili jednu od najboljih videoigara godine“.

Pisajući za *Slate*, Michael Thomsen se pitao dali vrijedi uložiti preko 100 sati u videoigru, izjavljujući:

„Postoji istinska ljepota u *Dark Souls*. Otkriva da je život više patnja nego užitak, neuspjeh nego uspjeh, i da trenutni osjećaj olakšanja nakon nekog dostignuća je izbrisan novim razinama teškoće. Također je i testament našoj upornosti kad smo licem u lice s tom patnjom, i daje osjećaj utjehe u obliku zajednice s drugim igračima koji su u istom škripcu te paklene močvare. To su dobre karakteristike. To je umjetnost. I to sve možete iskusiti u prvih pet sati igranja *Dark Souls*. Ostalih 90-ak ne nude ništa više nego povećavajuće besmislene varijacije tog iskustva.“²⁵

Jason Killingsworth je napisao odgovor Thomsenovoj recenziji za *Edge*, raspravljajući da „širina koja izaziva vrtoglavicu čini igru ekvivalentu maratonu“. Killingsworth hvali dužinu *Dark Souls* igre, izjavljujući da je započeo *New Game+* nakon što je prešao igru i da „nije plaho pogledao na vrijeme moleći za dozvolom da učini to“. *Edge* je kasnije retroaktivno nagradilo igru sa 10 od 10 u njihovom 20. obljetničkom izdanju, u listopadu 2013., navodeći da je s vremenom širina i kvaliteta dizajna videoigre nadglasao pritužbe na težinu igre.

U jednoj od recenzija za igru, Ben „Yahtzee“ Croshaw nahvalio je *Dark Souls* u svom *Zero Punctuation*²⁶ videu u smislu njene duboko razrađene igrivosti i atmosfere koja uvlači, navodeći da bi trebalo postojati „pravilo da [developer] smiju staviti samo one stvari u [svoje] *skybox*-ove koje će igrači prije ili kasnije moći posjetiti“, ali da se „razočarao“ sa bossovima u kasnijem dijelu igre i kritizira težinu uvlačenja u igru, govoreći da „iako je dobro da [*Dark Souls*] pokušava udvoriti okorijeloj publici, da bi nježniji ulaz u igru možda manje otjerao novije igrače“.

Nakon izlaska, voditelj igre Hidetaka Miyazaki razmatrao je mogućnost da uvede lakšu razinu težine igre, govoreći: „*Dark Souls* je teška igra i postoji broj ljudi koji bi mogli oklijevati igrati ju.

Ta me činjenica rastužnuje i razmišljam o tome dali bi trebao dodati još jednu razinu težine koju bi svi mogli preći ili oprezno poslati poruke o težini naših igara svim igračima.“

25

http://www.slate.com/articles/arts/gaming/2012/02/dark_souls_review_is_a_100_hour_video_game_ever_worth_while_.html - preuzeto 7. kolovoz 2017.

²⁶ <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/zero-punctuation/8802-Dark-Souls> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

Namco Bandai tvrdi da je Miyazakiev iskaz pogrešno preveden i da bi trebao zvučati ovako: „Ta činjenica me rastužuje i razmišljam o tome što da napravim tako da svi mogu preći igru pritom da zadržim sadašnju težinu, i da pažljivo obavijestim igrače o tome“.

U godišnjem financijskom izvještaju *Namco Bandai*a piše da se igra prodala u 1.19 milijuna primjeraka do ožujka 2012. u Sjedinjenim Državama i Europi. *FromSoftware* je obznanio da se do travnja 2013. igra prodala u 2.37 milijuna primjeraka širom svijeta.²⁷

6.4 PC verzija

U recenziji od GameSpy-a prijelaz na PC je nazvan „traljavim“, obazirajući se na ograničenih 30 sličica u sekundi, loših kontrola preko miša i tipkovnice, i nepodesivu rezoluciju, ali je prošireni sadržaj zato nahvaljen, te je u konačnici dobila pozitivne ocijene.

Eurogamer je također komentirao kvalitetu prijelaza na PC: „*Dark Souls: Prepare to Die Edition* ne dolazi sa tehničkim opcijama koje bi inače očekivali od dobro projektirane PC igre, ali to je zato što se radi o prijelazu sa konzola, i to je sve što je FromSoftware zapravo i obećao da će napraviti. Svatko tko propusti *Dark Souls* iz tog razloga pretjeruje iz inata.“

Jedan od producenata za *Dark Souls II*, Takeshi Miyazoe, odgovorio je na kritike PC verzije, govoreći:

„Ovo će zvučati loše ali naš glavni prioritet je bio da prebacimo igru na PC što je prije moguće, jer su igrači htjeli da bude i za PC platformi. PC tržište u Japanu je toliko minimalno da ispočetka nije bilo planova napraviti ju za PC, ali zbog peticije obožavatelja iz Sjeverne Amerike i Europe, čak i bez iskustva s radom na PC platformi svejedno smo dali sve od sebe da ju izbacimo na PC što je prije moguće. [Problemi] su donekle bili predviđeni. Znali smo za specifične PC značajke kao što je mapiranje i korištenje miša i tipkovnice, visoke rezolucije i više sličica u sekundi, takve stvari, ali... Nije da smo ih ignorirali, ali bi oduzelo previše vremena da smo ih sve implementirali, testirali i doveli do razine koju bi igrači očekivali.“

Bila je to zapravo izdavačeva (*Namco Bandai*) odluka i rekli su 'Gle, ne brinite se o tome – samo ju izbacite da vidimo kako će raditi na PC-u uopće'“.²⁸

²⁷ <http://www.gamingunion.net/news/2013/04/dark-souls-worldwide-sales-exceed-23-million-copies> - preuzeto 20. kolovoz 2017.

²⁸ <http://www.eurogamer.net/articles/2012-06-07-from-software-having-a-tough-time-porting-dark-souls-to-pc-frame-rate-issues-remain> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

6.5 Ostavština

Smatra se da je *Dark Souls* jedan od najvažnijih naslova koji je izašao za sedmu generaciju konzola. Igre na koje je utjecao *Dark Souls* uključuje naslove kao što su *Destiny*, *Alienation*, *Lords of the Fallen*, *Salt and Sanctuary*, *Shovel Knight*, *Titan Souls*, *Enter the Gungeon*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, i *Nioh*.

Nastavak igre, *Dark Souls II*, najavljen je 7. prosinca 2012. na *Spike Video Game Awards*, i da će biti za *Microsoft Windows*, *PlayStation 3* i *Xbox 360*. Glasine o mogućem smanjenju težine igre zbog kometara novog direktora *Edge*, srušio je Brian Hong iz *Bandai Namco*-a uvjeravajući obožavatelje za vrijeme *Electronic Entertainment Expo*-a da će *Dark Souls II* biti „zlobno težak“. *Dark Souls II* izlazi 11. ožujka 2014. godine za *PlayStation 3* i *Xbox 360* konzole, te 25. travnja 2014. za PC platformu. Unaprijedena verzija nastavka s podnaslovom „*Scholar of the First Sin*“ izašla je sljedeće godine za iste platforme, te još i za *PlayStation 4* i *Xbox One* konzole. Treći naslov u serijalu, *Dark Souls III*, najavljen je na *Electronic Entertainment Expo*-u (*E3*) 2015. godine, i izdan je u prvoj polovici 2016. godine.²⁹

7. PRIČA I SVIJET IGRE „DARK SOULS“

Priča u igri *Dark Souls* je prenešena u vrlo minimalističkom i nejasnom stilu. Direktor igre, Miyazaki Hidetaka, je došao na tu ideju načina prenašanja priče prisjećajući se svojih ranijih godina. Miyazaki je volio čitati, međutim s obzirom da je dolazio i poprilično siromašne obitelji morao je posuđivati knjige iz lokalne knjižnice. Premda je volio čitati neke od knjiga koje je posuđivao su bile teške za čitati i nije ih u potpunosti razumio pa se poslužio ilustracijama i vlastitom maštom da ispuni praznine. Taj način je uspješno prenio u medij videoigara, posebice vidljivo u *Souls* serijalu.

I dok je u ostalim igrama priča prenešena uglavnom kroz katkad kraće nekad duže animacije i interakcije s okolinom ili ostalim likovima, tako je i u *Souls* serijalu; taj način kao neka vrsta norme za naraciju. Međutim postoji razlika a ta je u količini informacija koja se dobije kroz te isječke, i broj istih, odnosno koliko ih se prožima kroz igru. Postoji više vrsta načina kada i gdje se odvijaju ti isječci, dali su na kraju i prije svakog novog nivoa ili misije, dali prekidaju akciju ili usred iste budu dakako je direktorova odluka.

²⁹ <https://www.theverge.com/2015/6/16/8788249/dark-souls-3-e3-2015-trailer-ps4-xbox-pc> - preuzeto 21. kolovoz 2017.

Dark Souls ima svega jednu animaciju, nešto dužu od tri minute, na samom početku igre u kojoj se igračima prenosi samo okolnosti svijeta u kojem će proživljavati svoju avanturu. Ostatak priče igrači sami skupljaju kroz dijaloge s ostalim likovima koje će sresti na putu, ili u tekstovima raznih oprema koje će nalaziti u svijetu ili pribavljati na ostale načine. Taj način prenašanja priče nije nametnut igračima, na njima je dali će biti u interakciji s ikim i dali će čitati te tekstove. Moguće je preći cijelu igru a da se uopće nezna o čemu se zapravo radi u igri, u svijetu oko vas, tko je vaš lik i koji vam je cilj, što će dakako osiromašiti igračevo iskustvo i doživljaj igre.

Dark Souls svijet je velik, s bogatom fiktivnom poviješću prožetom kroz čak tri nastavka. *Dark Souls* je igra RPG žanra s elementima akcijskog žanra, te zbog toga nakon što odaberete opciju „*New Game*“ (Nova Igra) bit ćete prvo prebačeni na „*Character Creation*“ (Kreacija Lika) prozor, gdje odabirete svoje ime, spol, izgled i klasu s kojom ćete igrati. Nakon toga započinje igra, odnosno prva i jedina animacija u igri koja prepričava kako je nastao svijet, koja su velika imea koja su utjecala na svijet, i što je pošlo po zlu. Napomena autora ovog rada je da tekst koji slijedi sadrži informacije vezane za priču igre te može upropastiti nečije iznenađenje ukoliko se netko od čitatelja odluči zaigrati igru.

