

Antičko nasljeđe u modernim medijima na primjeru videoigre "Assassin's Creed: Odyssey"

Šiletić, Leo

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:949687>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-17**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

Odsjek za arheologiju

Ivana Lučića 3

Leo Šiletić

Antičko nasljeđe u modernim medijima na primjeru videoigre „Assassin's Creed Odyssey“

Diplomski rad

Mentorica:

dr. sc. Marina Milićević Bradač

Zagreb, 2021.

Sadržaj

1. Uvod.....	3
2. Zašto videoigre?.....	4
3. Arheogaming	5
4. Assassin's Creed: Odyssey.....	8
5. Likovi	11
5.1 Likovi iz Atene (Alkibijad, Fidija, Kleon, Periklo, Sokrat).....	11
5.2 Likovi iz Sparte (Brasida, Arhidam II i Pauzanija od Sparte, Leonida, Lisandar).....	20
5.3 Likovi iz ostatka Grčke (Demokrit, Herodot, Hipokrat, Pitagora).....	25
6. Lokacije	33
6.1 Ključne lokacije.....	33
6.1.1 Atena (grč. <i>Αθήνα, Athína</i>)	33
6.1.2 Elida (grč. <i>Ἠλίς, Elida</i>) i Olimpija (grč. <i>Ὀλυμπία, Olympia</i>)	49
6.1.3 Sparta (grč. <i>Σπάρτα, Spártā</i>).....	62
6.1.4 Delfi (grč. <i>Δελφοί, Delphí</i>).....	67
6.1.5 Eleuzina (grč. <i>Ἐλευσίς, Eleusis</i>).....	75
6.2 Brončano-dobne lokacije	78
6.2.1 Knos (grč. <i>Κνωσός, Knōssós</i>)	78
6.2.2 Mikena (grč. <i>Μυκῆναι ili Μυκῆνη, Mykēnai ili Mykēnē</i>)	82
6.3 Znamenitosti.....	88
6.3.1 U potpunosti pogrešne lokacije (Kira [grč. <i>Κίρρα</i>], Lamija [grč. <i>Λαμία</i>])	88
6.3.2 Mjesta interesa	90
6.3.3 Okolica Atene	94
7. Zaključak	98
8. Popis slika.....	99

9. Popis literature	117
9.1 Knjige i članci:	117
9.2 Internetski članci:	123
10. Popis izvora.....	128
11. Sažetak i ključne riječi.....	131
12. Abstract and key words	131

1. Uvod

Ovaj rad bavit će se prikazima određenih prepoznatljivih likova, lokacija i događaja u igri *Assassin's Creed Odyssey*. Analiza se bazira na usporedbi arheoloških nalaza te raznih vrsta medija kroz povijest s onime što je prezentirano unutar same videoigre. Ovaj rad kao bitnu stavku uzima predodžbu koju su ljudi imali o određenoj ličnosti, lokaciji, događaju kroz povijest i zašto je tome bilo tako kako jest te će na poslijetku obratiti pozornost na moderne medije tj. medij koji je većinom za sada ignoriran u arheološkoj i povijesnoj zajednici a to su, videoigre.

2. Zašto videoigre?

Kao moderni medij videoigre uglavnom su zaboravljene kad su u pitanju znanstvena istraživanja i uporaba u povijesti i arheologiji. Naravno postoje iznimke, u drugim se znanostima videoigre koriste u razno raznim istraživanjima. O toj temi puno je pisano, ali s obzirom na to da se ne odnosi na našu temu samo ću spomenuti jedno takvo. 2019. provedeno je istraživanje u kojem su znanstvenici sa Stanforda provjerili stanje videoigara za znanstvena otkrića (*scientific discovery games – SDG*), za što se ona koriste, jesu li doista pomogla i što možemo očekivati u budućnosti. Prema tom istraživanju možemo vidjeti da se ovakav tip igara koristi za većinom medicinske svrhe, naime ovakve igre koriste tisuće igrača kako bi dobili saznanja o molekularnoj biologiji, genomu, ljudskom mozgu (pamćenje, povezivanje itd.), neuroznanosti i tako dalje.¹ Vođeni tim primjerom možemo napomenuti da je malo šteta što videoigre nisu pretjerano zastupljene u povijesnim i arheološkim istraživanjima. Određenih radova naravno ima u inozemstvu, no međutim u Hrvatskoj ne. Razlozi zašto mislimo da bi se trebalo ipak proučiti kako se videoigre mogu iskoristiti u ovom polju su sljedeći. Izvan Hrvatske postoji pojam *archaeogaming* o kojemu ćemo raspravljati u idućem poglavlju, za sada ćemo samo reći da je to polje koje se bavi s arheologijom u igrama, arheologijom igara, kritičkim osvrtom na arheologiju i kulturno naslijeđe u igrama i tako dalje, a počeo ga je arheolog Andrew Reinhard (tj. on je osoba koja je skovala pojam *arheogaming*).² Sljedeće je činjenica da je industrija videoigara po svojoj veličini u istom rangu kao industrija filma ili knjiga. Samo u 2020. godini vrijedila je \$177.8 milijardi a predviđanja su da će do 2023. vrijediti čak \$200 milijardi³, te iz toga možemo zaključiti da videoigre dopiru do mnogo korisnika, ali ono što je možda najvažnije, mladih korisnika kod kojih bi možda videoigre mogle pokrenuti interes za povijest i arheologiju.

¹ Rhiju Das, Benjamin Keep, Peter Washington i Ingmar H. Riedel-Kruse: „Scientific Discovery Games for Biomedical Research“, u: „Annual Review of Biomedical Data Science, br.2, 2019.,253-279., 253-279.

² Andrew Reinhard, What is Archaeogaming?, 2013. (<https://archaeogaming.com/2013/06/09/what-is-archaeogaming/>), pristupljeno: 11.9.2021.

³ Dean Takahashi, „Newzoo: Global game market will shrink in 2021 for first time in many years“, 2021. (<https://venturebeat.com/2021/05/06/newzoo-global-game-market-will-shrink-in-2021-for-first-time-in-many-years/>), pristupljeno: 11.9.2021.

3. Arheogaming

Arheogaming je grana arheologije koja se bavi videoigrama i arheologijom. Videoigre kao što možemo vidjeti u prošlom poglavlju, vrlo su zastupljene u modernom društvu, no međutim za razliku od filmova i knjiga, vrlo se rijetko koristi u svrhe arheologije i medija. Već spomenuti Andrew Reinhard, skovao je pojam *arheogaming* 2013. godine te je od tada on postao sve popularniji u arheološkim znanstvenim krugovima. Za potrebe ovog rada, koristit ćemo knjigu profesora Reinharda kako bismo objasnili što je *arheogaming* te na koji način se videoigre mogu primijeniti u arheologiji. Dakle *arheogaming* se u svojoj osnovi bavi arheologijom u videoigrama ali i arheologijom videoigara u stvarnost. Reinhard spominje vrlo znamenit događaj u industriji videoigara, a to je arheološko iskopavanje u Alamogordu u Novom Meksiku iz 2014.⁴ Ovo iskopavanje je značajno jer se radilo upravo o fizičkoj arheologiji videoigara. Otkopane su fizičke kopije videoigara koje je kompanija Atari zakopala 1983. uslijed kraha industrije videoigara. Njihove igre su bile praktički bezvrijedne te su zaključili da im je isplativije jednostavno zakopati sve kopije koje imaju.⁵ Sljedeći ovo možemo *arheogaming* podijeliti na nekoliko različitih kategorija s kojima se arheolozi mogu baviti. Prvi po redu je već spomenuti „**arheogaming u stvarnom svijetu**“. Ovdje se dakle radi o standardnoj arheologiji samo su nalazi malo drugačiji. Kao u primjeru iz Novog Meksika, može se raditi o fizičkim kopijama igre koje su zakopane u zemlji, ili o konzolama koje su način na koji ljudi igraju igre. Također videoigre nisu samo fizičke kopije već i digitalne te tako i dokumentacija digitalnih dobara u stvarnom svijetu pripada ovoj kategoriji. Mjesta povezana s videoigrama u stvarnosti također svrstavamo u ovu kategoriju: radi se o mjestima gdje su ona rađena, takozvani radni ili razvojni studiji se razvijaju i rastu ili potpuno nestanu, igraonice koje sve više nestaju, također. Kao i svaka druga arheologija, arheologija videoigara ima svoju kronologiju i igre, konzole, igraonice, sve se može razvrstati po vremenu i prostoru.⁶ Druga kategorija je „**igranje kao arheolog**“. Najkraće bi objašnjenje bilo da se ovdje radi o tome da je lik u igri prikazan kao arheolog i radi radnje koje su nama kao arheolozima poznate. Istražuje mjesta gdje bi trebali biti artefakti ili ostatci nekih davno izgubljenih naroda. Taj i slični likovi zatim prepoznaju o kojoj kulturi je riječ, o kojem artefaktu, kako određene stvari

⁴ Chris Kohler, „How Obsessed Fans Finally Exhumed Atari's Secret Game Graveyard“, 2014. (<https://www.wired.com/2014/04/atari-et-dig/>), pristupljeno: 22.10.2021.

⁵ Andrew Reinhard, *Archaeogaming*, Berghahn, New York, 2018., 1., dalje u tekstu: Reinhard 2018

⁶ Ibid., 23-59.

funkcioniraju i tako dalje. Reinhard je u svojoj knjizi napravio pregled igara u kojima su glavni likovi arheolozi, mi ćemo ovdje spomenuti samo par najpoznatijih. Naravno radi se o serijalu igara *Indiana Jones*, serijalu igara *Tomb Raider* u kojem glavnu ulogu ima Lara Croft, serijalu igara *Uncharted* u kojem glavnu ulogu ima Nathan Drake i tako dalje. Ovdje možemo svrstati i igre strateškog žanra (*real time strategy*, *turn based strategy* itd.), u njima ne igramo nužno kao arheolozi ali se vrlo često mogu pronaći likovi ili lokacije koje su povezane sa arheologijom (kao na primjer u serijalu *Civilization* gdje ne samo da imamo jedinicu arheologa već možemo kupiti i arheološke muzeje u gradovima koje kontrolira igrač). Osim glavnih likova arheolozi mogu biti NPC tj. „ne-igrivi likovi“, likovi koje igrač ne kontrolira ali može s njima komunicirati (na primjer lik Vairmonta Jonne u igri *Witcher 3*).⁷ Sljedeća kategorija je „**videoigre kao arheološki lokaliteti**“. Pod ovu kategoriju podrazumijevamo istraživanja koja arheolozi, kao igrači mogu obavljati unutar neke igre. Ako se radi o povijesnoj igri, možemo usporediti ono što je predloženo u igri s onime što znamo iz stvarnosti. Ako se radi o fantastičnoj ili znanstveno fantastičnoj igri, možemo pratiti unutar same igre povijesni razvoj neke kulture, neke populacije ili neke lokacije. Kreatori ovih igara posvećuju mnogo vremena kako bi se njihov izmišljeni svijet doimao stvarnim tj. funkcionalnim i to je nešto što mi kao arheolozi možemo pratiti. Na ovaj način su egiptolozi koristili igru *Assassin's Creed: Origins* kako bi pomoću *streaming* stranice *Twitch* pokušali educirati ljude o lokacijama i događajima koje se u njoj mogu naći.⁸ Arheološka istraživanja u digitalnom mediju malo su drugačija od stvarnosti ali princip je isti. Koristimo sve raspoložive alate kako bismo istražili ono što nas zanima. Tako recimo imamo mogućnosti „drona“ preko kojeg možemo snimiti *screenshot* (snimak zaslona) ili video onoga što vidimo u igri. Pod ovu kategoriju možemo svrstati naš rad, za čije smo potrebe koristili upravo ovu tehniku za istraživanje detalja građevina i likova prezentiranih u igri.⁹ Na kraju ćemo još samo obratit pozornost na muzeje videoigara, i muzeje u videoigrama te očuvanje stvarnosti u videoigrama. Očuvanje stvarnosti u videoigrama omogućava nam očuvanje određenih lokacija, građevina ili ljudi iako su oni u stvarnom životu možda nastradali i nestali. Možda je najbolji primjer tome požar koji je zadesio katedralu Notre-Dame u Parizu 2019. godine. Za potrebe rekonstrukcije, francuski studio *Ubisoft*, predao je francuskim vlastima više od pet tisuća sati istraživanja jer je ova katedrala bila centralni

⁷ Ibid., 62-86.

⁸ Jo Craig, „Egyptologists Use Assassin's Creed: Origins To Teach History“, 2021.

(<https://www.thegamer.com/egyptologists-assassins-creed-origins-teach-history/>), pristupljeno: 22.10.2021.

⁹ Reinhard 2018, 88-159.

dio karte za njihovu igru *Assassin's Creed: Unity* te je upravo za te potrebe detaljno skenirana i obrađena.¹⁰ U stvarnosti muzeji su nam vrlo bitni kako bi sačuvali artefakte i pokazali javnosti kako su ljudi živjeli kroz prošlost, i kako bismo mogli nešto naučiti od njih. Isto tako muzeji videoigara pokušavaju sačuvati povijest videoigara, kako bi javnost ali i stručnjaci mogli vidjeti kako je sve počelo, kako se razvijalo i kako bi mogli nešto naučiti iz prošlosti.¹¹ Muzeji u videoigrama nažalost ne postoje u istom smislu. Postoje kao virtualna kopija stvarnih muzeja ili kako bi muzej u određenom svijetu, na određenom mjestu, mogao izgledati.¹² U svakom slučaju, videoigre su medij koji koristi velik broj ljudi, mogu se koristiti u svrhe eksperimentalne arheologije¹³ te postoji mnogo zajednica koje se bave dokumentacijom povijesti unutar igara i povijesti samih igara.¹⁴ *Arheogaming* je pokušaj kako spojiti arheologiju koja se bavi fizičkim nalazima, i videoigre; moderni, interaktivni medij koji je pomalo zapostavljen u usporedbi s filmom, glazbom i knjigama. Neki od stručnjaka koji se bave ovom granom arheologije su L. Meghan Dennis, Florence Smith Nicholls, Aris Politopoulos te naravno Andrew Reinhard, ali i mnogi drugi.

¹⁰ Ben Gilbert, „As France rebuilds Notre-Dame Cathedral, the French studio behind 'Assassin's Creed' is offering up its 'over 5,000 hours' of research on the 800-year-old monument“, 2019. (<https://www.businessinsider.com/notre-dame-fire-assassins-creed-maxime-durand-ubisoft-interview-2019-4>), pristupljeno: 22.10.2021.

¹¹ Reinhard 2018, 168-172.

¹² Ibid., 172-175.

¹³ Ibid., 178-180.

¹⁴ Ibid., 180-184.

4. Assassin's Creed: Odyssey

Igra koju smo odlučili analizirati u ovom radu je „Assassin's Creed Odyssey“. Na njoj je kao stručnjak tj. savjetnik za povijest, radila povjesničarka Stéphanie-Anne Ruatta koja je bila zaslužna s koordinaciju svih dijelova igre vezanih za povijest i povijesnu točnost razvojnog studija *Ubisoft Quebec*.¹⁵ „Assassin's Creed: Odyssey“ izašao je 2018. kao 11. nastavak u serijalu igara „Assassin's Creed“.¹⁶ „Assassin's Creed“ je serijal igara baziranih na stvarnoj povijesti, sa znanstveno fantastičnim elementima. Glavni sukob unutar serijala je između „assassina“ i „templara“ koji se sukobljavaju oko ideologije o tome kako bi svijet trebao funkcionirati. „Templari“ žele potpunu kontrolu dok se „assassini“ trude pomrsiti „templarima“ planove i ljudima ostaviti slobodnu volju. „Assassin's Creed: Odyssey“ smješten je u Grčku, u razdoblje kasnog 5. stoljeća prije nove ere, točnije u razdoblje Peloponeskog rata od 431. g. pr. n. e. do 422. godine pr. n. e.¹⁷, te se s obzirom na razdoblje u njoj nalazi čitav niz stvarnih i fiktivnih likova. U igri igrač istražuje cijelo područje Grčke (tj. njezinu smanjenu verziju), u potrazi za svojom obitelji. Glavni lik je plaćenik (*misthios*), a kroz igru nam se otvaraju tri glavne priče; potraga za vlastitom obitelji jer je kao beba bačen s planine Tajget te su svi pretpostavili da je mrtav, zaustavljanje grupe koja je preteča „templarima“ i znanstveno fantastični element, pronalazak Atlantide te zatvaranje prolaza do nje.¹⁸ Videoigre vrlo često koriste riječi koje nisu dio standardnog vokabulara, stoga ćemo objasniti jednu riječ koja se pojavljuje više puta u sklopu ovog rada. Naime igrač na početku igre ima mogućnost izabrati jedan od dva lika koji će koristiti u igri, brata Alekseja (*Alexios*) ili sestru Kasandru (*Kassandra*). Ovisno koji lik igrač odabere, on postaje protagonist, dok lik koji nije odabran postaje glavni antagonist u igri.^{19,20} Termin koji koristimo za lik koji igrač kontrolira kroz igru je „igrivi lik“ i to je termin koji ćemo koristiti kroz ovaj rad. Razvojni studio zaslužan za ovu igru je već spomenuti *Ubisoft Quebec*.²¹ Igra je

¹⁵ Andrew Reinhard, „[Consulting for Ubisoft on Assassin's Creed: Odyssey](https://archaeogaming.com/2019/04/19/consulting-for-ubisoft-on-assassins-creed-odyssey/#:~:text=see%20themselves%20%5B%E2%80%A6%5D-,Dr.,a%20love%20of%20video%20games.)“, 2019.

(<https://archaeogaming.com/2019/04/19/consulting-for-ubisoft-on-assassins-creed-odyssey/#:~:text=see%20themselves%20%5B%E2%80%A6%5D-,Dr.,a%20love%20of%20video%20games.>), pristupljeno: 11.9.2021.

¹⁶ Luka Žučko, „Assassin's Creed: Odyssey“; u: „Reboot“, br.56, 2018., 76-79., 76., dalje u tekstu: Žučko 2018

¹⁷ Stephen Totilo, „[Everything We Learned About Assassin's Creed Odyssey After Playing It](https://www.kotaku.com.au/2018/06/everything-we-learned-about-assassins-creed-odyssey-after-playing-it/)“, 2018.

(<https://www.kotaku.com.au/2018/06/everything-we-learned-about-assassins-creed-odyssey-after-playing-it/>), pristupljeno: 11.9.2021.

¹⁸ Žučko 2018, 76-79.

¹⁹ Ibid., 76-77.

²⁰ Luka Žučko, „Assassin's Creed: odyssey (najava)“; u: „Reboot“, br.53/54., 2018., 54.

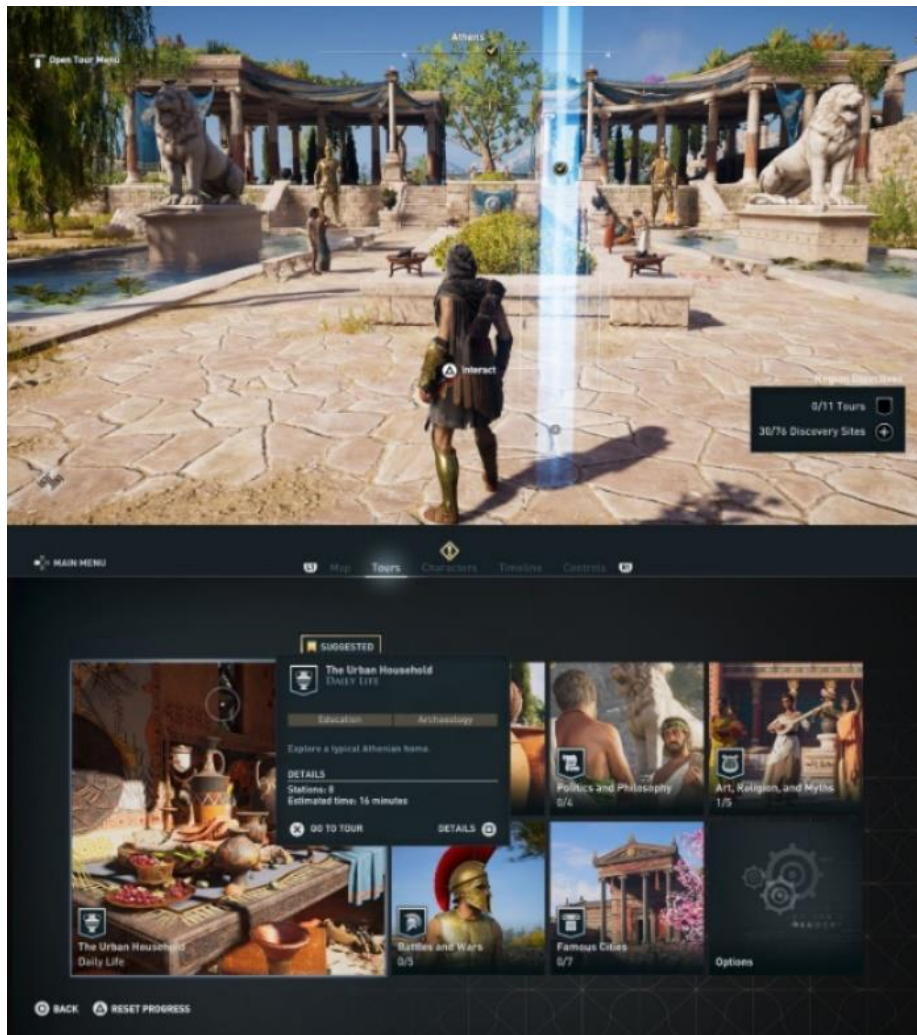
²¹ Žučko 2018, 76.

napravljena u istom softveru kao i prijašnji nastavak („Assassin's Creed: Origins“) i obje su igre vizualno slične, no „Odyssey“ ima nešto bolji balans boja. Osim ovoga, vizualnih razlika nema. Razlike su u načinu borbe, sposobnostima glavnog lika i naravno lokaciji. Igra je akcijski RPG („role playing game“), što znači da igrač kroz igru, postepeno unaprjeđuje glavni lik, što s novim vještinama i unaprjeđenjem kvaliteta koje glavni lik posjeduje, što s novom opremom koju igrač pronalazi kroz igru. Oprema se sastoji od dijelova odjeće ali i raznog oružja.²² O opremi unutar igre nećemo raspravljati detaljno jer bi to mogao vrlo lako biti rad za sebe. Oružje i odjeća inspirirani su stvarnom opremom tog vremena no s obzirom da se radi o velikoj RPG igri i da bi se zadovoljio kriterij raznolikosti, kreatori igre odlučili su više koristiti fikciju i maštu, a manje povijesne izvore. Činjenica da je igra RPG, također znači da igra nije linearna, postoje glavne misije tj. zadatci, sporedne misije i opcionalne misije. Ovisno o tome što igrač radi kroz igru, neke misije im se ne otvaraju, dok igrač čak može i s različitim odgovorima u razgovoru s likovima dobiti potpuno drugačiji rezultat.²³ Kako tih misija ima nekoliko stotina, u sklopu ovog rada ćemo spomenuti samo misije koje su povezane uz lik o kojem pričamo ili se nalazi na lokaciji koju posjećujemo. U igru je naknadno dodan i edukativni način (*mode*) zvan *Discovery Tour*. Ovaj način namijenjen je istraživanju dostupnog svijeta bez borbe, misija i tako dalje. Na raspolaganju su nam raznorazne ture koje nam kroz „stanice“ detaljno objašnjavaju temu o kojoj se radi. Osim tura, možemo pronaći i detaljnije informacije o određenim građevinama, događajima i ljudima, no ponekad isti nisu obrađeni te se ne nalaze u igri (sl. 1-2). Ovaj način dostupan je i prijašnjoj igri u serijalu (*Assassin's Creed: Origins*) te je dodan i u nastavku (*Assassin's Creed: Valhalla*), a razvojni studio *Ubisoft* čak nudi i posebne vodiče za učitelje koji žele uključiti ovaj način u svoj kurikulum.²⁴

²² Ibid., 76-77.

