

Adaptacija romana o Harry Potteru u društvenu igru Harry Potter: Hogwarts battle

Volgemuth, Lucija

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:393336>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-03**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education -
Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Lucija Volgemuth

ADAPTACIJA ROMANA O HARRYJU POTTERU U
DRUŠTVENU IGRU *HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE*

Diplomski rad

Petrinja, srpanj 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Lucija Volgemuth

ADAPTACIJA ROMANA O HARRYJU POTTERU U
DRUŠTVENU IGRU *HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE*

Diplomski rad

Mentor:

izv. prof. dr. sc. Sanja Lovrić Kralj

Petrinja, srpanj 2024.

Contents

Sažetak	4
Summary	5
1. Uvod.....	1
2. Harry Potter Hogwarts Battle: a Cooperative Deck-Building Game	2
3. Igra <i>Harry Potter: Hogwarts Battle</i> i njezin pripovjedni potencijal	3
4. Osnovni teorijski koncepti pristupa adaptaciji.....	5
5. Analiza diskursa igre <i>Harry Potter: Hogwarts Battle</i>	7
6. Lokacije.....	11
7. Događaji mračnih sila	15
8. Likovi.....	22
10. Zaključak.....	30
Literatura.....	32

Sažetak

Cilj ovoga rada je analiza adaptacije priče o Harryju Potteru u društvenu igru *Harry Potter: Hogwarts Battle*. Igru se analiziralo s obzirom na njezina diskurzivna obilježja s ciljem uspoređivanja priče koju posreduje igra s pričom svih sedam nastavaka serijala knjige kao i filma.

Iako se istraživanju pristupilo s mišlju kako je igra adaptacija romana iz serijala o Harryju Potteru, već na prvi pogled je vidljivo kako se radi o adaptaciji koja je izgrađena na temelju priča koje su posredovane književnim tekstom i filmom. Analiza je pokazala kako je najveći utjecaj na izgradnju priče u igri imala filmska adaptacija (i to ne samo zbog vizualnog diskursa), zatim roman, a pronađeni su i utjecaji koji nadilaze ta dva medija upotrebljavajući informacije iz predstave i video igre kao izvrstan poticaj i užitek istinskim poznavateljima i obožavateljima pripovijedi o Harryju Potteru.

Analiza diskurzivnih obilježja igre pokazala je da, iako su likovi, mjesta i poneki događaji preuzeti iz filmova i romana o Harryju Potteru, igra objedinjuje elemente već poznate priče, ali stvara novu pripovijed koja je u određenoj mjeri interaktivna i u funkciji igre građenja špilova.

U društvenoj igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* iz pripovijedi o Harryju Potteru preuzeti su najvažniji elementi priče; likovi, mjesta radnje, predmeti i čarolije koji se javljaju u priči te poneki događaji. Svi ti elementi spojeni su u novu, ali promjenjivu pripovijed jer se kroz igru, svakim novim igranjem priča nova, jedinstvena i samostalna priča. Analiza je pokazala kako su tvorci igre uzeli temelje priče o Harryju Potteru te ih adaptirali za potrebe igre koja će metodom građenja špilova prije svega ponuditi igračima uzbudljivu i napetu igru, a obožavateljima Harryja Pottera i poticajni pripovjedni okvir rastvaranja poznate i stvaranja nove priče.

Ključne riječi: pripovijedanje, pripovijed, priča, društvene igre, Harry Potter

Summary

The aim of this thesis is to analyze the adaptation of the Harry Potter story into the board game *Harry Potter: Hogwarts Battle*. The game was examined on the level of discourse, along with discrepancies and similarities in the narrative.

Although the research was approached with the idea that the game is an adaptation of the novels about Harry Potter, it is evident at the first glance that the adaptation is built on the basis of stories which are mediated through the literary text as well as the films.

The analysis of the game has shown that a big part of the game is made up of the adaptation of the film series, and that the narrative taken from the film series is represented more so than the story from the novels. The story is told through the method of deck building and following certain steps that create the narrative through the medium of names, descriptions and photos on the playing cards.

In the board game *Harry Potter: Hogwarts Battle*, the most important elements of the story are taken from the story of Harry Potter; characters, places of action, objects, spells that appear in the story, and events. All these elements are combined into a new narrative, and through the game, with each new play, a new, unique and independent story is told. The analysis showed how the creators of the game took the basic, main elements of the story about Harry Potter and adapted them for the needs of the game in order to create a coherent, logical story modified to the requirements of the board game as a medium.

Keywords: narration, narrative, story, board game, Harry Potter

1. Uvod

U današnjem modernom društvu čovjek je okružen pripovijedanjem. S pripovijedanjem se dijete susreće od najranijih stadija djetinjstva. Jedan od prvih oblika pripovijedanja s kojim čovjek ima doticaj je upravo pričanje priča koje mu roditelji ili bake i djedovi pričaju posredstvom čitanja priča ili pak prepričavanjem iz sjećanja. Međutim, nisu samo djeca u čestom doticaju s pripovijedanjem. Grdešić (2015) navodi kako je čovjek u konstantnom doticaju s pripovijedanjem kroz razne medije i online platforme, bilo da se radi o Facebooku, Twitteru ili vijestima. Osvrće se i na odnose s ljudima s kojima je čovjek okružen u svojoj svakodnevnici. Kroz obične razgovore čovjek je izložen raznim oblicima pripovijedanja, slušajući prepričavanja raznih događaja, tračeva ili pak radnji nedavno pogledanih filmova ili pročitanih knjiga.

Kada osoba prepričava neku priču ili događaj više puta i na više načina u toj priči nužno dolazi do nekih promjena. Usmeni pripovjedač ima moć intervencije u svijet priče: može se, recimo, detaljnije zaustaviti na opisima određenih osoba i mjesta ili će promijeniti i neke događaje. Isto se događa i prilikom adaptiranja neke priče u neki drugi medij, primjerice knjige u film, strip, slikovnicu, društvenu ili video igru.

Ovaj rad bavit će se proučavanjem razlika između Harry Potter knjiga i kooperativne igre *Harry Potter: Hogwarts Battle*. Prvi roman o Harry Potteru, *Harry Potter i kamen mudraca* (1997), autorice J. K. Rowling objavljen je 1997. godine. U posljednjih dvadeset i sedam godina lik Harry Pottera postao je svjetski fenomen. Serijal o Harry Potteru, objavljen je u sedam knjiga: *Harry Potter i kamen mudraca*, *Harry Potter i Odaja tajni*, *Harry Potter i zatočenik Azkabana*, *Harry Potter i plameni pehar*, *Harry Potter i red feniksa*, *Harry Potter i princ miješane krvi* te *Harry Potter i darovi smrti*. Popularnost književnog serijala o čarobnjaku Harry Potteru uzrokovala je stvaranje filmskih adaptacija, predstave, društvenih i video igara, tematskih parkova i brojnih drugih promidžbenih i marketinških materijala. Ovaj će se rad osvrnuti na pitanje može li se i u kojoj mjeri igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* smatrati adaptacijom poznate pripovijedi ili je naziv igre zajedno s vizualima tek franšiza brenda koji nema poveznicu s pripovijedi knjige. U skladu s time, proučavat će se igra, tj. logika i pravila igre s ciljem prosudbe o potrebnome predznanju slavne pripovijedi za igranje. Također, cilj

ovog rada je vidjeti sudjeluje li igrač na koji način u pripovijedanju i ima li kakvu moć izmjene i vlastite intervencije u priči.

2. Harry Potter Hogwarts Battle: a Cooperative Deck-Building Game

Harry Potter Hogwarts Battle: A Cooperative Deck-Building Game društvena je igra koja se temelji na serijalu Harry Potter, autorice J. K. Rowling. Igru je osmislio, dizajnirao i izdao tim proizvođača društvenih igara Usaopoly.

Igra se sastoji od ploče na koju se postavljaju karte, 252 karte, 4 kocke, 7 kutija s igrama, 7 pravilnika, 4 table za igrače, 8 tokena za negativce i 70 žetona. Igra se na način da igrači uz pomoć karata grade i razvijaju igru.

Igra je podijeljena na sedam razina. Svaka razina predstavlja jednu godinu obrazovanja koje učenici u Hogwartsu pohađaju odnosno jednu knjigu u serijalu knjiga Harry Potter. Igru mogu igrati od dva do četiri igrača, a svaki igrač može odabrati ulogu koju će igrati. Uloge između kojih može birati su Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley i Neville Longbottom.

Igra se može igrati tako da se razine igraju konsektivno od prve igre do sedme ili igrači mogu odabrati da odigraju samo jednu razinu u partiji.

Svaki igrač, ovisno o liku koji odabere, ima deset karti u svom špilju. Karte su podijeljene u tri kategorije: čarolije, predmeti i saveznici.

U središtu igre je sukob junaka i negativaca. Igrači su uvijek u ulozi junaka, a negativci koje junaci susreću su Voldemort i smrtonoše. Cilj igre je pobijediti smrtonoše i spasiti svijet čarobnjaka od zla.



Slika 1. Igra *Harry Potter: Hogwarts Battle*

(osebna arhiva, 2024, Hrastelnica)

3. Igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* i njezin pripovjedni potencijal

Društvena igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* definirana je svojim podnaslovom kao *A Cooperative Deck-Building Game*.

Igre građenja špila mogu se podijeliti u dvije podskupine, igre građenja špila u kojima se koriste samo karte i igre građenja špila u kojima se uz karte koristi i ploča za igranje igara uz koju su uključene i kocke, tokeni i ostali igraći pribor koji je specifičan za svaku pojedinu igru. Ono što igru pokreće je način građenja odnosno slaganja karata. Specifično za takvu vrstu igara jest činjenica da se špil karata koji svaki igrač ima povećava i izgrađuje kroz samu igru putem različitih pogodnosti koje određene karte i potezi omogućuju i nude. U igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* taj element prisutan je u prikupljanju žetona koje igrač zatim mijenja za karte koje se nalaze u špilu Hogwarts karte, a koji se sastoji od karti saveznika, predmeta i čarolija.