„U drevnim vremenima svijet je bio bez forme, umotan u gustu maglu. Zemlja svih grebena i stijena, drevnih stabala, i vječitih zmajeva. Ali onda se pojavila Vatra i s njom Disparitet, različitosti. Toplo i hladno, život i smrt, i dakako Svijetlost i Tama. I zatim, iz Tame su se pojavili Oni, i otkrili Lord Souls unutar plamena. Nito, first of the dead. The Witch of Izalith, i njene kćeri haosa. Gwyn, Lord of Sunlight i njegovi vjerni vitezovi. I na posljetku skrveni pigmej, tako lako zaboravljen. Sa snagom Gospodara izazvali su zmajeve. Gwynove moćne munje ogulile su njihove kamene ljuske. Vještice su plele velike vatrene oluje. Nito je oslobodio miazmu smrti i bolesti. I Seath the Scaleless je izdao svoje, i zmajeva više nije bilo. S tim činom započelo je Doba Vatre. Ali uskoro će plamen početi blijedjeti, i samo će Tama ostati. Čak i sada, sve što je ostalo je žar, i čovjek ne vidi svijetlo, već samo beskonačne noći. I među živima su viđeni Oni, nosioci prokletog Tamnog Znaka (Darksign).“
*„Da bome. Darksign označuje Undead (Nemrtve). I u ovoj zemlji Undead se skupljaju i odvođe na sjever, gdje su zatočeni, da čelaju kraj svijeta. ... To je tvoja sudbina.“*³⁰

Dark Souls, Prologue

³⁰ FromSoftware (2011). *Dark Souls*. Namco Bandai Games

Ovo je grubi prijevod uvodne animacije i informacija koje su dane igraču na raspolaganju nakon čega započinje igra. Sa svojim likom kojeg ste sami napravili na početku se nalazite u azilu za nemrtve. Igra je dizajnirana da potiče igrače da sami istražuju svijet i okolinu i da sami dolaze do spoznaja. Nakon istraživanja azila srećete prvog NPC-a, *Oscar of Astore* koji vam daje pljsoku s kojom si možete obnoviti zdravlje i daje vam daljnje informacije što trebate raditi. Prepričava o jednoj staroj uzrečici, odnosno legendi iz svoje obitelji. "Oni koji su *Undead* su izabrani. I odlazkom iz azila se zapute se prema zemlji bogova. Kada pozvone *Bell of Awakening* (Zvono Buđenja), sudba *Undead*-a će biti otkrivena". Tu saznajete za svoju misiju i koja vam je zadaća u igri: pozvoniti zvono i otkriti svoju sudbinu. Nakon što porazite čuvara azila i zaputite se prema litici, divovska crna vrana vas prenese u zemlju bogova, *Londor*. Točnije u *Firelink Shrine* (Svetilište Povezivanja Vatre) gdje saznajete da postoje dva zvona koja morate pozvoniti.

Tu igrači dobivaju izbor i sami mogu izabrati kojim putem i redosljedom će pozvoniti ta zvona, odnosno kako će napredovati kroz igru. Svijet u *Dark Souls* igri ima nevjerojatno dobar i kritički hvaljen dizajn nivoa. Kako će te istraživati svijet otključavat ćete nove preće, svi koje vode do centralnog sjedišta koje je prije spomenuto *Firelink Shrine*.

Nakon što pozvonite oba zvona pojavljuje se novi NPC u svetilištu. Zmijoliki *Primordial Serpent Frampt*, praiskonska guja, koja vam otkriva sudbinu a to je da morate nasljediti *Gwyn*a i povezati Vatru, iliti preuzeti baklju. Tu sad već neke stvari postaju nejasne, ako već i nisu prije. Pitanja kao zašto morate nasljediti *Gwyn*a i što mu se desilo? Tu se dobro vidi brilijantnost dizajna prepričavanja priče u igri koju je dizajnirao Miyazaki. Odgovore na ta pitanja možete doći kroz tekstove i opisima različitih predmeta na koje će te naići u svijetu, odnosno u igri. Stvar je u tome što su i ti tekstovi sami po sebi nejasni i škrti, pa onda poput malog Miyazakija, i igrači moraju ispuniti praznine svojom maštom ili ostalim vizualima koje mogu vidjeti u okolini, arhitekturi, ili flori i fauni *Dark Souls* svijeta.

Ono što je nastalo od svega toga jest da postoji pregršt interpretacija priče, s mnogo spekuliranja, što je u konačnici i bio Miyazakijev cilj da postigne, da potakne igračevu maštu i da se mogu bolje uživjeti u ulogu i svijet igre. No osim spekulacija i igračevih mašti postoje i prave činjenice što se sve izdogađalo. *Gwyn* je bio otac troje djece, te u *Dark Souls III* saznajemo da ih je zapravo imao četvero, moguće i više. Ako bi radili usporedbu sa stvarnim svijetom *Gwyn*a bi mogli usporediti možda sa *Zeusom* iz grčke mitologije.

Gwynov prvorođenac, sin, je izbirsan iz povijesti zbog nekog zlodjela kojeg je počinio, i da mu se čak nezna ni ime više. Tada neznamo o čemu se točno radi no spekulira se da se radi o izdaji te da mu se sin pridružio zmajevima s kojima je *Gwyn* zaratio i porazio kako je i bilo prepričano na samom početku. Drugo dijete je kćer *Gwynevere* koja je napustila *Anor Londo*, njihov dom, sa svojim suprugom, plameni bog *Flann*. Treće dijete je sin *Gwyndolin*, koji s obzirom da je rođen sa afinitetima prema mjesecu je odgajan kao da mu je kćer, i on je jedini koji je ostao u *Anor Londou* i odžava iluziju svoje starije sestre *Gwynevere* da izgleda kao da nije napustila *Anor Londo*.

Naime kako je najavljeno na samom početku igre pojavila se Vatra, međutim ta je Vatra počela blijedjeti. *Gwyn* se bojao Tame i htio je održati svoje doba Vatre i vladavinu što je duže moguće. Zamolio je *The Witch of Izalith* da ako može neka pokuša rekreirati tu Vatru, još znanu kao Prvi Plame. To se ispostavilo kao velika greška, i neki igrači spekuliraju da je to Prvi Grijeħ, termin koji se u kasnijim igrama češće spominje. Vještčin pokušaj rekreiranja Prvog Plamena se izjalovio i nastao je kaos koji je prožeo Vješticu i njene kćeri. Plameni Haos je preobrazio i unakazio krćeri u demonske spodobе, dok je samu Vješticu pretvorio u *Bed of Chaos* (Korito Haosa) iz kojeg je rođena Demonsa rasa.

Bez mnogo alternativa jedino što je preostalo za *Gwyna* jest da žrtvuje svoju *Lord Soul* i da ju iskoristi da potpali Vatru i prolongira svoje doba. Na kraju igre se sukobljavate sa *Gwynom*, odnosno s onim što je ostalo od njega, prazna ljuska bez duše. Ono što je u mnogim igrama epski završetak i težak završni okršaj u *Dark Souls* igri to nije slučaj. Suočavate se sa palim bogom koji je svim snaga pokušao održati svoju kreaciju, koji je postao sjena svoga lika i s tehničke strane *Gwyn* kao *boss* nije težak za razliku od ostalih *boss*-ova u igri, dapače jedan je od lakših. Ali to niti nije bila njegova namjera, već je više se išlo u pravcu emotivne borbe koja je popraćena jednako emotivnom zvučnom kulisom. Nakon što ga porazite igračima je dan izbor dali da potpale Vatru, ili da je napuste i zaviju svijet Tamom.

U igri zapravo nema dobrog i lošeg. Ono što je uobičajna praksa i simbolika svijetla i tame, borba između dobrog i zla ovjđe ili nepostoji ili je izokrenuta. Igračima je nametnuto kroz priču da je Tama loša, ali ona je proizašla od Tamne Duše (*Dark Soul*) koju je pronašao skriveni pigmej u Prvom Plamenu. On je svoju dušu podijelio i raspodijelio svim ljudima u svijetu i time je stvorio čovječanstvo, odnosno podario je ono što nas čini ljudima, emocije kao što su ljubav i mržnja. Prema tome djelić Tamne Duše se nalazi u svakom liku u igri.

Još jedna stvar koja dokazuje da Tama nije loša jest taj da prije Vatre je bila tama, i svi ti oblici života sa ljudlikim sliuetama su živjeli u njoj i iz nje došli, što je isto potvrđeno u prvoj animaciji u igri. Valja napomenuti da se radnja igre odvija za pretpostaviti je mnogo godina nakon rata sa zmajevima, odnosno pojave Vatre, ali vrijeme i prostor u tom svijetu su zapetljani tako da teško je točno definirati. Ono što se spekulira jest to da je Gwyn pokušao poremetiti prirodni tijek svijeta time što je prolongirao život Vatre, Prvog Plamena. Ljudski je bojati se nepoznatoga, a upravo to predstavlja Tama, nepoznato. Bezobzira na izbor igra završava i onda možete započeti ponovno novu igru sa istim likom i svom opremom koju se sakupili u predhodnoj igri ili započeti novu igru sa novim likom i novom gradom, odnosno razvijati ga možda u nekom drugom smijeru.

Dark Souls svijet je svijet ciklusa i ide u krug. U drugom naslovu (*Dark Souls II*) saznajete da je Prvi Pamen bio potpaljen mnogo puta, da je doba Vatre prolongirano već podosta dugo, da su kraljevstva nicala i padala svakim novim ciklusom, i da su neka imena već davno zaboravljena i nekadašnji bogovi su samo mitovi i legende za koje malo tko zna. Drugi dio igre je se podosta odmaknuo od prvog dijela, vremenski, što daje direktoru igre da ispriča novu priču koja je jako malo, gotovo nimalo, povezana s prvim dijelom igre, osim da se radi u istom svijetu sa istim pravilima. Drugi dio igre nije vodio Miyazaki jer je u isto vrijeme *Bloodborne* bio u razvoju, stoga nije mogao voditi oba projekta pa je *Dark Souls II* samo nadgledao njen razvoj. Sam naslov su vodili Yui Tanimura i Tomohiro Shibuya.

Dark Souls II je zadržao način i stil prenošenja priče igre kao i njen predhodnik, sa minimalističkim pristupom, malo animacija i škrtim tekstovima koji su na igraču da ih sam protumači kako želi.

„Možda ste vidjeli, možda u snu. Tamnu, zaboravljenu zemlju... Mjesto gdje bi duše mogle popraviti tvoj bolan um. Sve ćeš izgubiti, jednom kada si označen. Simbol prokletsva, nagovještaj tame. Tvoja prošlost, tvoja budućnost, tvoja svijetlost. Neće ništa značiti, nit će te biti briga. Do tada ćeš već postati nešto drugo od čovjeka. Stvar koja se hrani dušama, šupalj. Davno, u ograđenoj zemlji, daleko na sjeveru. Veliki kralj sagradio je veliko kraljevstvo. Mislim da se zvalo Drangleic. Možda si upoznat time. Ne, kako bi mogao biti... Ali jednog dana stajat ćeš pred njegovim oronulim vratima, neznajući zašto.“

„Kao moljac kojeg privlači plamen, i tvoja krila će gorijeti u mukama. S vremena na vrijeme. Jer to je tvoja sudbina. Sudbina prokletih.“³¹

Dark Souls II, Prologue

Dark Souls II nas stavlja u ulogu *Bearer of the Curse* (nositelja prokletstva), i zadaća nam je pokušati se riješiti tog prokletstva. U početnoj animaciji saznajemo za kraljevstvo *Drangleic* te se tamo zapućujemo. Kao u prvoj igri i tu postoji centralno područje, ovaj put pod imenom *Majula*. Tamo srećemo *Emerald Herald* (Smaragdu Glasnicu) koja nam govori da moramo naći kralja *Vendricka*, ali da bi došli do njega, odnosno imali pravo na audijenciju s njim moramo prije toga skupiti četiri Velike Duše od moćnih Starih čija imena su davno zaboravljena i zabranjena. Razlog skupljanja tih duša jest da ojačamo svog lika jer vrata kraljevog dvorca se neće otvoriti ako i naša duša nije dovoljno jaka, odnosno velika. Nakon sakupljenih duša *Emerald Herald* nas uputi prema kraljevom zamku, jer logično on bi se trebao tamo nalaziti, međutim njega nema i srećemo njegovu kraljicu, *Nashandru*.