²³ Ibid.

²⁴ Ubisoft, „Discovery Tour: Ancient Greece Curriculum Guide“ (<https://www.ubisoft.com/en-us/game/ancient-greece/curriculum-guide>), pristupljeno: 22.10.2021.



sl. 1: UI (User Interface) edukativnog moda, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec
 sl.2: Izbornik edukativnog načina, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

5. Likovi

Ovo je poglavlje zbog preglednosti podijeljeno na likove iz Atene i Sparte, kao najvažnijih dijelova igre, a dodan je i izbor likova iz svih ostalih područja u igri. Analiza likova temeljit će se na arheološkim i povijesnim izvorima vezanim za njihov karakter te njihov vanjski izgled. S obzirom na poprilično velik broj likova u sklopu Atene unutar igre, izabrali smo likove koji su nešto više zastupljeni u igri. Velik dio informacija o portretima i likovima dolazi iz *The Portraits of the Greeks* od Gisele M.A. Richter, Plutarhovich *Usporednih Života* i Pauly-Wissowa *Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*.

5.1 Likovi iz Atene (Alkibijad, Fidija, Kleon, Periklo, Sokrat)

Atena je najveći grad u igri i velik dio priče dešava se upravo ovdje. S obzirom na njezinu veličinu, nije čudno da se u njoj nalazi i vrlo mnogo likova. Kako bismo ovaj rad napravili preglednim, obradili smo izbor likova koji su najzastupljeniji u priči igre i s kojima će se igrač najviše sretati, a koji su nam također interesantni s povijesno-arheološkog stajališta.

Abecednim redoslijedom prvi je **Alkibijad** (grč. *Αλκιβιάδης*, *Alcibiades*). Rođen oko 450. g. pr. n. e., te posinjen od strane Perikla zbog smrti oca²⁵, u igri je prikazan kao mladić plave duge kose i bez brade (sl.4). Prema Ateneju velik dio života imao je dugu kosu (Ath. XII. 47), dok je prema Plutarhu bio vrlo lijep, no šušкао je dok je pričao i imao nakrivljen vrat. (Plut. Alc. 3-4.) Što se tiče arheoloških nalaza, na slikama od 2 do 4 nalaze se portreti koji se pripisuju Alkibijadu. Po Richter²⁶, od arheoloških nalaza zapravo imamo samo jedan potvrđen tip (sl.3), dok drugi tip portreta (sl.4 i sl.5), kojeg ima u većem broju, nije u potpunosti potvrđen kao Alkibijadov no pripisuju se njemu te ćemo stoga i mi pripisati taj tip portreta upravo njemu. Portret iz Kapitolinskih muzeja (sl.4) prikazuje Alkibijada u svojoj mladosti, dok ispod glave mladića na grčkom piše „Alkibijad, sin Klinije Atenjanina“. U vrijeme kada Gisela Richter radi popis svih prikaza Alkibijada, ova bista je nestala²⁷ no međutim danas se nalazi u Kapitolinskim muzejima u Rimu. Za Portrete s bradom možemo pretpostaviti da dolaze iz kasnijeg razdoblja njegovog života, ako je uopće vjerovati da oni stvarno pripadaju Alkibijadu.

²⁵ Johannes Toepffer, „Alcibiades“; u: „Pauly's Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak: 1.2, 1516-1532., 1516-1517.

²⁶ Gisela M. A. Richter, *The Portraits of the Greeks vol. 1*, Phaidon Press, London 1965., str. 105-106., dalje u tekstu: Richter 1965

²⁷ Ibid.



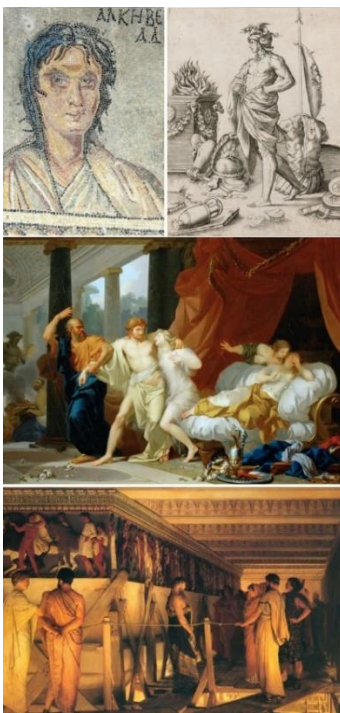
sl. 3: Alkibijad, Kapitolinski Muzeji, 4. stoljeće pr.n.e.

sl. 4: Alkibijad bez nosa, Ny Carlsberg Glijptoteka

sl. 5: Alkibijad s bradom, Galerija Degli Uffizi, Firenca, rimska kopija 1. stoljeće n.e.

sl. 6: Model Alkibijada iz igre, Ubisoft Quebec

Osim portreta u kamenu i njihovih rimskih kopija, postoji mozaik iz Sparte (sl.7) s likom mlade osobe, duge crne kose te ime, Alkibijad koji se danas nalazi u Spartiju u arheološkom muzeju. Još je bitno napomenuti i kasnorimski portret iz Afrodizijade no međutim identificira ga se kao Alkibijada samo po natpisu na prstenu.²⁸



sl.7: Mozaik sa Alkibijadom, Arheološki Muzej Sparta, 1.-4. stoljeće n.e.

sl.8: Gravura Alkibijada iz 16. stoljeća, Metropolitan muzej, Agostino Veneziano, 1514-1536.

sl.9: Socrates Tears Alcibiades from the Embrace of Sensual Pleasure, muzej Louvre, Jean-Baptiste Regnault, 1791.

sl.10: Phidias Showing the Frieze of the Parthenon to his Friends, Zaklada muzeja Birmingham, Lawrence Alma-Tadema, 1868.

²⁸ Roland R.R. Smith: „Late Roman Philosopher Portraits from Aphrodisias“; u: „The Journal of Roman Studies“, br.80, 1990., 127-155,177., 138-139.

Antički autori Alkibijada opisuju i kao delikventa, osobu koja se s radošću suprotstavlja pravilima. Plutarh govori o njegovim dogodovštinama, no možda je najinteresantnija činjenica da je Alkibijad slovio kao veliki ljubavnik, kako žena tako i muškaraca, pogotovo starijih od njega. Možda najpoznatija je veza između njega i Sokrata (Plut. Alc. 5.17), doduše u igri se to ne pokazuje. Sokrat i Alkibijad se nekoliko puta nađu na istom mjestu, prikazani su kao prijatelji a ne kao ljubavnici. U nekoliko ga se navrata prikazuje kao osobu nezasitnog libida, pokušava zavesti nekoliko poznatijih likova, uključujući i glavni igrivi lik.²⁹ No nije mu problem niti igrati prljavo: u igri osmisli spletku kako bi se riješio osobe koja se zove Diodor jer mu je dugovao novac³⁰, a našao se i na Olimpijskim igrama.³¹ Osim Plutarha o njemu pričaju i Atenej (*Učenjaci na gozbi*), Platon (*Alkibijad 1 i 2, Simpozij*), Tukidid (*Povijest Peloponeskog rata*) i mnogi drugi. O njegovoj vojnoj karijeri u igri se ne spominje ništa. Igrač može dobiti nekoliko zadataka od njega ali Alkibijad (i drugi filozofi) nikad ne sudjeluju u borbama ili ratovima. Unutar igre karakterno, Alkibijad je predočen kao vrlo otvorena osoba koja se diči svojim izgledom, nije ga strah zaprljati ruke ali je ponajviše prikazan kao pohotna osoba nezasitnog libida. Što se tiče njegovog lika u drugim medijima, vrlo je zastupljen u slikarstvu, a njegov lik je naravno prikazan na sličan način kao u igri, kao netko tko je ljubavnik ili zavodnik (sl.9) ili u društvu Sokrata (sl.10), često obojica na istoj slici, dok ga se vrlo rijetko prikazuje i kao vojnika (sl.8).

Veliki kipar ovog razdoblja, **Fidija** (grč. *Φειδίας, Pheidias*), je prominentna osoba i unutar igre. Rođen početkom 5. stoljeća pr.n.e. (točan datum nam nije poznat)³², prikazan je kao veliki prijatelj Perikla, ima malo dužu tamnu kosu i gustu bradu (sl.13). Fidija je bio zadužen za izradu Atene Partenos (grč. *Athena Parthenos*), Atene Promahos (grč. *Athena Promakhos*), metopa i zabata na Partenonu, kipa Zeusa u Olimpiji i drugih skulptura.³³ Što se tiče njegovog izgleda, antički autori nam nisu mnogo rekli, jedino Aristofan kaže da je bio dobrog izgleda (Aristoph. *Pax* 615-620). Prema Richter malo je čudno da nije bilo više portreta prominentnog umjetnika poput

²⁹ Assassin's Creed: Odyssey – Oil and Love (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Oil_and_Love), pristupljeno: 12.9.2021.

³⁰ Assassin's Creed: Odyssey – Handle with Care (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Handle_with_Care), pristupljeno: 12.9.2021., 52-59.,

³¹ Assassin's Creed: Odyssey – The Contender (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Contender), pristupljeno: 12.9.2021.

³² Georg Lipold, „Pheidias“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak: 19.2, 1919-1935., 1919., dalje u tekstu: Lipold PWRE

³³ Ibid.

Fidije, te nam je jedini relativno potvrđeni portret onaj na kopiji štita Atene *Parthenos*, tzv. Strangford štita (sl.11), a isti se lik pojavljuje i na kipu Atene Lenormant.³⁴ Lik prikazuje ćelavu, stariju osobu koja ima podignutu toljagu (ili u slučaju Atene Lenormant, kamen). Da se ovdje radi o upravo Fidiji, potvrđuje nam Plutarh, koji kaže da je Fidija na štitu božice, u borbi protiv amazonki, uklesao svoj portret (Plut. Per. 91.). Na temelju ovog portreta se također misli i da je glava muškarca iz Kopenhagena, također Fidija.³⁵



sl.11: Fidijin portret na štitu zvanom Strangford, Britanski muzeji, rimska kopija iz 2-3. stoljeća n.e.

sl.12: Portret Fidije iz 17. stoljeća, Nacionalni Muzej Nürnberg, Joachim Von Sandart, 1675.

sl.13: Model Fidije iz igre, Ubisoft Quebec

Fidija sam po sebi se ne prikazuje pretjerano često kroz povijest (sl.12); uglavnom se na slikama nalaze njegova djela. Kipovi Atene ili kip Zeusa iz Olimpije često su predmet slikara. Što se tiče njegovog karaktera, nije pretjerano puno poznato, ali scena s kraja njegovog života je (uz male izmjene) prezentirana u igri. Prema Plutarhu, Fidiju su optužili Periklovi protivnici, za krađu zlata koje je bilo namijenjeno za izradu kipa Atene *Parthenos* (Plut. Per. 89-91.). No ovdje se igra razlikuje od Plutarhovih riječi jer slijedi činjenicu da je u Olimpiji pronađena njegova radionica te da je kip Zeusa iz Olimpije dovršen nakon njegove pretpostavljene smrti u Ateni. U igri naš glavni

³⁴ Richter 1965, 150.

³⁵ Richter 1965, 151.

lik dobije zadatak od Perikla, odvesti Fidiju do luke u Pireju, odakle će on pobjeći u Olimpiju.³⁶ U Olimpiji, Fidija ima svoju radionicu, završio je kip Zeusa, ali glavni negativci iz igre nalaze ga i ubiju³⁷ Ovaj kraj donekle slijedi ono što je rekao Filohor, a to je da je Fidija pobjegao u Olimpiju (Elidu) gdje je po završetku kipa Zeusa, ubijen.³⁸

Žestoki protivnik Perikla, **Kleon** (grč. *Κλέων*), nije pretjerano prikazivan u portretima kroz povijest. Pisanih izvora ima, s obzirom da je bio suparnik Periklu, zapisane su njihove debate, rasprave i optužbe. Točan datum rođenja ne znamo, no rođen je u nekom trenutku u 5. stoljeću pr. n. e., a na svjetsku scenu dolazi u kasnim 40-im godinama 5. stoljeća pr. n. e. kao suparnik Perikla.³⁹ Tukidid u svojim zapisima o povijesti Peloponeskog rata, opisuje Kleona u lošem svjetlu. Govori kako je okrutan (Thuc. 3.36-40), kako je popularan i podupire ga velik dio ljudi (Thuc. 4.21), te o sukobu njega i Braside (Thuc. 5.16). Spominje ga i Aristofan u svojim djelima, pomalo pogrdno, hvalisavo i punog sebe, na primjer u Vitezovima na nekoliko mjesta (Aristoph. *Equit.* 843-875) i u Osama (Aristoph. *Vesp.* 664-715). Zapravo je njegov karakter, a ne njegov portret, ono što se zadržalo kroz stoljeća jer se do dan danas njegova politika podupiranja aristokracije, i njegov stav, uspoređuju s modernim vladarima. Tako je na primjer Donald Trump uspoređen upravo s Kleonom⁴⁰, a čak i unutar igre nailazimo na referencu na Donalda Trumpa. Naime jedna od stvari za koju se on zalaže je „Učinimo Atenu ponovno velikom.“ što je čista referenca na nešto što je Donald Trump stalno govorio a to je „Učinimo Ameriku ponovno velikom.“⁴¹ No naravno ne vide svi Kleona u negativnom svjetlu te tako ima modernih autora koji antičke izvore interpretiraju kao pre-osobnima i razumiju zašto je Kleon bio takav kakav je.⁴² Dakle unutar igre on je prikazan kao agresivan, hvalisav, pun sebe i apsolutna suprotnost Periklu, te je uz to i član glavne skupine negativaca unutar igre. Vizualno je malo običan, obučen je kao

³⁶ Assassin's Creed: Odyssey – Escape from Athens

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Escape_from_Athens), pristupljeno: 12.9.2021.

³⁷ Assassin's Creed: Odyssey – Three Symbols Entombed

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Three_Symbols_Entombed), Pieces of Puzzle

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Pieces_of_the_Puzzle), pristupljeno: 12.9.2021.

³⁸ Lipold PWRE, 1919-1920.

³⁹ Ulrich Kahrstedt, „Kleon“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak 11.1, 714-717., 714.

⁴⁰ Kevin Morrell, „Before There Was Trump, There Was Cleon“, 2017. (<http://whchronicle.com/before-there-was-trump-there-was-cleon/>), pristupljeno: 12.9.2021.

⁴¹ Assassin's Creed: Odyssey - Abandoned By the Gods

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Abandoned_By_the_Gods), pristupljeno: 12.9.2021.

⁴² Marlene H. B. Marshall, „Cleon and Pericles: Sphacteria“; u: „Greece & Rome“, br. 31, 1984., 19-36., 19-36.

vojnika (suprotnost Periklu koji je obučen kao političar), ima kratku smeđu kosu i kratku bradu (sl.15). Ovakav izgled je i razumljiv jer vizualnih izvora za Kleona nema pretjerano. Pretpostavlja se da bi portret iz Vatikanskih muzeja (sl.14) koji prikazuje nepoznatog atenskog vojskovođu mogao biti on.



sl. 14: Mogući portret Kleona, Vatikanski Muzeji, 450-350 g. pr.n.e.

sl.15: Model Kleona iz igre, Ubisoft Quebec

No zato je portret **Perikla** (grč. Περικλῆς, *Perikles*) svima vrlo poznat. Plutarh kaže da je bio iz aristokratske obitelji, ozbiljnog pogleda i dugog lica te je upravo zbog toga uvijek prikazivan s kacigom (Plut. Per. 7-9.). A upravo taj tip portreta (koji se pripisuje Krezilu) poznat nam je iz arheoloških nalaza, takozvani Periklo s korinjskom kacigom često je reproduciran te imamo nekoliko lijepih primjeraka (sl.16-19). Na primjeru portreta iz *Altes* Muzeja (sl.17) u Berlinu možemo vidjeti da se radi o osobi s gustom bradom i kovrčavom kosom koja na glavi ima korinjsku kacigu, a čak možemo vidjeti i kosu koja prolazi kroz rupe za oči na kacigi.⁴³ Očito je da je Periklo iz igre (sl.20) inspiriran izgledom upravo ovog tipa portreta.

⁴³ Brigitte Knittlmayer, „Bildnis Des Perikles“; u: „Die Antikensammlung : Altes Museum Pergamonmuseum“, 1998., 78-79., 78.



sl. 16: Portret Perikla s korintskom kacigom, Britanski Muzeji, rimska kopija iz 2. stoljeća n.e.

sl.17: Portret Perikla bez nosa, Altes Museum, Berlin, 5. stoljeće pr.n.e.

sl.18: Portret Perikla s korintskom kacigom, muzej Barracco, Rim, rimska kopija iz 2. stoljeća pr.n.e.

sl.19: Portret Perikla s natpisom, Vatikanski Muzeji, rimska kopija grčkog originala

sl.20: Model Perikla iz igre, Ubisoft Quebec

Poznat kao vođa Atene kroz Peloponeski rat, Periklo se u politički život Atene uključuje nakon ostracizma Kimona, kada dobiva vodstvo nad Atenom.⁴⁴ U vrijeme Peloponeskog rata kada ga susrećemo unutar igre, Periklo se često sukobljava s Kleonom na Pniksu preko svojih govora. Njegove govore nam prenosi Tukidid no međutim i on sam priznaje da nije bio u stanju zapamtiti i zapisati u potpunosti njegove govore (Thuc. 1.22). Što se tiče njegovog vodstva Atenom, unutar igre nam nije prezentirano previše. Kao i u stvarnom životu Periklo je držao politiku da neće napadati Spartu nego će izdržati njihove napade unutar zidina Atene (Thuc. 2.14). Ipak unutar igre nikada nije izveo svoj poznati pogrebni govor (Thuc. 2.35-46). Kroz razne zadatke upoznajemo njegove prijatelje i potporu, ali i njegove protivnike i njihove planove da ga se makne s vlasti na bilo koji način.⁴⁵ Par godina nakon toga Atenom se širi kuga, koja zahvaća i Perikla, ali on ne umire od kuge nego ga u Partenonu ubija glavni suparnik igrivom liku.⁴⁶ U stvarnosti, Periklo umire nedugo nakon što umru i njegovi sinovi, Paral i Ksantip, u svom domu (Plut. Per. 103-111.). Do danas se o Periklu zadržalo mišljenje da je vodio Atenu u njezinom „zlatnom razdoblju“, Tukidid nam je prenio njegove govore, Partenon je jedna od najprepoznatljivijih građevina na svijetu, a njegov lik tj. portret ostao je prepoznatljiv u umjetnosti (sl.21-23).

⁴⁴ Richter 1965, 102.

⁴⁵ Assassin's Creed: Odyssey – Welcome to Athens

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Welcome_to_Athens), pristupljeno: 12.9.2021.