Međutim, u nazivu igre ne stoji samo *Deck-Building Game* već *Cooperative Deck-Building Game*. Sedano i suradnici(2013: nepagirano prema Grudpan, Alexandrovky, Baalsrud Hauge i Malaka 2019:3) „definira kooperativne igre kao igre gdje igrači imaju individualne

postupke, ali zajednički cilj koji moraju postići zajedno.“ U igri *Harry Potter: Hogwarts Battle*, interaktivnost priče ovisi o odlukama igrača pa tako junak kojeg igrač predstavlja doživljava različite sudbine, ovisno o igračevim odlukama i mogućnostima s obzirom na špil, a s druge strane, dodatna varijabilnost je i ta što na sudbinu junaka utječu i postupci drugih. Svaki igrač odabire jednog lika, odnosno ulogu, njime upravlja i izgrađuje ga kroz karte koje su mu ponuđene. U svakoj zasebno odigranoj igri igrač odabrani lik, odnosno njegove vrline i snagu, izgrađuje i oblikuje na drugačiji način i niti jednom on neće biti isti. Također, igrači igru započinju s ograničenom snagom koja se progresijom igre izgrađuje i povećava. Suradnja na koju upućuje podnaslov očituje se u mogućnosti igrača da jedni drugima pomognu, međutim odluke pojedinog igrača ne moraju samo pomoći njegovim suigračima, već ih mogu i oslabiti. Ta suradnja se odlikuje i u tome što igrači jedni bez drugih ne mogu ostvariti poželjni cilj odnosno pobjedu. Nasi, Aghabeigi, Milam, Erfani, Lameman, Maygoli i Mah(2010:1) svoj rad započinju rečenicom „Kooperativne igre potiču sudjelovanje i suradnju; cilj nije pobijediti kao igrač već kao tim igrača.“ Upravo to je vidljivo u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* jer igrači jedni drugima mogu pomagati kako bi ojačali ili skupili više tokena i žetona koji će im pomoći u igri. Nasi i sur. (2010:3) navode kako su Rocha i suradnici otkrili šest uzoraka u dizajnu kooperativnih igri od kojih je jedan „Sinergija između sposobnosti: dopušta jednom tipu likova da pomaže ili promijeni sposobnosti drugog lika.“ Prema toj podjeli igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* bi spadala u tu kategoriju dizajna igre jer igrači aktivno mogu odabrati pomoći jedni drugima.

Osim izgradnje likova, možda najvažniji element igre iz aspekta pripovijedanja jest izgradnja svijeta u koji je igra smještena. Mjesta radnje preuzeta su iz filmskih ili književnih pripovijedi, ali likovi i prepreke koje se tamo pojavljuju visoko su varijabilni te se na taj način ostvaruju sasvim novi odnosi. U igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* izgradnja svijeta se najbolje može vidjeti u napretku iz jedne razine na sljedeću, u lokacijama, događajima koji se odvijaju, broju negativaca koji se povećava te broju saveznika, čarolija i predmeta koji su igračima na raspolaganju. Igru mogu igrati četiri lika koja se zajednički bore protiv Voldemorta i mračnih sila. U romanu i filmu oni su također prijatelji koji zajednički surađuju.

Zaključno se može reći kako je igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* igra s kartama na ploči u kojoj poseban užitak igranja donosi igračevo predznanje o pripovijedi o Harryju Potteru, ali ga nepostojanje predznanja ne ograničava u igri.

4. Osnovni teorijski koncepti pristupa adaptaciji

Seymour Chatman u svojoj knjizi *Story and Discourse* pripovijed dijeli na dvije razine, na priču i diskurs. Definira ih na sljedeći način: priča je „sadržaj ili slijed događaja (radnji, događanja), plus ono što bi se moglo nazvati egzistenti (likovi, ambijent)“. (Chatman 1980: 19) Dakle, možemo reći kako je priča sve ono što ona sadržava i što ju oblikuje, od likova, preko mjesta i vremena radnje. Chatman diskurs definira kao „sredstva preko kojih je sadržaj priopćen“. (Chatman 1980: 19). Todorov (1966 prema Barthes 1992:52) izlaže kako priča „obuhvaća logiku radnje i 'sintaksu' likova, i *diskurz*, koji obuhvaća vrijeme, vidove i oblike pripovjednog teksta.“ Priča, stoga, u sebi sadrži sve ono što ju čini pričom, sve literarne elemente, dok je diskurs iznošenje tih elemenata odnosno način na koji su oni izneseni. Priča je ono što se dogodilo odnosno ono što se pripovijeda, a diskurs na koji način nam je to što se dogodilo preneseno, odnosno kako se pripovijeda.

Pripovijedati se može različitim medijima. Barthes (1992: 47 prema Grdešić 2015:11) navodi kako „Pripovjedni tekst nalazimo u mitu, predaji, bajci, pripovijetki, noveli, epu, priči, tragediji, drami, komediji, pantomimi, na oslikanom platnu (sjetimo se Carpacciove Svete Uršule), na vitražu, filmu, u konverzaciji.“ Pripovjedni tekst ima mogućnost pojavljivanja u različitom broju medija. S razvitkom tehnologije broj medija se povećao. Čovjek je njima okružen na svakom koraku. Linda Hutcheon (2006: 2) svoju knjigu *A Theory of Adaptation* [Teorija adaptacije] započinje rečenicom „Adaptacije su danas posvuda: na televiziji i filmskom platnu, u mjuziklima i kazališnim pozornicama, na internetu, u romanima i stripovima, u vašem najbližem tematskom parku i video arkadama.“ Tom rečenicom Hutcheon uspijeva dočarati obim u kojem su adaptacije različitih djela prisutne danas. Stave li se u fokus Harry Potter romani, postoji gotovo nebrojen broj adaptacija tih romana. Romani su prvo adaptirani u filmski serijal. Nakon toga dolaze gotovo nebrojene adaptacije u video igre, društvene igre, tematske parkove, stripove, slikovnice, bojanke, a u nastajanju je i televizijska serija u čijem razvitku sudjeluje i sama autorica, J. K. Rowling. Razvitak novih medija omogućuje ljubiteljima priče o Harry Potteru da oni sami uđu u nju i budu dio nje, čak i da ju izmijene. Nastankom društvene mreže Tik Tok, ljubitelji priča snimaju kratke video snimke u kojima utjelovljuju različite likove iz priče te na taj način postaju dio priče. Vrsta adaptacije koja je sve popularnija, posebice u Harry Potter zajednici, jesu fanfikcije. Fanfikcije su priče koje fanovi djela pišu i objavljuju na internetu te imaju svu slobodu mijenjati priču na koji god način zažele.

Kada govorimo o igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* ona objedinjuje priče dvaju različitih medija. Prvi medij je knjiga koja posreduje izvornu priču po kojoj i uz koju se igra razvija. Drugi medij je film, odnosno filmski serijal koji je u igri prisutan putem kadrova scena iz filmova koje se nalaze na kartama. Uzimanjem dijelova priče iz ta dva medija, nastaje novi, treći medij, a to je igra.

Objedinjavanjem prvih dvaju medija igračima se omogućuje da priču ne moraju samostalno zamišljati i vizualizirati već su im likovi, lokacije čak i izgled čarolija te način na koji se izvode prikazani, a moguće i poznati (ukoliko imaju iskustvo gledanja filma). Ujedno, vizualizacija na kartama olakšava i igračima koji nisu čitali knjige niti gledali filmove da se lakše mogu uživjeti u igru.

Međutim, upravo objedinjavanjem tih medija originalna priča još se više mijenja. Ako se na medije gleda kao na filtere i sa svakom adaptacijom originalna priča prolazi kroz filter, to onda znači da se svakim filtriranjem mijenja dio originalne priče, na što se ne treba gledati kao na nešto negativno već nešto drugačije. Uzmimo primjerice dolazak Harryja u Zakutnu ulicu u prvoj knjizi *Harry Potter i kamen mudraca*. U originalnoj priči Harry dolazi u Zakutnu ulicu s Hagridom i odlazi u kupnju različitih potrepština koje će mu trebati za školu. U filmu su mnogi detalji priče promijenjeni, od sitnica poput činjenice da su u izvornoj priči Harry i Hagrid zajedno odabrali sovu koju je Hagrid Harryju poklonio za rođendan do izbacivanja većeg događaja iz filma kada Harry za vrijeme isprobavanja školske pelerine upoznaje Draca Malfoya. Malfoy je prvi učenik kojeg Harry u priči upoznaje u trgovini *Odjeća za sve prigode kod gospođe Malkin*. Za vrijeme tog susreta oni razgovaraju i Harryju se dječak već na prvi dojam nije svidio. U filmu je taj događaj u potpunosti izostavljen. Uzmu li se svi ti sitni i oni malo veći detalji u obzir taj dio priče je prilikom adaptiranja u film promijenjen. Isti taj događaj prikazan je i u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle*. U igri se pripovijed u potpunosti mijenja i razilazi se i s izvornom pričom i s filmskom adaptacijom. Tvorcima igre u Zakutnu ulicu smještaju prvi sukob u priči i s tom promjenom prilagođavaju ambijent priče za potrebe igre odmičući se pri tome od izvorne pripovijedi.

Važno je spomenuti kako na adaptacije ne treba gledati u negativnom svjetlu. Samo zato što su drugačije od originala ne znači da su loše ili pogrešne. Hutcheon (2006: 172) ističe kako

Mi pronađemo priču koja nam se sviđa i onda radimo njezine varijacije. Ali zbog toga što svaka adaptacija mora stajati samostalno, odvojena od palimpsestičnih zadovoljstava duplog doživljaja, ona ne gubi svoju benjaminsku auru. Ona nije kopija niti u jednom načinu reprodukcije, mehaničkom ili drugom. Ona je ponavljanje, ali bez

kopiranja, ona zbližava utjehu rituala i prepoznavanja s oduševljenjem iznenađenja i novine. Adaptacija uključuje i sjećanje i promjenu, postojanost i varijaciju.

Adaptacije proširuju svijet neke priče, mogu joj nadodati ili oduzeti, ali u svakom slučaju, ne mogu joj naštetiti. One omogućuju ljubiteljima izvorne priče da ju sagledaju iz nekog drugog, novog kuta pa čak da u njoj i sudjeluju tako da ju vlastitim naporima, trudom i odlukama mijenjaju.

5. Analiza diskursa igre *Harry Potter: Hogwarts Battle*

Kao što je ranije definirano, diskurs je način na koji je priča ispričana.

U igri *Harry Potter: Hogwarts Battle*, postoji nekoliko sastavnica koje određuju priču, razvijaju ju i utječu na njezin tok. Pravilima igre redoslijed kojim sastavnice utječu na igru je već unaprijed određen, ali kombinacijama i odlukama igrača one sa svakim novim igranjem stvaraju novu priču.

Svaki put kada je igra odigrana u cijelosti, ili samo jedna njezina partija, priča se mijenja. Za razliku od ostalih medija i adaptacija izvorne i originalne priče koji su konačni produkti, kod igranja društvenih igri interaktivne prirode, priča se pod utjecajem igračevih izbora konstantno mijenja, a svako igranje donosi nove mogućnosti i novu priču. Kada se priča adaptira u film, televizijsku seriju, strip, slikovnicu ili neki drugi medij, produkt je novo djelo, ali u toj formi konačni zapis. Kod društvenih igara to nije tako. Svaki puta kada igrač u ruke uzme kockicu, odabere kartu ili učini bilo kakav potez, on utječe na priču. Porteous, Cavazza i Charles(2010:112, prema Roth 2016:17) navode kako je „cilj interaktivnog pripovijedanja razvitak interaktivnog medija gdje korisnik na prikaz pripovijedi, i njezinu evoluciju, može utjecati u stvarnom vremenu.“ U igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* igrači čine upravo to, utječu na pripovijed u onom trenutku u kojem igraju igru. Upravo kroz činjenicu da je svaki potez u igri zaseban i neponovljiv je izražena interakcija igrača s pričom te njegova sposobnost da ju on promijeni i da na nju utječe. Također, za razliku od svih ostalih ranije navedenih medija, društvena igra je privatna. Ona se odvija između igrača i ne plasira se u javnost, osim u slučajevima kada se igra snima. Svaka partija je neponovljiva i jedinstvena. Ona nije umjetnički izraz i igra je sama sebi ciljem. Društvena igra služi za zabavu, a nije, poput knjiga, filmova ili kazališnih predstava umjetničko djelo.