Ona nas obavještava da je kralj pao u svojoj dužnosti i napustio zemlju odavno, te nas moli da ga ubijemo. Kroz igru saznajemo da je kraljevstvo propalo upravo zbog *Nashandre*. Prišla je kralju, zavela ga i obmamila, te nahuškala i nagovorila na invaziju preko mora u zemlju Divova. Bila je željna njihovih duša i htjela je preoteti njihvu moć. I premda je napad bio uspješan i preotimanje ne specificirane moći također, Divovi uzvraćaju udarac i napadaju *Drangleic* ostavljajući ga u ruševinama. S propalim kraljevstvom kralj doznaje prave *Nashandrine* namjere te odlazi, skriva se, i zaključava u *Undead Crypt* (Grobnicu Nemrtvih).

Da bi se suočili s *Nashandrom* potreban nam je artefakt koji omogućuje neku vrstu putovanja kroz vrijeme, točnije dopušta ulaženje u sjećanja. S time u posjedstvu igrač ulazi u sjećanje poraženog diva gdje se suočava sa Gospodarom Divova za vrijeme njihove invazije i preotima njihovu moć. Prije suočavanja sa *Nashandrom* saznajemo od *Emerald* da je *Nashandra* zapravo fragment *Manusa*, nešto poput njegove kćeri, odnosno bliže reinkarnaciji njegove želje za moći i htjenjem, emocije željenja. *Manus* je lik, odnosno zadnji boss iz *Dark Souls: Prepare to Die* verzije igre. *Prepare to Die* verzija je produžena verzija prve igre s mnoštvo novotarija dodanih u bazičnu igru. U njoj *Manus* ima titulu Oca Ponora.

³¹ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Ponor (*Abyss*) je pojava u igri koja je često povezana sa Tamom, i smatra se da bi Doba Čovjeka tako izgledalo, kad bi se Vatra prestala potpaljivati. Na kraju igre igrači opet imaju izbor: potpaliti Prvi Plamen i privremeno podiči prokletstvo Nemrtvih u zamjenu za igračev život za što se zalaže *Emerald Herald*. Ili napustiti prijestolje, pokušati pronaći izlaz beskrajnog ciklusa umiranja i ponovnog rođenja, oduprijeti se efektima šupljenja i pratiti svoj nepoznati put izvan svijetla i tame, za što se zalaže kraljev brat *Aldia*, učenjak prvog grijeha.

Kao i igrač, i kralj *Vendrick* je tražio način kako se oduprijeti prokletstvu, jer naposljetku on je samo čovjek koji je isto označen kao i ostatak svijeta. Skupa sa bratom je proučavao esenciju duše, shvatio ju i sagradio nevjerojatne stvari s tim znanjem, ali na kraju nije našao način kako se oduprijeti prokletstvu, samo kako ga privremeno spriječiti. Kada ga srećemo u Grobnici Nemrtvih, isto kao i *Gwyn*, tamo nalazimo samo praznu ljusku onoga što je nekada bio veliki kralj *Vendrick*, kako bezumno baulja u krug. Međutim s onim atefaktom možemo uči i u njegovo sjećanje i poslušati ga što ima za reći. Tamo u sjećanju, kralj je potonuo i melankolično sjedi usred grobnice, sa spoznajom da nije uspio pronaći lijek, i da ga je kraljica samo iskorištavala. Međutim potiče igrača da nastavi tražiti dalje, da se suočava sa poteškoćama i da ih prevlada i savlada.

Do sada smo već naučili da je *Dark Souls* svijet jedan veliki ciklus ponavljanja, da se vrti u krug, da nije bitan krajnji izbor. Ako se odlučimo potpaliti Vatru samo ponavljamo proces, ako napustimo Vatru netko drugi će doći na naše mjesto. No što ako nitko ne dođe na naše mjesto, što ako se nitko ne pojavi tko bi mogao potpaliti Vatru?

Za *Dark Souls III* se vraća Miyazaki kao glavni voditelj projekta. Iz tog razloga treći naslov ima više sličnosti i povezanosti sa prvi djelom nego sa drugim, odnosno drugi dio se neobično ističe u serijalu u segmentu priče. Ponovno je isti sistem prenošenja priče.

„*Da, doista, zove se Lothric, gdje pritječu prolazne zemlje Lords of Cinder (Gospodari Ugarka). Putujući sjeverno, hodočasnici otkrivaju istinu starih riječi. Vatra blijedi i gospodari napuštaju svoja prijestolja. Kada je povezivanje vatre ugroženo, zvona zvone, iskapajući stare Lords of Cinder iz njihovih grobova: Aldrich Saint of the Deep, Farronova Nemrtva Legija, Abbyss Watchers, te povučeni gospodar oskvrnutog grada, Div Yhorm.*“

„Ali istina je ta da će gospodari napustiti svoja prijestolja i Unkindled će ustati. Bezimeni prokleti nemrtvi, nesposobni ni da budu ugarak. I tako je to, da pepeo traga za žarom.“³²

Dark Souls III, Prologue

Već u uvodnoj animaciji vidimo sličnosti sa prvim djelom u smislu da igrača informira o važnim imenima i likovima. *Dark Souls III* je odvija na novoj-staroj lokaciji, kraljevstvu *Lothric*, te staroj lokaciji u kontekstu koji je naveden i u uvodnoj animaciji a to je da se radi o zemlji kojoj pritječu ostale zemlje, odnosno zemlja se doslovno pomiče i skuplja u jednu točku pa zbog toga se neke stare lokacije ponovno pojavljuju i u ovom naslovu. S obzirom da se radi o trećem dijelu igre samo dokazuje o kakvom se svijetu radi i potvrđuje njegovu cikličnu narav. Svijetu ponovno prijeti gašenje Vatre i ponovno se nalazimo u ulozi spašavanja svijeta, međutim naš lik nije prvi izbor. *Princ Lothric*, izabranik da poveže Vatru i produlji Doba Vatre se odupire tome i želi gledati Vatru kako blijedi iz sigurne udaljenosti daljine. Iz tog razloga, kao što je i u uvodu nevedeno, zvona zavone što probudi stare *Lords of Cinder* da sjednu na svoja prijestolja i ponovno povežu Vatru. *Lord of Cinder* je titula dana onim individuama ili herojima i junacima koji su žrtvovali sebe i uspješno povezali Vatru uvodeći svijet u novi ciklus i produljenje Doba Vatre. Međutim niti oni se ne slože s time, i napuštaju svoja prijestolja, zaputujući se svaki svom domu. Sada igračev lik dolazi na svoje. U trećem naslovu stavljeni smo u ulogu *Champion of Ash* (Junaka Pepela), *Unkindled* (Negoreći), iliti oni koji su se žrtvovali da produlje Doba Vatre ali neuspješno nažalost.

Igračeva je uloga da porazi stare *Lords of Cinder*, dovede na njihova prijestolja, što ga u konačnici odvodi na mjesto ruševina Prvog Plamena, i tamo se konačno suočava sa *Soul of Cinder* (Dušom Ugarka), algamacijom svih prijašnjih Gospodara Ugarka, uključujući i prvog Gospodara, *Gwyna*. Nakon što ga igrač porazi ponuđen mu je samo jedan izbor, ali taj izbor varira ovisno o prijašnjim odlukama koje je donosio igrač kroz svoju igru.

Na kraju postoje četiri različita završetka igre: jedan u kojem povežemo Vatru, drugi u kojem preotimamo Vatru i dovodimo svijet u Doba Čovijeka kao Gospodar Tame, treći u kojem pozivamo Čuvaricu Svetilišta Vatre (*Firekeeper*)i zajedno s njom pratimo Vatru kako blijedi, i četvrti u kojem također prizivamo Čuvaricu međutim ubijamo ju i uzimamo Vatru za sebe.

³² FromSoftware (2016). *Dark Souls III*. Namco Bandai Games

Za *Dark Souls III* su izašla dva dodatka: *Ashes of Ariandel*, i *The Ringed City*. U prvom upoznajemo novog lika *Slave Knight Gael* koji je u potrazi za Mračnom Dušom, i mladom slikaricom koja oslovljava *Galea* kao strica, koja ga čeka da se vrati sa Mračnom Dušom koju će iskoristiti kao pigment za svoju sliku koja će biti novi dom za nekoga.

U drugom dodatku posjećujemo *The Ringed City* koji se nalazi na samom kraju svijeta i saznajemo pregršt novih informacija kao naprimjer *Gwyn* je imao četvrto dijete, kćer *Filianore*, da nije bio jedan pigmej koji je pronašao Mračnu Dušu nego da ih je bilo više njih i da su podijelili dušu međusobom, i činjenicu da je *Gwyn* poklonio grad pigmejima. *Gwyn* je znao da se djelič Mračne Duše nalazi u svakom čovjeku. Bojao se tame i prestanka njegovog Doba Vatre da je on taj koji je bacio prokletsvo Nemrtvih na čovječanstvo. Prokletsvo funkcionira isto u svakoj igri, ali što se tiče priče prokletsvo funkcionira tako da kada osoba umre da se ustane nakon smrti ali da je djelič njene duše izgubljen. Time je mislio iskorijeniti Mračnu Dušu iz svih ljudi, međutim kako smo naučili u drugom dijelu igre, ako osoba umre dovoljan broj puta i oživi isto toliko da će izgubiti i zaboraviti sebe i da će dovesti do ludila. *Gwyn* je poklonio svoju kćer *Filianore* pigmejima da pridobije njihovo povjerenje, a njoj je ostavio obećanje da će se vratiti po nju kada vrijeme bude za to. Igrač sreće *Filianore* u dubokom snu i u narjučju drži nešto nalik na jaje ili bijelu sferu s pukotinom i crnom masom za jezgru. Kada igrač dotakne to jaje ono se raspadne, *Filianore* se bude i njeno buđenje igrača odvede u ono što je naizgled budućnost. Svijet je jedna velika pustinja od pepela, u daljini se naviru vrhovi starih kraljevstva koja su nekada tu stajala. Tamo srećemo *Gaela* kako proždire tamošnje pigmeje. Toliko je vremena prošlo da se krv pigmeja u potpunosti posušila, a jedini način da preuzme mračnu dušu jest da ih konzumira i na taj način absorbira njihovu mračnu dušu u sebe. *Gael* je znao da će poludjeti zbog toga i u neku ruku je računao na igrača, odnosno *Champion of Ash* (Junaka Pepela) da se pojavi i da ga okonča tamo i na tom mjestu. Nakon što porazimo *Gaela* dobijemo dvije stvari: njegovu sada okaljenu mračnu dušu, i pigment mračne duše, *Gaelova* krv, koju odnosimo mladoj slikarici i koja u znak zahvalnosti nazove sliku po nama – *Pepeo (Ash)*.

Serijal se dotiče zanimljivih tematika i okreće neke standarde u suprotnom smjeru. Kao naprimjer bogova koji se boje ljudi, tama se nalazi u svakom od nas i ne predstavlja loše aspekte nego dapače našu čovječnost. Besmrtnost nije blagoslov nego prokletsvo, sinovi odgajani kao kćeri, i tako dalje. Način na koji je priča prezentirana uvelike podsjeća na stare igre. U ono vrijeme nije bilo moguće staviti toliko podataka na jednu disketu i igre su morale biti pojednostavljene i priča minimalna, iako su bile bogate sadržajem.

Danas su kapaciteti medija toliki da stanu sati i sati animacija koje prenose priču uz igru, međutim *Dark Souls* serijal odbija taj pristup i daje jako malo ali ostavlja jako puno za sobom.