⁴⁶ Assassin's Creed: Odyssey – Athens' Last Hope

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Athens%27s_Last_Hope), pristupljeno: 12.9.2021.



sl. 21: Anaksagora i Periklo, privatni vlasnik, Augustin-Louis Belle, 1780-1820.

sl.22: Periklo na fresci, Palazzo dei Priori, Perugia, 1450-1523.

sl.23: Drahma sa likom Perikla, Grčka, 1976.

Jedan on najpoznatijih filozofa ovog razdoblja sigurno je **Sokrat** (grč. Σωκράτης, *Sōkrátēs*). U sklopu igre, upoznajemo ga ubrzo nakon dolaska u Atenu, nakon presude (ostracizma) Anaksagori.⁴⁷ Odmah po upoznavanju, Sokrat se predstavlja kao filozof, pomoću svojih karakterističnih odgovora na nečije pitanje, pitanjem (Sokratova metoda).⁴⁸ Sokrat je filozof kojega se zapravo najviše sreće tijekom igre. Srećemo ga na Periklovom simpoziju gdje se nalazi mnogo drugih važnih osoba Atene tog razdoblja kao na primjer: Protagora, Hermip, Trazimah, Sofoklo, Euripid te već spomenuti Alkibijad (svi ovi likovi živjeli su u vrijeme kada se ovaj simpozij dešava te nije teško zamisliti sve njih na istom mjestu).⁴⁹ Sljedeće ga srećemo u Apolonovom svetištu na otoku Delu, gdje čak vaš zadatak nosi naziv „Sokratova metoda“⁵⁰, u Ateni zahvaćenoj kugom, u potrazi za Periklom⁵¹, do nekoliko zadataka u kojima s ostalim filozofima, pjesnicima i suputnicima pokušavate okaljati Kleonovu reputaciju.⁵² Svaki razgovor sa Sokratom pokušava potaknuti igrača na razmišljanje, što je zapravo i cilj Sokratove metode.⁵³ Na žalost, Sokrat nije zapisao svoje misli i razmišljanja te nam tako svi njegovi govori, metode,

⁴⁷ Assassin's Creed: Odyssey – Ostracized (<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ostracized>), pristupljeno: 12.9.2021.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Assassin's Creed: Odyssey – Perikles's Symposium (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Perikles%27s_Symposium), pristupljeno: 12.9.2021.

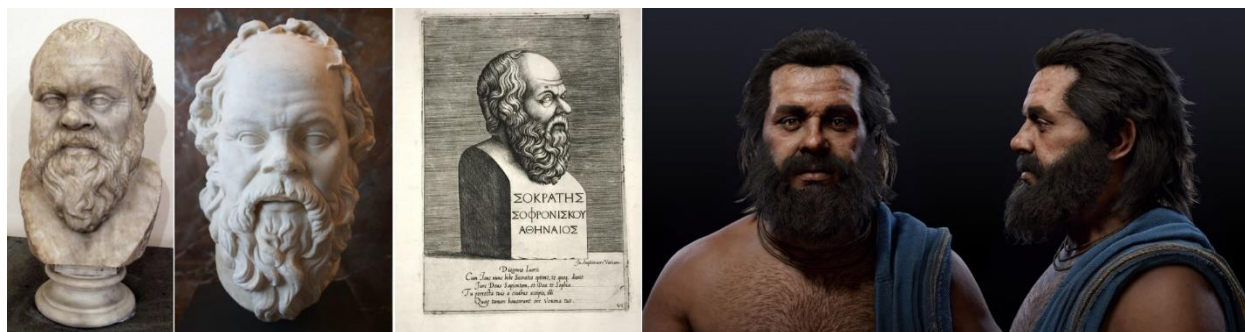
⁵⁰ Assassin's Creed: Odyssey – Sokratic Method (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Sokratic_Method), pristupljeno: 12.9.2021.

⁵¹ Assassin's Creed: Odyssey – Athens's Last Hope (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Athens%27s_Last_Hope), pristupljeno: 12.9.2021.

⁵² Assassin's Creed: Odyssey – The Resistance ([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Resistance_\(Odyssey\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Resistance_(Odyssey))), Unearthing the Truth (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Unearthing_the_Truth), The Knights (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Knights), pristupljeno: 12.9.2021.

⁵³ Tonći Kokić, *Pregled Antičke Filozofije*, Naklada Breza, Zagreb, 2015, 116-120., dalje u tekstu: Kokić 2015

ideje, dolaze od njegovih učenika, Platona (teško je razaznati koje su misli Platonove a koje Sokratove⁵⁴) i Ksenofonta (*Uspomene na Sokrata, Ekonomija, Simpozij i Sokratova obrana*), te Aristofana (*Oblaci* – smatra se da je u njoj iskrivljena verzija Sokrata⁵⁵) i čak Platonova učenika Aristotela (*Poetika*). Kad je u pitanju njegov vanjski izgled, relativno dobro nam je opisan u Ksenofontovom *Simpoziju*. Te tako znamo da je bio nalik Silenu, širokih ramena, četvrtastog oblika tijela, imao je velik nos (Xen. Sim. 5.7), velika usta, debele usne (Xen. Sim. 5.7) i izražajne oči (Xen. Sim. 5.5). Također doznajemo i da je imao malo veći trbuh (Xen. Sim. 2.19) i da je bio ćelav (Sid. Apol. *Ep.* 9. 9.14). Što se tiče arheološke građe, poznajemo dvije vrste njegovih portreta, tip A (sl.24) i tip B (sl.25). Tip A je raniji tip, Richter pretpostavlja da su kipovi ovog tipa postavljeni od strane Sokratovih poznanika i obitelji nedugo nakon njegove smrti (misli se da je ovaj tip prvi kreirao kipar Silanion), dok je tip B bio vrlo popularan u rimsko doba i kopira Lizipov original.⁵⁶



sl. 24: Portret Sokrata tip A, Arheološki muzej Napulj
 sl.25: Portret Sokrata tip B, muzej Louvre, rimska kopija iz 1. stoljeća pr.n.e
 sl.26: Portret Sokrata, Agostino Veneziano, 16. stoljeće
 sl.27: Sokratov model u igri, Ubisoft Quebec

Ono što je interesantno je da se Sokrat u umjetnosti pojavljuje na samo dva načina: portret (crtež biste (sl.26) ili bista) ili okružen drugim filozofima ili umjetnicima (sl.28). Najviše njegovih prikaza je s Alkibijadom (sl.9 i sl.10), što nije pretjerano čudno s obzirom na njihovo već spomenuto partnerstvo. Unutar igre (sl.27) on je rekreiran poprilično točno ako su portreti inspiracija, ima dužu bradu, dužu kosu, malo veći trbuh, no međutim nije prikazan kao zamazan i ne hoda svugdje bos u staroj istrošenoj odjeći⁵⁷ te nije ćelav, doduše u igri je prikazan relativno

⁵⁴ Kokić 2015, 109-110.

⁵⁵ Ibid.

⁵⁶ Richter 1965, 110.

⁵⁷ Kokić 2015, 108.

mlad. Sokratov način razgovaranja i rasprave je toliko poseban i toliko inovativan da do dan danas ljudi rade likove inspirirane njime. Koristeći „Sokratovu ironiju“ ili „Sokratovu metodu“ možemo naći poveznice s detektivom Columбом⁵⁸ kojeg su još i nazivali „Sokrat u kišnom ogrtaču“⁵⁹, no međutim Hercule Poirot⁶⁰ ili Monk⁶¹ bi također mogli biti u istoj kategoriji.



sl. 28: Sokratova smrt, Metropolitan muzej, Jacques-Louis David, 1787.

5.2 Likovi iz Sparte (Brasida, Arhidam II i Pauzanija od Sparte, Leonida, Lisandar)

Za razliku od Atene, unutar Sparte ima mnogo manje povijesnih likova. Vjerojatno zato što je naš glavni igrivi lik porijeklom iz Sparte, te potpuno fiktivan lik.⁶² To uključuje i njihovu obitelj te je moguće da su zbog već postojeće velike količine likova unutar Sparte, odlučili smanjiti broj povijesnih likova. U svrhu ovog rada analizirali smo likove koji su možda najdojmljiviji a nalaze se unutar Sparte tj. povijesni su Spartanci.

Prvi od njih je **Brasida** (grč. *Βρασίδας*, *Brasidas*). Veliki spartanski vojskovođa, od prvog susreta u igri pokazuje zašto je tako poštovan i kao vojnik (Thuc. 4.81) i kao mislilac⁶³, što se slaže s onime što nam Tukidid govori o njemu (Thuc. 4.84). Zapravo Tukidid nam je veliki izvor

⁵⁸ Columbo, NBC Universal Television, 1971. – 2003., Peter Falk, Mike Lally, John Finnegan i dr.

(https://www.imdb.com/title/tt1466074/?ref=mv_sr_srg_0), pristupljeno: 12.9.2021.

⁵⁹ J. Kingston Pierce, „Socrates in Raincoat“, 2011

⁶⁰ Agatha Christie's Poirot (prema serijalu knjiga od Agathe Christie), ITV, 1989. – 2013., David Suchet, Hugh Fraser, Phillip Jackson i dr. (https://www.imdb.com/title/tt0094525/?ref=mv_sr_srg_0), pristupljeno: 12.9.2021.

⁶¹ Monk, NBC Universal Television, 2002. – 2009., Tony Shalhoub, Jason Gray-Stanford, Ted Levine i dr.

(https://www.imdb.com/title/tt0312172/?ref=mv_sr_srg_0), pristupljeno: 12.9.2021.

⁶² Assassin's Creed: Odyssey – Cassandra (<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Cassandra>), pristupljeno: 12.9.2021.

⁶³ Assassin's Creed: Odyssey – Port of Lawlessness (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Port_of_Lawlessness), 12.9.2021.

informacija o Brasidi. Osim vojnika i mislioca, jasno je da je Brasida i veliki domoljub, voli Spartu i učiniti će sve za njezinu čast, iako je vrhunski vojnik i borac, nasilje mu je odgovor ako mu ništa drugo ne preostaje. Unutar igre ga susrećemo nekoliko puta. Osim ovog prvog susreta gdje nam je njegov karakter odmah predložen upravo onakvim kakvim ga Tukidid opisuje, susrećemo ga pri povratku glavnog lika u rodnu Spartu⁶⁴, pomaže nam upoznati kraljeve Sparte⁶⁵, u obrani Pila gdje zadobiva ozbiljnu ozljedu⁶⁶, te na kraju i u borbi za Amfipol (422. g. pr. n. e.) u kojoj gubi život.⁶⁷ Vizualno, tim iz Ubisoft Quebec-a nije imao antičkih materijalnih izvora te su ga dizajnirali relativno generički s možda malo inspiracije glumca koji mu je posudio glas, Stewarta Scudamorea.



*sl. 29: Koncept Braside, Ubisoft Quebec
sl.30: Model Braside iz igre, Ubisoft Quebec*

⁶⁴ Assassin's Creed: Odyssey – Home Sweet Home (Odyssey)

([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Home_Sweet_Home_\(Odyssey\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Home_Sweet_Home_(Odyssey))), pristupljeno: 12.9.2021.

⁶⁵ Assassin's Creed: Odyssey – Kings of Sparta (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kings_of_Sparta), pristupljeno: 12.9.2021.

⁶⁶ Assassin's Creed: Odyssey – The Battle of Pylos (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Battle_of_Pylos), pristupljeno: 12.9.2021.

⁶⁷ Assassin's Creed: Odyssey – We Will Rise (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/We_Will_Rise), pristupljeno: 12.9.2021.

Očito je da su željeli napraviti lik koji se odmah po prvom susretu prepoznaje kao snažna i bitna osoba (sl.30). Moguća inspiracija je i izgled hoplita na crveno-figuralnoj keramici iz Bruxellesa (sl.31) jer dijele poprilično sličnu frizuru, oba lika imaju bradu, Brasida unutar igre koristi koplje kao glavno oružje te je i odjeća relativno slična. Na žalost kao što smo već rekli, jedino što nam je o Brasidi ostalo su Tukididovi zapisi o Peloponeskom ratu i srebrna urna iz Amfipola (sl.32). Postojanje ove urne nam zapravo potvrđuje Tukididove opise (Thuc. 5.11) s većom sigurnošću, ali nam govori i o tome kako su ga stanovnici Amfipola smatrali herojem, jer mu je odobren i ukop u samom središtu grada.⁶⁸



sl. 31: Crveno-figuralna keramika, Kraljevski muzeji za umjetnost i povijest, Bruxelles, 6. stoljeće pr.n.e.
sl.32: Brasidina srebrna urna, Arheološki muzej Amfipol, 422. g.pr.n.e.

Dvojni kraljevi Sparte, unutar igre su **Arhidam II** (grč. *Ἀρχίδαμος*, *Arhídamos*) i **Pauzanija od Sparte** (grč. *Παυσανίας*, *Pausanias*). Stariji od njih, Arhidam, došao je na mjesto kralja nakon svog djeda Leotihide (Hdt. 6.71). Poznat je po svom prijateljstvu s Periklom (Plut. Per. 95.) i po činjenici da nije želio ulaziti u rat s Atenom nego je radije želio mir (Thuc. 1.79-81). Ono što nam igra govori je da je Arhidam bio i tradicionalist, složio se sa starješinama (eforima) Sparte kada se brata glavnog lika trebalo baciti s planine Tajget (*Taygetos*), kako bi Sparta preživjela.⁶⁹ U sljedećoj misiji, pri upoznavanju kraljeva Sparte, donekle nam se Arhidam prikazuje kao dominantniji od Pauzanije, dobiva ga u borbi, dominira prostorom, glasniji je,

⁶⁸ Matthew Simonton, „The Burial of Brasidas and the Politics of Commemoration in the Classical Period“; u: „American Journal of Philology“, br. 139, Baltimore, 2018, 1-30., 1-6.

⁶⁹ Assassin's Creed: Odyssey – Bully the Bullies (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bully_the_Bullies), pristupljeno: 12.9.2021.

odlučniji.⁷⁰ Jedna nepravilnost između igre i stvarnosti (koliko znamo) je da se unutar igre Arhidam II. prikazan kao zdrav i na mjestu kralja još u 424. g. pr. n. e., dok je u stvarnosti 427. već njegov sin Agis II. na vlasti.⁷¹ Njegovih portreta na žalost nema te je zbog toga, vizualno, njegov lik u igri u potpunosti fiktivan. Možda je inspiracija u nekoj razini bio drvorez iz prijevoda Tukididove povijesti Peloponeskog rata, Thomasa Hobbsa iz 17. stoljeća (sl.33)⁷², no to je malo teže povezati. Tako nam je Arhidam prikazan kao stara ali jača osoba, sijede brade, sijede kose, u ratnoj opremi s vijencem oko glave (sl.34). Drugi kralj, pored Arhidama je Pauzanija. O Pauzaniji nema puno informacija, znamo da je kratkotrajno bio na vlasti (Thuc. 1.107) nakon što je Plistoanakt (grč. Πλειστοάναξ, *Pleistoanaks*) protjeran iz Sparte, zbog toga što ga je Periklo potkupio (Plut. Per. 65.). Osim toga znamo i da se vratio na vlast nakon smrti oca (koji je 426. pr.n.e. pozvan natrag na mjesto kralja) 408. g. pr. n. e.⁷³ Unutar igre on je protjeran iz Sparte jer je dio tajne grupe negativaca (unutar igre), te ga glavni igrivi lik ga pronade i ubije.⁷⁴ Izgledom, također, povijesnih portreta nema, tako da je njegov dizajn suprotnost Arhidamu, prosječna osoba, kratke tamne kose, vrlo kratke brade, očito je dizajniran tako da ga igrač ne smatra vođom ili autoritetom (sl.35).



sl. 33: Arhidam na drvorezu iz 17. stoljeća, Thomas Hobbes, 1628.

sl.34: Model Arhidama iz igre, Ubisoft Quebec

sl.35: Model Pauzanije iz igre, Ubisoft Quebec

⁷⁰ Assassin's Creed: Odyssey – Kings of Sparta (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kings_of_Sparta), pristupljeno: 12.9.2021.

⁷¹ Benedikt Niese, „Agis“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak 1.1, 817-819., 817.

⁷² Thomas Hobbes, *Eight Books of the Peloponnesian War written by Thucydides the some of Olorus*, London, 1628.

⁷³ Anton Powell, *A Companion to Sparta, vol.1*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2018., 100.

⁷⁴ Assassin's Creed: Odyssey – A Bloody Feast (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Bloody_Feast), pristupljeno: 12.9.2021.

S novih kraljeva prelazimo na starog kralja, **Leonidu** (grč. *Λεωνίδας*, *Leonidas*). Leonida je Spartanski kralj najbolje poznat po bitci u Termopilskom klancu. Zapravo, sve što nam je u igri prikazano povezano je s tom bitkom. Prvo na početku igre, kada nam se pokazuju kontrole i pozadina priče u igri, preuzimamo ulogu Leonide prije bitke i tijekom bitke.⁷⁵ Kasnije nam je pokazan Leonidin susret s Pitijom u Delfima⁷⁶ koji nam opisuje i Herodot (Hdt. 7.220). Te na kraju Leonidina smrt na kraju bitke u Termopilskom klancu⁷⁷ (o kojoj nam također govori Herodot (Hdt. 7.224-226)). Leonida je u igri djed glavnog igrivog lika. Zbog određenih razloga bitan je za priču u igri te igrivi lik (Kasandra ili Aleksej) ima posebne sposobnosti koje je naslijedio preko njega, uključujući i njegovo oružje, Leonidino slomljeno koplje. Jedini mogući portret Leonide nalazi se u arheološkom muzeju u Sparti (danas Spartí) (sl.36), no međutim nemoguće je potvrditi da se radi o upravo Leonidi. Paul Cartledge recimo misli da je riječ o mitskom heroju ili božanstvu.⁷⁸ Stoga je Leonida u igri modeliran kao starija osoba, s pogledom vođe, duge sijede kose i duge sijede brade (sl.38). Moguće je da su za inspiraciju djelomično iskoristili i verziju Leonide iz filma „300“ gdje ga je utjelovio Gerard Butler (sl.37), a ako se usporede obje verzije, nije teško zamisliti stariju verziju Leonide koju vidimo u igri.



sl. 36: Kip Hoplita iz Sparte, Arheološki muzej Sparta, 5. stoljeće pr.n.e
 sl.37: Gerrard Butler kao Leonida, 300 (film), Warner Bros. Pictures, 2007.
 sl.38: Model Leonide iz igre, Ubisoft Quebec

Zadnja osoba iz Sparte na koju ćemo obratiti pažnju je **Lisandar** (grč. *Λύσανδρος*, *Lysandros*). Odmah možemo početi s činjenicom da je Lisandar kako je prikazan unutar igre

⁷⁵ Assassin's Creed: Odyssey – Battle of 300 (memory)

([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Battle_of_300_\(memory\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Battle_of_300_(memory))), pristupljeno: 12.9.2021.

⁷⁶ Assassin's Creed: Odyssey – Bully The Bullies (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bully_the_Bullies), pristupljeno: 12.9.2021.

⁷⁷ Assassin's Creed: Odyssey – Memories Awoken (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Memories_Awoken), pristupljeno: 12.9.2021.

⁷⁸ Paul Cartledge, *Thermopylae – The Battle that Changed the World*, Overlook Press, New York, 2006, 187-188,

pogrešna verzija Lisandra. Lisandar je sudjelovao u Peloponeskom ratu tek pred kraj 5. stoljeća pr. n. e. Prema Plutarhu, Lisandar se uključuje u rat tek nakon atenskog poraza kod Sicilije, kada Spartanci Lisandra promoviraju u zapovjednika njihovih morskih snaga (Plut. Lis. 239-241.). Unutar igre, Lisandar je osoba koja stoji ispred Leonidinog groba, te zadaje igraču zadatak koji se ponavlja.⁷⁹ Prema Richter, postojali su Lisandrovi portreti no međutim do danas nije potvrđen niti jedan.⁸⁰ Doduše kroz stoljeća se zadržala misao o velikom spartanskom pomorskom zapovjedniku te ga stoga nalazimo u raznim spisima i drvorezima (sl.39-41). Vizualno, s obzirom da ne postoje njegovi portreti, u igri izgleda kao obični zapovjednik, nalazi se samo na jednom mjestu i nikad ne skida kacigu (sl.42).



sl. 39: Gravura Lisandra, Michael Burghers, 1703.

sl.40: Prikaz Lisandra i Kira, Acerbo muzej keramike, Francesco Grue, 1618-1673

sl.41: Gravura Lisandra, Škotska nacionalna galerija portreta, J. Chapman, 1807.

sl.42: Lisandar u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

5.3 Likovi iz ostatka Grčke (Demokrit, Herodot, Hipokrat, Pitagora)

Karta unutar igre je poprilično velika, otprilike 233km²⁸¹, što naravno znači da ima i vrlo mnogo mogućih likova koji se mogu uvrstiti u ovaj rad. U ovome dijelu ćemo se posvetiti likovima koji ne pripadaju pod okrilje Atene i Sparte.

Demokrit (grč. Δημόκριτος, *Dēmókritos*), filozof, začetnik atomizma⁸², u igri se nalazi u gradu Patrai (danas Patras). Traži od igrača da mu pomogne sakupiti transkripte zlatnog reza,

⁷⁹ Assassin's Creed: Odyssey – Ambition (<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ambition>), pristupljeno: 12.9.2021.

⁸⁰ Richter 1965., 107.