Društvena igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* uzima elemente pripovijedi Harry Pottera te uz pomoć njih stvara temelj za igru. Igra koristi poznate likove, događaje, mjesta radnje i ostale elemente te uz pomoć tih elemenata stvara novu pripovijed. Koncept igre osmišljen je tako da se sastoji od koraka u igri koje igrači moraju odigrati. Svaki korak ima ulogu u izgradnji sukoba te igrač mora savladati trenutni sukob kako bi mogao prijeći na sljedeći. Stoga je potrebno naglasiti kako se pripovijed mijenja na dvije razine. Prva razina je koncept proizvođača koji adaptira sukobe iz priče za potrebe igre ili osmišljava nove sukobe. Druga razina je rješavanje prepreka. Ono nije uvjetovano s pripovijedi već mogućnostima i položajem igrača u igri, a mijenja se sa svakim igranjem.

Postoje još dva su aspekta s kojih se društvena igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* može sagledati. Prvi aspekt je komercijalni. Harry Potter je, uz Merlina i Gandalfa, vjerojatno najpoznatiji fiktivni čarobnjak i već samo njegovo ime i likovni prikaz privlače kupca da odabere baš društvenu igru koja u sebi sadrži djelić čarobnog svijeta priče o Harryju Potteru. Drugi aspekt je činjenica da je pripovijedanje, a nadovezano na to i uloga pripovjedača, koja čovjeku daje moć kreiranja nečeg novog, prirodna potreba urođena svakom čovjeku.

Načini kojima igrač utječe na priču u društvenoj igri određeni su pravilima igre koja su već ranije uspostavljena. Prvi korak koji igrači čine kada započnu igranje igre jest proučavanje pravila. Ona postavljaju određene granice, daju naputke te igraču određuju što on smije, a što ne smije učiniti za vrijeme igre. Kada su ta pravila određena, igrač je dužan kada igra započne postupati u skladu s njima te ih implementirati za vrijeme trajanja igre. Upravo te granice koje pravila igre određuju započinju proces stvaranja diskursa i mijenjanja priče. Jara (2013) pravila igre odvaja od same igre, ali istodobno naglašava njihovu ulogu u toj igri. „Dok su pravila uvijek formalno izvan priče, njihova implementacija ima direktne utjecaje na događaje unutar igre; okruženje i radnja, sa svoje strane, uvijek su potencijalno dijegetički.“ (Jara 2013: 42)

Ono što razlikuje igre igranja uloga od društvenih igri poput Monopolyja ili Čovječe ne ljuti se jest to da pravila, iako određena, igraču daju slobodu u načinu provođenja tih pravila. Neuenschwander (2008: 194) navodi kako pravila „govore kako raditi stvari, ali ne što raditi.“. Dok u klasičnim društvenim igrama igrač ima određena pravila, on je njima gotovo u potpunosti određen i njegov utjecaj na sam tok igre ograničen je elementima poput bacanja kocke (jednom kada igrač u igri Čovječe ne ljuti se baci kocku, mora svoj potez dovršiti pomičući se za točan broj mjesta). Kod igre *Harry Potter: Hogwarts Battle* to nije tako. Igrač

ima određen popis pravila koja ga usmjeravaju i govore mu kako igrati, ali mu ostavljaju dovoljno prostora da on ima autonomiju odabrati što će učiniti.

Knjižica s pravilima u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* ima dvanaest stranica na kojima se podrobno objašnjavaju pravila igranja igre. Igračima je olakšano i time što pisana pravila prate slike koje dodatno pojašnjavaju igru. U knjižici se nalaze glavna pravila i ona se provlače kroz svih sedam rundi odnosno svih sedam nivoa igre. Međutim, sa svakom novim nivoom igrači dobiju dodatna pravila i pojašnjenja koja se odnose na tu igru te se prenose i na nadolazeće runde.

Kroz prvih pet razina provlači se jedan cilj i taj cilj usmjerava kretanje priče. Igrači moraju pobijediti sve negativce i preuzeti kontrolu nad lokacijama. Prvo odstupanje od cilja dolazi na petoj razini kada je uz taj cilj nadodan još jedan zadatak, a to je da junaci moraju pobijediti Lorda Voldemorta. Oba cilja se ponavljaju i na šestoj razini, dok se na sedmoj razini dodaje još i cilj uništavanja Horkruksa.

Nakon što se igrači upoznaju s pravilima i krenu igrati započinje odmotavanje i razvijanje priče. Ranije je istaknuto kako postoji nekoliko fiksnih sastavnica koje određuju smjer kojim se igra kreće.

Prvo što igrači moraju učiniti jest odabrati svog junaka. Junake mogu birati između likova Harry Pottera, Rona Weasleya, Hermione Granger i Nevillea Longbottoma.



Slika 2. Likovi

(osobna arhiva, 2024, Hrastelnica)

Nakon što odaberu svoje junake kreću na sljedeći korak, a to je smještanje Lokacija iz prve razine na zadano mjesto na ploči za igranje. Lokacije su označene brojevima kojima moraju biti poredane. One igrača usmjeravaju na sljedeći korak, a to je otkrivanje događaja mračnih sila. Svaki događaj igraču govori što on mora učiniti, naputci koje dobiva se mogu odnositi na lokacije, na negativce ili na same junake. Treći korak je otkrivanje negativca. Svaki negativac ima svoju moć koja se realizira sa svakim novim krugom u rundi sve dok negativac ne bude pobijeđen. Posljednji korak je potez junaka koji odabire kako će odigrati karte koje su mu na raspolaganju. Nakon toga, na potez dolazi sljedeći junak čiji red započinje ponavljanjem navedenih koraka.

Ta četiri fiksna koraka su ono što oblikuje priču i daje joj okvire unutar kojih se ona razvija. Iako su ti koraci fiksni i protežu se kroz svaku rundu, oni su smjernice koje usmjeravaju igrača i kako je Neuenschwander (2008) istaknuo, oni igraču govore kako igrati, ali ne što i igrati.

Međutim, unutar svakog od tih koraka događa se još nekoliko situacija koje razvijaju tok priče. S prva tri fiksna koraka upravljaju karte, a s četvrtim upravljaju igrači. Upravo ta dva elementa, karte, koje su prije svake runde dobro izmiješane, i igrači, koji donose odluke, raspliću i stvaraju priču. To su glavni elementi zbog kojih se priča uvijek i konstantno mijenja. Bez obzira na to koliko se puta igru odigra, priča će se svaki puta promijeniti.

Potrebno je, ipak, naglasiti kako se u igri radnja odmah pokreće. To je bitna razlika između pripovijedi u romanu i pripovijedi u društvenoj igri. U romanu se u radnju ulazi postupno, ona kreće polagano s upoznavanjem Harryja kao lika, upoznavanjem Harryja s čarobnjačkim svijetom i Hogwartsom. U društvenoj igri to nije tako. U njoj nešto mora odmah potaknuti i pokrenuti radnju. U igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* tu ulogu imaju lokacije jer su one mjesta na kojima se odmah pokreće radnja odnosno igra. Svaka lokacija predstavlja jedan korak progresije u igri. Važno je istaknuti kako cilj igre, svladavanje protivnika, ima nadređenu ulogu u pripovijedanju. Scene iz filmova ili knjiga su u igri podređene tom cilju i one važnost predstavljaju samo onim igračima koji su prethodno upoznati s izvornom pričom. Igračima koji nisu upoznati s pričom o Harry Potteru te scene nemaju nikakvu važnost osim nadopunjavanja pripovijedanja.

6. Lokacije

Jedan od glavnih elemenata svake priče jest mjesto radnje odnosno prostor. Svaki autor pažljivo odabire lokacije na koje će smjestiti svoje likove. Lovrić i Jeleč u svojoj knjizi *Uvod u interpretaciju proze* (2021: 119) naglašavaju kako

Prostor u književnim djelima čini bitan dio pripovjednog svijeta i jedan je od ključnih aspekata oblikovanja i spoznaje stvarnosti. [...] U proznim djelima prostor sam po sebi igra važnu ulogu kao nositelj značenja, simbola i motiva.

Mjesto na kojem se određeni događaj odvija uvelike može utjecati na događaj koji će se tamo dogoditi. Ono stvara ugođaj, a autor može događajima dati važnost bez da to posebno naglasi, samo s time gdje će smjestiti određen trenutak u priči. „Prostor u književnim djelima ne nalazi se dakle neplanski ili spontano u djelu, nego je uvijek semantiziran i podložan interpretaciji zajedno s likovima i drugim aspektima pripovijedanja, ali ima i neke druge funkcije, kao što je estetski doživljaj i odraz vrijednosnih kategorija pripovjedača i likova.“ (Lovrić i Jeleč 2021:

120) J. K. Rowling u romanima o Harryju Potteru mjestima radnje daje poseban značaj te suptilno ističe važnost tih mjesta. Veliki problem s kojim se likovi suočavaju u petoj knjizi, *Redu feniksa*, jest činjenica da Ministarstvo magije odbija prihvatiti činjenicu da se Lord Voldemort vratio. Taj element poricanja vlasti da je čarobnjački svijet ponovno u opasnosti veliki je pokretač radnje u knjizi. I simbolično je upravo to što se posljednja borba u toj knjizi odvija u Ministarstvu magije. Odabravši upravo Ministarstvo magije kao mjesto radnje za taj događaj, Rowling tom trenutku daje poseban, gotovo slavodobitan prizvuk jer se Ministar magije i svi ostali na vlasti moraju suočiti sa činjenicom da su Harry i Dumbledore govorili istinu i da će morati priznati da su bili u krivu. Taj efekt ne bi se postigao da se borba smjestila bilo gdje drugdje. Kao i u izvornoj priči, i u igri su ostavljene ključne lokacije, međutim, postoje neke promjene lokacija u igri koje znatno mijenjaju pripovijed.

Nakon prvog fiksnog koraka u kojem igrači odabiru likove koje će igrati, dolazi drugi fiksni korak, izlaganje lokacija. Svaka razina ima svoje lokacije. Prvih šest razina, od igre 1 do igre 6, imaju po tri lokacije. Posljednja, sedma razina jedina ima četiri lokacije. Cilj igrača je da zaštite lokacije odnosno ne dopuste negativcima da ih zauzmu. Negativci lokacije mogu zauzeti tako što na nekim karticama događaja mračnih sila i karticama negativaca, stoji uputa kako su negativci dobili kontrolu nad jednim dijelom lokacije, a tu kontrolu predstavlja token koji se zatim stavlja na karticu lokacije. U trenutku kada negativci zauzmu sve dijelove neke lokacije, junaci gube bitku koja se vodi za lokaciju te ju mijenjaju novom lokacijom. Ukoliko sve tri lokacije te razine budu izgubljene, igrači su izgubili tu rundu.