7.1 Forossa – detaljan pogled

Kraljevstvo *Forosse* ima poprilično izloženu povijest, i zahvaljujući tome ćemo napraviti opsežan pogled na tu zemlju iz davnina i neke od njenih mnogobrojnih legendi. *Forossa* je bila zajednica koja je izgradila reputaciju svojom vještinom vođenja ratova, i to uspješno. Njihov arsenal se sastoji od mnogo različitih elemenata, te ćemo proći kroz svaki. Bilo je to *Forossino* ratno stanje koje bi stvorilo legende koje bi se proširile zemljom, posebice one od *Lothiana*, *Vengarl*, i *Gordin*. *Forossani* su također poznati i po vještinama u alkemiji, što se vidi iz opisa „*Black Firebomb*“, koja navodi sljedeće:

„*Neocakljena porculanska urna ispunjena crnim barutom. EksploDIRA, nanoseći iznimnu vatrenu štetu.*

Upotrebljava moćan eksploziv razvijen u palom kraljevstvu Forossi. Crne zapaljive bombe mogu nanjeti štetu i svojim vlasnicima ako se zloupotrebljavaju, i zakon Forosse je definirao stroge standarde za njihovo sigurno skladištenje.“³³

Možemo okupiti par stvari iz ovog prvog opisa, prvenstveno izgleda kao da su *Forossani* imali prisno znanje u korištenju crnog praha, odnosno baruta, i kako optimizirati njegovu primjenu. Spominjemo ovo samo zato što je crna zapaljiva bomba kvalitetnija od obične zapaljive bombe. Drugo: bomba je zapravo razvijena u *Forossi*, i donešeni su zakoni koji su uvjetovali sigurno skladištenje tog oružja.

Bilo bi poprilično loše da se bombe kotrljaju naokolo i da eksploDIRaju po cijeloj *Forossi*, očito, tako da je dobro da je *FromSoft* zapravo djelom objasnio kako bi vlada djelovala u *Forossi*. Činjenica da je ispisan i potpisan takav zakon navodi da se oružja kao što su te crne zapaljive bombe nisu koristile samo u vojne svrhe, i da ih je možda bilo moguće nabaviti u javnoj nabavi. Povijesno gledajući, većina izvora kazuje da su Mongoli, odnosno Kinezi bili prvi koji su se susreli sa barutom i koristili ga kao oružje, i postoje nacrti za te bombe koje su koristili, što je zanimljiva usporedba sa *Forossom*.

³³ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Ratnici *Forosse* su bili oslonac kraljevstva, rat kao gorivo za naciju da može nastaviti postojati. Jedna od sekti ratnika su bili *Forossini Lion Knights*, sa svojom plavim kaputima kao zaštitni znak, i majstorskim vještinama sa oštricama. Na treninzima su bili prisiljeni sudjelovati u obredima snage kojima ćemo se vratiti kasnije. Opis *Faraamovog* seta kaže:

„*Kaciga/Oklop/Rukavice/Čizme koje su nosili Forossini Vitezovi Lava.*

Moćni Vitezovi Lava, štovatelji ratnog boga Faraam, nosili su ovaj teški oklop i ulijevali su strah drugima zbog svojg spretnog objeručnog mačevanja.

Ali njegovo nasljedstvo je prekinuto sa padom Forosse.“³⁴

Lion Knights su štovali i cijenili *Forossinog* boga rata *Faraam*. *Faraam* je zagonetna ličnost kojoj ćemo se vratiti u nastavku. Činjenica da je bog rata uključen u *Forossinom* religioznom panteonu govori nam puno o njihovoj strukturi vjere i kako rat nije samo društvene naravi, nego postoji unutar srca i u mislima ratnika. Deseci civilizacija i carstva iz stvarnog svijeta su štovali bogove rata, katkad i par njih po jednoj civilizaciji.³⁵

Ironično, monoteističke zajednice, društva koja štiju samo jednog boga, su sposobne voditi onoliko ratova koliko i politeističke zajednice koje štiju više bogova. O tome su opsežno pisali Jonathan Kirsch i Joseph Campbell u knjigama „*God Against The Gods: The History of The War Between Monotheism And Polytheism*“ i „*The Masks of God, vol. 3: Occidental Mythology*“. Saznajemo i to da *Faraam* nije bio jedini bog rata kojeg su *Forossani* štovali, ali o tome malo kasnije.

Spomenuto je da su *Lion Knights* poznati po svom okretnom dvoručnom mačevanju. Ako je tako i da se ne odnosi na to da su vitezovi držali jednu oštricu sa dvije ruke, onda bi to navodilo da su se vitezovi borili više napadački nego obrambeno. Moguće je da su bili inspirirani legendarnim *Forossinim* vitezovima o kojima ćemo također malo kasnije. *Forossini* ratnici su općenito poznati po divljaštvu u borbama, tako da ima smisla da im taktike uključuju zaletavanje na fronte neprijatelja, prije nego čekati jurišanje sa druge strane. Navedeno je da je njihovo nasljedstvo prekinuto kad je *Forossa* propala, pad koji ćemo također diskutirati kasnije.

³⁴ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=qLA3dDQKDs4&t=1076s> – preuzeto 12. srpnja 2017.

Faraamov set nalazimo i u DS3 sa drugačijim opisom koji kaže:

„Kaciga/Oklop/Rukavice/Čizme nazvane po bogu rata.

Oklop Forossinih Vitezova Lava očuvan je čak i nakon razaranja njihove domovine, i spomenuto je u mnogobrojim legendama, pored imena onih za koje se priča da su nadišli smrt.“³⁶

Od ovoga saznajemo da je *Forossa* doista uništena u jednom periodu, izjedena ratom ali je ostavila toliki dojam da se upisala u legendu. Posljednja rečenica u opisu koja kaže: „...*da su nadišli smrt.*“ je moguća referenca na „*Bearer of the Curse*“ iz *DS2* za kojeg su specifično rekli da je nadišao smrt. Set u *DS3* nosi *Lion Knight Albert* koji je ili bivši stanovnik *Forosse* koji je prodao svoje usluge kraljevstvu *Lothric*, iako je također moguće da je *Albert* jednostavno plaćenik koji je naletio na *Faraamov set* i preuzeo ga. Kažem to zato što se *Albert* služi „Štitom sa Grbom Zlatnog Krila“ (*Golden Wing Crest Shield*) kojeg nisu koristili *Lion Knights*, ali sami odlučite o tome.³⁷

Nešto vrijedno spomena u odnosu na *Forossu* je korištenje magije i odgovornost koju su nosili *Northwardersi*. *Northwarders* je čin unutar *Forossine* vojske, alternativno referirani i kao mudraci. Opis *Northwarderovog* seta kaže:

„Ogrtač Forossinih mudraca

Forossljani su štovali boga rata, i mudraci koji su vodili ratnike u bitke su bili zvani Northwarderi (Sjeverni Čuvari.)

Northwarderi bi zaslužili svoje titule tek nakon izvršavanja velikog tegobnog putovanja, nakon čega bi bili štovani kao proroci boga rata.“³⁸

Northwarderi nam prikazuju da uz vješte vitezove i obrazovane alkemičare, *Forossa* ima i sposobne čarobnjake unutar kraljevstva. Opis nam daje do znanja da je bilo više bogova rata, i da je *Faraam* mogući vrhovni bog među njima.

³⁶ FromSoftware (2016). *Dark Souls III*. Namco Bandai Games

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=qLA3dDQKDs4&t=1076s> – preuzeto 12. srpnja 2017.

³⁸ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Northwardersi su se morali dokazivati kroz obred prolaza koji bi testirao njihovu odlučnost, i pri povratku bi bili štovani kao proroci *Faraama* i stalih bogova. Lijepo je vidjeti koliko je *FromSoft* prikazao kako funkcionira društvo ovog kraljevstva.

U odnosu na putovanja koja su pohađali *Northwardersi*, za pretpostaviti je da nisu puno dugačija od onih koja su radili Hodočasnici iz *Londora*, koji su također išli na slična putovanja. Kamo su ti mudraci putovali ostaje misterij, ali za pretpostaviti je da su putovali na sjever, otud i titula. Možemo reći da su propustili priliku staviti *Northwarderov* set na *Archdragon* Vrh, što bi u suštini potvrdilo da je *Faraam Nameless King*, ali to je pomalo labava teorija. Možemo reći da jedna nejasan trag koji bi potvrdio to, i zbilja mislim nejasan, je činjenica da postoji tijelo koje nosi *Sellsword* (Plaćenik) set na mjestu gdje putujemo na *Archdragonov* Vrh. Budem više diskutirao o ovome kasnije u odnosu na pad kraljevstva ali u suštini mnogi ratnici su postali plaćenici nakon pada *Forsse*. Ako bolje pogledamo set *Plaćenika* ima nekih sličnosti sa *Faraamovim* setom u odnosu na torzo i ostale manje detalje. Najamnička klasa koja nosi plaćenički set također koristi i plaćeničke dvostruke oštrice (*sellsword twinblades*). Ponavljam opet, slično je tome kako je *Forossa* naizgled cijenila borbe sa dvostrukim oštircama.

Ovo je očito spekulativno ali vrijedno spomena svejedno, *Northwarderov* set je nađen u *Eleum Loyce*, lokacija za koju znamo da ima bar neke poveznice sa *Forossom* o čemu ćemo pričati više kada budemo naposljetku diskutirali Kralja. Trebali bi spomenuti i *Azalov* štap, koja je pripadala jednom od *Northwardera*, njegov opis navodi sljedeće:

„*Azalov štap, mudrac Forsse.*

Ugrubo izrađen ali prožet Azalovom magijom.

Jako osnažuje čari, ali također drastično smanjuje korištenje istih.

Ovaj štap, nedorasao onima koji su neiskusni, je dokaz junaštva mudraca Azala.“³⁹

Čini se da je *Forossa* bila domaćin velikim čarobnjacima koji su bili sposobni napraviti palice od običnog drva, pod uvjetom da ju koristi samo čarobnjak koji ju je i načinio. Mudraci su bili vrlo cijenjeni u *Forossinom* društvu.

³⁹ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Pričajmo sljedeće o nekim legendarnim imenima koja su se pojavila iz *Forsse*, jer ima ih nekoliko. Prvo imamo *Gordina. Majestic greatsword*, koji je u suštini antički veliki mač od *Artoriasa*, ima opis koji kaže sljedeće:

„Drevni veliki mač nepoznatog porijekla. Mač je bio prosljeđen generacijama, dok nije stigao u ruke Gordina, lutajućeg viteza iz Forsse, i koje je izgubljen nakon njegove smrti.

*Nevjerojatno ali svaki posljednji istaknuti mačevalac koji je nasljedio ovo oružje je bio lijevak“.*⁴⁰

Podrazumjeva se da se *DS2* odvija podosta vremena poslje *DS*, i to naizgled podrazumjeva da je prošlo par generacija od kad oštrica više nije u *Artoriasovom* posjedstvu. *DS2* nam govori da je mač postao nasljeđe jedne *Forossine* obitelji, *Gordinove* obitelji, sa *Gordinom* kao zadnjim primalcem mača. Čini se da je *Gordin* živio i nakon pada *Forsse* jer ga se naziva lutajućim vitezom, kao plaćenik. Zamišljamo *Gordina* kako putuje od tabora do tabora kao plaćenik noseći legendarnu oštricu preko ramena, najvjerojatnije neznajući koju opsežnu povijest mač nosi.

Sljedeće imamo *Lothiana*, znanog i kao *Shieldless Lothian*. Najbolji način da započnemo o *Lothianu* je da spomenemo opis *Ring of Giants*, koji navodi:

„Voljeni prsten naočitog ShieldlessLothiana, nekada od Forsse.

Povećava staloženost, ravnotežu.