⁸¹ Alex Gibson, „Here’s How Big Assassin’s Creed Odyssey’s Map is Compared to Greece“, 2018. (<https://twinklfinite.net/2018/10/how-big-assassins-creed-odysseys-map-compared-greece/>), pristupljeno: 12.9.2021.

⁸² William Keith Chambers Guthrie, *A history of greek philosophy, Vol. 2*, Cambridge, 1969., 289.

Pitagorinog teorema i Zenonovog paradoksa jer želi impresionirati djevojku.⁸³ Ovaj zadatak završi tragično, smrću djevojke koju ubijaju banditi.⁸⁴ Ovo je potpuno suprotno od onoga kako ga svijet pamti. Kao filozofa koji se smije nasuprot Heraklita koji plače (sl.43).⁸⁵ Izgledom podsjeća na filozofe u Ateni, možda su dizajneri igre, ovim putem, željeli igraču lakše predočiti tko on je (sl.45). Postoji samo jedan portret Demokrita, tj. samo jedan portret koji je donekle prepoznat kao Demokrit (sl.44). Ako usporedimo taj portret s izgledom Demokrita unutar igre, mogu se vidjeti paralele, te je lako moguće da je upravo on korišten kao inspiracija za njegov izgled u igri.



sl. 43: Heraklit i Demokrit, Pinakoteka Brera, Milan, Donato Bramante, 1477.

sl.44: Portret Demokrita, Arheološki muzej Napulj

sl.45: Demokrit iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

S filozofa na drugu vrstu mislioca, **Herodota** (grč. *Ἡρόδοτος*, *Hēródotos*), „oca povijesti“.⁸⁶ Rođen u Halikarnasu u tadašnjem Perzijskom carstvu, Herodot nam prenosi događaje kako su se dešavali i kako ih je on proživljavao.⁸⁷ U igri, upoznajemo Herodota vrlo rano⁸⁸, on je naš suputnik kroz igru i dio je nekih ključnih trenutaka. Problem unutar igre nije činjenica da je Herodot s nama nego nejasne godine. Ako slijedimo lentu vremena koju nam donosi Richter (i

⁸³ Assassin's Creed: Odyssey – The Dunces Conundrum

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Dunces_Conundrum), pristupljeno: 12.9.2021.

⁸⁴ Assassin's Creed: Odyssey – Another Kind of Poetry

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Another_Kind_of_Poetry), pristupljeno: 12.9.2021.

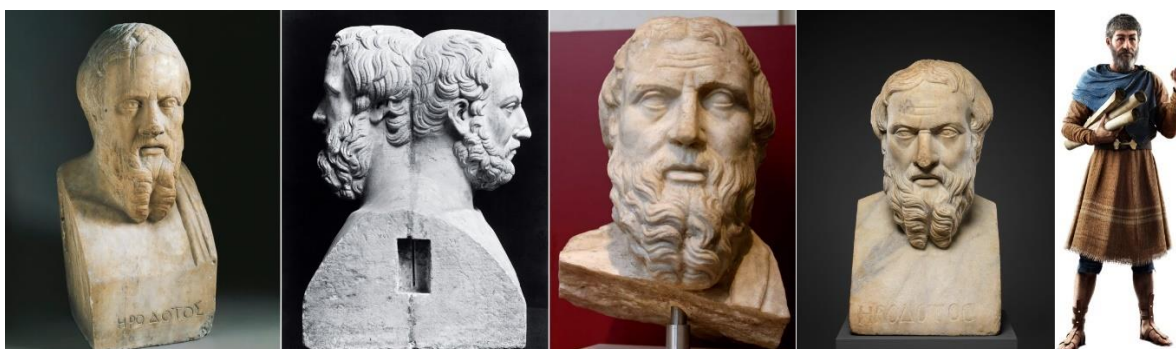
⁸⁵ Cora E. Lutz, „Democritus and Heraclitus“; u: „The Classical Journal“, br. 49, 309-314., 309-310.

⁸⁶ Torrey James Luce, *The Greek Historians*, Routledge, London i New York, 2003., 26., prvo izdanje: 1997.

⁸⁷ Paul Cartledge, *The Histories*, Penguin Classics, London, 2013., xv-xvi

⁸⁸ Assassin's Creed: Odyssey – Consulting a Ghost (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Consulting_a_Ghost), pristupljeno: 12.9.2021.

mnogi drugi pisci), Herodot je prije razdoblja koje vidimo u igri, bio u Ateni, postao Periklov poznanik, otišao u Turij te se vratio u Atenu točno prije nego što priča igre počne.⁸⁹ Dok je ovo sve moguće i ne kosi se sa zbivanjima iz igre, zadnja misija s Herodotom je anakronizam. Prema igri, Herodot se zaputio u Turij između 429. i 422.g. pr.n.e. (zbivanja u igri nisu u potpunosti vremenski određena) te mu je to prvi put da ide onamo, ne zna što ga čeka ondje, nikad nije bio ondje.⁹⁰ Što se potpuno kosi s opće priznatom činjenicom da je Herodot otišao u Turij prije početka Peloponeskog rata. S obzirom da je Herodot naš suputnik kroz igru, s nama je kamo god idemo i tumači nam povijest lokacija, spomenika (na primjer, kada nam tumači povijest spomenika Leonidi⁹¹) i tako dalje. O tome kako je Herodot izgledao, znamo iz njegovih relativno brojnih portreta. Identificiramo ih prema nekoliko herma koje na sebi imaju natpis „Herodotos“ (sl.46., 47. i 49.). U igri je prikazan kao čovjek srednjih godina, s prosijedom kosom i bradom (sl.50), doduše ne dužine koju nam prikazuju portreti.



sl. 46: Portret Herodota, Nacionalni muzej Napulj, rimska kopija iz 3. stoljeća n.e.

sl.47: Dvostruka herma Herodota i Tukidida, Nacionalni muzej Napulj, rimska kopija iz 1. ili 2. stoljeća n.e.

sl.48: Portret Herodota, Nacionalni muzej Rima (Museo delle Terme), rimska kopija grčkog originala iz 4. stoljeća pr.n.e.

sl.49: Portret Herodota, Metropolitan muzej, rimska kopija iz 2. stoljeća n.e.

sl.50: Model Herodota iz igre, Ubisoft Quebec

Osim na ovim portretima, lik Herodota možemo naći na novcu (sl.51), a njegova važnost kao oca povijesti ostala je u ljudskoj svijesti do danas te ga možemo naći u umjetnosti renesanse (sl.52).

⁸⁹ Richter 1965., 145.

⁹⁰ Assassin's Creed: Odyssey – Moving Forward (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Moving_Forward), pristupljeno: 12.9.2021.

⁹¹ Assassin's Creed: Odyssey – Memories Awoken (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Memories_Awoken), pristupljeno: 12.9.2021.



sl. 51: Herodot na novcu Trajana, Halikarnas, 2. stoljeće n.e.
sl.52: Kambizova Presudba, Muzej Groeninge, Brugge, Gerard David, 1498.

Ako je Herodot otac povijesti, **Hipokrat** (grč. *Ἱπποκράτης*, *Hippokrátēs*) je otac medicine. Rođen oko 460. g. pr. n. e., prvi je liječnik koji je tretirao svoje pacijente na način koji možemo nazvati „moderna medicina“.⁹² U igri ga nalazimo blizu Arga kako liječi pacijente. Kroz razgovore s njim vidimo da razmišlja o liječenju na malo drugačiji način od onog koji je bio normalan za to razdoblje.⁹³ Također doznajemo i njegovu dilemu kod pomaganja ljudima. U jednoj od misija Hipokrat se brine za pacijenta koji je bio trgovac robljem i loše se odnosio prema njima (nanosio im fizičke ozlijede), te ga je mučila činjenica da pomaže nekome tko čini ljudima zlo.⁹⁴ Ova dvojba je nešto što može aludirati na Hipokratovu zakletvu, zakletvu koju polažu svi liječnici. Doduše ne možemo potvrditi da je Hipokrat ikada zapravo prvi rekao ili zapisao ovu zakletvu.⁹⁵ Nalazimo ga i u Ateni, u vrijeme kada ju je zahvatila kuga. Hipokrat primjećuje sve simptome kuge te da treba

⁹² W. H. S. Jones, *Hippocrates Vol.1*, William Heinemann LTD i Harvard University Press, London i Cambridge, 1957., xliii-xliv, dalje u tekstu: Jones 1957.

⁹³ Assassin's Creed: Odyssey – First Do No Harm (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/First_Do_No_Harm), pristupljeno: 12.9.2021.

⁹⁴ Assassin's Creed: Odyssey – Let My Patients Go (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Let_My_Patients_Go), pristupljeno: 12.9.2021.

⁹⁵ Steven H. Milles, *Hippocratic Oath and the Ethics of Medicine*, Oxford University Press, New York, 2015., 3.

spaliti mrtve, doduše obeshrabren je jer ne zna za lijek i ne može spasiti nikoga tko je zaražen.⁹⁶ Vizualno znamo da je bio ćelav i bradat preko njegovih portreta i prikaza na novcu Kosa (te njegovih biografija).⁹⁷



sl. 53: Portret Hipokrata, Muzej Ostije, 2. stoljeće n.e.

sl.54: Portret Hipokrata, Nacionalni muzej Napulj, rimska kopija iz 1. stoljeća n.e.

sl.55: Koncept Hipokrata, Ubisoft Quebec

sl.56: Hipokrat iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Danas nam je poznato relativno puno njegovih portreta, što bisti (sl.53-54), što prikaza na novcu.⁹⁸ U igri je prikazan nešto mlađi nego na portretima koje znamo, potpuno ćelav i s bradom (sl.56), dok u konceptu (sl.55) vidimo da ima malo kose na vrhu glave i kraću kosu. Osim portreta, Hipokrat se ponekad može naći i u slikarstvu (sl.58-59), a i moguć je jedan njegov prikaz na mozaiku s Kosa (sl.57).

⁹⁶ Assassin's Creed: Odyssey – A Growing Sickness (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Growing_Sickness), pristupljeno: 12.9.2021.

⁹⁷ Jacques Jouanna, *Hippocrates*, Johns Hopkins University Press, Baltimore/London, 1999., 38., prijevod na eng.: M.B. DeBevoise

⁹⁸ Richter 1965., 152-154.



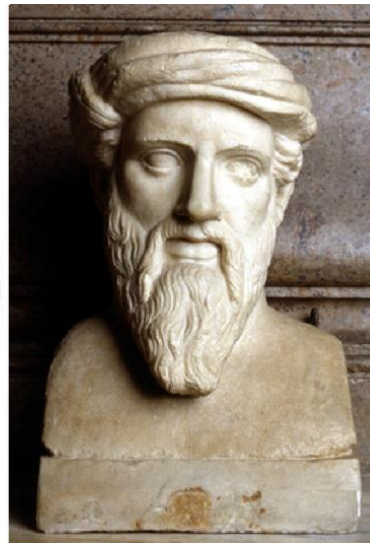
sl. 57: Mozaik sa Kosa, Arheološki muzej u Kosu, 2-3. stoljeće n.e.
 sl.58: Hipokrat posjećuje Demokrita, Nicolaes Petersz Berchem, 1620-1683
 sl.59: Hipokrat i Artakserkso, Muzej povijesti medicine, Pariz, 1792.

Posljednja osoba o kojoj ćemo govoriti u ovom radu je **Pitagora** (grč. *Πυθαγόρας*, *Pythagoras*). Iako ne znamo točne datume njegovog života, znamo da je živio u 6. stoljeću pr.n.e.⁹⁹ te bi zapravo trebalo biti nemoguće da se Pitagora kao živa osoba nalazi u igri za vrijeme trajanja igre. No međutim igra nam to omogućava jer Pitagora u svom posjedu ima fiktivni štap Herma Trismegista koji mu omogućava beskonačan život dokle god je u njegovom posjedu.¹⁰⁰ U igri nam je predstavljen kao osoba koja je u potrazi za znanjem, pomalo hladan i kalkuliran. Što nam se

⁹⁹ William Keith Chambers Guthrie, *A history of greek philosophy, Vol. 1*, Cambridge University Press, Cambridge, 1985., 173-180., prvo izdanje: 1962.

¹⁰⁰ Assassin's Creed: Odyssey – A Family's Legacy (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Family%27s_Legacy), pristupljeno: 12.9.2021.

poklapa s onime što znamo o njemu.¹⁰¹ Ne znamo puno o njegovom izgledu, znamo da je bio zamjetan, plemenitog stava te šarmantan. Nosio je bijelu togu i hlače, a na glavi je imao zlatni vijenac.¹⁰² Navodno je imao i „zlatno bedro“ no međutim to je lako moguće stvar fikcije tj. mita.¹⁰³ Njegovih portreta je navodno bilo, no međutim danas ih nije moguće potvrditi, herma iz Kapitolinskih muzeja uzima se kao mogući portret Pitagore (sl.61). Doduše ono što možemo potvrditi je njegov lik na novcu Sama (sl.60), gdje je prikazan Pitagora koji sjedi i ima ruku na globusu.



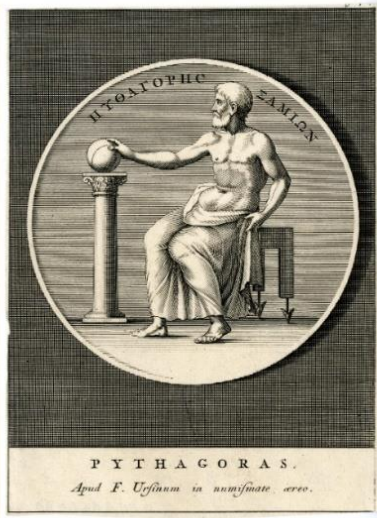
sl. 60: Brončani novac sa likom Pitagore, Valerian i Galenije, Sam, 253-260. g. n.e.
 sl.61: Portret Pitagore, Kapitolinski muzeji, rimska kopija grčkog originala iz 5. stoljeća n.e.
 sl.62: Pitagora u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Ikonografski se takav prikaz Pitagore zadržao veoma dugo te nalazimo i crteže sve do 17. stoljeća n. e. s tim istim prikazom (sl.63-65). U igri je prikazan kao star čovjek, sijede kose koje nema na vrhu glavu, sijede poluduge brade. Nosio je bijelu togu, doduše nije moguće razaznati je li nosio kratke hlače. Ono što je moguće vidjeti je da je na lijevoj nozi na bedru imao neku vrstu zlatnog steznika što bi mogla biti referenca na njegovo zlatno bedro (sl.62).

¹⁰¹ Christoph Riedweg, *Pythagoras: His Life, Teachings and Influence*, Cornell University Press, New York, 2005., 2-5., dalje u tekstu: Riedweg 2005

¹⁰² Ibid., 2.

¹⁰³ Ibid.



sl. 63: Gravura Pitagore, Britanski muzej, 1584.
 sl.64: Gravura Pitagore, Britanski muzej, Officina Westeniana, 1692.
 sl.65: Gravura Pitagore, Britanski muzej, 1600.

6. Lokacije

S obzirom na već spomenutu veličinu karte unutar igre, analizirati sve ponuđene lokacije bilo bi poprilično zahtjevno, ali i pomalo nepotrebno. Za potrebe ovog rada, odabrali smo 5 važnijih lokacija (Atena, Elida/Olimpija, Sparta, Delfi, Eleuzina), dvije brončano-dobne lokacije (Knos, Mikena) te nekoliko ostalih lokacija koje su nam interesantne iz određenih razloga, ali ne pripadaju nužno u ove dvije kategorije (Heraion na Samu, Pentelik, Pirej, rt Sunion i tako dalje). Ovaj bi nam izbor trebao omogućiti dobar pregled geografije, arheološke podloge te autentičnosti lokacija unutar igre u odnosu na ono što znamo iz stvarnog života.

6.1 Ključne lokacije

U ovom dijelu ćemo se baviti lokacijama koje možemo nazvati ključnima u kontekstu igre ili u stvarnosti. Ovo su lokacije unutar igre koje su osmišljene kao središta regije u kojima se generalno dešavaju veliki pomaci u priči igre, ima mnogo događaja i dodatnih misija tj. zadataka te likova koji nam te zadatke daju. Ovdje ćemo također uvrstiti lokacije koje u igri možda nisu ključne no u stvarnosti su nam vrlo bitne. Također ovdje se nalaze i mjesta za kupovinu ili prodaju opreme, oružja i konja, no to nam nije pretjerano bitno za ovaj rad. Mjesta koja smo odabrali su Atena, Elida/Olimpija, Sparta, Delfi i Eleuzina. Odabrali smo upravo njih jer su nam bitna za priču u igri, ali i zato što nam je relativno lako usporediti sa stvarnim stanjem danas i doći do zaključka kako i zašto su određene stvari napravljene onako kako jesu u samoj igri.

6.1.1 Atena (grč. *Αθήνα*, *Athína*)

Atena u drugoj polovici 5. stoljeća pr. n. e. proživljava svoje „zlatno doba“, u Ateni borave najveći umovi tog razdoblja, od filozofa i pisaca (Sokrat, Sofoklo), povjesničara (Herodot, Tukidid), političara (Periklo, Kleon), do kipara (Fidije). Velik dio informacija o Ateni ovog razdoblja dolazi nam upravo od djela koja su nam ostavili ljudi koji su ondje živjeli poput Herodota i Tukidida, a velik dio toga nam je potvrđen i arheološkim iskopavanjima. S obzirom da je karta iz stvarnosti prenesena u igru u poprilično smanjenom izdanju, morali su biti poduzeti određeni kompromisi te stoga nemamo sve što se nalazilo u stvarnom životu, unutar igre. Ovo je nešto što se naravno ponavlja na svim mjestima koja smo obradili. Lokacije koje ćemo usporediti su Akropola, Agora, Pniks, Areopag, Dionizovo kazalište i hram Zeusa Olimpijskog.



sl. 66: Usporedba karata Atene iz igre i u stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey, Google Maps

Akropola unutar igre je monumentalna, izdiže se nad ostatkom Atene i na njoj se nalazi nekoliko znamenitosti. Na samom ulazu na Akropolu naravno stoje **Propileji**, monumentalno predvorje kroz koje prolaze svi posjetitelji Akropole. Propileje nam opisuje Pausanija (Paus. 1.22.4-7), a građeni su između 437. i 432. g. pr. n. e.¹⁰⁴ Arhitekt je bio Mnesiklo. Uz veliku centralnu prostoriju, lijevo od ulaza (sjeverozapadno) nalazi se još jedna prostorija koja je od 2. stoljeća pr. n. e. služila kao galerija. Na desnoj strani (jugozapadno) od glavne prostorije nalazi se hram Atene Nike (grč. *Athena Nike*). Na prednjoj strani glavne prostorije nalazi se šest dorskih stupova koji su stajali na povišenju od četiri stepenice, dok se u unutrašnjosti nalaze dva reda od po tri jonska stupa. Na istočnoj (stražnjoj) strani Propileja nalaze se prolazi i ponovno šest dorskih stupova koji vode na Akropolu.¹⁰⁵ Verzija iz igre (sl.67) relativno vjerno prikazuje Propileje, no nedostaju detalji poput kipa brončane lavice koji spominje Plutarh (Plut. De Gar. 8) te stepenica koje su činile povišenje na kojem su se nalazili stupovi. Propileji su ekstenzivno rekonstruirani u dva navrata, 1909. do 1917.¹⁰⁶ te od 1981.¹⁰⁷ do 2010. Za ovu rekonstrukciju su 2013. godine dobili i nagradu „Europa Nostra“.¹⁰⁸

¹⁰⁴ John M. Camp, *Archaeology of Athens*, New Haven i London, Yale University Press, 2001., 83., dalje u tekstu Camp 2001

¹⁰⁵ Ibid., 84-85.

¹⁰⁶ Tasos Tanoulas, *The Restoration of the superstructure of the propylaea central building*, Atena, 2007., 1-5., 1.

¹⁰⁷ Ibid., 2.

¹⁰⁸ „Public Choice Award goes to the Propylaea central building in Athens“, 2013.

(<https://www.europanostra.org/public-choice-award-goes-propylaea-central-building-athens/>), pristupljeno: 12.9.2021.



sl. 67: Ulaz na Akropolu Atene u igri (Propileji)

Nakon prolaska Propilejima, ispred nas se nalazi kolosalna statua **Atene Promachos**. Kada je u pitanju ova statua imamo problem zbog činjenice da nam nije sačuvan niti jedan fragment, ali su sačuvani drugi izvori koje nam daju ideju o tome kako je mogla izgledati, koliko je bila velika, kada je sagrađena i od čega. Počnimo s izgledom. Atena *Promachos* je prikazivana na novcu Aleksandra Velikog, Ptolomeja I., Baktrije, Pira, Demetrija Poliorketa i drugih (sl.68-70).¹⁰⁹ Prema tom prikazu vidimo da je statua Atene Promachos imala podignutu desnu ruku s kopljem u ruci, spremna za napad, dok je u drugoj ruci štit, na glavi ima kacigu s perjanicom dok na prsima ima egidu. Najdetaljniji opis spominju nam Richter u *Sculpture and Sculptors of the Greek*¹¹⁰ te Ernest A. Gardner u *A Handbook of Greek sculpture*¹¹¹. Radi se o detaljnom opisu Nikite Honijata iz 12. stoljeća n.e. u njegovim analima. Njegov opis slaže se s ostalim prikazima, ali kao što Richter i Gardner napominju, opis se razlikuje od prikaza na novcu prema položaju njezinih ruku. Prema Nikiti, jednom rukom drži nabore svoga hitona dok drugom pridržava kacigu.¹¹² U svakom slučaju

¹⁰⁹ Christine Mitchell Havelock, „The Archaistic Athena Promachos in Early Hellenistic Coinages“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 84, 1980., 41-50., 41-50.