Slika 3. Lokacije

(osebna arhiva, 2024, Hrastelnica)

Kao što je navedeno ranije, lokacije su drugi korak u razvijanju odnosno stvaranju priče u igri *Hogwarts Battle*. One imaju dvije funkcije putem kojih pridonose priči. Prva funkcija je određivanje mjesta radnje. Osim što imaju ulogu određivanja mjesta radnje, lokacije imaju značajnu ulogu u odvijanju samih događaja u igri. To se događa na način da na svakoj kartici lokacije postoji uputa koja upućuje na to koliko događaja će svaki igrač u tom potezu otkriti. Svaka razina započinje otkrivanjem jednog događaja mračnih sila. Međutim, kako igra odmiče i razine igre se povećavaju, povećava se i težina igre, a jedan od faktora koji utječe na težinu igre je upravo broj događaja koji je određen na svakoj lokaciji. Prvi put promjena dolazi na drugoj razini, kada na trećoj lokaciji piše kako igrači sa svakim potezom otkrivaju dva događaja mračnih sila. Od trećeg do šestog nivoa već na drugoj lokaciji u svakoj pojedinoj igri se otkrivaju dva događaja, na šestoj razini se na trećoj lokaciji otkrivaju tri događaja, kao i na četvrtoj lokaciji sedme razine. Upute na lokacijama ne samo da na priču utječu jer pokreću događaje već određuju i težinu igre. Ako usporedimo pripovijed knjige i elemente pripovijedi u igri te promotrimo prepreke s kojima se junaci susreću, vidimo kako se pripovijed igre u kontekstu težine poklapa s originalnom pripovijedi.

Lokacije imaju veliku ulogu u razvijanju priče jer one jasno definiraju mjesto radnje. Međutim, kod lokacija dolazi do prvih većih odstupanja od izvorne priče i pripovijed se počinje mijenjati. Na prvoj razini igre javljaju se dvije lokacije, Zakutna ulica i Zrcalo Erised. Obje lokacije se pojavljuju u prvoj knjizi, *Harry Potter i kamen mudraca*, ali velika razlika je u tome što su njihove uloge u knjizi i u društvenoj igri potpuno različite. Kako je već spomenuto, Zakutna ulica se u knjizi javlja na početku knjige, već u petom poglavlju i ona predstavlja nešto pozitivno. Harryjev dolazak u Zakutnu ulicu jest njegov prvi pravi dodir sa svijetom čarobnjaka u koji i sam pripada. Tamo se prvi puta susreće s velikim brojem čarobnjaka, tamo kupuje svoj čarobni štapić, na poklon dobiva Hedwigu. U igri, s druge strane, Zakutna ulica je prvo mjesto na kojem se odvija borba i prvo mjesto koje igrači moraju obraniti i automatski, uzevši u obzir da se radi o mjestu gdje se odvija napad i borba, ona postaje poprište negativnih zbivanja. Stoga, već na prvom fiksnom koraku dolazi do velike promjene u pripovijedi. Druga lokacija jest prostorija u kojoj se nalazi Zrcalo Erised. Tu se pripovijed spaja s originalnom pričom. I u igri i u knjizi se u toj prostoriji odvija bitka, iako u igri njezina važnost niti veličina, nije ništa drugačija od bitke u Zakutnoj ulici. Zanimljivo je primijetiti kako u izvornoj priči postoji nekoliko mjesta na kojima se, na neki način, junaci bore s negativcima. Hermione, Ron i Harry se sukobljavaju s trolom u ženskoj kupaonici što je ujedno njihov prvi veliki susret s opasnosti. Za vrijeme metlobojske utakmice Profesor Quirrell napadne Harrya dok je na metli. Sve su to mjesta u priči koja su tvorci igre mogli uzeti kao fokalna mjesta radnje u igri. Do takvih odstupanja od pripovijedi dolazi na svih sedam razina igre.

Na petoj razini dolazi do još jedne zanimljive promjene kod odabira lokacija. Naime, prvi i jedini put pojavljuje se lokacija na kojoj junaci uopće nisu bili prisutni u izvornoj priči. Prva lokacija pete razine jest Azkaban, čarobnjački zatvor iz kojeg su pobjegli smrtonoše. Azkaban se kao prostor spominje u izvornoj priči, ali niti jedan od junaka koje igrači u igri mogu odabrati nikada nije bio u Azkabanu već su o njemu samo čuli. Azkaban sam po sebi predstavlja mjesto na kojem se nalaze najveći zlikovci čarobnjačkog svijeta. Azkaban n predstavlja nešto mračno i negativno samo zbog toga što se radi o najstrožem zatvoru već i zbog Dementora koji su u njemu čuvari. Dementori su čarobna bića koja ,kako George Weasley to objasni Harryju u romanu *Harry Potter i zatočenik Azkabana* (2005: 80), „isisaju svo zadovoljstvo gde god se pojave. Većina tamošnjih zatvorenika na kraju poludi.“ Može se stoga zaključiti kako su tvorci igre Azkaban odabrali kao lokaciju upravo kako bi se u samoj stvorila određena doza napetosti, ali i kako bi se prikazala težina zadatka. Jer sam pojam Azkabana predstavlja sve ulovljene zločince čarobnjačkog svijeta s kojima se junaci moraju suočiti.

Još jedan primjer djelomičnog odstupanja od pripovijedi jest Tromagijski turnir koji je jedan od tri lokacije na četvrtoj razini igre. Međutim, Tromagijski turnir sam po sebi nije lokacija već događaj koji se odvija kroz cijelu četvrtu godinu Harryjeva školovanja te se odvija na tri lokacije, arena u kojoj se tromagijski prvaci bore protiv zmajeva, jezero u kojem se održava drugi zadatak turnira i labirint u kojem je smješten treći zadatak. Stoga ova kartica kada se u obzir uzme njezin naziv spaja tri lokacije, međutim slika koja se na njoj nalazi i pobliže ju objašnjava jest slika labirinta u kojem se održava treći zadatak turnira. Čak i kada se lokacija suzi na labirint, priča odstupa od originalne pripovijedi iz nekoliko razloga. Prvi razlog je to što se Harry u labirintu ne bori protiv smrtonoša kao u igri. Sukobljava se s raznim bićima i preprekama i s Viktorom Krumom, jednim od ostala tri sudionika turnira, ali ne i sa smrtonošama. U romanu i filmu, Harry se sa smrtonošama sukobi na groblju do kojeg ih dovede putoključ iz labirinta, ali ne i u samom labirintu.

Nepobitno spajanje pripovijedi s izvornom pričom događa se na svih sedam razina igre na posljednjim lokacijama. U knjigama se kulminacija događaja uvijek odvija nekim sukobom dobra i zla. U svim knjigama, osim u trećoj, taj sukob se odigra izravno između Harryja i Voldemorta ili nekog od njegovih pristaša, licem u lice. Jedino u trećoj knjizi, *Zatočeniku Azkabana*, knjiga ne završava sukobom već se sukob odvija ranije. Stoga se može reći kako se u igri završeci razina poklapaju sa završetkom knjiga, barem kada se govori o mjestu radnje kao odrednici pripovjednog teksta. Može se, stoga, reći kako jedna razina igre predstavlja jednu pripovjednu liniju, a svi sukobi unutar jedne pripovjedne linije su međusobno uzročno-posljedično povezani. Jedan sukob mora biti razriješen kako bi drugi započeo, prethodni sukob zapravo uvjetuje pojavu sljedećeg sukoba. Ona započinje prvim sukobom, a završava kada junaci pobjede negativce te su spremni prijeći na sljedeću razinu igre. To se može vidjeti i iz toga što igru nije potrebno u potpunosti odigrati odjednom. Moguće je dovršiti jednu razinu i nakon toga stati i tek sljedećeg dana, primjerice, prijeći na sljedeću razinu.

7. Događaji mračnih sila

Treći korak u oblikovanju i razvijanju priče u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* je otkrivanje događaja mračnih sila. Nakon što otkriju lokaciju, igrači otkrivaju događaj mračnih sila. Događaji su određeni lokacijama na kojima se zbivaju. Kao što je ranije spomenuto, neke

lokacije otkrivaju jedan događaj, dok druge otkrivaju dva ili tri događaja. Ta uzročno-posljedična veza između lokacija i događaja koji će se na njima odviti izravno utječe na razvoj priče i mijenjanje pripovijedi jer se u isto vrijeme na jednom mjestu može odvijati više događaja.

Igra za igrača zapravo počinje nakon otkrivanja događaja, kada započinje sukob između negativaca i junaka. Kada govorimo o događaju u književnoj teoriji, teoretičari događaje dijele na različite razine i podjele. Ryan (1991: 129) događaje dijeli na *actions* i *happenings* koje Zupan Sosič (2021) prevodi kao činove i incidente, a razlikuju se po namjeri kojom su nastali odnosno jesu li se dogodili namjerno ili slučajno.

Zupan Sosič (2021: 309) prenosi i Barthesovu i Chatmanovu podjelu događaja na glavne i sporedne događaje, „Barthes je koristio termine „nukleus“ i „katalizator“, a Chatman „jezgra i „satelit“. Glede njihove analize, glavni događaji (jezgre) nužni su za to da priča postane priča. Oni predstavljaju kostur priče, odnosno zbivanja koji pokreću događanje i vode do drugih događaja.“ Uzme li se Chatmanova i Barthesova podjela na glavne i sporedne događaje kao model u analizi događaja mračnih sila, te se događaje može okarakterizirati kao glavne. Oni pokreću priču odnosno izravno utječu i na negativce u priči i na junake čije akcije i protuakcije dalje pokreću nove događaje. Na svakoj razini igre cilj je pobijediti negativce na toj razini jer jedino tako igrač može prijeći na sljedeću razinu te je taj cilj ono što povezuje sve događaje i lokacije jedne razine. Važno je spomenuti kako je izvorna priča u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* veoma sužena samo na one dijelove priče koji su nužni za sam razvoj igre. Sve dodatne informacije, dodatne karakterizacije likova, svi oni sporedni događaji su izostavljeni. Zupan Sosič (2021: 309) to ističe, naglašavajući kako „sporedni događaji(katalizatori, sateliti) nisu nužni za priču jer ne pokreću priču, i čak i ako se ispuste, priča ostaje gotovo ista.“ Također navodi kako „s druge strane, sporedni događaji potrebni su za značaj priče i njezin cjelokupni dojam.“ (2021: 309) To se posebno može primijetiti prilikom analize određene priče i njenih adaptacija u različitim medijima. Uzmemo li primjerice medije poput knjiga i filmova, sporedni događaji će u njima biti prisutni. Međutim, kod medija poput društvenih igara sporedni događaji će biti izostavljeni jer je u društvenim igrama potrebna dinamičnost i usmjerenost na progresiju u postizanju cilja.