*Lothian je rođen kao seljak, ali je umro kao general. Njegova odlučnost i marljivost su bile nedostižne, posebice na bojnopolju, gdje je dobio svoj naziv jer je izabrao boriti se bez štita.*⁴⁰

Jasno je od ovog opisa da je *Lothian* bio vrlo cijenjen među ratnicima *Forsse*, i moguće je da je to poštovanje dovelo do borbenog stila koriteći dvije oštrice da se proširi kraljevstvom. *Lothianov* gotovo božanstveni status je naizgled porasao činjenicom da je favorizirao staloženost i pribranost za razliku od štita, najvjerojatnije zato da bi se mogao neumorno boriti sa neprijateljima davajući malo pažnje prema svom zdravlju.

⁴⁰ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Zanimljivo, saznajemo da je *Lothian* rođen u siromaštvu i da se pridružio *Forossinoj* vojsci, dokazujući se na bojnopolju do te točke da je postao general.

Saznajemo više o *Lothianu* iz opisa *Stone Ring*, koji kaže:

„Voljeni prsten naočitog Shieldless Lothiana, nekada od Forosse.

Udarci uvelike umanjuju neprijateljevu ravnotežu.

Efekt se može činiti beznačajan, ali za one koje shvaćaju koliko je ključno iskoristiti rupu u neprijateljevoj obrani, značaj ovog prstena će biti jasna. ⁴¹

Opis nam govori o *Lothianovoj* vještini kao vojni zapovjednik, a ne kao borac. Pokazuje nam kako je *Lothian* znao kako iskoristiti slabosti u obrani *Forossinih* neprijatelja, što pokazuje kako su bili sposobni voditi ratove i braniti svoju domovinu od napada neprijatelja. *Lothianovo* omiljeno oružje je bila *Dragonslayer's Crescent Axe*, koja je u jednom trenu pala pod ruke *Creightona* od *Mirrahe*. Sama sjekira ima zanimljiv opis, koji kaže:

„Voljena crna sjekira naočitog Lothiana bez Štita, nekada od Forosse.

Nijedan ratnik nije bio približno blizu divljaštvu neporaženog Lothiana, ali je iznenada umirovljen sa bojnopolja i nikad se više nije čulo za njega. Neki kažu da mu je dosadila slabost ljudskih protivnika, i da je nakanio poraziti legendarnog zmaja. ⁴³

Ovo samo potvrđuje koliko je opak *Lothian* bio, da mu je dojadilo ubijati ljude pa se okomio na, citiramo, Legendarnog Zmaja. Čini se da je napustio *Forossu*, najvjerojatnije prije pada kraljevstva, u potrazi za većim izazovima. Identificirati prije spomenutog Zmaja bi bilo teško jer svaki Zmaj je legendaran sam po sebi, i mogli bi zaključiti s obzirom da se sjekira doslovno zove *Dragonslayer* da je *Lothian* bio uspješan u svojoj potrazi za ubijanjem Zmaja. Zanimljiviji element sjekire je taj da je pala u ruke *Creightona*. *Creighton* nikad ne komentira sjekiru, ili gdje ju je pronašao, ali je svejedno zanimljivo da je u posjedstvu takvog legendarnog oružja, baš kao što je i *Gordin* bio. ⁴¹

⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=qLA3dDQKDs4&t=1076s> – preuzeto 12. srpnja 2017.

Zadnji ali definitivno ne manje vrijedan među *Forossinim* legendama je *Vengarl*. Vjerujem da bi bilo prigodno ako prvo pogledamo opis *Vengarlove* kacige, koja kaže:

„Kaciga koju je nosio bijesni *Vengarl* od *Forsosse*.

Kao što i njegova kaciga predlaže, nije se razlikovao od bijesne zvijeri čak ni na bojnopolju.“⁴²

Vengarl se nije uklapao među redove ostalih vojnika, bio je više kao nečovijek, brut, i većini je izgledao više kao životinja. *Vengarlova* ratnička priroda ga je bez sumnje donekle odvajala od njegovih drugova, u opisu *Vengarlovog* oklopa piše:

„Oklop/Rukavice/Čizme bijesnog *Vengarla* od *Forsosse*.

Vengarl je bio znan kao razjareni, smrtonosni ratnik. Čak i *Forossini* Vitezovi *Laca*, šarolika četa fanatičnih boraca, držali su se podalje od njega.“⁴⁴

Interesantno je što su *Forossini Lion Knights*, poznati po hrabrosti i taktičkom junaštvu, spazili opasnost u *Vengarlu*, čak i za svoje redove. Opis *Red Rust Sword* kaže:

„Ravni/Zakrivljni mač od ratnika *Vengarla* od *Forsosse*.

Mač je istrošen od silnih bitki i užasno zahrđao, ali i dalje ostaje smrtonosno oruđe zahvaljujući svojoj nevjerojatnoj težini.

Legenda kaže da je mač iskovan kako bi testirao granice snaga Forossinih vitezova, dok Vengarl nije zamahao s njim kao sa drvenom igračkom, uzimajući ga u posjedovanje po demonstraciji.“⁴³

Ono što je zanimljivo o ovoj oštrici, i o *Red Rust Scimitar* koja ima isti opis, je to da su to donekle obredna oružja ili alatke za treniranje, jer vidimo da su korištena za testiranje snage radje nego kao praktična oružja. Ta oružja su testament *Vengarlovoj* divljačnosti kao borac, i sve ovo navodi na to da je *Vengarl* jednostavno absolutni luđak i da se nema o njemu što više diskutirati. Ali ima nešto više u *Vengarlu*.

⁴² FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

⁴³ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Opis *Red Rust Shield* kaže sljedeće:

„Štit ratnika Vengarla od Forosse.

Udubljenja na licu je urezivao Vengarl, brojajući glave koje je oduzeo. Štit je užasno zahrđao i istrošen, ali nevjerovatno moćan, kao da su djela njegova prijašnjeg vlasnika ostavila utjecaj na njega.“⁴⁴

Vengarlov štit ima par zanimljivosti, prvo: ironično je da je Vengarl imao naviku odrublivanja glava jer ga je zdesila ista sudbina. Drugi razlog zašto je zanimljivo je taj što se čini da je štit porastao u moći zbog djela svoga vlasnika.

Ukratko smo prije spominjali kako oružja i oklopi mogu postati donekle samosvjesni nakon što su ih njihovi vlasnici koristili mnogo godina. To se da i vidjeti u opisu *Dragonslayer Armour Soul* u kojem piše da se oklop sjeća svojih hajki skopčanih s opasnošću.

U Zatomnjenoj Šumi, na stranom putu, opazit ćemo glavu od Vengarla, i što je zanimljivo glava može pričati sa nama, i jedan je od dražih likova prema obožavateljima u *Soul* serijalu. Vengarl više nije ludak opsjednut ratom kao što je nekad bio, čini se kao da je umirovljen.

„Jednom davno, bio sam unajmljen da obranim kraljevstvo. Sjećam se duge, brutalne borbe, i onda... Netko me je ubio. Ili sam barem tako mislio... Došao sam k sebi, i našao se ovkav. Neznam što bi objasnilo ovo, ali nije tako loše, zbilja. I sada gledam dane kako prolaze, zurim u noćno nebo, razmišljajući o boljim stvarima, dalekim od rata. Umorio sam se od bitki, ali nisam shvatio to do sada.

Nemogu lagati. Katkad se pitam što se desilo s kraljevstvom. Bio sam plaćenik, da, ali mi vojnici skupa smo gledali smrti u oči. I to za njegovo veličanstvo... Bojim se... Ali valjda je bolje tako. Nismo znali za što se borimo.“⁴⁴



Glava Vengarla od Forosse

⁴⁴ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Čini se da s ozirom da je *Vengarl* unajmljen da se borio za *Drangleic*, najvjerojatnije protiv *Divova*, i nezna kako ni zašto je još živ, i da budem iskren ni sam nisam siguran zašto. Ugodno je vidjeti lika u *Souls-Borne* serijalu koji zapravo ima donekle sretan kraj, ako se odrubljena glava u miru sa životom može smatrati sretnim krajom. Zanimljivo je i to što iako je *Vengarlova* zaštita *Drangleica* bio plaćenički posao, donekle se vezao za svoje kolege vojnike u žaru borbe.

Vengarl kaže sljedeće:

„Rođen sam u *Forossi*. Zemlji na dalekom istoku. Kad sam se rodio već smo bili ukaljani u otegnutim sukobima sa svojim susjedima. Naposljetku, naše kraljevstvo je palo, i naš narod se raštrkao. Od onda sam postao plaćenik. Sve što sam ikada znao je rat, i ne mogu zamisliti nikakav drugačiji način života. Koja sam ja budala bio.“⁴⁵

Glava Vengarla od Forosse

Dobro je da nam je *From* dao uvid, iako poprilično nejasan uvid u geografiju *Forosse* u odnosu na *Drangleic*. Znamo da je *Astora* locirana južno od *Drangleica*, i da su *Mirrah* i *Forossa* na istoku. To je bitno jer znamo kao činjenicu da je i *Mirrah* bila u ratnom stanju, što možda navodi na to da su ta dva kraljevstva bila u ratu jedno protiv drugog.

Alternativno, kraljevstvo je palo i možda zbog ratne prirode *Jugoa*, koji je isto lociran na istoku. Tom konstantnom ratnom stanju nije ni pomogla činjenica da je *Forossa* štovala više bogova rata.

Nakon što je *Forossa* pala, oni koji su preživjeli i izbjeglice su se zaposlili zanimanjima koje najbolje odgovaraju njihovim vještinama. *Gordin* je lutalica i *Vengarl* plaćenik, naprimjer. Nećemo ulaziti u detalje o glavi što je odvojena od tijela jer nam ne pomaže shvatiti *Forossu* u cijelosti, ali je svejedno zanimljivo. Isto je vrijedno spomena da je *Forossa* možda i pala zbog građanskog rata. Napominjemo to jer naposljetku mnoge civilizacije koju su pogonjene ratom će eventualno potražiti rat unutar svojih granica, da bi nastavili niz izazova, nedaća, i pobjeda. To je moglo doprinjeti padu *Forosse*.

⁴⁵ FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games

Još bi i rekao da je moguće da je *Northwarder* krivo protumačio volju boga rata, jer je ipak bila njihova odgovornost kao proroci. Lako je zamisliti jednog od nekolicine mudraca da na taj način dovede rat na vlastito kraljevstvo.⁴⁶

Jedine stvari kojih se nismo dotakli su set *Bandita*, i *Ivory King Ultra Greatsword*. Već smo spominjao kako su građani postali plaćenici pa se nema više što govoriti o samom oklopu, i *Ivory King* i njegova povezanost s *Forossom* je nešto što možemo uzeti u obzir kao zasebni rad.

7.2 Opis Faraam seta

Faramov set se prvi put pojavljuje u *Dark Souls II* videoigri, i predstavlja titularni oklop koji se pojavljuje na naslovnici igre, kao i u mnogim promotivnim materijalima kao što su posteri, slike, najave za igru, promidžbeni materijali, figurama i statuama, te reklamama za videoigru. Iz tog razloga postoje mnogi izvori na sam set. Oklop se ponovno pojavljuje i u *Dark Souls III* naslovu, ali ne kao promotivni set već samo kao set kojeg igrači mogu nositi u igri uz mnoštvo drugih.