¹¹⁰ Gisela M.A. Richter, *Sculpture and Sculptors of the Greek*, Yale University Press, New Haven, 1967., 217., prvo izdanje: 1929., dalje u tekstu: Richter 1967

¹¹¹ Ernest A. Gardner, *A Handbook of Greek sculpture*, Macmillan, New York, 1897., 250., dalje u tekstu: Gardner 1897

¹¹² Harry J. Magoulias, *O City of Byzantium, Annals of Niketas Choniates*, Wayne State University Press, Detroit, 1984., 340-341.

to nam je najbolji opis iz prve ruke o tome kako je statua izgledala s obzirom da je prebačena te naposljetku uništena u Konstantinopolu (danas Istanbul).¹¹³ Moguće je i da je dizajn statue unutar igre (sl.71) bio dijelom inspiriran figuricom Atene sa sovom iz Metropolitanskog muzeja (sl.72), pogotovo zbog skoro identičnog položaja ruku.



sl.68: Atena Parthenos na novcu Menandra I., Baktrija, 165-130. g. pr.n.e.
 sl.69: Atena Promachos na novcu Ptolomeja I., Satrap, 323-306. g. pr.n.e.
 sl.70: Athena Promachos na novcu Pira, Sirakuza, 278-276. g. pr.n.e.
 sl.71: Athena Promachos iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec
 sl.72: Atena sa sovom, Metropolitan muzej, 460. g. pr.n.e.

Daljnje detalje nam donosi William Bell Dinsmoor, koji je preko fragmenata stela s računima i informacijama o materijalu i financijama, uspio zaključiti kada i od čega je statua bila građena. Tako znamo da je građena od bronce, i da je izgradnja trajala 9 godina, od 465. do 456. g. pr. n. e., a prema izgledu temelja pretpostavljamo da je bila visoka 16,4m što bi značilo da se mogla vidjeti iznad Propileja ali da je bila niža od Partenona.¹¹⁴ U igri nam je ona predočena kao poprilično kolosalna, napravljena od bronce, viša od Propileja no međutim položaj ruku je drugačiji od prikaza na novcu te je sličniji već spomenutoj figurici Atene sa sovom (sl.71).

¹¹³ Richter 1967, 217.

¹¹⁴ William Bell Dinsmoor, „Attic Building Accounts. IV. The Statue of Athena Promachos“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 25, 1921., 118-129., 118-129.

Iza statue Atene, nalaze se Erehtej i Partenon, pa krenimo od Erehteja. **Erehtej** je građevina malo čudnijeg oblika na sjevernoj strani Akropole, doduše njezina pojava unutar igre je anakronizam.



sl. 73: Jugozapadna strana Erehteja u stvarnosti, Acropolis Restoration Service Archive

sl.74: Jugozapadna strana Erehteja, Lancelot-Theodore Turpin de Crisse, 1805.

sl.75: Jugozapadni dio Erehteja u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Herodot u par navrata spominje građevine na Akropoli, tijekom svojih posjeta Ateni između 460. i 440. g. pr. n. e., spominje hram Erehteja (Hdt. 8.55) i megaron (Hdt. 7.77) koji danas poistovjećujemo s dijelom starog Ateninog hrama na Akropoli.¹¹⁵ Pausanija (Paus. 1.26.5) nam također spominje Erehtej premda je njegov opis više posvećen religijskim radnjama nego vizualnom izgledu same građevine. Izgradnja klasične verzije Erehteja (sl.73-74), koja se pojavljuje u igri i koju znamo danas, trajala je između 421. i 406. g. pr. n. e.¹¹⁶ Međutim i prema arheološkim nalazima u blizini Erehteja trebali su se nalaziti ostatci prošlih građevina, koji u igri ne postoje. Erehtej unutar igre (sl.75) je dakle desetljeće pre-rano sagrađen i u okolini nedostaju dijelovi starog hrama Atene, ali zgrada koju imamo u igri poprilično je vjerna kopija zgrade koja se danas nalazi na Akropoli. To uključuje i Karijatide koje su obojane (sl.77), isti ih je broj i položaj im je skoro identičan onome iz stvarnog života (sl.76). Dakle iako je postojanje ove zgrade unutar igre anakronizam, gotovo je nemoguće danas zamisliti Akropolu bez nje, te je stoga razumljivo zašto su se kreatori odlučili staviti je u igru.

¹¹⁵ Chiara Maria Mauro, „Religious Survivals in the Erechtheion Area“; u: „Dialogues d'histoire ancienne“, 2019., 65-88., 74-75.

¹¹⁶ Ibid., 78-79.



sl. 76: Karijatide na južnoj strani Erehteja, David John
 sl.77: Karijatide iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

S druge strane Akropole nalazi se **Partenon**, građevina koju vidimo u igri (sl.78) izgrađena je netom prije no što je vidimo u igri.¹¹⁷ Na njezinom mjestu je prije nje bio stariji Partenon koji su spalili Perzijanci (Hdt. 8.53). Novi Partenon (sl.79), građen je od 447. g. pr. n. e. do 432. ili 433. g. pr. n. e. Arhitekti zaduženi za Partenon bili su Iktin i Kalikrat, dok je Fidija bio zadužen za skulpture na hramu.¹¹⁸ Partenon stoji na krepidomi (stepenicama), napravljen je kao oktostil (osam stupova na zapadu i istoku, 17 stupova na sjeveru i jugu) te se sastoji od dvodijelne cele s frizom.¹¹⁹ Iako je zgrada na prvi pogled vjerno prenesena u igru, nedostaju neki ključni elementi poput zabata i friza, koji se nalaze u igri no međutim nisu rekreacija stvarnosti.



sl. 78: Pathenon iz igre, Assassin's Creed: Odyssey
 sl.79: Partenon u stvarnosti, Steve Swayne, 1978.

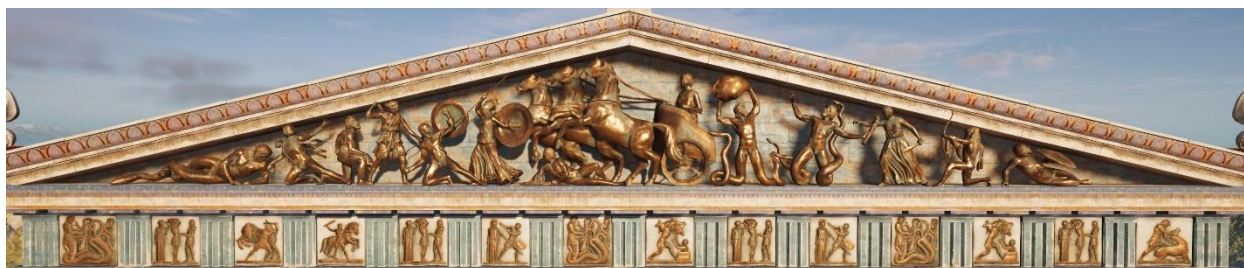
Kad je riječ o zabatima, radi se o elementu koji se ponavlja na svim hramovima tj. na svim zabatima u igri. Na zabatu se znači, radi o gigantomahiji iako je kombinacija različitih scena i

¹¹⁷ Jeffrey M. Hurwit, *Periklean Athens and its Legacy*, University of Texas Press, Austin, 2005., 135.

¹¹⁸ Camp 2001, 74-77.

¹¹⁹ Dimitrios S. Dendrinos, *Moving Shadows and the Temples of Classical Greece*, Ormond Beach, 2017., 32-34.

likova, a nije cjelovita scena koju možemo naći negdje u stvarnosti. Mogu se prepoznati likovi Atene, Artemide (nalikuje na Artemidu tj. Dianu iz Versaja) i Herakla (nalikuje Heraklu s istočnog zabata hrama Afaje u Egini), dok su ranjeni ratnici u uglovima modelirani prema ratnicima zabata Afaje u Egini (sl.80). Osim toga svi zabati u igri napravljeni su od bronce što je netočno, likovi su mogli imati brončane detalje poput oružja no nisu bili u potpunosti brončani. Očito je razvojni tim potražio inspiraciju u raznim drugim zabatima, te su napravili jedan svoj, koji su onda iskoristili na svim hramovima unutar igre.



sl. 80: Zabati i metope Parthenona u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Na Partenonu se u stvarnom životu, na zapadnom zabatu nalazi natjecanje između Atene i Posejdona za zaštitnika Atike, dok se na istočnom zabatu nalazi Atenino rođenje.¹²⁰ Slična stvar se dešava i s metopama, no ovdje je riječ o Heraklovim zadatcima koji se nalaze na Zeusovom hramu u Olimpiji, ali ovdje nisu svi nego se neki ponavljaju (sl.80). Ovi prikazi u igri potpuno su krivi jer se na Partenonu ne bi trebali pojavljivati. Na Partenonu se pojavljuju teme gigantomahije (istok), amazonomahije (zapad)¹²¹, kentauiromahije (jug)¹²², dok se za metope sa sjeverne strane pretpostavlja da se radi o padu Troje (*illioupersis*).¹²³ Postoje teorije koje se baziraju na metopama koje su preživjele no međutim ništa nije sigurno.¹²⁴ Metope su također napravljene od bronce što je ponovno, netočno. Friz unutar igre ne postoji, kao i cijela karta, tako je i Partenon morao biti smanjen, te su neke stvari izbačene. Posljednja stvar u vezi Partenona je kip Atene *Parthenos*. Kip se nalazio u istočno orijentiranoj celi. Kip je bio hrizelefantinski tj. napravljen od zlata i bjelokosti¹²⁵, prema Pausanijinom opisu (Paus. 1.24.5-7), imala je hiton koji je sezao do poda,

¹²⁰ Judith M. Barringer, *The Art and Archaeology of Ancient Greece*, Cambridge University Press, Cambridge, 2014., 364-365., dalje u tekstu: Barringer 2014

¹²¹ Marina Yeroulanou, „Metopes and Architecture: The Hephaisteion and the Parthenon“; u: „The Annual of the British School at Athens“, br. 93, 1998., 401-425., 409-413.

¹²² Gardner 1897., 270.

¹²³ Barringer 2014, 369.

¹²⁵ Barringer 2014, 375.

jedna ruka je bila ispružena te je u njoj bila mala božica Nika, u drugoj ruci je imala koplje i naslonjeni štit ispod kojeg je bila zmija, na glavi je imala kacigu s perjanicom, a na prsima gorgonu, točnije Egidu. Iako nam kip nije sačuvan do danas, neke manje kopije jesu te prema njima možemo potkrijepiti ovaj Pauzanijin opis. Jedna od njih je Atena iz Varvakiona (sl.81), dok je druga Atena zvana Lenormant.¹²⁶ Ono što nam je još bitno je da se na njezinom štitu nalazio portret Fidije, a kopiju tog štita nalazimo u štitu zvanom Strangford, dok se sličan prikaz nalazi i na štitu Atene zvane Lenormant.¹²⁷ Na bazi svih ovih kipova je napravljena moderna kopija Atene *Parthenos* u stvarnoj veličini u Nashvillu u SAD-u (sl.82). U igri je kip napravljen vrlo vjerno, jedina zamjerka je što na štitu nema sukoba s amazonkama niti Fidije (sl.83).



sl. 81: Atena iz Varvakiona, Nacionalni muzej u Ateni, rimska kopija iz 3. stoljeća n.e.
 sl.82: Kopija Athene Parthenos u stvarnoj veličini, Centennial Park, Nashville, Alan LeQuire
 sl.83: Athena Parthenos iz igre, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Nakon Akropole spuštamo se niz južni obronak te ovdje nalazimo **Dionizovo kazalište**. Prema Dinsmooru, Dionizovo kazalište se koristilo od početka 5. stoljeća doduše u vrlo bazičnom izdanju¹²⁸, sredinom stoljeća izgrađena su drvena sjedišta i stražnji zid koji je imao akustičnu

¹²⁶ Richter 1967, 218.

¹²⁷ Ibid.

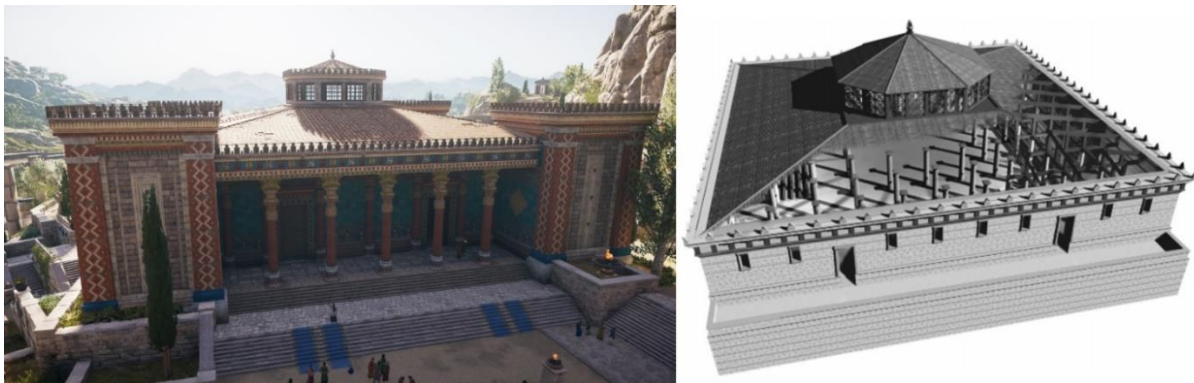
¹²⁸ William Bell Dinsmoor, *The Architecture of Ancient Greece*, W.W. Norton and Company Inc., New York, 1975., 119-120., prvo izdanje: 1902., dalje u tekstu: Dinsmoor 1975

ulogu.¹²⁹ Kameno gledalište je sagrađeno tek krajem 5. stoljeća, ali za vrijeme Perikla još uvijek je bilo drveno.¹³⁰ Danas (sl.84) je kameno kazalište otkriveno, ali radi se o kazalištu iz rimskog vremena. Kreatori igre pravilno su u igri napravili drvenu verziju koja je točna s obzirom na vrijeme radnje (sl.85).



sl. 84: Dionizovo kazalište danas, Spyros Kamilalis
sl.85: Dionizovo kazalište u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Pored kazališta nalazio se **Periklov (ili atenski) Odeon**. Ova zgrada zauzimala je prostor jednog dijela gledališta za kazalište na istočnoj strani, a služila je za razne glazbene priredbe, natjecanja i vježbe, današnji ekvivalent bi joj bila glazbena hala.¹³¹ Dinsmoor nam kaže da je Odeon bio izgrađen kao imitacija šatora Perzijskog kralja, bio je napravljen od drva, pravilno četverokutnog izgleda s devet redova po devet stupova u unutrašnjosti, a da je sjeverni zid bio naslonjen na prirodnu stijenu.¹³²



sl. 86: Odeon u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec
sl.87: Model odeona, Richard Beacham, „Playing places: The temporary and the permanent“; u: „The Nature of Performance“

¹²⁹ Ibid., 207-208.

¹³⁰ Ibid., 208-209.

¹³¹ Sebastian Trainor, „The Odeon of Pericles“; u: „Theatre Symposium“, br. 24, Alabama, 2016., 21-40., 21-25.

¹³² Dinsmoor 1975, 211.

U igri je ova poprilično velika građevina na položaju u kojem bi trebala biti i u stvarnom životu (sl.86). Napravljena je od drva s 4 kamena stupa na svakom kutu. Velika razlika je što suprotno izvorima, unutra nema 9 redova po 9 stupova nego 4 reda po 4 stupa. Pretpostavljamo da je inspiracija za odeon u igri, jedna od raznih rekreacija što virtualnih (sl.87), što maketa. Možemo napomenuti i da je odeon obojan poprilično šareno, što je točno onako kako je zgrada izgledala u grčko vrijeme.

U blizini Periklovog odeona, nalazio se **hram Zeusa Olimpijskog**, tj. hram u izgradnji. Hram je započet na samom kraju 6. stoljeća pr. n. e.¹³³, a tijekom razdoblja koje nam je u igri, radovi na hramu se nisu obavljali. Nastavljeni su tek u 2. stoljeću pr. n. e.¹³⁴, a hram je završen tek za vrijeme cara Hadrijana u 2. stoljeću n. e.¹³⁵ Danas (sl.88) od cijelog hrama ostaje samo nekolicina stupova koji još stoje, od kojih je zadnji srušen zbog vjetrova 1852. godine.¹³⁶



sl. 88: Hram Zeusa Olimpijskog danas, Jean-Pierre Dalbera, 2016.
sl.89: Hram Zeusa Olimpijskog, Lancelot-Théodore Turpin de Crissé, 1804.
sl.90: Hram Zeusa Olimpijskog u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Zapravo u igri imamo dva problema, jedan je činjenica da su nam prikazani potpuno uzdignuti stupovi koji na sebi imaju korintski kapitel, koji prema Dinsmoor-u, tek dolaze na mjesto u 2. stoljeću pr. n. e.¹³⁷, drugi problem je što su u igri radovi u tijeku (sl.90). Skele su postavljene, dizala, materijal, sve je ondje, no međutim znamo da se radovi nisu nastavili sve do 2. stoljeća pr. n. e. kada ih nastavlja Antioh IV.¹³⁸

¹³³ Dinsmoor 1975, 91.

¹³⁴ Ibid., 280.

¹³⁵ Ibid., 281.

¹³⁶ Ibid., 280.

¹³⁷ Ibid., 280-281.

¹³⁸ Ibid.

Sljedeće veliko područje nam je atenska Agora. Nakon perzijskog razaranja u prvoj polovici 5. stoljeća, Agora se obnavlja i grade se nove građevine.¹³⁹ U igri vidimo većinu građevina iako zbog smanjene površine, neke nedostaju. No sagledano u cijelosti, skoro sve građevine iz tog razdoblja su ondje. Krenimo sa zapadnom stranom: prva zgrada koju vidimo je **Zeusov trijem**. Iako unutar igre (sl.92) izgleda onako kako se pretpostavlja da je izgledao (sl.91), njegovo postojanje je zapravo anakronizam jer je izgrađen oko 425. g. pr. n. e.¹⁴⁰, dok ga u igri prvi put možemo vidjeti već 431. g. pr. n. e.



sl. 91: Rekonstrukcija Zeusovog trijema, ASCSA Digital Collections
 sl.92: Zeusov trijem u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Iza njega, na brežuljku nalazi se **Hefestov hram** (sl.93). Hefestov hram slovi kao najočuvaniji dorski hram. Ono što je doprinijelo njegovoj očuvanosti je činjenica da je pretvoren u katoličku crkvu u 7. stoljeću n. e.¹⁴¹ Kad je riječ o dataciji hrama, tu dolazimo do problema jer

¹³⁹ John McKesson Camp II, *The Athenian Agora*, American School of Classical Studies at Athens, Athens, 2003., 5., dalje u tekstu: Camp 2003

¹⁴⁰ Camp II 2003, 10.

¹⁴¹ Ibid., 12-13.

izgleda da je hram započet 449. g. pr. n. e., a dovršen je između 421. i 415. g. pr. n. e.¹⁴² Kao što smo već prije spomenuli, najranije kada unutar igre možemo doći do Atene te u sklopu toga i Hefestovog hrama je 431. g. pr. n. e., u tom trenutku Hefestov hram ne bi trebao biti dovršen, ne bi trebao imati brončane skulpture Atene i Hefesta, i ne bi trebao imati potpuni krov.¹⁴³ U igri pak vidimo hram (sl.94) u potpunosti dovršen što je ponovno, anakronizam. Metope, na istočnoj strani hrama prikazuju Heraklove zadatke, dok su na sjevernoj i južnoj strani Tezejevi uspjesi.¹⁴⁴ Iako se unutar igre, na svim metopama, svih hramova nalaze Heraklo i Tezej, čak niti na ovom hramu oni nisu točni jer se ponavlja istih nekoliko scena, što nije točno. Friz unutar igre ne postoji, kao i na Partenonu, dok se zabati također kao i na svim drugim hramovima ponavljaju ili su neka kombinacija istih likova.



sl. 93: Hefestov hram na Agori, danas, *The Pausanias Project*
 sl.94: Hefestov hram u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Ako nastavimo zapadnom stranom, ispred nas se nalazi **stara vijećnica (buleuterij)**. Stara vijećnica izgrađena je oko 500. g. pr. n. e.¹⁴⁵, dok je nova vijećnica izgrađena iza zgrade stare, a na mjestu stare vijećnice je došao arhiv, krajem 5. stoljeća (između 416. i 409. g. pr. n. e.).¹⁴⁶ Što se tiče prikaza unutar igre, zgrada je četverokut bez prednjeg (istočnog) zida, sa sjedištima na ostala tri zida, što se slaže s onime što kaže Dinsmoor.¹⁴⁷

¹⁴² Dinsmoor 1975, 179-180.

¹⁴³ William F. Wyatt, Jr. i Colin N. Edmonson, „The Ceiling of the Hephaisteion“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 88, 1984., 135-167., 159-166.

¹⁴⁴ Charles H. Morgan, „The Sculptures of the Hephaisteion: I“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 31, 1962., 210-219., 212-214.

¹⁴⁵ Camp 2001, 44.

¹⁴⁶ Ibid., 127.

¹⁴⁷ Dinsmoor 1975, 119.