Kao što je ranije spomenuto, ono što mijenja pripovijed u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* su promjene kod glavnih događaja u priči. Kod ovog fiksnog koraka u igri nastaju zasad najveće promjene. Te promjene je moguće podijeliti u tri kategorije putem kojih ih je moguće

promatrati. Prva kategorija je nepoklapanje pripovijedi knjige s pripovijedi igre. Druga kategorija jest jačina i važnost događaja kada se uspoređi s istim događajem u izvornoj priči. Treća kategorija jest usporedba na razini svih triju medija.

Događaji mračnih sila, mogu biti podijeljeni u dvije skupine: čarolije i stanja. Kada se sagleda skupina događaja koji su opisani kroz naziv neke čarolije, događaj koji oni opisuju u priči se određuje na način da se sagleda trenutak u kojemu neki od likova koriste određenu čaroliju. Time je moguće usko odrediti o kojem se trenutku u bilo kojoj od sedam knjiga radi.



Slika 4. Događaji mračnih sila

(osobna arhiva, 2024, Hrastelnica)

Kada se priča sagleda s obzirom na podudarnost pripovijedi određene knjige serijala s razinom igre, uočava se veliki broj promjena. Kada se u fokus stavi prva razina igre koja bi trebala odgovarati prvoj knjizi u serijalu, podudarnosti u događajima gotovo uopće nema. Podudara se samo jedan događaj, odnosno sukob Harryja i Voldemorta, međutim čak se i tu pripovijed razilazi na razini medija jer je na kartici prikazan lik Voldemorta u obliku u kakvom se on u izvornoj priči javlja tek od četvrte knjige. Dakle čak ni taj događaj nije u potpunosti vjeran izvornoj priči. Međutim, prema višim nivoima igre, a posebice na četvrtome i petome

nivou, događaji postaju sve usklađeniji s originalnom pričom dok na sedmoj razini ne pronalazimo odstupanja. Dosta promjena u pripovijedi se dogodilo i zbog toga što se događaji koji se na toj razini igre odvijaju, ne odvijaju u knjizi koja je paralelna toj razini igre, već u nekoj drugoj knjizi. Dvije takve promjene se događaju na trećoj i četvrtoj razini knjige kada se u njima odvijaju dva događaja koja se u izvornoj priči dogode u drugoj knjizi. Prvi primjer jest događaj u kojem se Harry Potter i Draco Malfoy suoče u izvannastavnoj aktivnosti dvoboja koju vode profesori Lockhart i Snape. Harry je upravo pogodio Malfoya s čarolijom škakljanja, kada ga Malfoy pogodi čarolijom grčenja nogu koja se manifestira tako da začarana osoba izgleda kao da pleše. „Harry uzmakne, obuzet neodređenim osjećajem da ne bi bilo sportski začarati Malfoya dok je na podu, ali je to bila pogreška. Hvatajući zrak, Malfoy uperi štapić u Harryeva koljena i izusti, gušeći se: „*Tarantallegra!*“ Sljedećeg je trenutka Harry izgubio vlast nad nogama, koje su zaplesale neku vrstu brzog fokstrola.“ (Rowling 2006: 154) Ukoliko se gleda samo ovaj trenutak u priči u kojem Malfoy izgovara čaroliju *Tarantallegra*, on je značajan jer upućuje na to kakav je Harryev karakter. On, iako je uspio onesposobiti protivnika, ga ne želi napasti dok on leži na podu, što upućuje na to da je častan, pravedan i pošten. Međutim ukoliko na se na taj događaj gleda u kontekstu scene u kojoj se pojavio, njime se prenosi još veće značenje zbog toga što je za vrijeme duelantskog kluba, kada se navedeni trenutak događa, Harry pred svima progovorio parselski, jezik, odnosno jezik zmija, čime se na Harryja baca sumnja da stoji iza napada na čarobnjake koji su rođeni u bezjačkom svijetu, a koji su se događali u školi te godine. U kojem god smislu se taj trenutak sagleda, on je značajan dio priče, međutim, u kontekstu igre, pripovijed je u potpunosti promijenjena i taj događaj se odvijaju na trećoj razini igre. Do iste promjene dolazi i s događajem na četvrtoj razini igre. Događaj je naslovljen *Heir of Slytherin*, a odnosi se na Slytherinovog baštinika. Taj događaj može se odnositi na sve događaje u priči u drugoj knjizi zbog toga što je to pojam koji se provlači kroz cijelu priču *Harry Pottera i odaje tajni*. Slytherinov baštinik je, kako Harry, Ron i Hermione saznaju, sam Voldemort koji se tako sam prozvao i on je bio taj koji je otvorio Odaju tajni. „Priča se da je Slytherin u dvorcu izgradio skrovitu odaju o kojoj ostali utemeljitelji nisu ništa znali. Prema toj legendi, Slytherin je zapečatio odaju tako da je nitko ne može otvoriti dok se u školi ne pojavi njegov pravi baštinik. Jedino će taj njegov baštinik moći otvoriti tu Odaju tajni, osloboditi iz nje zatočenu neman i poslužiti se njome da očisti školu od svih onih koji ne zavređuju da uče magiju.“ (Rowling 2006: 123) Cijela radnja druge knjige, cijela priča, je povezana s tim pojmom. Kada se sve to sagleda, mora se zapitati zbog čega tvorci igre mijenjaju pripovijed priče na ovoj razini igre. Svaka knjiga i svaka zasebna priča koja je u njoj prenesena, puna je značajnih događaja i sukoba koje su tvorci igre mogli iskoristiti. Odabirom

događaja poput ovdje navedenih, tvorci igre sjedinjuju priče iz različitih knjiga i isprepliću razine igre, ali ne na logički način već tako što priče sjedinjuju, ispreplićući ih tako da one, kada se uspoređuju, nemaju previše smisla. Ta činjenica kod igrača koji nisu upoznati s pričom o Harryju Potteru nije nimalo zbunjujuća niti čudna, ali kod igrača koji poznaju svijet Harryja Pottera, koji poznaju likove i događaje, ovaj dio igre ostavlja u čuđenju, a nekad i negodovanju.

Druga razina na kojoj je potrebno analizirati događaje jest razina usporedbe jačine tog događaja. Svaki događaj mračnih sila sa sobom donosi posljedicu koju junaci u igri podnose kada se kartica s tim događajem izvuče i postavi na igraču ploču. Neke od posljedica su oduzimanja određenog broja života junaka koji je na potezu, oduzimanje žetona s pomoću kojih junaci pobjeđuju negativce, odbacivanje određene karte koju junak posjeduje u tom krugu i slično. Također, posljedice mogu utjecati na sve likove, a ne samo na onog koji je trenutno na potezu. Analizom tih posljedica, moguće je odrediti kolika je jačina tog događaja odnosno koliki utjecaj taj događaj ima na junake i na priču. Također je moguće usporediti ima li taj događaja u igri isti utjecaj na priču kao i u knjigama. Neki događaji svojom jačinom u potpunosti odstupaju od pripovjedi. Primjerice, kartica događaja mračnih sila koja opisuje događaj imenujući predmet *Hand of glory* odnosno *Ruka s onoga svijeta*. Ruka s onoga svijeta je mračni artefakt koji se u priči pojavi kada Harry prilikom korištenja Letipraha umjesto u Zakutnoj ulici završi u trgovini mračnih artefakta *Borgin & Burkes* u Ulici Nokturno gdje ugleda Draca Malfoya i njegovu oca Luciusa.

„Ja bih *ovo* htio“, presječe ga u riječi Draco pokazujući na usahlu šaku na jastučiću. „Ah, Ruku s onoga svijeta!“ uzvikne gospodin Borgin pa ostavi popis gospodina Malfoya i pritrči Dracu. „Metneš li u nju svijeću, ona će samo vlasniku svijetliti. Najbolji prijatelj lopova i provalnika!“ (Rowling 2006: 46)

U romanu taj se događaj ne može karakterizirati glavnim događajem već sporednim. U tom se trenutku nije dogodilo ništa opasno i važno, međutim, posljedice koje taj događaj donosi mogu se svrstati u kategoriju srednje jakih posljedica. Junak u igri međutim, u trenutku kada se taj događaj odvija, izgubi jedan život te mora dodati token za zauzimanje prevlasti nad lokacijom na kojoj se događaj odvija. Za usporedbu jakosti posljedice tog događaja može se uzeti čarolija *Morsmordre*. *Morsmordre* je čarolija s kojom se junaci prvi puta susreću u četvrtoj knjizi, *Harry Potter i plameni pehar* na samom početku, za vrijeme prisustvovanja Svjetskom prvenstvu u metloboju. To je čarolija koja je u čarobnjačkom svijetu uvijek budila nemir jer su ju u Prvom čarobnjačkom ratu Smrtonoše uvijek koristili kada bi ubili nekoga.

„*MORSMORDRE!*“ Iz tamnog prostora u koji je Harry uporno pokušavao proniknuti pogledom bukne golem, svjetlucač oblik zelene boje i vine se iznad krošanja, u nebo.

[...] Harry je na djelić sekunde bio uvjeren da je to formacija vilenjaka zlatonosaca. Potom shvati da gleda u divovsku lubanju sastavljenu od smaragdnh zvjezdica. Iz usne šupljine joj je, kao da je jezik, izvirivala zmija. Dok su je promatrali, nastavila se uspinjati, plamteći u izmaglici zelenkasta dima. Ocrtavala se naspram crnog neba poput novog zvijezda. (Rowling 2005: 109)

Ovaj trenutak je važan događaj u romanu s kojim se pokreće cijela radnja. Smrtonoše napadaju na Svjetskom prvenstvu te izazivaju paniku. Harry, Ron i Hermione se zateknu na mjestu gdje se tamni znamen pojavio na nebu i budu optuženi da ga je netko od njih ispalio. Posljedice koje taj događaj donosi u igri istovjetne su prethodnom slučaju. Značajna je, također, i paralela koja se povlači između posljedice stavljanja tokena za zauzimanje prevlasti nad lokacijom i činjenice da je čarolija *Morsmordre* korištena kako bi se obilježila prisutnost Smrtonoša na nekom mjestu. Tvorci igre, su, dakle, spojivši tu čaroliju, odnosno taj događaj s tom posljedicom, pratili pripovijed izvorne priče. Ovaj slučaj ima puno veću važnost i značenje za priču, ali su u igri prvi i drugi slučaj podjednkih posljedica što odaje dojam nelogičnosti u igri.