U igri setovi se dijele na četiri osnovna dijela koja igrač može nositi: ogjavlja, torso iliti gornji dio, nogavice iliti donji dio, i rukavice. Uz ostatak opreme idu još i prstenja koje igrač može nositi koja daju posebna svojstva u igri, opremu za lijevu i desnu ruku kao što su štitovi ili ostala oruđa, te predmeti na pojasu koja su uglavnom konzumenti ograničenih resursa koja služe za obnavljanje zdravlja igrača, ili za privremena dodatna svojstva i ojačanja.

Prema tome i *Faramov* set se sastoji od četiri osnovna dijela a to su: *Faramova* kaciga, oklop, čizme, i rukavice. Iz dizajna oklopa je vidljivo da je oklop kombinacija tekstila i kovina. Također je primjetno da na nogama nepostoji zaštita što se uklapa sa fiktivnom povijeti vitezova koji su ga nosili.



⁴⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=qLA3dDQKDs4&t=1076s> – preuzeto 12. srpnja 2017.

Naime u opisu stoji da su vitezovi bili okretni i viješti mačevalaci što bi značilo da im je prijekopotrebna bila pokretljivost, odnosno manje tereta na donjem dijelu tijela, odnosno nogama. Obožavatelji igre smatraju to lijenim dizajnom od strane developera, ipak se radi o videoigrama, gdje zakoni fizike i ljudskih sposobnosti nebi trebala igrati ulogu u takvim dizajnerskim odlukama. Teško je znati točno, ali možemo pretpostaviti koji su sve dijelovi koji su ispod oklopa iz onoga što nam je dato od izvora. U samoj igri model okopa je napravljen tako da samo oni dijelovi koji su vidljivi izvana zapravo i postoje, dok je unutrašnjost šuplja. Mnoge igre rade tako sa svojim modelima likova jer štedi na vremenu i smanjuje zahtjeve računalne snage da pokrene cijeli model.

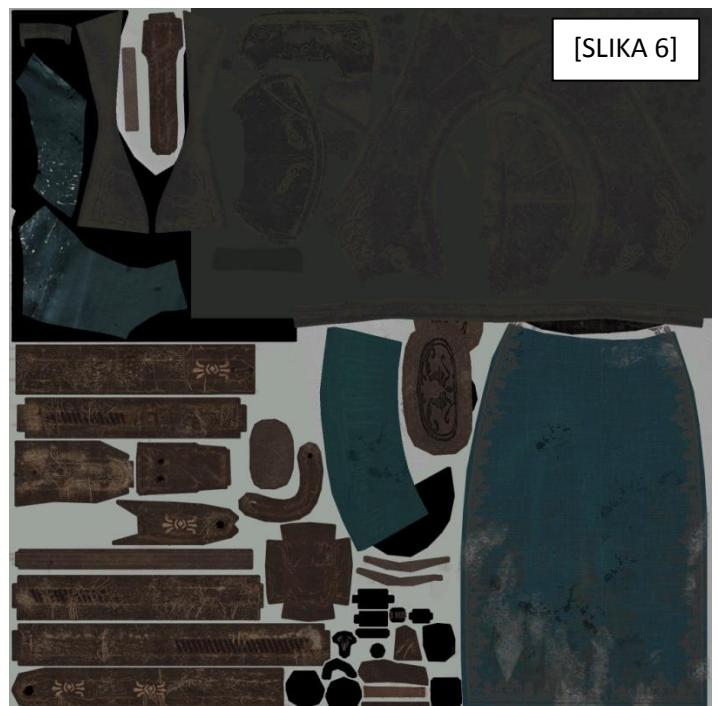
Faraamova kaciga napravljena na taj način da izgleda kao da ima pokretnih dijelova. Dio koji pokriva lice izgleda kao da se može podići poput vizira, međutim nije tako. Dio je sastrane pričvršćen za samo oglavlje i nije pokretno. Na vrhu kacige je krijesta koja ide od čela prema zatiljku, načinja od metala. Čelo je ukrašeno muralom na kojem je vidljivo biće nalik na zmaja koje rikga vatru na desnoj strani i viteza s mačem u ruci koji nosi *Faraamov* oklop na lijevoj strani. Mural možda predstavlj nek u priču, odaje počast, ili legendu, moguće legendu o *Lothianu* koji se odlučio na zadatak da porazi zmaja, ili predstavlja mogući savez između *Nameless Kinga* i *Zmajeva*, izdajnički čin koji ga je protjerao i izbrisao iz povijesti. Ova zadnja mogućnost bi dalje potvrdila ime od *Nameless King-a*, što bi značilo da se zove *Faraam*. Kaciga je bogato ukrašena i na zatiljku sa floralnim motifima. Na licu je otvor u „T“ obliku. Sama kaciga je nalik na *barbute* kacige koje su talijanskog dizajna iz 15. stoljeća, koje su pak nalik na klasične grčke kacige, najbližnije *Korintskim* kacigama. Kaciga je napravljena od željeza ili čelika. Okolo vrata je omotana marama.

Torzo, iliti gornji dio oklopa sastoji se više dijelova. Prsa i leđa povezana su sastrane kožnim remenčićima, međutim prednji i stražnji dio su jos podijeljeni popreko što znači da je torso sačinjen od četiri dijela: dva s prednje strane i dva sa stražnje strane. To opet odgovara fiktivnoj povijesti oklopa i vitezova koji su ga nosili jer ta podijela povećava mobilnost i pokretljivost tijela. Oklop je također napravljen od metala i ukrašen je floralnim motifima. Preko oklopa, je vidljiv kožni remen koji ide popreko sa ramena do struka gdje je povezan za remen. Ramena su pokrivena *pauldronima* koji su isto napravljena od dva dijela: glavnim većim dijelom koji prekriva rame, i manjim koji se nalazi ispod i pokriva gornji dio ruke.

U jednoj od reklama vidljivo je da su pauldroni povezani jedan s drugim preko leđa, s materijalom nalik na kožu. Laktovi su također zaštićeni kožnom zaštitom koja je ukrašena floralnim uzorcima. Preko ramena je prebačeno bijelo krzno. Donji dio torza sastoji se od širokog kožnog pojasa preko kojeg je lančani oklop (*chainmail*). Rukavice su napravljene od čelika, ili željeza, ispod kojeg je lančani oklop a zatim smeđe kožne rukavice. Dio koji štiti podlakticu je naizgled od jednog dijela, otvorenim lukom na dijelu zgloba šake. Šake su prekrivene manjim metalnim pločama, složenim po segmentima, za svaki prst i zglob prsta posebno. Donji dio sastoji se od crnih hlača, smeđeg remena, i visokih smeđih čizmi koje su do koljena. Čizme se vežu sa stražnje strane običnim vezicama. Ispod samog oklopa vidljivi su još neki oblici zaštite. Osim lančanog oklopa Vitezovi Lavljeg Reda ispod oklopa nosili su *gambeson*. *Gambeson* je tapacirana, podfutrana jakna koja se služila kao zaštita, odnosno oklop, ili za zimu, i postala popularna u 13. stoljeću. Ispod *Gambesona* je tunika preko koje je *chainmail*. Tunika se proteže i ide ispod širokog kožnog pojasa i proteže se do malo ispod koljena i ostavlja dojam da se radi o suknji. Rubovi tunike i marame ukrašeni su zlatovezom. Ti dijelovi oklopa su načinjeni od tekstilnih materijala. Njihovu boju je malo teže definirati iz razloga što je različito predstavljena u različitim izvorima. Uglanom se radim o svijetlo plavim, plavo-zelenim nijansama. Jedan o razloga zašto je tako jest taj da su developeri igre htijeli pojačati tmurnu atmosferu svijeta *Dark Souls* sa zagasitim tonovima i bojama, pa možemo pretpostaviti da se radi o plavim nijansama, koja su onda zatamnjena raznim filterima u igri koji dočaravaju tešku i strahovitu atmosferu igre.



[SLIKA 5]



[SLIKA 6]

Još jedna činjenica je da su te tekstile bojadili. Iz igre su uspješno izvučene teksture oklopa i na jednoj od njih, točnije onoj od donjeg dijela tunike, jasno se vidi diskolorizacija materijala, odnosno izbljeđivanje boje. Može protumačiti i kao mrlja od prašine ili blata. Valja također napomenuti da je Farramov set prolazio i kroz redizaj. U prvotnom obliku kaciga je izgledala drugačije, sa otvorenim licem, i šiltom na čelu. Krijesta bi i dalje bila na gornjem dijelu kacige. Još možemo vidjeti da su noge bile oklopljene prije nego su se odlučili promijeniti taj dizajn u ono što na kraju imamo.

8. IZRADA KOSTIMA

Sam proces izrade oklopa, to jest kostima, je manje kompliciran i složen nego se čini. S obzirom da radimo repliku kostima poslužit ćemo se metodama i materijalima usko vezanim za Cosplay subkulturu. Naime fingirat ćemo kostim, napraviti ga da je što bliže izvoru, a opet zaobići neke klasične forme odijevnih predmeta. Od materijala smo iskoristili eva pjenu, iliti strunjače odnosno podne obloge za metalne i kožne dijelove oklopa, te keper u plavo-zelenoj varijanti za tekstilne djelove okopa.

Takođe potrebni su i neki pomalo ne konvencionalni alati pri izradi, kao što su fen za skidanje boja i lakova, brus papir, skalpeli i cementno lijepilo odnosno neostik.

Prije svega potrebno je napraviti krojeve prema kojima ćemo izrezivati i spajati djelove kostima. Počevši od ogavlja potrebna nam je glava lutke, aluminijska folija, izolir traka, skalpel i marker. Glavu omotamo aluminijskom folijom, pritom pripazimo da napravimo što manje nabora. Kada je cijela glava prekrivena tako preko alufolije lijepimo izolir traku. Opet treba pripaziti na nabore i da se trake što manje preklapaju jedna preko druge. Sada imamo bazu na kojoj markerom ocrtavamo željeni dizajn kacige. Otprilike odredimo u koliko djelova ćemo ju izraditi, uzimajući u obzir da više djelova znači lakša ali pomalo neurednija izrada. Nakon što markerom ocrtamo krojeve po glavi, još jedan bitan detalj je označiti i mjesta spajanja djelova tako da kada izrežemo iz materijala znamo gdje moramo spojiti djelove, odnosno da se podudaraju da bi dobili željeni oblik. Kada ocrtamo željeni dizajn ogavlja oprezno režemo sa skalpelom sloj folije i izolir trake sa glave od lutke prema crtama. Za očekivati je da s obzirom da radimo odokativno da lijeva i desna strana neće biti jednake pa prema svojevolumnom izboru biramo jednu stranu koju ćemo iskoristiti kao kraj da bi dobili željenu simetriju. Kada su dijelovi izrezani sada ih možemo lako izravnati i prebaciti na papir dobivajući željene krojeve.

Također postoji i varijanta sa plastičnom folijom i pik trakom. Sistem je isti, razlika je u tome što su alufolija i izolir traka nešto čvršći i lakši za raditi sa. Istu metodu koristimo i za dijelove oklopa torza, ramena, rukavica i pojasa. Kada su dijelovi izrezani iz materijala valja ih i formirati toplinom jer je eva pjena dosta čvrst i grub materijal. Tu koristimo fen za skidanje boja i lakova jer ono može postići dovoljnu visoku temperaturu koja će omekšati eva pjenu i dozvoliti nam da ju formiramo i/ili zaokružimo njen oblik. Nakon što se materijal ohladi on ostaje u tom obliku. Time si olakšavamo proces spajanja dijelova. Djelove spajamo pomoću cementnog lijepila jer je najbolji izbor u ovom slučaju. Lijepilo nanosimo u tankim slojevima, dva puta, na obje strane koje lijepimo, pričekamo da se malo posuši i onda spajamo dijelove, pritom pazeći na oznake spajanja koje smo ocrтали prethodno na same rubove dijelova. Ramena su povezana za torzo gurnama, i dok je sam okolp otvoren za lakše oblačenje, sastrane se zatvara uz pomoć čičak traka.