Pored vijećnice nalazi se **tolos (tholos)**, podignut oko 470. g. pr. n. e, a služio je kao pritanej atenskih čelnika.¹⁴⁸ Kao jednostavna kružna zgrada s kratkim hodnikom koji je služio za ulaz, unutar igre (sl.96) je točno napravljena prema arheološkim nalazima.



sl. 95: Model Tholosa, ASCSA Digital Collections
sl.96: Tholos u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

S druge strane ulice nalazi se **spomenik eponimnih heroja**. Spomenik eponimnih heroja predstavljao je neku vrstu oglasne ploče za sve Atenjane, a na spomeniku su se nalazili heroji svakog od 10 plemena kojemu je svaki od građana pripadao (sl.97).¹⁴⁹ Međutim ponovno imamo problem datacije, naime najstariji spomen ovog spomenika je oko 420-ih godina 5. st. pr. n. e., kada ga Aristofan spominje u svojim djelima.¹⁵⁰ Moguće je da je spomenik postavljen i ranije no to ne možemo potvrditi jer su najstariji arheološki nalazi iz 330. g. pr. n. e.¹⁵¹ To nam stvara mali problem jer ga u igri možemo vidjeti već 431. g. pr. n. e. Što se tiče samog prikaza u igri, on je netočan jer su prikazana samo četiri lika (sl.98).

Ako se sada okrenemo k južnoj strani, vidjet ćemo niz građevina. Prva po redu sa zapada prema istoku je zgrada u obliku pravilnog četverokuta s otvorenom sredinom. Unutar igre nije spomenuto što je, ali s obzirom na oblik možemo zaključiti da se radi o **Eakeju (Aiakeion)**. Eakej je izgrađen u 5. stoljeću prema naredbi proročišta u Delfima, danas su nam ostali prilično loše sačuvani ostatci ove zgrade.¹⁵²

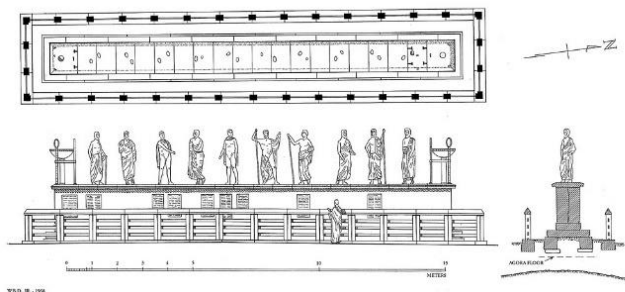
¹⁴⁸ Ibid., 205.

¹⁴⁹ Camp 2003, 17.

¹⁵⁰ Theodore Leslie Shear Jr., „The Monument of the Eponymous Heroes in the Athenian Agora“, „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 39, 145-222., 203-204.

¹⁵¹ Camp 2003, 17.

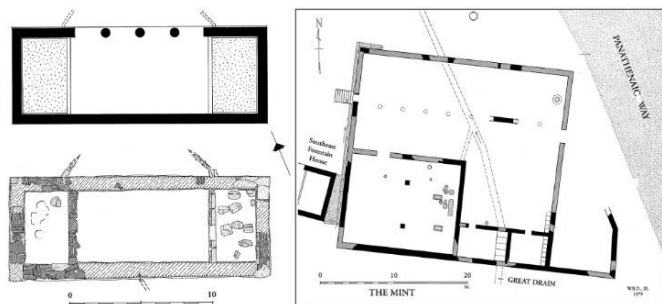
¹⁵² Ibid., 22.



sl. 97: Crtež spomenika eponimnih heroja, ASCSA Digital Collections
 sl.98: Spomenik eponimnih heroja u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Odmah pored nje nalazi se **južni trijem (stoa)**. Problem s trijemovima unutar igre generalno je što su svi izgledom isti, jedina razlika je u veličini. To nam stvara najviše problema kad je riječ o prezentaciji različitih trijemova jer u suštini možemo reći da su Šareni trijem (*stoa poikile*) i južni trijem vizualno isti, jedina razlika je što južni trijem ima dvostruku kolonadu s odvojenim prostorijama za sve korisnike, što se slaže s arheološkim nalazima.¹⁵³ Jedini problem je u dataciji, naime južni trijem se datira u razdoblje između 430. i 420. g. pr. n. e.¹⁵⁴ što nam je prekasno za početak zbivanja u igri.

Odmah pored južnog trijema, nalazi se **jugoistočna gradska fontana**. Zgrada je identificirana prema keramičkim cijevima nađenim na njezinom mjestu, dok se datacija od 530. do 520. g. pr. n. e. bazira na keramici nađenoj ispod podnice. Unutar igre, fontana je prenesena u cijelosti prema pretpostavljenom tlocrtu (sl.99).¹⁵⁵



sl. 99: Tlocrt fontane, ASCSA Digital Collections
 sl.100: Tlocrt kovnice, ASCSA Digital Collections
 sl.101: Kovnica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

¹⁵³ Ibid.

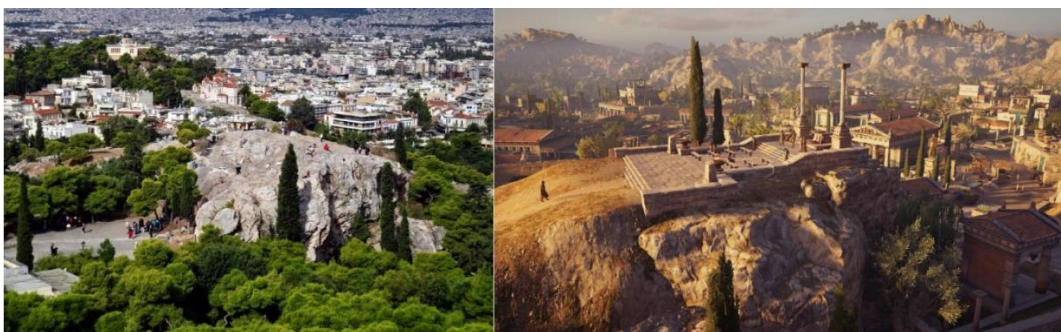
¹⁵⁴ Ibid.

¹⁵⁵ Ibid., 23.

Pored fontane nalazi se **gradska kovnica**, no zgrada unutar igre ne poklapa se s arheološkim nalazima tj. s temeljima i položajem zidova (sl.100). Unutar igre ona je pravilni četverokut izvan kojeg su peći za taljenje metala za izradu novca, a cijeli kompleks je ograđen zidom (sl.101). U stvarnosti atenska kovnica bila je u obliku pravilnog četverokuta s manjim prostorijama unutar zidova, i nije bilo zidina koje su išle okolo zgrade kovnice.¹⁵⁶

Na sjevernoj strani Agore, unutar igre, nalaze se dvije znamenitosti, **Oltar dvanaest bogova** i **Šareni trijem** (*stoa poikile*). Oltar dvanaest bogova je jedina građevina koja je smjela biti na području bliže sredini Agore, postavljen je krajem 6. stoljeća pr. n. e. a služio je kao sami centar grada.¹⁵⁷ Šareni trijem nalazio se na sjevernoj strani Agore a ime je dobio prema slikama koje su bile u njemu, od kojih je možda najpoznatija bitka na Maratonskom polju koju je naslikao Polignot.¹⁵⁸ Međutim, unutar igre, ova ista građevina nije označena, niti ima informacija o njoj, dok se unutar nje nalazi ista slika koja se nalazi na svim trjemovima u igri, a to je Odisejev put u Had koji je naslikao Polignot, a koji se nalazi u Delfima u sabornici Knidana. Ovime završavamo Agoru te se spuštamo malo južnije, na Areopag.

Areopag je mjesto koje možemo poistovjetiti s modernom sudnicom za određene zločine. U ovom slučaju to su ubojstva, pokušaji ubojstva, palež, oštećivanje svete masline i tako dalje¹⁵⁹, a mjesto na kojem se Areopag nalazio je bilo Aresovo brdo (sl.102).



sl. 102: Areopag danas, Oddviser
sl.103: Areopag u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

¹⁵⁶ John McKesson Camp II, „The Agora Mint and Athenian Bronze Coinage“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 70, 2001., 127-162., 131-132.

¹⁵⁷ Camp 2003, 9.

¹⁵⁸ Lucy Shoe Meritt, „Stoa Poikile“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 39, 1970., 233-264., 256-257.

¹⁵⁹ Alan L. Boegehold, *The Athenian Agora Vol. XXVIII*, American School of Classical Studies at Athens, New Jersey, 1995., 126.

Kako je točno „sudnica“ izgledala, ne znamo; na stijeni se nalaze određeni tragovi no ništa što bismo mogli protumačiti kao tragove neke građevine.¹⁶⁰ Areopag se čak spominje i u Bibliji, u Djelima Apostolskim, u Pavlovoj propovijedi na Areopagu (Dj 17:16-34). U igri, Areopag je prikazan kao otvoreno svetište sa sjedištima i oltarom na jednoj strani, na vrhu Aresovog brda (sl.103).

Posljednje mjesto koje ćemo analizirati u sklopu Atene je **Pniks**. Pniks je sastajalište Atenjana na kojem se odlučivalo o raznim stvarima. Pniks je postojao u tri faze, prva faza je napravljena za vrijeme Klistena, dakle oko 500. godine pr. n. e.¹⁶¹, druga faza je napravljena oko 404. godine pr. n. e.¹⁶², a treća faza je napravljena za vrijeme cara Hadrijana u 2. stoljeću n. e.¹⁶³ Temeljna razlika u fazama je orijentacija beme (govorničke platforme). U vremenu koje nas zanima, dakle prvoj fazi, bema je orijentirana sjeveroistočno tj. u smjeru Agore i Akropole, o tome nam govori Homer A. Thompson¹⁶⁴ koji se slaže sa ranijom Dinsmoorovom tvrdnjom.¹⁶⁵ Pniks u ovoj fazi prekriva područje od 2400m² i mogla je podržati 5000 ljudi.¹⁶⁶ Ako uspoređujemo model koji je napravio John Travlos (sl.105) s Pniksom unutar igre (sl.106) možemo vidjeti da se razlikuju u par stvari no međutim orijentacija beme i generalan izgled su vrlo slični.



sl. 104: Pniks danas, Thomas Dowson

sl.105: Model Pniksa, John Travlos, 1982.

sl.106: Pniks u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Od Putovanja Anaharza Mlađeg Grčkom (*Voyage du jeune Anacharsis en Grèce*), francuskog romana s kraja 18. stoljeća, do brojnih slikara poput Lea von Klenzea (sl.107), koji su

¹⁶⁰ Camp 2001, 265.

¹⁶¹ Dinsmoor 1975, 119.

¹⁶² Ibid., 206-207.

¹⁶³ Björn Forsén, „The Sanctuary of Zeus Hypsistos and the Assembly Place on the Pnyx“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 62, 1993., 507-521., 507.

¹⁶⁴ Homer A. Thompson, „The Pnyx in Models“; „Hesperia Supplements“, br. 19, 1982., 133-147. i 224-227., 134., dalje u tekstu: Thompson 1982

¹⁶⁵ Dinsmoor 1975, 119.

¹⁶⁶ Thompson 1982, 135.

našli inspiraciju u unikatnoj panorami i antičkom naslijeđu Atene, ovaj grad je i dan danas, pun duha tog vremena.



sl. 107: *The Acropolis of Athens*, Leo Von Klenze, 1846., Neue Pinakothek, München

6.1.2 Elida (grč. Ἠλίς, *Elida*) i Olimpija (grč. Ὀλυμπία, *Olympia*)

O važnosti Olimpije nije potrebno mnogo govoriti. To je mjesto na kojem su se u antičko doba održavale svečanosti u čast bogu Zeusu, a koje se u izmijenjenom izdanju održavaju i danas te nose ime upravo ovog svetišta. Poznato kao nalazište još od 18. stoljeća, ovo svetište nam je izvor brojnih detalja iz života antičkih Olimpijaca, Olimpijskih igara i dobro očuvane arhitekture. U igri je preneseno skoro u potpunosti, uključujući i poneki anakronistički detalj. U ovom dijelu ovog rada posvetiti ćemo se građevinama koje su nam prikazane u igri, njihovom rasporedu i točnosti. Odlučili smo uklopiti i grad Elidu u ovaj dio jer iako je u igri rekreirana u potpunosti, u stvarnosti je stanje istraživanja Elide mnogo lošije nego stanje istraženosti Olimpije. Krenimo upravo s Elidom. Istraživanja započinju u 20. stoljeću i do danas nije pronađeno previše arhitektonskih nalaza koje možemo staviti u razdoblje koje imamo u igri. Fokusirat ćemo se na Agoru, teatar, Hadov hram i Apolonov hram.



sl. 108: Usporedba karata Elide iz igre i iz stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey i Google Maps

Agora Elide nešto je drugačija od standardne, prema riječima Pauzanije (Paus. 6.24.2), građena je u starijem stilu. Dinsmoor¹⁶⁷ i Jamieson C. Donati¹⁶⁸ objašnjavaju što ovo znači u nešto više detalja. Agora se sastojala od trijema na zapadnoj i trijema na južnoj strani dok su sjeverna i istočna strana slabije definirane. Između svih građevina prolazile su ceste.^{169,170} Unutar igre ne možemo vidjeti ništa u takvom stilu, bitnije građevine su razmještene po gradu, a Agora ne postoji.

Teatar spominje Pauzanija (Paus. 6.26.1), ali ne govori ništa o njemu osim toga da je star. Donati također piše da je kazalište izgrađeno tek oko 300. godine pr. n. e.¹⁷¹, dok o njemu Dinsmoor raspravlja u kontekstu helenističkih teatarara ali ne daje nam datume izgradnje.¹⁷² To nam predstavlja problem unutar igre jer se zbivanje igre odvija od 431. do 422. godine pr. n. e., što postojanje ovog teatra čini anakronizmom (sl.110).

¹⁶⁷ Dinsmoor 1975, 264.

¹⁶⁸ Jamieson C. Donati, „The Greek Agora in its Peloponnesian Context(s)“; u: „Classical Archaeology in Context: Theory and Practice in Excavation in the Greek World“, 2015., 177-218., 200-201., dalje u tekstu: Donati 2015

¹⁶⁹ Dinsmoor 1975, 264.

¹⁷⁰ Donati 2015, 201.

¹⁷¹ Donati 2015, 205.

¹⁷² Dinsmoor 1975, 299.



sl. 109: Teatar u stvarnosti, Duzoma
 sl.110: Teatar u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

U igri se u Elidi nalaze još dva hrama, **Hadov hram** (sl.111) i **Apolonov hram**. O Apolonovom hramu nam govori Pauzanija (Paus. 6.24.6), no osim toga nema potvrđenih arheoloških nalaza niti drugih spomena. Hadov hram, također spominje Pauzanija (Paus. 6.25.2), što nam je vrlo interesantno jer Had generalno nema hramove. Jedina paralela nam je Nekromantej na rijeci Aheront u Tesprotiji. O Nekromanteju na Aherontu nam govori Homer u Odiseji (Hom. Od. 10.500-515), a riječ je o proročištu mrtvih. U stvarnosti, moguće proročište je pronašao Sotirios Dakaris koji je istraživao to područje od kraja šezdesetih godina 20. stoljeća.¹⁷³ No međutim pravi Hram posvećen samo Hadu postoji jedino u Pauzanijinom opisu Grčke (Paus. 6.25.2). Ondje nam kaže da je hram posvećen Hadu, da se otvara samo jednom godišnje te da je samo svećenicima dopušten ulaz. Pauzanija nam daje i razlog zašto su baš u Elidi odlučili posvetiti hram Hadu. Prema njemu, radi se o Heraklovoj epizodi koja se spominje u Ilijadi (Hom. Il. 5.395-400.), u kojoj Heraklo u Pilu (*Pylos*), strijelom ozljeđuje Hada. Heraklo je bio u pohodu protiv Pila, dok je Had jedini stao na stranu Elidana. Osim ovog spomena, nisu pronađeni arheološki nalazi koji bi potvrdili postojanje ovog hrama. Činjenica da su kreatori igre odlučili staviti Hadov hram u igru, direktan nam je dokaz njihovog korištenja Pauzanijinih opisa kao osnovnog izvora, jer unutar igre Had nema nikakvu posebnu važnost.

¹⁷³ Daniel Ogden, „The Ancient Oracles of the Dead“; u: „Acta Classics“, br. 44, 2001., 167-195., 173-175.



sl. 111: Hadov hram u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Olimpija se nalazi u blizini Elide unutar igre. Skoro sve građevine koje se danas nalaze među arhitektonskim ostacima u Olimpiji prenesene su u igru te ćemo ukratko proći kroz sve njih.



sl. 112: Usporedba karata Olimpije iz igre i stvarnosti, *Assassin's Creed: Odyssey* i Google Maps

Olimpija ili pod drugim imenom *Altis* je zapravo naziv za temenos (ogradaeni sveti prostor) u Olimpiji u kojem su bile sve najvažnije građevine, pa u konačnici možemo reći da je *Altis* drugo ime za Olimpiju (Paus. 5.10.1), poznata je još od 18. stoljeća kada se počinju identificirati elementi

iz Pauzanijinih opisa Grčke¹⁷⁴, dok prva prava istraživanja počinju krajem 19. stoljeća¹⁷⁵ te su se nastavila s prekidima sve do danas.¹⁷⁶

Prva zgrada na koju nailazimo je **pritanej** (*prytaneion*) koji je služio kao administrativno središte Olimpije te su se u njemu održavali banketi koji su slavili pobjednike na Olimpijskim igrama.¹⁷⁷ Unutar njega bio je Hestijin oltar na kojem je gorio besmrtni plamen¹⁷⁸, a prema Pauzaniji (Paus. 5.15.9-10) pepeo iz pritanēja odnošen je na Zeusov oltar.



sl. 113: Pritanej u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Originalna zgrada potječe iz 6. stoljeća te je kasnije proširivana.¹⁷⁹ U igri pritanej prati tlocrt koji dobivamo od arhitektonskih ostataka no u sredini nije oltar nego obični veliki plamen (sl.113).

Krećući se sjevernom stranom, prva iduća građevina nam je **Heraion**. Hram je izgrađen oko 600. godine pr. n. e. te je prvotno bio posvećen Heri, ali i Zeusu sve do izgradnje velikog Zeusovog hrama.¹⁸⁰ Hram je bio netipičnog rasporeda stupova, naime na prednjoj i stražnjoj strani je imao 6 a na stranama čak 16 stupova što odstupa od klasičnog dorskog heksastila (što je logično

¹⁷⁴ Georgia E. Hatz, *Archaeological Museum in Olympia*, John S. Latsis Public Benefit Foundation, 2008., 18., dalje u tekstu: Hatz 2008

¹⁷⁵ *Ibid.*, 22.

¹⁷⁶ *Ibid.*, 28.

¹⁷⁷ *Ibid.*, 82.

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ *Ibid.*, 185.

¹⁸⁰ Dinsmoor 1975, 53.

jer je to rani arhajski hram, a ti su karakteristični po vrlo izduženom tlocrtu). Zabati nam nisu poznati no međutim akroteriji na vrhu zabata bili su ukrašeni velikim diskovima od oslikane terakote.¹⁸¹ Upravo u ova dva segmenta je prikaz hrama unutar igre pogrešan. Kreatori igre očito su mislili da se radi o klasičnom hramu napravljenom u heksastilu te zbog toga ima standardnih 6 stupova na prednjoj i stražnjoj strani te 13 na stranama. Idući problem je što su u vrijeme trajanja igre neki od stupova morali još uvijek biti drveni (Pauzanija nam spominje da je u njegovo vrijeme još uvijek jedan stup bio drven). Osim toga kreatori su se zabunili i umjesto na akroterij, stavili velike diskove u sami zabat (sl.115). Pauzanija nam još spominje i činjenicu da su se unutar Herinog hrama čuvale i razne dragocjenosti (Paus. 5.16.1) poput Praksitelovog kipa Herma s malim Dionizom (Paus. 5.17.3).



sl. 114: Heraion danas, The Archaeological Museum of Olympia
 sl.115: Heraion u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

S lijeve strane nakon Herinog hrama možemo vidjeti **riznice**. Arheološka istraživanja pokazala su ostatke čak dvanaest riznica, dok ih Pauzanija opisuje deset, no međutim samo pet ih može biti identificirano (Selinunt, Sikion, Metapont, Megara i Epidamno).¹⁸² Unutar igre ih je međutim samo šest, nalaze se na povišenom tlu te, iako se razlikuju po veličini, nemaju elementa po kojima bismo ih mogli povezati s pojedinačnim riznicama koje nam je opisao Pauzanija (6.19.1-15). Prije no što dođemo do stadiona, pred nama se nalazi **Zeusov oltar**.

¹⁸¹ Hatzi 2008, 159.

¹⁸² Ibid., 160.



sl. 116: Zeusov oltar u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
 sl.117: Rekonstrukcija Zeusovog oltara, Davide Mauro

U stvarnosti nikad nisu pronađeni ostatci ovog oltara no Pauzanija (Paus. 5.13.8-11) nam govori da se radi o oltaru s bazom (*prothysis*) koji je služio da pepeo i ostali ostatci ostanu na hrpi, a do koje vode kamene stepenice. Na bazu se donosio pepeo žrtava i pepeo iz pritaneja koji je s vremenom povećavao visinu samog oltara te su do vrha oltara vodile stepenice koje su također bile napravljene od pepela (sl.117). U igri vidimo nešto slično no i dalje pogrešno (sl.116). Naime oltar je napravljen od kamena s pepelom raspoređenim po njemu što je suprotno onome što znamo iz arheoloških ostataka na drugim lokalitetima (poput Herinog oltara na Samu, Artemidinog u Efezu itd.)¹⁸³ i onome što nam govori Pauzanija.