Posljednja razina na kojoj je potrebno izvršiti analizu događaja mračnih sila jest analiza na razini različitih medija. U trećem koraku analize događaja mračnih sila, ponajviše će se analizirati utjecaj filmske adaptacije kao sekundarnog izvora za izradu igre. Prije svega, potrebno je izdvojiti scene izmijenjene u prethodnoj filmskoj adaptaciji kako bi se uočila njihova transformacija u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle*. Promjene su doista vrlo česte, pa tako postoje mjesta u priči na kojima se sva tri medija razilaze. Primjerice, u igri pronalazimo događaj koji se u izvornoj priči nije dogodio, a u filmu se dogodio, ali u drugom kontekstu i kasnije u pripovijedi. Za primjer će se analizirati događaj koji društvena igra imenuje kao *Petrification* odnosno okamenjivanje, a prikazana je slikom Harryja koji leži na podu Ministarstva magije te se odvija se na prvoj razini igre koja bi pričom trebala biti paralelna prvoj knjizi serijala. Međutim, motiv okamenjivanja (*petrification*) odvija se u drugom dijelu serijala, u romanu *Harry Potter i odaja tajni* u kojemu se pojavljuje čarobna zvijer, Basilisk, koja „ubija ljude pogledom. Ali nitko dosad nije umro jer ga nitko nije pogledao u oči.“ (Rowling 2006: 230). Radnja knjige se vrti oko Basiliska koji svojim pogledom petrificira učenike koji su rođeni u bezjačkim obiteljima. Međutim, slika koja pokazuje Harryja na podu Ministarstva magije koja bi bila ilustracija posljedica okamenjivanja, zapravo je kadar iz petog dijela filmskog serijala *Harry Potter i red feniksa* i uopće nije povezana s motivom okamenjivanja nego je Harryjev položaj rezultat njegova mentalnog obračuna s Voldemortom. Dakle, promjene su višestruke: ne samo da se događaj pojavljuje u pogrešnome trenutku, odnosno na krivoj razini, nego i kartica ne ilustrira događaj koji bi bio povezan s motivom

okamenjivanja. Novi obrat u primjećivanju nekoherentnosti događa se i kada ustanovimo da scena na kartici nema svoje mjesto u priči originalne pripovijedi u nijednome romanu. Može se stoga reći da se u igri ovdje stvara nova pripovijed koja priču vodi u smjeru koji je različit i od izvorne priče i adaptirane filmske priče. Odstupanja poput ovog, gdje se izvorna pripovijed mijenja u obje adaptirane inačice se više ne pojavljuje, ali je razilaženje pripovijedi vrlo često prisutno u odstupanju priče u adaptaciji društvene igre od priče u adaptaciji filmova. Primjer tomu je primjerice događaj kada se izvodi čarolija *Oppugno* u igri. Filmska scena koja prati događaj jest scena na kojoj je prikazana Bellatrix Lestrange, Voldemortova sljedbenica koja izvodi čaroliju *Avada Kedavra*. Posebno je zanimljiv prikaz ovog događaja zbog toga što, usporedimo li isključivo čarolije koje se u tom trenutku izvode, one ne mogu biti više različite. S jedne strane imamo neoprostivu kletvu *Avada Kedavra*, a s druge strane čaroliju *Oppugno* koja je napadačka čarolija i spada u kategoriju *jinx* čarolija koje često imaju smiješne posljedice. Razlika između te dvije čarolije je vrlo velika.

Postoji još jedan događaj koji je potrebno spomenuti zbog toga što se njegovom pojavom u igri pojavljuje još jedan medij. Naime, kako je već ranije rečeno, popularnost i fenomen Harryja Pottera vidljiv je i po broju medija kroz koje je izvorna priča adaptirana. Popularnost i konstantno zanimanje fanova za svijet Harry Pottera uzrokovalo je to da J. K. Rowling taj svijet proširi na različite načine. Bilo različitim objavama na Twitteru, u kojima napiše neke dodatne informacije o likovima, čak malenim poglavljima o različitim događajima, likovima, i sl. objavljivanim na web stranici i online igri *Pottermore*, koja je kasnije preimenovana u *Wizarding World*. Kako je lik Harryja Pottera stjecao popularnost, tako su se počele razvijati i video igre kako bi se čarobnjački svijet približio čitateljima. Jedna od tih igara je i igra *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* nastala 2001 godine. U toj igri jedna od čarolija koje Harry ima na raspolaganju je *Knockback Jinx*. *Knockback Jinx* je napadačka čarolija kojom se napadaju neprijatelji i miču objekti. Ona se, međutim, ne pojavljuje niti u jednoj Harry Potter knjizi barem ne na način da je imenovana kao *Knockback Jinx*. Prvi puta se kao takva javlja u video igri *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* gdje dobiva i svoju čarobnu riječ – *Flipendo*. Nadalje, *Knockback jinx* postaje službena čarolija u svijetu Harryja Pottera kada ju Rowling, Tiffany i Thorne koriste u drami *Harry Potter i ukleto dijete* napisanoj za istoimenu kazališnu predstavu. U društvenoj igri *Harry Potter: Hogwarts Battle Knockback jinx* javlja se kao prikaz jednog od događaja sila tame te je zanimljivo, vidjeti kako se tvorci igre *Harry Potter: Hogwarts Battle* ne koriste samo serijalima knjiga i filmova već i drugim medijima koji su prenijeli priču o Harryju Potteru.

8. Likovi

Svaka priča posebna je na svoj način upravo zbog elemenata od kojih je, na razini priče, izgrađena. Jedinstvenom ju čine mjesto i vrijeme radnje te sami događaji i zbivanja koji se u njoj odvijaju. Svaki od tih elemenata privlači čitatelja i kod njega budi interes. Prilikom odabira štiva za čitanje, ono što većina čitatelja učini jest pročitati kratki sadržaj djela na poleđini knjige i, ovisno o radnji koja je ondje opisana, odluči želi li knjigu pročitati ili ne. Međutim iako je radnja ta koja čitatelja privuče, postoji jedan veliki aspekt koji radnju pokreće, a to su likovi. Likovi su ti koji svojim odlukama i postupcima odlučuju u kojem smjeru će radnja ići. Upravo su likovi onaj element priče s kojim čitatelj ima najveću poveznicu. Grdešić (2015: 61) navodi kako nam likovi „nude mogućnost identifikacije, ali i odbijanja da se poistovjetimo s njima, izazivaju u nama osjećaje simpatije i antipatije, ljubavi i mržnje, zabave i dosade, a u nekim slučajevima i zaljubljenosti.“ Likovi su ti koji kod čitatelja bude najveće emocije, čitatelj se njima suosjeća, zbog njih se raduje i veseli te zbog njihovih sudbina plače ili slavi. Lovrić i Jeleč (2021) ističu kako je iznimno važno analizirati likove prilikom interpretacije djela jer „odabirom likova i određivanjem njihovih obilježja autori utječu i na čitatelje, tj. uvelike usmjeravaju njihov način recepcije djela.“ (Lovrić i Jeleč 2021: 82)

Grdešić (2015: 65) prenosi Forsterovu (1962: 75) podjelu likova na plošne i zaokružene likove. Temeljna razlika između ta dva tipa likova je u tome što se kroz radnju knjige plošni likovi ne razvijaju kako priča napreduje dok se zaokruženi likovi mijenjaju. Kod zaokruženih likova je vidljiv osobni razvoj i napredak. Dok se u knjigama i filmskom serijalu likovi mogu podijeliti na plošne i zaokružene likove, u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* to nije moguće.

U igri se razvoj lika vidi kroz jačanje osobnosti pojedinog lika te kroz njegov fizički razvoj odnosno odrastanje likova. Likovi koji se kroz igru mijenjaju su Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley, Neville Longbottom te Tom Riddle odnosno Lord Voldemort.

Harry, Ron, Hermione i Neville su likovi koje igrači odabiru te njima upravljaju. Na početku igre, na prve dvije razine ti igrači imaju zadane kartice koje se mogu podijeliti u tri kategorije; na saveznike, artefakte i čarolije. Te kartice pomažu junacima u borbi protiv Lorda Voldemorta i smrtonoša te određuju koliko je svaki pojedini lik jak. One ostaju iste kroz svih sedam razina igre. Uzmu li se u obzir samo te kartice, junaci se ne razvijaju niti jačaju kroz igru. Međutim, na trećoj razini igre, svakom junaku je dodijeljena sposobnost. Te sposobnosti

likovima pomažu u svakoj rundi te ga jačaju. Na posljednjoj, sedmoj, razini igre junacima se dodjeljuje nova sposobnost koja ga jača. Međutim, iako likovi jačaju kroz te sposobnosti, njihov unutarnji, osobni razvoj nije vidljiv. U knjigama i filmskom serijalu razvitak svakog lika je vidljiv kroz njihove postupke i odluke i to ih čini zaokruženim likovima. U igri to nije prisutno, čak je u potpunosti izostavljeno jer, iako igrači donose odluke kao likovi, odnosno junaci u priči, te odluke se temelje samo na jačini njihovih sposobnosti, one ne ukazuju na moralan, etički ili duhovni razvoj lika.

Kako je ranije spomenuto, razvoj lika u igri se može promatrati na razini fizičkog razvoja što se vidi kroz fotografije likova preuzete iz filmskog serijala. Te fotografije prikazuju likove kako odrastaju te se zapravo može reći da se kroz fotografije likova može primijetiti protok vremena. Vrijeme je, kao i prostor, važna odrednica svake priče. Ono je, kako Lovrić i Jeleč iznose, „[...] sastavni dio svijesti likova i odraz njihova doživljaja vremena i povijesne dimenzije.“ (Lovrić i Jeleč 2021: 82)

Najvidljivija podjela likova u igri jest podjela na junake, negativce i saveznike. U igri su oni vrlo jasno podijeljeni u špilove i svi imaju svoje određene zadatke. Tu je pogotovo vidljiva plošnost svih likova jer se oni ne mogu razvijati niti karakterno rasti. Kao što je spomenuto, jedini rast likova je vidljiv kod junaka i to samo na području jačanja njihovih sposobnosti.

U prijašnjim poglavljima je spomenuto kako priču u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle* raspliću fiksni koraci koje igrači čine. Treći fiksni korak u igri je otkrivanje negativaca. Nakon što otkriju događaj ili događaje mračnih sila, igrači otkrivaju negativca. Na svakoj razini igre otkriva se jedan ili više negativaca, ovisno o kojoj razini igre se radi. Što igra više napreduje, otkriva se veći broj negativaca što znatno otežava igru na višim razinama i samim tim ju čini zanimljivijom. Na prvoj razini igre junaci moraju poraziti tri negativca na način da se prvo bore s jednim, a sa sljedećim tek kada poraze prethodnog negativca. Isto se događa i na drugoj razini igre. Međutim, na trećoj i četvrtoj razini igre, junaci se moraju sukobiti s dva negativca istovremeno i čim jednog negativca poraze, moraju otkriti sljedećeg negativca i tako sve dok ne poraze sve negativce na toj razini igre. Na petoj, šestoj i sedmoj razini igre, junaci se moraju sukobiti s tri negativca istovremeno.