Tekstilne djelove smo radili normalnim metodama koje smo usavršili za vrijeme studija na tekstilno-tehnološkom fakultetu. Gornji dio, odnosno gambeson smo fingirali na način da smo napravili običnu košulju sa uzdužnim ušticima koji podsjećaju na tapesirane djelove gambesona. Od tunike koja se ispod svega nalazi radimo samo donji vidljivi dio i spajamo ju na pojas, tako da zapravo dobivamo nešto nalik na suknju.

Kožne djelove kostima isto fingiramo radeći ih također od eva pjene. Nakon što izrežemo dijelove iz materijala, eva pjenu zagrijavamo fenom za skidanje boje i lakova. Kada je materijal dovoljno zagrijan, sa ugrubo zgužvanom lopticom od alufolije utiskujemo nabore na materijal te time dobivamo izgled kože.

Zadnji korak je farbanje oklopa. Koristimo akrilne boje, srebrnu za metalne djelove oklopa, te preko njih prelazimo sa zavodnjenom crnom bojom da bi istaknuli reljefnost oklopa.

8.1 Etape izrade kostima



1. korak - omotamo glavu lutke u prvi sloj s alufolijom, zatim u drugi sloj izolir trake



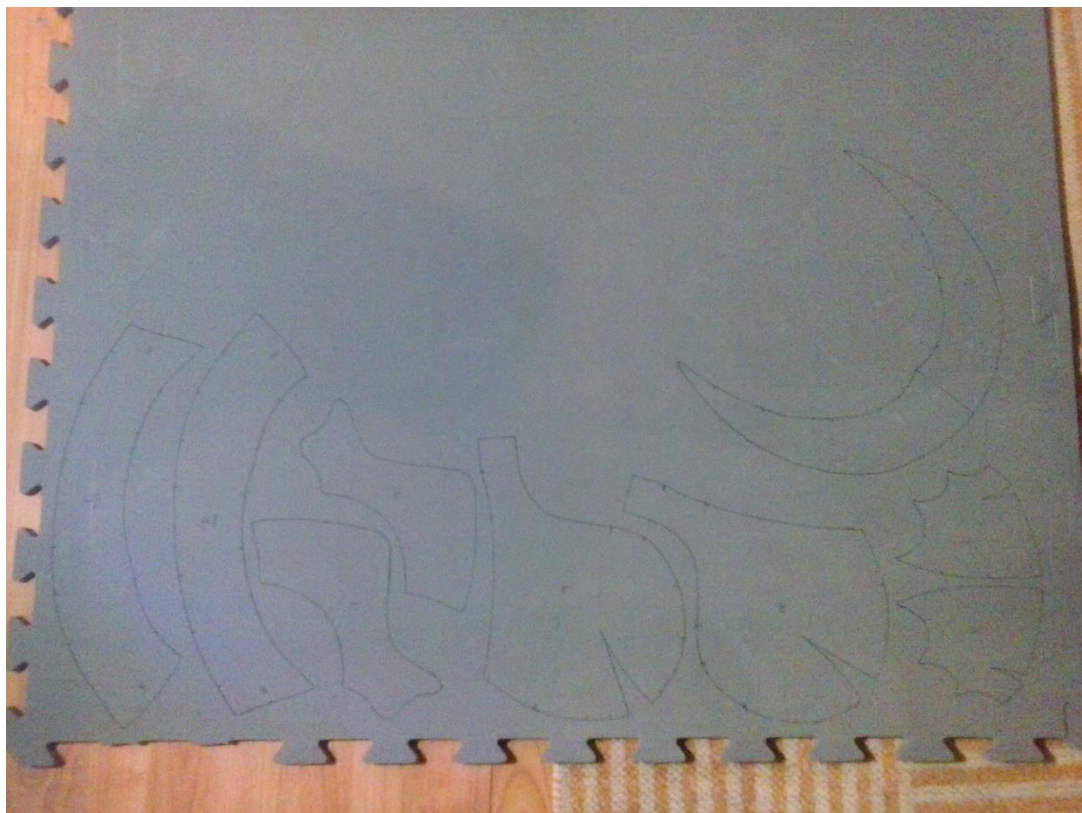
2. korak – crtamo željeni dizaj, pritom označavajući mjesta spajanja krojeva



3. korak – režemo dijelove sa glave lutke i izravnavamo ih



4. korak – dijelove prenosimo na papir i pravimo krojne dijelove od papira



5. korak – krojeve prenosimo na materijal

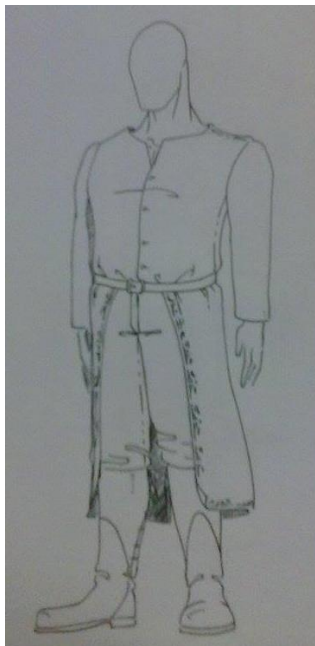


6. korak – režemo krojeve iz materijala, koje naknadno obradimo fenom za skidanje boja i oblikujemo ih prema potrebi



7. korak – lijepimo dijelove

8.2 Kostimografska mapa – skice autora



Faraamov set u dijelovima, počevši od tunike, gambesona, do gornjeg dijela oklopa i kacige



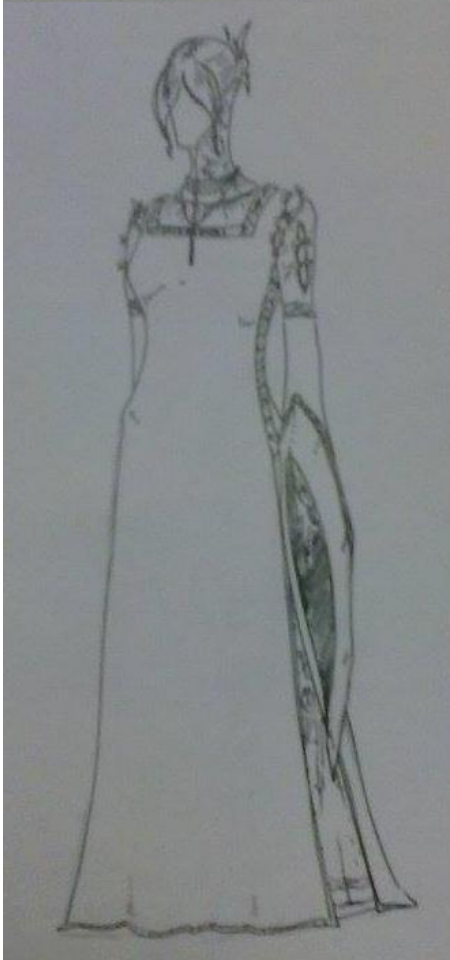
gore: Gwyn, Lord of Sunlight

dolje: Nameless King





gore: King Vendrick
dolje: Queen Nashandra



9. ZAKLJUČAK

Videoigre kao medij privlače sve veću pažnju. Možemo ih usporediti sa drugim medijima i možda sa nekim umjetničkim granama kao što su film ili kazalište, barem u kontekstu nastanka i stvaranja. U igrama postoje likovi, radnja, scenografija, pa čak i kostimografija. Kostimiranje u fiktivne likove ima svoju vlastitu subkulturu zvanu *Cosplay* čiji sudionici koji se oblače također i ulaze u lik kojeg predstavljaju. Ono što je prvo primjetno kod *Cosplayera* jest njegov kostim. Kako je napravljen, s koliko truda i dali se pazilo na detalje. Ljubav prema videoigramama je glavna osnova ovog rada, a kostimografija prilika za realizacijom oklopa iz videoigre.

Dark Souls je akcijski RPG poznat po svojoj visokoj razini težine, zapetljanog dizajna svijeta i bogate povijesti. Redefinirao je žanr, te industriju videoigara u cijelosti. Vraćajući se starim načinima kada nije bilo interneta i pristup informacijama je bio ograničen, tjerajući igrače na razmišljanje i maštanje. Onako kako je njen kreator Hidetaka Miyazaki činio sa svojim knjigama koje je čitao dok je bio mlad. Praznine koje nije razumio ispunio bi svojom maštom. *Dark Souls* svijet je opsežan, s mnogobrojnim kraljevstvima koja imaju svoju pozadinu, priču i povijest. *Forossa* je samo jedno od tih kraljevstva i spominjemo ga jer je relevantno za oklop koji je izabran za realizaciju. Vidimo koliko je jedno tako fiktivno kraljevstvo zapravo razrađeno - od načina života njegovih stanovnika, do tehnologije koju su razvijali.

Izrada kostima usko je vezana za *Cosplay*. Od metode do materijala možemo vidjeti da ima dosta sličnosti sa kazališnom kostimografijom u kontekstu da se moraju primjenjivati određeni kompromisi. Svrha ovog rada je bila spojiti struku sa hobbijem, odnosno napraviti poveznicu između videoigara i kostimografije. Ta poveznica već postoji i zove se *Cosplay*.

10. LITERATURA

- FromSoftware (2011). *Dark Souls*. Namco Bandai Games
- FromSoftware (2012). *Dark Souls: Prepare to Die Edition*. Namco Bandai Games
- FromSoftware (2014). *Dark Souls: Design Works*. UDON Entertainment Corporation
- FromSoftware (2014). *Dark Souls II*. Namco Bandai Games
- FromSoftware (2015). *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*. Namco Bandai Games
- FromSoftware (2016). *Dark Souls II: Design Works*. UDON Entertainment Corporation
- FromSoftware (2016). *Dark Souls III*. Namco Bandai Games
- FromSoftware (2017). *Dark Souls III: Design Works*. KADOKAWA
- Williams, Alan (2003). "The Knight and the Blast Furnace: A History of the Metallurgy of Armour in the Middle Ages and Early Modern Period". *History of Warfare*. Leiden: Brill
- Reid, Peter (2007). *Medieval Warfare*. New York: Carrol & Graf Publishers
- Woosnam-Savage, Robert C.; Anthony Hall (2002). *Brassey's Book of Body Armor*. Potomac Books, Incorporated
- Davenport, Millia (1948,). *The Book of Costume*. New York: Crown Publishers
- Barton, Matt (2008). *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. A K Peters, Ltd.
- Loguidice, Bill; Barton, Matt (2009), *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Focal Press
- Ashcraft, Brian; Plunkett, Luke (2014). *Cosplay World*. Prestel Publishing
- Holt, Arden (1887). *Fancy Dresses Described*. London: Debenham & Freebody, Wyman & Sons
- Tilošanec, Margareta (2016). *Inspiracija oklopima za vlastitu kolekciju*. Završni rad – diplomski/integralni studij. Zagreb: Tekstilno-tehnološki fakultet. Voditelj: Jazvić, Paulina

10.1 Mrežni izvori

- <https://www.youtube.com/watch?v=qLA3dDQKDs4&t=1076s> – preuzeto 12. srpnja 2017.
- http://andriasang.com/comtr2/dark_souls/ - preuzeto 12. srpnja 2017.
- <http://www.cinemablend.com/games/Dark-Souls-Artorias-Abyss-DLC-Release-Date-Announced-PS3-Xbox-360-47092.html> - preuzeto 13. srpnja 2017.
- <https://www.cnet.com/news/is-dark-souls-too-hard/> - preuzeto 20. srpnja 2017.
- <http://www.eurogamer.net/articles/2013-04-12-dark-souls-worldwide-sales-total-2-3-million> - preuzeto 20. srpnja 2017.