Stadion u Olimpiji imao je nekoliko faza života, prva faza (u 6. stoljeću pr. n. e.)¹⁸⁴ je svojom zapadnom stranom bila otvorena prema Zeusovom oltaru. Druga faza koja se dešava već krajem 6. stoljeća ili početkom 5. stoljeća pr. n. e. pomiče stadion 75-76 metara na istok¹⁸⁵, dok treća faza pomiče stadion još više istočno gdje ga nalazimo i danas (sl.119).¹⁸⁶ Ako usporedimo raspored i izgled stadiona unutar igre možemo potvrditi da se radi upravo o drugoj fazi, što je točno s obzirom na vremenski period unutar igre (sl.118).

¹⁸³ Dinsmoor 1975, 39-40.

¹⁸⁴ Hatzi 2008, 80.

¹⁸⁵ Emil Kunze i Hans Weber, „The Olympian Stadium, the Echo Colonnade and an "Archaeological Earthquake"; u: „American Journal of Archaeology“, br. 52, 1948., 490-496., 492.

¹⁸⁶ Dinsmoor 1975, 250-251.



sl. 118: Stadion u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
 sl.119: Stadion danas, Hellenic Ministry of Culture and Sports

Pauzanija (Paus. 6.20.10-19) nam još daje i detaljan opis **hipodroma** koji također nalazimo u igri no međutim do danas nisu nađeni njegovi ostatci.¹⁸⁷

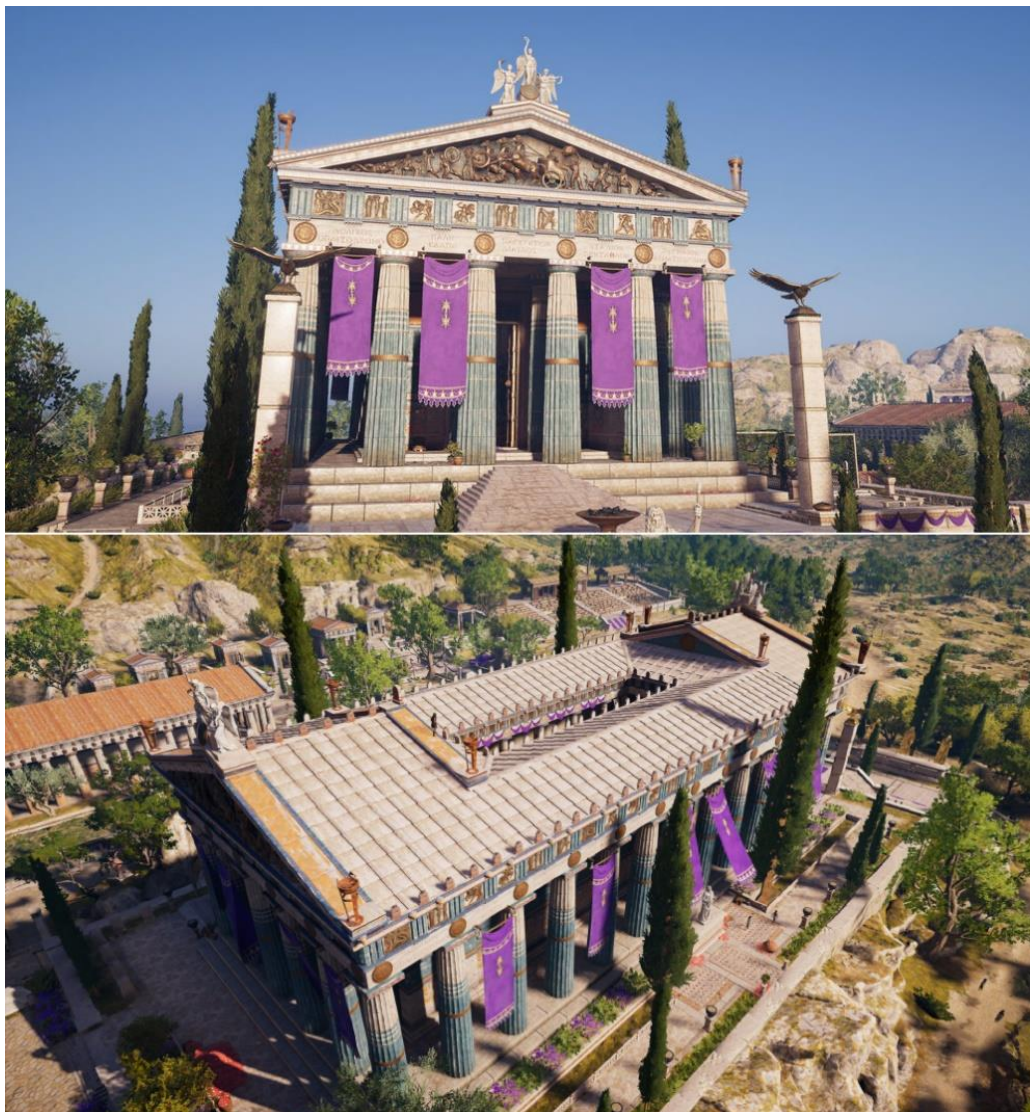
Sljedeća građevina na našem itinereru je **Zeusov hram**, centralna građevina Olimpije i mjesto gdje se nalazilo jedno od svjetskih čuda antike. Pauzanija nam daje detaljan opis cijelog hrama, njegovih metopa, zabata i dimenzija (Paus. 5.10.1-10). Hram je utemeljen između 460. i 456. godine pr. n. e., a prema planu je napravljen klasično heksastilno, dorski hram sa šest stupova na prednjoj i stražnjoj strani, te 13 stupova na stranama. Napravljen je od vapnenca sa slojem od bijelog štuka koji je kasnije prebojan, dok su metope, zabati i crepovi na krovu napravljeni od parskog mramora.¹⁸⁸ Unutar igre (sl.120) hram vizualno izgleda kao da je napravljen od mramora što je možda interpretacija obojanog štuka kreatora, no možda se radi i o lošoj informiranost kreatora. Krov je također bio napravljen od parskog mramora koji je bio djelomično proziran kako bi interijer bio adekvatno osvijetljen. Hram je imao jednu celu koja je prema nekima na krovu imala veliki otvor no međutim neki, poput Dinsmoora, potpuno odbacuju tu ideju.¹⁸⁹ Akroteriji se dijele u dvije vrste, na vrhovima zabata nalazile su se brončane Nike (Viktorije) dok su na svim kutovima bili brončani tronošci.¹⁹⁰

¹⁸⁷ Hatzi 2008, 185.

¹⁸⁸ Dinsmoor 1975, 151.

¹⁸⁹ Ibid., 151n-152.

¹⁹⁰ Ibid., 152.



sl. 120: Zeusov hram u Olimpiji u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Ovih par detalja su kreatori igre uistinu i stavili na hram, no greška je jedino u tome što su Nike od mramora ili vapnenca umjesto od bronce (samo imaju brončane detalje). Hram je imao i galeriju koja je išla okolo cele¹⁹¹ no međutim kao niti Partenon, unutar igre galerija ne postoji. Ako se vratimo na zabate i metope, Pauzanija (Paus. 5.10.8-9) nam govori da se na zapadnoj strani nalazi borba između Lapita i kentaura (kentauiromahija), dok je na istoku priprema Pelopa i Enomaja za utrku kočijama, dok nam se na metopama nalaze 12 Heraklovih zadataka, što nam potvrđuju i arheološki ostatci.¹⁹² Na žalost u igri nam se ponavlja isti problem kao i sa svim drugim hramovima

¹⁹¹ Ibid.

¹⁹² Judith M. Barringer, „The Temple of Zeus at Olympia, Heroes, and Athletes“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 74, 2005., 211-241., 211-239.

a to je činjenica da se na zabatima, umjesto kentauromahije, Pelopa i Enomaja, nalazi kombinacija prethodno napravljenih likova (istih likova koje smo već vidjeli na Partenonu, samo u drugačijoj kombinaciji), dok su na metopama Heraklovi zadatci (koji su u ovom slučaju djelomično točni) od kojih se njih 7 ponavlja (sl.120). Na arhitravu se nalaze brončani štitovi koje nam uistinu opisuje Pauzanija (Paus. 5.10.5), iako Pauzanija kaže da su bili pozlaćeni te da ih je donirao rimski general Mumije (146. g. pr. ne.) što nam nikako ne paše u razdoblje igre. Još jedan detalj na arhitravu koji se čini kao umjetnička sloboda kreatora igre su urezani nazivi sportova na Olimpijskim igrama. Problem s metopama i njihovim izgledom u igri je činjenica da su vanjske metope bile glatke te su na njih stavljeni brončani štitovi, dok su prikazi Herakla bili s unutarnje strane (u pronaosu i opistodomu). U igri vanjske metope prikazuju Heraklove zadatke dok su brončani štitovi stavljeni na arhitrav. Cijeli hram stajao je na krepidomi, na povišenoj platformi prema kojoj je išla rampa.¹⁹³ Kao što smo već spomenuli unutar hrama nalazila se statua Zeusa. U početku kada je hram izgrađen, prenesena je kulturna figura iz starog hrama Here i Zeusa (koji je nakon toga postao samo Herin hram).¹⁹⁴ Nešto kasnije, Fidija proizvodi kolosalnu statu Zeusa napravljenu od zlata i bjelokosti. Do danas nam nije sačuvana niti jedna kopija statue, jedino što nam je ostalo je prikaz na novcu (sl.121)¹⁹⁵ i detaljan opis Pauzanije (Paus. 5.11.1-10) dok nam Richter spominje i neke druge pretpostavljene prikaze Zeusovog kipa i hrama.¹⁹⁶ Dakle Zeus je prikazan kako sjedi na tronu, u desnoj ruci mu je Nika (Viktorija, također od zlata i bjelokosti), dok mu je u lijevoj ruci žezlo na vrhu kojeg se nalazi orao, a na glavi Zeusa i Nike nalaze se zlatni vijenci od masline.¹⁹⁷ Dinsmoor nam objašnjava u nešto više detalja kako je cela morala izgledati jer hram nije bio namijenjen ovako velikoj statui, naime postolje se nalazilo na cijelom prostoru između stupova centralnog broda, dok je na postolju stajala više od dvanaest metara visoka statua Zeusa od zlata i bjelokosti. Na dnu se također nalazio i mali bazen u koji se odlijevalo ulje koje je bilo nanošeno na statu kako bjelokost ne bi raspucala niti drvena sub-struktura nabubrila.¹⁹⁸ Unutar igre kip je prikazan (sl.124) skoro od riječi do riječi (doduše nešto manji) no nedostaju zlatni vijenci od masline, te nedostaje okolni bazen koji bi sakupljao ulje. Kronologija statue još uvijek nije odlučena. Ako slijedimo Richter, njeno postavljanje možemo smjestiti nakon Atene Partenos u

¹⁹³ Dinsmoor 1975, 152.

¹⁹⁴ Ibid., 153.

¹⁹⁵ Hatzi 2008, 276.

¹⁹⁶ Richter 1967, 221.

¹⁹⁷ Ibid., 220.

¹⁹⁸ Dinsmoor 1975, 153.

Ateni, dakle nakon 456. godine pr. n. e., a prema drugim izvorima nakon 436. godine pr. n. e.¹⁹⁹ U igri, u „Discovery“ modu, kreatori igre odlučuju da je Fidija 435. g. pr. n. e. započeo izgradnju statue Zeusa, te ju je i završio do 428. g. pr. n. e. kada ga ponovno srećemo u Olimpiji.²⁰⁰



sl. 121: Srebrna tetradrahma Aleksandra velikog s prikazom Zeusa, Korfu, 336-323.
 sl.122: Crnofigurarna keramika s prikazom Zeusa, The Archaeological Museum of Olympia
 sl.123: Gravura Zeusove statue, Ferdinand Knab, 1880.
 sl.124: Zeusova statua u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Kolosalnost statue od samog početka, do vremena kada je opisuje Pauzanija, pa sve do kraja 5. stoljeća kada stradava u požaru u Konstantinopolu²⁰¹, nadahnjuje ljude te se kroz stoljeća zadržala njezina misao, tako se relativno često pojavljuje u slikarstvu, pa se hram i statua čak pojavljuju u Disneyevom animiranom filmu „Hercules“²⁰² iz 1997., gdje naš heroj Herkul u Zeusovom hramu preko kipa razgovara sa Zeusom.

Vijećnica u Olimpiji malo je drugačija od uobičajenih. Sastoji se od dva krila spojenih jednom prostorijom, od kojih je južno krilo podignuto još u 7. stoljeću pr. n. e.²⁰³, dok je sjeverno krilo podignuto u 6. stoljeću pr. n. e.²⁰⁴ Arhitektonski, svako krilo je bila izdužena prostorija s jednom apsidom, dok im je jedina poveznica bila četverokutna prostorija na istočnom kraju.²⁰⁵

¹⁹⁹ Richter 1967, 222-226.

²⁰⁰ Assassin's Creed: Odyssey - Tours: Gods of Olympia – Workshop of Phidias ([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Tours: Gods of Olympia#Workshop of Phidias](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Tours:_Gods_of_Olympia#Workshop_of_Phidias)), pristupljeno: 15.9.2021.

²⁰¹ Richter 1967, 222.

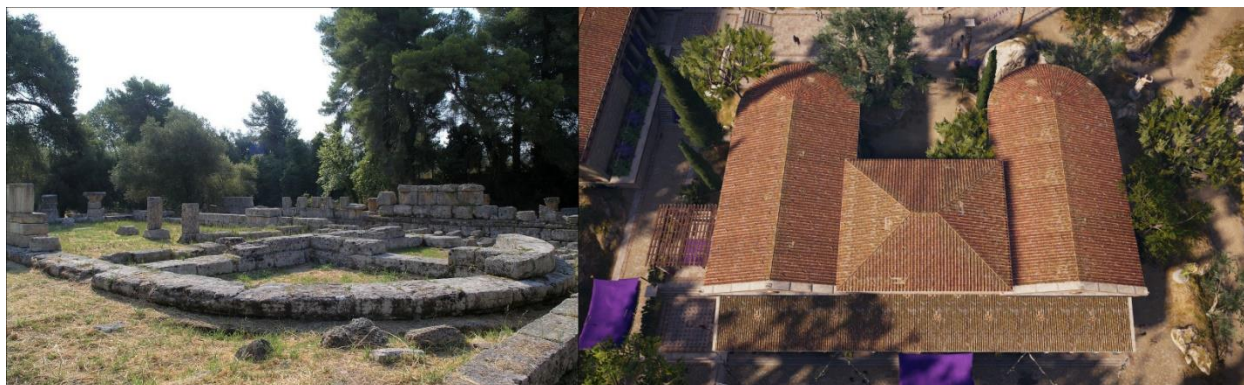
²⁰² Hercules, Disney, 1997., Tate Donovan, Susan Egan, James Woods (<https://www.imdb.com/title/tt0119282/>), pristupljeno: 15.9.2021.

²⁰³ Dinsmoor 1975, 65-65n

²⁰⁴ Ibid., 118.

²⁰⁵ Ibid., 118.-119.

Građevina je u cijelosti prenesena u igru, uključujući odvojene ulaze u svako krilo i jedinstveni dizajn (sl.126).



sl. 125: Vijećnica danas, Matěj Batha
sl.126: Vijećnica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Sada dolazimo do jednog od većih anakronizama što se tiče građevina, **Leonidej (Leonidaion)**. Podignuta nakon 338. g. pr. n. e., služila je kao građevina s gostinjskim sobama za istaknute posjetitelje, dok se u središtu nalazilo četvrtasto dvorište (sl.127). Dakle građevina je prenesena u igru u cijelosti na osnovi arhitektonskih ostataka, ali činjenica da je podignuta skoro 100 godina nakon događaja unutar igre, čini je u potpunosti krivom i jedini razlog zašto se nalazi ovdje je radi estetike Olimpije unutar igre (sl.128).



sl. 27: Leonidej danas, Hellenic Ministry of Culture and Sports
sl.128: Leonidej u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Ako nastavimo ovim kružnim putem, dolazimo do **Fidijine radionice**, koju nam spominje čak i Pausanija (Paus. 5. 15.1). Riječ je o jednostavnoj građevini koja je bila otprilike iste visine kao cela Zeusovog hrama te je bila druga najviša zgrada u Olimpiji (sl.129). U prostoru radionice nalazile su se i prostorije za umjetnike i zanatlije te galerije. Da se radi upravo o Fidijinoj radionici potvrđuje obilna količina kalupa, ostataka materijala i alata nađenih na području koje spominje

Pauzanija.²⁰⁶ U igri međutim nailazimo samo na glavnu zgradu u kojoj je Fidija radio svoja djela (sl.130).



sl. 129: Fidijina radionica danas
sl.130: Fidijina radionica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Ako krenemo još sjevernije, prema sjevernom ulazu u Olimpiju, naići ćemo na građevinu koju u igri nazivaju *gymnasion*, ali to je pogrešno jer postoji razlika između **gimnazija** (*gymnasion*) i **palestre** (*palaestra*). Ono što imamo u igri je zapravo palestra i nastala je u 3. stoljeću pr. n. e.²⁰⁷ dok gimnazij ne nalazimo u igri. Palestra je zatvoreni četvrtasti prostor s peristilom na sve četiri strane te je u Olimpiji imao različite manje prostorije za različite potrebe. U palestri su se vježbale discipline poput hrvanja i boksa²⁰⁸ ali i filozofsko diskutiranje, kojim se trenirao intelekt mladeži.²⁰⁹ Gimnazij je bio veći otvoreni prostor na kojem su se vježbale discipline poput trčanja, skakanja i bacanja²¹⁰ te je u Olimpiji izgrađen u 2. stoljeću pr. n. e.²¹¹ Ovo nam dakle predstavlja još jedan problem, no ne samo zbog anakronizma nego zbog činjenice da su kreatori igre koristili pogrešan naziv za palestru.

Ovime završavamo turu Elidom i Olimpijom, te bismo samo željeli još proći sam geografski položaj Olimpije. Smještena je u dolini rijeke Alfej (*Alpheios*), koja, iako je možemo probati identificirati unutar igre, nije imenovana. Ipak u igri kao i u stvarnosti, Olimpija se stvarno nalazi u dolini, okružena s dva brda, sa sjeverne i jugoistočne strane. Na sjeveru, na vrhu brda

²⁰⁶ Hatzi 2008, 285-286.

²⁰⁷ Ibid., 306.

²⁰⁸ Dinsmoor 1975, 320.

²⁰⁹ Hatzi 2008, 306.

²¹⁰ Dinsmoor 1975, 320.

²¹¹ Hatzi 2008, 306.

nalaze se ruševine Kronovog hrama i njegov kip. U stvarnosti možda nemamo kip i hram no Kronovo brdo je ondje, na istome mjestu.²¹²

6.1.3 Sparta (grč. *Σπάρτα, Spártā*)

Za razliku od Atene ili Olimpije, Sparta je puno lošije istražena. Prema antičkim izvorima nije imala veličanstvenih građevina niti zidine, te je lako moguće zbog toga bila manje interesantna ljudima. Istraživanja počinju tek samim krajem 19. stoljeća te se odvijaju kroz 20. stoljeće sve do danas.²¹³ Sparta se nalazi u Spartanskoj dolini u Lakoniji, na rijeci Euroti (*Eurotas*), na zapadu joj je planina Tajget (*Taygetos*), na istoku Parnon (*Parnonas*), dok je na sjeveru generalno brdovito područje.²¹⁴ Danas se malo južnije od antičke Sparte nalazi mjesto Spartí, osnovano sredinom 19. stoljeća.²¹⁵



sl. 131: Usporedba karata Sparte iz igre i u stvarnosti, *Assassin's Creed Odyssey* i *Google Maps*

Kao i za mnoga druga mjesta, najbolji antički izvor za Spartu nam je Pauzanija koji Spartu posjećuje u 2. stoljeću n. e. Sparta se sastojala od četiri mjesta (*Limnai, Kynosoura, Pitana, Mesoa*) koja su se u nekom trenutku sjedinila no, kako Paul Cartledge objašnjava, čak niti u petom stoljeću, ova četiri manja mjesta nisu nestala i imaju određenu autonomiju.²¹⁶ U igri su sva ova mjesta razdvojena, jedino nedostaje *Kynosoura*. Što se tiče usporedbe, u sklopu Sparte nedostaje istaknutih građevina koje se mogu identificirati te će nam temelj za usporedbu biti Pauzanijin

²¹² Ibid., 48.

²¹³ Geoffrey Waywell, „Sparta and its Topography“; u: „Bulletin of the Institute of Classical Studies“, br. 43, 1999., 1-26., 2-5., dalje u tekstu: Waywell 1999

²¹⁴ Paul A. Cartledge, *Sparta and Lakonia*, Routledge, London i New York, 2002., 16., dalje u tekstu: Cartledge 2002, prvo izdanje: 1979.

²¹⁵ Waywell 1999, 1.