Slika 5. Negativci

(osobna arhiva, 2024, Hrastelnica)

Ranije je spomenuto kako je Tom Riddle, odnosno Lord Voldemort, jedini negativac kod kojeg se vidi razvoj odnosno promjena kroz različite razine igre. To se vidi na fotografijama koje ga prikazuju, ali i kroz nazive koji ga imenuju kao lika. Na prvoj razini kao jedan od negativaca pojavio se profesor Quirinus Quirrel u čijem je tijelu Lord Voldemort posredstvom čarolije živio poput parazita. „Vidiš li što sam postao?“ reče mu lice. „Puka sjena i dah.. Imam oblik samo kad sam u nečijem tijelu... ali uvijek je bilo onih koji su bili voljni primiti me u svoja srca i glave...“ (Rowling 2006: 233) Tu vidimo Voldemorta onako kako se on na početku priče o Harryju Potteru prvi puta i pojavi, kao slaba sjena koja nema ljudski oblik. Nakon toga se javlja na drugoj razini igre kao Tom Marvolo Riddle odnosno dječak koji je bio prije nego što je promijenio ime u Lord Voldemort. Međutim, fotografija koja prikazuje Toma Riddlea je

fotografija iz šestog filma serijala, a ne iz drugog filma te se tu pripovijed razilazi. Tom Riddle je u drugom filmu prikazan kao adolescent, a u šestom filmu kao dječak od jedanaest godina. Moguće je da je u društvenoj igri prikazan kao dječak kako bi se prikazao kao manje opasan negativac i kako bi kod igrača probudio osjećaj kako ne predstavlja prejakog protivnika. Zanimljivo je primijetiti kako se najveća promjena kod lika Voldemorta javlja na četvrtoj razini igre. Četvrta knjiga odnosno film je ključna u priči o Harry Potteru jer u njoj Lord Voldemort ponovno dobiva ljudski oblik. Taj trenutak je iznimno bitan jer se Harry prvi puta nakon svog djetinjstva susreće s Voldemortom u njegovom pravom obliku, prvi puta nakon trinaest godina se suočavaju oči u oči.

Mršavi muškarac istupi iz kotla, zureći u Harrya... Harry je pak turio u lice koje je nastanjivalo sve njegove noćne more u posljednje tri godine. Bijelji od kosti, širokih, gnjevnih, grimiznih očiju i nosa spljoštenog poput zmijske gubice, s prorezima umjesto nosnica... Lord Voldemort opet je ustao. (Rowling 2005: 508)

To je iznimno važan trenutak, međutim u igri se on kao lik ne javlja na četvrtoj razini igre. Naime, za vrijeme igranja igre i prelaženja s jedne razine igre na drugu negativci se iz prijašnjih razina igre prenose na više razine igre. Time svaka razina igre postaje sve teža. Lik Lorda Voldemorta je jedini lik koji se javlja kao „novi“ lik odnosno nova kartica na svim razinama osim trećoj i četvrtoj. Međutim pravila nalažu da svaki put kada se pojavi nova kartica s njegovim likom, ta kartica mijenja prijašnju karticu koja ga je prikazivala. To se, međutim ne odnosi na karticu Profesora Quirella jer iako je Voldemort utjelovljen u njemu, on nije imenovan kao takav. Zanimljivo je, stoga, vidjeti kako se Voldemort na četvrtoj razini igre, u trenutku priče kada on ponovno dobiva ljudski oblik i ponovno dobiva punu snagu, javlja kao dječak od jedanaest godina. Tim prikazom Voldemorta kao djeteta, on ne izgleda tako strašno i opasno kao što bi izgledao da je prikazan onako kako se on u književnom i filmskom serijalu u tom trenutku pripovijedi prikazuje. Potrebno je i primijetiti kako s likom Lorda Voldemorta, tvorci igre stvaraju novu priču jer oni i Toma Riddlea i Lorda Voldemorta pokazuju kao posebnu osobu. Kao što je istaknuto, kartice negativaca se miješaju te prenose s jedne razine igre na drugu te je jedina kartica koja se izbacuje, kartica Lorda Voldemorta jer se nadomješta s novom karticom tog lika. Međutim, to nije tako s likom Toma Riddlea. Tom Riddle ostaje u igri sve do samoga kraja igre te je on u toj novoj priči koju igra stvara poseban lik koji ni na koji način nije povezan s likom Lorda Voldemorta. U igri Lord Voldemort nigdje nije identificiran kao Tom Riddle te za shvaćanje kako su Tom Riddle i Lord Voldemort zapravo jedna osoba mora postojati prijašnje znanje igrača koji su upoznati s pričom o Harry Potteru iz romana i filmova.

Što se tiče ostalih negativaca u igri, ne dolazi do većih modifikacija u pripovijedi. Svi negativci koji se javljaju na određenim razinama igre, javljaju se i u izvornoj priči. Međutim s obzirom na činjenicu da se kartice negativaca, kao i kartice događaja sila tame miješaju i prenose s jedne razine igre na sljedeću, negativci i njihovo pojavljivanje je varijabilni moment u igri koji svakim igranjem omogućava stvaranje nove pripovijedi.

U društvenoj igri *Harry Potter: Hogwarts Battle*, junaci i negativci imaju određen broj „života“ odnosno srca koje mogu potrošiti. Junaci imaju deset života te se ona uz pomoć različitih metoda u igri mogu obnoviti. Time se vidi kako su junaci svi jednako snažni likovi te igrači prilikom odabira lika s kojim će igrati, mogu odabirati samo na temelju osobnih preferencija. Može se zaključiti kako će odabir biti puno lakši igračima koji su već upoznati s likovima kroz književni ili filmski serijal te će ih odabrati na temelju informacija i saznanja o likovima koja imaju od prije. Tako će netko odabrati Hermione jer je iznimno pametna, Rona ili Neville jer su hrabri ili pak Harryja jer je pošten, hrabar i ujedno i glavni junak cijele priče. Iako poznavanje priče o Harryju Potteru nije nužno niti ključno za igranje igre *Harry Potter: Hogwarts Battle*, uz pomoć poznavanja priče igrači će lakše te možda čak i radosnije odabrati junaka s kojim će igrati te će kroz cijelu igru imati osjećaj da igraju s likom kojeg poznaju i koji im je više ili manje drag.

I negativci, poput junaka, imaju živote koje mogu potrošiti. Ti životi pokazuju koliko je pojedini lik snažan te koliko će ga biti teško pobijediti. Broj života koje negativci imaju varira od pet života do čak dvadeset života. Kada se sagledaju životi koje negativci imaju, može se primijetiti da većinom jačina i snaga likova odgovara snazi tih likova u priči u romanima i filmovima. Jedino veće odstupanje i, moglo bi se čak reći, nelogičnost koja se javlja kod života likova jest na prvoj razini igre. Negativci s kojima se igrači susreću na prvoj razini igre su Draco Malfoy, profesor Quirrell i Crabbe i Goyle. Tu dolazi do malene nelogičnosti jer Draco Malfoy ima šest života što je jednak broj života koji ima i profesor Quirell. Kada se to sagleda u kontekstu likova i uzme se u obzir da Draco ima jedanaest godina i tek počinje učiti kako ovladati čarolijama, a profesor Quirell je iskusni profesor u čijem tijelu prebiva i Voldemort, to nema previše smisla. Zanimljivo je spomenuti i kako se u društvenoj igri Vincent Crabbe i Gregory Goyle javljaju kao jedan negativac te su oni jedini negativac koji dolazi u tandemu, a ne zasebno.



Slika 6. Životi

(osebna arhiva, 2024, Hrastelnica)

Uz junake i negativce od likova se u igri još javljaju i saveznici. Saveznici su likovi čija je uloga u igri pomaganje junacima da pobijede negativce. Na razini društvene igre oni se nalaze u špilu karata koji se naziva *Hogwarts Cards* te su u početnom špilu svakog junaka. Što se tiče priče, to su likovi koji se u romanima i filmovima javljaju kao sporedni, plošni likovi koji kroz priču pomažu Harryju u borbi protiv Voldemorta. Isto čine i u igri, međutim promjene se javljaju prilikom miješanja špilova jer se time likovi poput Dobbya, koji nije prisutan u svim romanima niti filmovima, javlja na gotovo svim razinama igre. Zanimljivo je vidjeti i kako su tvorci igre među saveznike stavili i profesora Gilderoya Lockharta koji se u romanima i filmovima pokazao kao negativac jer je prilikom spašavanja Ronove sestre Ginny iz Odaje tajni, pokušao Ronu i Harryju obrisati sjećanja i svima reći kako su izgubili razum.

„Dečki dragi, ovo je kraj vaše pustolovine!“ reče im. „Uzet ću nešto od ovog svlaka i odnijeti ga u školu. Reći ću da sam zakasnio spasiti djevojčicu, a da ste vas dvojica na *tragičan način* izgubili razum kad ste ugledali njezino raskomadano tijelo. I oprostite se sad sa svojim pamćenjem! (Rowling 2006:240)

Iz ovog citata se vrlo jasno vidi kako je u romanu Gilderoy Lockhart negativan lik koji zbog kukavičluka ne preže ni pred čim kako bi ostvario svoje ciljeve. Ipak, u igri, on je uvršten među pozitivne likove.

Potrebno je spomenuti i lik Viktora Kruma. Viktor Krum se u igri pojavljuje na dva mjesta. Na kraticama događaja sila tame i na karticama saveznika. Samim time on je oprečan sam sebi. Prikazan je kao netko negativan, i kao takav u igri ima jasne posljedice koje junaci trpe kad naiđu na njegovu karticu, a istovremeno je prikazan i kao pozitivan lik koji junacima pomaže kroz karticu saveznika.

9. Hogwarts kartice

Posljednji element igre koji je potrebno analizirati su Hogwarts kartice. Hogwarts kartice sastoje se od tri kategorije kartica; kartice saveznika, artefakata i čarolija. Te kartice junacima pomažu u borbi protiv negativaca, a mogu ih prikupiti u svakom krugu igre uz pomoć tokena koje igrači osvajaju.



Slika 7. Hogwarts kartice

(osobna arhiva, 2024, Hrastelnica)

Što se tiče podudaranja priče u igri s pričom u romanu i filmu, kod saveznika i predmeta nema nekih većih promjena. Artefakti koji se javljaju na određenim razinama igre većinom odgovaraju artefaktima koji se javljaju u odgovarajućoj knjizi odnosno filmu, s nekoliko izuzetaka.

Isto se događa i s ponekim čarolijama. Primjerice čarolija *Petrificus totalus* je čarolija koja privremeno sputava čitavo tijelo osobe koja je začarana. Hermione Granger tu čaroliju koristi kako bi onesposobila Nevilla Longbottoma. „*Petrificus Totalus!*“ uzvikne i uperi štapić u Nevillea. Neville naglo spusti ruke uz bokove i skupi noge. Sav ukočen, zaljulja se na mjestu i padne ničice na pod, ukočen kao da je progutao metlu.“ (Rowling 2006: 217) U igri se ta čarolija pojavljuje na trećoj razini igre. Tu dolazi do razilaženja pripovijedi jer se u trećoj knjizi i filmu ta čarolija nigdje eksplicitno ne spominje. Međutim, s obzirom da ju Hermione koristi na prvoj godini školovanja, može se pretpostaviti da se ta čarolija u školu poučava na prvoj godini i da ju, stoga, svi junaci na trećoj godini već znaju.

Hogwarts kartice imaju veliku ulogu u pomaganju junaka u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle*. I iako dolazi do nekih promjena u pripovijedi i odstupanja od priče u romanima i filmovima, uz pomoć njih tvorcima igre oblikuju novu, samostalnu priču.

Kada se sagledaju svi elementi igre i kada se priča igre uspoređi s pričom u romanima i filmovima, vidljivo je kako igra veći broj događaja i elemenata preuzima iz filmova te kako, iako uzima elemente priče iz romana te čak u jednom primjeru i video igre, ona svoju novu pripovijed gradi pretežito na temeljima preuzetim iz filmova o Harryju Potteru.