<https://www.engadget.com/2011/10/03/dark-souls-review-brick-walls-and-pancakes/> - preuzeto 20. srpnja 2017.

<http://www.ign.com/articles/2011/09/30/dark-souls-review> - preuzeto 20. srpnja 2017.

http://www.gameinformer.com/games/dark_souls/b/ps3/archive/2011/10/03/dark-souls-review-dead-and-loving-it.aspx - preuzeto 20. srpnja 2017.

<http://www.gamerevolution.com/review/53046-dark-souls-review> - preuzeto 20. srpnja 2017.

<https://www.engadget.com/2012/01/08/dark-souls-admin-suggests-pc-could-happen-with-a-petition/> - preuzeto 21. srpnja 2017.

<http://www.rpgsite.net/news/1512-dark-souls-pc-confirmed-in-pc-action-magazine> - preuzeto 29. srpnja 2017.

<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/12/30/the-2011-rpg-of-the-year-awards.aspx?PostPageIndex=2> – preuzeto 29. srpnja 2017.

<http://www.metacritic.com/game/pc/dark-souls-prepare-to-die-edition> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/dark-souls> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

<https://www.gamespot.com/reviews/dark-souls-review/1900-6337621/> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

http://www.slate.com/articles/arts/gaming/2012/02/dark_souls_review_is_a_100_hour_video_game_ever_worthwhile_.html - preuzeto 7. kolovoz 2017.

<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/zero-punctuation/8802-Dark-Souls> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-06-07-from-software-having-a-tough-time-porting-dark-souls-to-pc-frame-rate-issues-remain> - preuzeto 7. kolovoz 2017.

<https://www.vg247.com/2012/05/31/dark-souls-pc-coming-to-steam-consoles-to-get-pc-content/> - preuzeto 8. kolovoz 2017.

<https://web.archive.org/web/20120420174732/http://uk.gamespot.com/news/gamers-rallying-against-dark-souls-pc-using-games-for-windows-live-6371507> - preuzeto 15. kolovoz 2017.

<http://pc.gamespy.com/pc/dark-souls/1225853p1.html> - preuzeto 15. kolovoz 2017.

<http://steamcommunity.com/games/211420/announcements/detail/206368522048405952?> – preuzeto 15. kolovoz 2017.

<http://www.eurogamer.net/articles/2011-10-03-dark-souls-review> - preuzeto 15. kolovoz 2017.

<https://web.archive.org/web/20111222030507/http://palgn.com.au/playstation-3/19824/dark-souls-review/> - preuzeto 16. kolovoz 2017.

<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-reviews/8803351/Dark-Souls-review.html> - preuzeto 17. kolovoz 2017.

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-01-02-developers-games-of-2011-article> - preuzeto 17. kolovoz 2017.

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-04-dark-souls-director-considering-adding-optional-easy-mode> - preuzeto 17. kolovoz 2017.

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-07-dark-souls-easy-mode-quote-a-mistranslation-apparently> - preuzeto 17. kolovoz 2017.

<http://www.playstationlifestyle.net/2012/05/08/namco-bandai-touts-dark-souls-sales-over-1-19-million-in-us-and-europe/> - preuzeto 20. kolovoz 2017.

<http://www.gamingunion.net/news/2013/04/dark-souls-worldwide-sales-exceed-23-million-copies> - preuzeto 20. kolovoz 2017.

<http://pc.gamespy.com/pc/dark-souls/1225854p1.html> - preuzeto 20. kolovoz 2017.

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-08-28-dark-souls-prepare-to-die-edition-review> - preuzeto 20. kolovoz 2017.

<http://www.gamesradar.com/why-dark-souls-simply-greatest-game-all-time/> - preuzeto 20. kolovoz 2017.

<https://venturebeat.com/2013/06/11/e2-2013-dark-souls-2/> - preuzeto 21. kolovoz 2017.

<https://www.theverge.com/2015/6/16/8788249/dark-souls-3-e3-2015-trailer-ps4-xbox-pc> - preuzeto 21. kolovoz 2017.

http://www.fromsoftware.jp/pc_en/company_about.html - preuzeto 21. kolovoz 2017.

<http://www.ign.com/articles/2015/03/16/the-history-of-from-software> - preuzeto 22. kolovoz 2017.

<https://www.engadget.com/2014/04/28/from-software-acquired-by-japanese-publisher-kadokawa-games/> - preuzeto 22. kolovoz 2017.

<http://gematsu.com/2015/09/from-software-open-new-studio-fukuoka> - preuzeto 22. kolovoz 2017.

http://fromsoftware.jp/pc_en/news/pressrelease/20150912_fukuokastudio_pressrelease.html - preuzeto 30. kolovoz 2017.

<http://thegameawards.com/nominees/> - preuzeto 30. kolovoz 2017.

<https://www.vg247.com/2016/04/27/dark-souls-3-director-already-working-on-a-new-ip/> - preuzeto 30. kolovoz 2017.

<https://www.polygon.com/2015/6/15/8782845/dark-souls-3-announced-e3-2015-from-software> - 9. rujna 2017.

<http://www.psxextreme.com/ps3-news/4604.html> - 9. rujna 2017.

<http://www.bandainamco.co.jp/files/E8A39CE8B6B3E8B387E69699EFBC88E88BB1EFBC89.pdf> - preuzeto 9. rujna 2017.

<http://www.siliconera.com/2014/05/07/dark-souls-ii-ships-1-2-million-u-s-europe/> - preuzeto 9. rujna 2017.

http://www.rpgamer.com/awards/2009/results/rpg_oty.html - preuzeto 10. rujna 2017.

<http://www.rpgamer.com/awards/2009/results/graphics.html> - preuzeto 10. rujna 2017.

<http://www.rpgamer.com/awards/2009/results/ps3.html> - preuzeto 10. rujna 2017.

<http://www.gamerevolution.com/news/1852-community-choice-game-of-the-year> - preuzeto 10. rujna 2017.

<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview> - preuzeto 17. rujna 2017.

http://andriasang.com/comttl/miyazaki_dark_souls/ - preuzeto 17. rujna 2017.

<https://www.technobuffalo.com/2014/05/22/dark-souls-hidetaka-miyazaki-promoted-to-president-of-from-software/> - preuzeto 17. rujna 2017.

<http://www.ign.com/articles/2014/05/21/dark-souls-director-hidetaka-miyazaki-made-from-software-president> - preuzeto 17. rujna 2017.

<http://uk.ign.com/articles/2015/02/05/inside-the-mind-of-bloodborne-and-dark-souls-creator-ign-first> - preuzeto 17. rujna 2017.

<http://www.4gamer.net/games/260/G026038/20140611091/> - preuzeto 18. rujna 2017.

<https://www.gamespot.com/articles/dark-souls-3-is-directed-by-hidetaka-miyazaki/1100-6428145/> - preuzeto 19. rujna 2017.

<https://www.videogamer.com/news/dark-souls-3-is-being-developed-by-a-different-team-to-bloodborne> - preuzeto 19. rujna 2017.

<https://www.vg247.com/2016/04/27/dark-souls-3-director-already-working-on-a-new-ip/> - preuzeto 19. rujna 2017.

<https://www.gamespot.com/articles/dark-souls-3-interview-it-wouldnt-be-right-to-cont/1100-6432425/> - preuzeto 19. rujna 2017.

<https://web.archive.org/web/20120204210941/http://www.edge-online.com/features/dark-matters-0?page=2> - preuzeto 19. rujna 2017.

<https://www.vg247.com/2011/02/08/dark-souls-online-play-to-bring-back-the-feeling-of-old-dragon-quest-games/> - preuzeto 20. rujna 2017.

<https://www.rollingstone.com/culture/news/dark-souls-creator-miyazaki-on-zelda-sequels-w443435> - preuzeto 20. rujna 2017.

<https://www.vg247.com/2014/07/02/from-kings-field-to-bloodborne-the-lineage-of-dark-souls/> - preuzeto 20. rujna 2017.

<https://www.giantbomb.com/profile/7force/blog/dark-souls-design-works-translation-weapons-and-eq/99682/> - preuzeto 21. rujna 2017.

<http://community.eu.playstation.com/t5/Bloodborne/Bloodborne-Exclusive-Interview-with-Jun-Yoshino/td-p/23062300> - preuzeto 21. rujna 2017.

<https://www.wired.co.uk/article/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-interview> - preuzeto 21. rujna 2017.

<http://www.alphr.com/games/1002937/from-dark-souls-to-manifold-garden-how-games-tell-stories-through-architecture> - preuzeto 21. rujna 2017.

<http://www.ign.com/articles/2014/03/13/the-real-dark-souls-starts-here-12-real-life-inspirations-for-lordran> - preuzeto 21. rujna 2017.

https://web.archive.org/web/20010511222143/http://gamespot.com/gamespot/features/video/15influential/p9_01.html - preuzeto 22. rujna 2017.

<https://www.webcitation.org/60hNUNOGQ?url=http://www.hardcoregaming101.net/dragonslayer/dragonslayer.htm> - preuzeto 22. rujna 2017.

<http://www.hardcoregaming101.net/hydlide/hydlide.htm> - preuzeto 22. rujna 2017.

https://www.gamasutra.com/view/news/26955/Analysis_Mass_Effect_2s_Surprising_Genre_Experiment.php - preuzeto 22. rujna 2017.

<https://cosplay.kotaku.com/cosplay-is-over-100-years-old-1777013405> - preuzeto 22. rujna 2017.

<https://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay> - preuzeto 23. rujna 2017.

<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230> - preuzeto 24. rujna 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=ODSNPYdvJR0> – preuzeto 5. ožujak 2017.

https://www.youtube.com/watch?v=zm-wYdIE_08&t=322s – preuzeto 5. ožujak 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=SqntVM0jRI4> – preuzeto 5. ožujak 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=bsmAzZqaHJw&t=656s> – preuzeto 6. ožujak 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=ybxIjQVjXoM&t=11s> – preuzeto 6. ožujak 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=D0B75nTut5M> – preuzeto 6. ožujak 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=EeS411OYbz4> – preuzeto 14. ožujak 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=ttIk4TZP3q0&t=873s> – preuzeto 3. ožujak 2017.

11. OSTALO

11.1 Slike

Slika 1 – Dijelovi srednjovjekovnog oklopa. Preuzeto sa

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/Gothic_armour_with_list_of_elements.jpg - 24. rujna 2017.

Slika 2 – Hidetaka Miyazaki. Preuzeto sa

http://vignette4.wikia.nocookie.net/darksouls/images/e/eb/Hidetaka_Miyazaki_-_01.jpg/revision/latest?cb=20160407055046 – 24. rujna 2017.

Slika 3 – Vengarl od Forosse. Preuzeto iz „Dark Souls II: Design works“.

Slika 4 – Konačan dizajn Farammovog seta. Preuzeto iz „Dark Souls II: Design works“.

Slika 5 – Konceptualna skica kako je u originalu trebao izgledati Faraamov set.

Preuzeto iz „Dark Souls II: Design works“.

Slika 6 – Tekstura Faramovog seta. Preuzeto iz „Dark Souls III“.