Element miješanja špilova s različitih razina igre proteže se u svim kategorijama igre. Prisutan je kod kartica događaja mračnih sila, negativaca, junaka i Hogwarts kartica. Ako gledamo samo igru isključivo iz perspektive društvene igre koja igračima mora biti zanimljiva, koja ne smije biti prelagana, ali ni preteška, onda miješanje špilova pridonosi ostvarivanju svih tih elemenata. Međutim, ako gledamo igru u kontekstu promatranja pripovijedi odnosno priče i gleda li se na igru kao na adaptaciju priče filmskog ili knjiškog serijala, onda miješanje špilova u potpunosti mijenja pripovijed. Serijal o Harryju Potteru podijeljen je u sedam knjiga od kojih svaka knjiga prati jednu godinu školovanja u Harryjevu životu. Usprkos toj podijeli serijala u sedam knjiga koje se mogu čitati i razumjeti zasebno, svi dijelovi čine jednu kohezijsku cjelinu. Ukoliko svih sedam dijelova, čak i fizički podijeljenih na sedam nastavaka sagledamo kao jednu pripovijed, vidljivo je kako naracija teče kontinuirano i gotovo u potpunosti linearno. Nasuprot tome, igra briše granice fizički razdvojenih nastavaka te seriju o Harry Potteru tretira kao cjelinu. Miješanjem špilova, miješaju se svi događaji i likovi. Treba se, stoga, zapitati je li *Harry Potter: Hogwarts Battle* adaptacija priče o Harry Potteru ili ona stvara u potpunosti novu priču, a jedino što iz originalne pripovijedi zadržava jesu neki njezini elementi poput likova, lokacija i možda najvažnije, imena.

10. Zaključak

Iz ovog rada i detaljne analize igre na svim njezinim razinama, a posebice na razini diskursa i priče koju posreduje, vidljivo je kako su u njoj zadržani samo kosturi originalne pripovijedi. Likovi su isti, ali igra, sama po sebi kao igra građenja špilova, briše njihove osobnosti i ističe samo sposobnosti.

Likovi, mjesta radnje, i temeljni elementi priče o Harryju Potteru su u igri zadržani, oni popunjavaju praznine u priči, ali sama pripovijed nije ključna za nju. Cilj igre je rješavanje sukoba, progresija likova na daljnje razine igre i pobjeda, dok je koherentnost s originalnom pričom, iako u određenoj mjeri prisutna, u drugome planu. Upravo ta činjenica da poznavanje priče o Harryju Potteru nije potrebno za igranje igre, igru čini zabavnom i igračima koji nisu upoznati s likom Harryja Pottera.

Analiza igre *Harry Potter: Hogwarts Battle* pokazala je kako igra kao izvore koristi romane i filmove o Harryju Potteru. Vrlo je jasno, međutim, kako je dominantni izvor adaptacije filmski serijal, a zatim roman. Detaljnijom analizom ustanovljeno je kako izvor nisu samo romani i filmovi, već kako igra preuzima neke elemente pripovijedi i iz video igre i kazališne predstave o Harryju Potteru. Kada se govori o strukturi igre, ona je već na prvi pogled zamišljena kao sedam priča. Svaki nivo igre po smislu bi trebao odgovarati jednom romanu iz serijala o Harryju Potteru. Međutim, vidljivo je kako postoje nekoherentna mjesta u igri koja bilježe određena odstupanja i od jednog i od drugog medija. Upravo na tim mjestima igra gradi svoju vlastitu pripovijed i postaje samostalna adaptacija priče o Harry Potteru.

Kada se govori o likovima u igri *Harry Potter: Hogwarts Battle*, kao i u romanima i filmskom serijalu, glavni junaci priče su Harry Potter, Hermione Granger i Ron Weasley te Neville Longbottom. I dok je u knjigama i filmovima veoma jasno prikazana hijerarhija između tih likova, u igri je ona nepostojeća. Sva četiri junaka su jednako snažna i jednako važna za izgradnju pripovijedi. Međutim, kada se sagledaju negativci u istom tom kontekstu, vrlo je jasno vidljivo koji likovi su snažniji i koji ostavljaju veće posljedice na junake. Ono što je vidljivo u igri jest činjenica kako se igrači ne natječu jedan protiv drugoga već kroz cijelu igru mogu, i moraju, surađivati što zapravo samo još jače ističe razliku između junaka i negativaca jer svi igrači, odnosno kada se to prenese na pripovijed, junaci, surađuju kako bi zajedničkim snagama podijelili negativce. Upravo u tom segmentu odnosa između likova je najvidljiviji koncept igre kao kooperativne.

Društvena igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* ljubiteljima Harry Pottera omogućava da urone u novi, drukčiji svijet. U igri je zadržano dovoljno poznatih elemenata iz romana i filmova o Harryju Potteru da se kroz njih privuku igrači, ali se ipak nudi nova pripovijed koja igraču stvara privid da on sudjeluje u građenju nove priče. Igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* igračima nudi novi svijet u kojem se oni kroz dobro poznate likove i na nove, dotad neispričane načine mogu suprotstaviti Voldemortu i njegovim pristašama te zaštititi svijet čarobnjaka od njegovog terora. Poznata pripovijed u kojoj se Harry Potter sa svojim prijateljima bori protiv Voldemorta ostaje u podlozi, a stvara se nova priča u kojoj se igrači imaju priliku suprotstaviti zlom čarobnjaku kroz stalne bitke. Sam format konstantnih sukoba koji igra nudi, stvara dozu napetosti i kod igrača stvara želju da što prije pobjedi sadašnje neprijatelje i suprotstavi se budućim neprijateljima.

Harry Potter: Hogwarts Battle nije vjerna adaptacija romana o Harryju Potteru, ali ona to ne treba i ne smije biti. Prije svega, priču u ovome slučaju oblikuje medij u kojem se ona reprezentira i osnovni cilj toga medija. Kroz adaptacije različite priče mogu biti zaodjenute u novo ruho, svjetovi mogu biti prošireni, a događaji izmijenjeni. Promjena ne čini adaptacije ništa lošijima ili boljima od izvorne pripovijedi, samo drugačijima. One su zasebne i samostalne i kao takve ih treba sagledati. Igra *Harry Potter: Hogwarts Battle* ljubiteljima Harry Pottera nudi prošireni svijet u koji mogu uroniti i nove avanture u koje mogu zakoračiti. Bez obzira jesu li tvorci igre odabrali ime Harry Pottera samo zbog marketinških pogodnosti koje to ime nosi sa sobom ili s ciljem da ljubiteljima malenog čarobnjaka pruže nove pustolovine, ne može se poreći da igra kroz spoj dobro poznatih likova i priče, stvara novu adaptaciju koja kako Hutcheon (2006: 172) kaže „zbližava utjehu rituala i prepoznavanja s oduševljenjem iznenađenja i novine.“ Medij koji prenosi priču uvelike svojim konceptom određuje na koji način će se taj sadržaj izložiti.

Literatura

1. Barthes, Roland. 1969. Uvod u strukturalnu analizu kazivanja. U: *Suvremena teorija pripovijedanja*, prir. Vladimir Biti, str. 47.-78. Zagreb: Globus
2. Chatman, Seymour. 1978. *Story and discourse*. United States of America: Cornell University
3. Columbus, Chris, red. 2001. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2007. DVD.
4. Columbus, Chris, red. 2002. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2007. DVD.
5. Cuaron, Alfonso, red. 2004. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2007. DVD.
6. Grdešić, Maša. 2015. *Uvod u naratologiju*. Zagreb: Leykam international
7. Grouling, Jennifer. 2010. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers.
8. Grudpan, Supara, Dmitry Alexandrovky, Jannicke Baalsrud Hauge i Rainer Malaka. 2019. Exploring the Effect of Game Premise in Cooperative Digital Board Games. 1st Joint International Conference on Entertainment Computing and Serious Games (ICEC-JCSG), Arequipa, Peru, Studeni 2019.
9. Fletcher, Sean, Forrest-Pruzan Creative, Kami Mandell, Andrew Wolf. 2016. *Harry Potter: Hogwarts Battle*. USAopoly
10. Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis group
11. Jara, David. 2013. A closer look at the (rule-) books: Framings and paratexts in tabletop role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, (4), 39-54.
12. Lovrić, Goran i Marijana Jeleč. 2021. *Uvod u interpretaciju proze*. Zagreb: Leykam international
13. El-Nasr, Magy Seif, Bardia Aghabeigi, David Milam, Mona Erfani, Beth Lameman, Hamid Maygoli i Sang Mah. 2010. *Understanding and evaluating cooperative games*. *ACM*, 253-262. In: Proceedings of the 28th International Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2010, Atlanta, Georgia, USA, April 10-15, 2010. pp. 253-262.
14. Neuenschwander, Bryn. 2008. Playing by the Rules: instruction and acculturation in role-playing games. *E-Learning and Digital Media*, 5(2), 189-198.

15. Newell, Mike, red. 2005. *Harry Potter and the Goblet of Fire*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2007. DVD.
16. Roth, Christian. 2015. *Experiencing Interactive Storytelling*. Amsterdam: Vrije Universiteit Amsterdam
17. Rowling, Joanne K. 2006. *Harry Potter i kamen mudraca*. Zagreb: Algoritam
18. Rowling, Joanne K. 2006. *Harry Potter i odaja tajni*. Zagreb: Algoritam
19. Rowling, Joanne K. 2005. *Harry Potter i zatočenik Azkabana*. Zagreb: Algoritam
20. Rowling, Joanne K. 2005. *Harry Potter i plameni pehar*. Zagreb: Algoritam
21. Rowling, Joanne K. 2003. *Harry Potter i Red feniksa*. Zagreb: Algoritam
22. Rowling, Joanne K. 2005. *Harry Potter i princ miješane krvi*. Zagreb: Algoritam
23. Rowling, Joanne K. 2007. *Harry Potter i darovi smrti*. Zagreb: Algoritam
24. Ryan, Marie-Laure. 1991 *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana: University of Bloomington Indianapolis Press
25. Solar, Milivoj. 2004. *Ideja i priča*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga
26. Yates, David, red. 2007. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2007. DVD.
27. Yates, David, red. 2009. *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2009. DVD.
28. Yates, David, red. 2010. *Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2011. DVD.
29. Yates, David, red. 2011. *Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2*. United Kingdom and United States: Warner Bros. Pictures. 2011. DVD.
30. Zupan Sosič, Alojzija. 2021. *Teorija pripovijesti i dio*. Zagreb: Naklada „Lara“

Slike

1. Slika 1. Igra *Harry Potter: Hogwarts Battle*
2. Slika 2. Likovi
3. Slika 3. Lokacije
4. Slika 4. Događaji mračnih sila
5. Slika 5. Negativci
6. Slika 6. Životi
7. Slika 7. Hogwarts kartice

IZJAVA O IZVORNOSTI DIPLOMSKOG RADA

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

Lucija Volgemuth