²¹⁶ Cartledge 2002, 90.

doživljaj Sparte, u usporedbi s arheološkim ostacima i građevinama koje su prikazane unutar igre. Krenimo s možda najstarijim, **oltar i hram Artemide Ortije (grč. *Orthia*)**.



sl. 132: Svetište danas, *The Secret of Civilization*
sl.133: Svetište Artemide Ortije u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

U početku, svetište se sastojalo samo od oltara (vjerojatno istog kao što je Zeusov oltar u Olimpiji) koji je bio u ograđenom prostoru i nije bilo hrama u sklopu svetišta. Sljedeći stadij bio je mali hram s većim kamenim oltarom (jedan od najranijih grčkih hramova, a datira se u 8. st. pr. ne.), s posebnim naglaskom na razliku u veličini oltara u usporedbi s hramom. Naime Richard M. Dawkins, naglašava da su oltar i hram nerazdvojni dijelovi svetišta na suprotnim stranama, ali i da je oltar mnogo veći u usporedbi s hramom.²¹⁷ Također iz arheoloških istraživanja, zaključeno je da je u nekom trenutku u 7. stoljeću pr. ne. došlo do poplave kada je ovaj stari hram srušen. Napravljeni su povišeni temelji i negdje početkom 6. st. pr. n. e. postavljen novi hram.²¹⁸ Od ovog drugog hrama od arheoloških ostataka na žalost ne nalazimo mnogo više od temelja, dijelova zidova i mogućeg zabata koji je ostao zakopan u zemlji ispod kasnijeg hrama (sl.132). Dawkins naglašava da su ovi povišeni temelji iskorišteni pri obnovi hrama u 2. stoljeću pr. n. e.²¹⁹ Cartledge međutim potpuno odbacuje Dawkinsove datacije zbog nemoguće potpune datacije keramičkih nalaza i činjenice da su stratigrafski slojevi bili vrlo tanki i poremećeni kasnijim razdobljima.²²⁰ Međutim za naše potrebe dovoljno nam je znati da se hram Artemide Ortije nalazio na povišenom postolju te da se na suprotnoj strani svetišta nalazio veliki oltar. U igri (sl.133) nailazimo na sličnu situaciju, hram većih dimenzija, na povišenom temelju, ispred kojeg se nalazi kip Artemide,

²¹⁷ Richard M. Dawkins, *The Sanctuary of Artemis Orthia at Sparta*, Macmillan, London, 1929., 10.

²¹⁸ Ibid., 15-16.

²¹⁹ Ibid., 20-22.

²²⁰ Cartledge 2002, 310-311.

izgledom podsjeća na Artemidu (Dianu) iz Versaillesa i vrlo mali oltar (vjerojatno element koji su koristili za skoro sve oltare unutar igre).

Na putu do akropole nalazi nam se **hram Dioniza Kolonata** (*Dionysos Kolonatas*), hram koji spominje Pausanija (Paus. 3.13.7). Taj hram se generalno ne spominje u literaturi i zato postoji vrlo malo informacija o njemu. Pausanija nam kaže da se na tom mjestu nalazi brežuljak, na kojem se nalazi hram Dioniza, za kojeg se održavala utrka jedanaest djevojaka. Kreatori igre uzeli su malo umjetničke slobode i napravili su hram od nekoliko prostorija na nekoliko razina na nečemu što nije brežuljak već velika stijena.

Južno od hrama bi se trebala nalaziti misteriozna **polukružna građevina** (sl.134) koja je prema Pausaniji sadržavala kultne kipove Afrodite i Zeusa. Iako je prvo smatrana građevinom, novija istraživanja pokazala su da se radi o prirodnoj kružnoj stijeni koja je samo ograđena, te se ne može sa sigurnošću datirati osim činjenicom da je kasnije obnovljena u 2. stoljeću n. e.²²¹



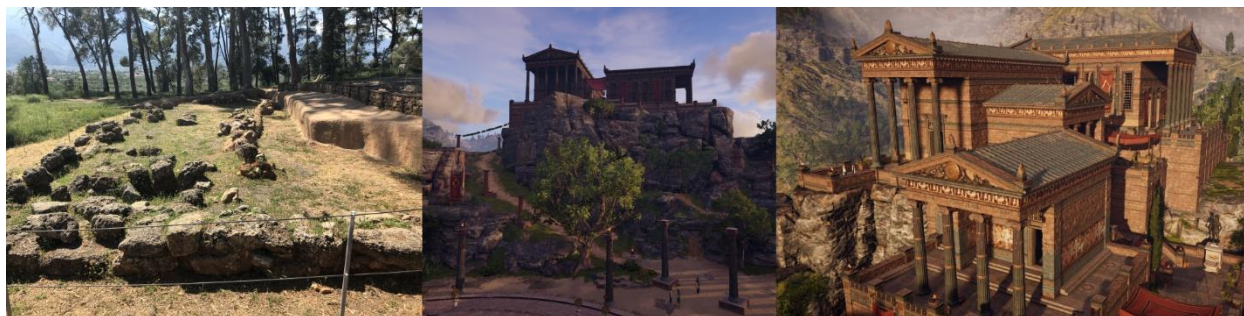
sl. 134: Kružna struktura danas, Geoffrey Waywell
sl.135: Kružna struktura u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

U igri možemo povući paralelu s relativno kružnom stijenom ispred Dionizova hrama, no međutim na njoj se nalaze stambene građevine i nije ograđena (sl.135).

Ako slijedimo cestu prema zapadu, doći ćemo do Spartanske Akropole na kojoj se nalazi **svetište Atene Halkieške** (grč. *Chalkioikos*), što znači „Božica Brončane kuće“. Pausanija (Paus. 3.17.1-9) nam opisuje izgled kompleksa u 2. stoljeću n. e., no arheološki nalazi su nam, kao i u ostatku Sparte, relativno slabi. Kompleks je smješten na najvišem brežuljku Sparte te i danas pruža dobar pogled prema jugu, na današnji Sparti. Od arheoloških nalaza ostali su nam samo temelji

²²¹ Waywell 1999, 11-14.

(sl.136) koje datiramo u drugu polovicu 6. stoljeća pr. n. e. kao i nasumični nalazi, od kojih su možda najzanimljivije brončane ploče koje su bile pričvršćene na blokove od kojih su zidovi hrama bili načinjeni, što nam objašnjava i epitet božice Atene na ovom mjestu.²²² Blizu ovog hrama su nađeni ostatci manjeg hrama koji bi mogao biti **hram Atene Ergane (Athena Ergane)**, zaštitnice rada (ili obrta), koji također spominje Pauzanija u svom opisu Akropole.²²³



sl. 36: Ostatci Akropole danas, Davide Mauro

sl.137: Akropola u igri, pogled sa južne strane, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

sl.138: Akropola u igri, pogled sa sjeveroistočne strane, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Ako uspoređujemo arheološke nalaze i Pauzanijin opis, evidentno je da su tvorci igre ponovno koristili kreativnu slobodu. Kao prvo cijeli kompleks (sl.137-138) nalazi se na visokom brijegu koji kao niti u slučaju Dionizovog hrama, nije brijeg nego visoka prirodna stijena. Kao drugo, ako je suditi prema nalazima, hram Atene od Brončane kuće nalazio se blizu ulaza u kompleks dok je Atena Ergana bila južnije, međutim, u igri vidimo da je hram Atene od Brončane kuće najviše udaljen od ulaza. Kao treće možemo komentirati sam izgled kompleksa. U skladu s nalazima, zgrade bi trebale imati peristil sa stupovima umjesto kolonada okolo cijelog hrama, ali u igri one su napravljene prostilno. Unutar hrama Atene od Brončane kuće nalazi se kip Atene, no umjesto od bronce napravljen je od mramora s brončanim štitom i kopljem, a brončane ploče koje bi trebale biti na zidovima možemo samo teoretski pripisati nekim elementima sa zidova unutar igre. O zabatima i metopama nećemo raspravljati jer se ponovno ponavljaju isti brončani elementi fiktivne gigantomahije.

Ispod akropole nalazi se **teatar**. Pauzanija (Paus. 3.14.1) nam ga spominje tek u jednoj rečenici no kaže da je bio građen od mramora i vrijedan posjeta. Prema arheološkim ostacima (sl.139) možemo zaključiti da je prvo umjetno proširenje za kameni teatar napravljeno 30-20. g.

²²² Ibid., 6-7.

²²³ Ibid., 8.

pr. n. e. dok ostataka starijeg teatra zapravo niti nema²²⁴, usprkos tome Cartledge pretpostavlja da je prvi pravi helenistički teatar napravljen u Sparti u nekom trenutku u 3. stoljeću pr. n. e.²²⁵ Ovo nam predstavlja mali problem jer nam se unutar igre u drugoj polovici 5. st. pr. n. e. već nalazi kameni teatar (sl.140), no veličinom se slaže s mišljenjima o veličini teatra prije proširenja.²²⁶



sl. 139: Teatar danas, Diazoma

sl.140: Teatar u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Ovime završavamo pregled mogućih građevina na području same Sparte i sad ćemo se osvrnuti na dvije lokacije izvan samog mjesta. Prva od njih je kompleks zvan Menelej (*Menelaion*), točnije samo **oltar Menelaja i Helene** jer se ostale građevine ne nalaze u igri. Iako mikenska građevina na tom mjestu postoji još od 15. stoljeća pr. n. e.²²⁷, Menelej se utemeljuje tek u kasnom 7. ili ranom 6. stoljeću pr. n. e.^{228,229} Rano u 5. stoljeću svetište se obnavlja kad se za obnovu koristi sav materijal starog svetišta. Prema arheološkim nalazima, vidljivi su temelji, a izgrađena je i terasa koja je dovela cijelo svetište na istu razinu. Osim toga nađena je poprilična količina pokretnog materijala. Catling također pretpostavlja kako je ovakva potpuna rekonstrukcija prijašnje građevine u 5. stoljeću pr. n. e., vjerojatno uvjetovana pobjedom Sparte nad Perzijancima i veličanjem domoljublja.²³⁰ Svetište u igri inspirirano je arheološkim tj. arhitektonskim nalazima te ga možemo shvatiti kao donekle točan prikaz kako je nekoć moglo

²²⁴ Ibid., 15.

²²⁵ Cartledge 2002, 33-34.

²²⁶ Waywell 1999, 17.

²²⁷ Hector William Catling, „Excavations at the Menelaion, Sparta, 1973-1976“; u: „Archaeological Reports“, br. 23, 1977., 24-42., 29., dalje u tekstu: Catling 1977

²²⁸ Ibid., 36.

²²⁹ Cartledge 2002, 89., 104.

²³⁰ Catling 1977, 37-42.

izgledati, no nedostaju ostali dijelovi kompleksa. Može se primijetiti da je geografski Sparta poprilično udaljena od mora, ali unutar igre more je relativno blizu.

Ovo je rezultat smanjenja karte unutar igre, što nas dovodi do druge interesantne lokacije, **Monemvazije** (sl.141). Unutar igre Monemvazija se nalazi u otprilike istoj razini kao Sparta, što je poprilično drugačije od stvarnosti gdje se ona nalazi mnogo niže na Peloponezu, i mnogo je manja. Pauzanija nam je spominje kao minojsku luku (Paus. 3.23.11), i dodaje da se ničim ne ističe osim vrlo lijepim kamenčićima na plaži. Iako je nađena brončana ručka hidrije iz 6. stoljeća pr. n. e.²³¹, ovaj otočić je postao bitan tek u rano bizantsko doba kada je postao utočište Grcima pred Slavenima koji su nadirali.²³² U igri na otoku nema luke nego se na vrhu nalazi velika citadela. Moguće je da su kreatori igre izabrali upravo Monemvaziju radi njezinog relativno unikatnog izgleda, koji bi igračima mogao biti interesantan (sl.142).



sl. 141: Monemvazija, zračni snimak
sl.142: Monemvazija u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

6.1.4 Delfi (grč. *Δελφοί*, *Delphí*)

Proročište u Delfima, nalazi se na zapadnom obronku planinskog lanca Parnas (*Parnassos*)²³³ i poznato nam je još od 15. stoljeća pr. n. e.²³⁴. Apolonovo svetište koje danas podrazumijevamo pod pojmom „Delfi“ osnovano je možda već u 8. stoljeću pr. n. e.²³⁵ dok arhitektonski razvoj, možemo reći, počinje podizanjem prve riznice grada Sikiona 560. g. pr. n.

²³¹ Cartledge 2002, 122.

²³² Paul Wittek, „The Castle of Violets: From Greek Monemvasia to Turkish Menekshe“; u: „Bulletin of the School of Oriental and African Studies“, br. 20, 1957., 601-613., 601.

²³³ Georg Wissowa, „Delphoi“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak: 4.2, 2517-2700., 2517.

²³⁴ Rosina Colonia, *The Archeological Museum in Delphi*, John S. Latsis Public Benefit Foundation, 2006., 31., dalje u tekstu: Colonia 2006

²³⁵ Ibid., 34.

e.²³⁶ U Delfima se nalazi popriličan broj znamenitosti, ali zbog preglednosti, u ovom radu ćemo obraditi samo nekoliko bitnijih građevina ili nalaza koji se nalaze u stvarnosti, ali i u igri.

Početak ćemo na ulazu u kompleks svetišta i tu nam je prva točka, **Egzedra Arga**, koja je bila ispunjena statuama.²³⁷ Podignuta je nakon 456. g. pr. n. e., u čast Epigona, nasljednika sedmorice junaka koji su se borili protiv Tebe²³⁸, a o njoj nam govori i Pauzanija (Paus. 10.10.3-4).



sl. 143: Usporedba karata Delfa u igri i u stvarnosti, *Assassin's Creed: Odyssey* i Google Maps

Unutar igre se nalazi na točnom mjestu, u pravilnom polukružnom obliku s kipovima u središtu, iako kipovi nisu raspoznatljivi.

Sljedeće o čemu ćemo raspravljati je **Atenska riznica**. Datum izgradnje je i danas predmet rasprave, Dinsmoor kaže da je generalno prihvaćen datum nakon 490. g. pr. n. e., dok je prema njemu to prekasno.²³⁹ U svakom slučaju radi se o riznici u klasičnom distilu s *in antis* stupovima na ulazu. Nalazila se na podiju sa stepenicama samo s prednje strane, a sadržavala je metope i zabate. Metope su sadržavale tri teme: Tezejeve pothvata, Amazonomahiju i Heraklove zadatke (sl.145).²⁴⁰ U igri, riznica je na istom položaju, ali nešto je niža i podij ima pristupne stepenice. Zabati su obojani i na njima možemo vidjeti isti prikaz gigantomahije kao i na svim drugim zabatima unutar igre. Metope se također ponavljaju te su na njima oni isti Heraklovi zadatci koje vidimo na svim hramovima, pa i u sklopu ove građevine (sl.144).

²³⁶ Ibid., 78.

²³⁷ Dinsmoor 1975, 212.

²³⁸ Stuart Rossiter, *Greece*, A&C Black, London, 1987., 448., dalje u tekstu: Rossiter 1987

²³⁹ Dinsmoor 1975, 117

²⁴⁰ Colonia 2006, 237.

Vijećnica u Delfima je bila mnogo manja nego ona u Olimpiji te su joj nedostajali stupovi u unutrašnjosti, a našlo se i povišenje unutar same zgrade.²⁴¹ U igri je njezina veličina uistinu nešto manja čak i od jednog krila zgrade u Olimpiji te nema stupova u unutrašnjosti, no nema povišenja kojeg bi trebalo biti. Nešto iznad vijećnice nalazi se **Sibilina stijena**, na kojoj je prema legendi (Paus. 10.12.1-3) proricala sibila tj. proročica Herofila (*Herophile*).²⁴² Pored nje, sljedeća građevina na putu nam je **Atenski trijem**.



sl. 144: *Atenska riznica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec*
sl.145: *Atenska riznica danas, Mark Cartwright*

Trebao je imati tri crne stepenice i osam široko odvojenih stupova²⁴³, no unutar igre stepenice ne postoje. Sada konačno dolazimo do najveće građevine, **Apolonovog hrama**.



sl. 146: *Ostatci hrama danas*
sl.147: *Apolonov hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec*
sl.148: *Unutrašnjost Apolonovog hrama u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec*

²⁴¹ Dinsmoor 1975, 119.

²⁴² Rossiter 1987, 450.

²⁴³ Dionsmoor 1975, 142.

Hram je u svom životu imao šest faza; prema legendi (Paus. 10.5.9), u prvoj fazi bio je napravljen od pruća, drugi od voska i perja a treći od bronce (Paus. 10.5.11).²⁴⁴ Četvrta faza hrama je prva za koju imamo materijalne ostatke, no s obzirom da je hram stradao u požaru 548. g. pr. n.e. ostali su nam samo fragmenti stupova i kapitela te pokoji zidni blok. Peta faza hrama je ona koju vidimo unutar igre (sl.147). Nakon požara hram je izgrađen u peripterni heksastil s 15 stupova na bočnim stranama.²⁴⁵ Šestu fazu ćemo samo spomenuti jer nam nije potrebna u kontekstu igre: 373. g. pr. n. e. desio se potres koji je petu fazu hrama potpuno uništio te je izgrađena nova, šesta faza.²⁴⁶ Pauzanija nam donosi opis zabata (Paus. 10.19.4), no kako je faza hrama iz igre uništena, Pauzanija nam opisuje zabate iz šeste faze hrama. Zabate pete faze rekonstruiramo prema nalazima nađenim tijekom arheoloških istraživanja. Znamo da se na istočnom zabatu nalazio Apolonov dolazak u Delfe, na sredini je kočija sa četiri konja, pored njega su se nalazile Leta i Artemida, dok su na krajevima bili lavovi koji napadaju životinje.²⁴⁷ O zapadnom zabatu malo se zna no iz pronađenih ostataka, zaključeno je da se radi o gigantomahiji.²⁴⁸ Hram u igri na zabatima ima ponovno istu kompoziciju, radi se o gigantomahiji te je na sredini obje strane hrama veliki brončani štit. Metope nam ne spominje Pauzanija već Euripid (Eur. *Ion*, 184-218) koji nam govori da su se na metopama nalazile scene u kojima bogovi ili heroji pobjeđuju čudovišta. U igri doduše, ponavljaju se ponovno iste metope s Heraklovim zadatcima. Pauzanija (Paus. 10.24.4) nam govori i o unutrašnjosti hrama. Tako, prema njemu, u celi su se nalazili kipovi Posejdona, dvije sudbe i Zeusa umjesto treće sudbe, kip Apolona i tako dalje. No u igri se u celi nalazi samo mramorni kip Apolona u sukobu sa zmijom (sl.148), vjerojatno Pitonom, kojeg je prema legendi (Hyg. *Fabulae*, 140) ubio na mjestu na kojem se nalazio njegov hram i prema kojem je dobio epitet *Pythios*. Na kraju cele su se nalazila vrata koja su vodila prema dodatnoj prostoriji (*adyton*) u koju su smjele ići samo proročice (*pythia*) te se tamo nalazio zlatni kip Apolona (Paus. 10.24.5). Ova prostorija kao niti cela, nije dostupna igraču tijekom igre ali u edukativnom načinu, dostupne su obje prostorije. No u ovoj zabranjenoj prostoriji nalaze se samo blago i tronošci.

Izvan zapadne strane hrama nalazila se **brončana statua kočijaša sa četiri konja (kvadriga)**. Statua je stradala u odronu kamenja za vrijeme potresa koji je uništio i hram 373. g.

²⁴⁴ Ibid., 41.

²⁴⁵ Ibid., 91-92.

²⁴⁶ Ibid., 217-218.

²⁴⁷ Colonia 2006, 222.

²⁴⁸ Ibid.

pr. n.e., no ostala je sačuvana. Nađeni su i fragmenti konja te dio kamenog postolja na kojoj se cijela kompozicija nalazila (sl.150). Upravo prema postolju, tj. prema natpisu na postolju, kompoziciju možemo datirati u razdoblje između 480. i 460. g. pr. n. e. Kočijaš, danas slavan kao Auriga iz Delfa, napravljen je u potpunosti od bronce, a čak je ostala sačuvana i boja njegovih bijelih očiju, smeđih šarenica i crnih zjenica.²⁴⁹ Pažnja prema detaljima na ovoj je statui na vrhuncu, od trepavica, obrva, pramenova kose do vena koje se naziru na njegovim udovima, ovaj lik postaje živ pred našim očima (sl.151). Stoga je vrlo dobro da su kreatori igre prenijeli i oživjeli ovu kompoziciju u potpunosti te nam omogućili vidjeti je iz svih kutova, kako je možda nekoć izgledala (sl.149).



sl. 49: Kompozicija u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
 sl.150: Moguća rekonstrukcija kompozicije prema nalazima, Arheološki muzej Delfi, Marija Georgievska
 sl.151: Kip kočijaša, Arheološki muzej u Delfima, Marija Georgievska

Sjeverno od Apolonovog hrama nalazi se **teatar**, jedan od najbolje očuvanih do danas u Grčkoj. Ovaj teatar nam pak predstavlja problem jer je izgrađen tek u 4. stoljeću²⁵⁰, što znači da u vrijeme trajanja igre (431.-422. g. pr. n. e.) on ne bi trebao postojati. Međutim u igri ga vidimo u punom sjaju.

Istočno od teatra nalazi se **sabornica (lesche) Knidana** (sl.153). Iako su nam od nje ostali samo loše očuvani temelji²⁵¹, Pausanija (Paus. 10.25.1 – 31.12) nam govori da je zidove oslikao Polignot, točnije na zidovima su se nalazile dvije teme: zauzeće Troje (*Illioupersis*) i Odisejev odlazak u Had (*Nekyja*). U igri se na njezinim zidovima nalazi samo Odisejev odlazak u Had koji se ponavlja nekoliko puta (verzija iz igre je zapravo vjerna kopija rekonstrukcije koju je napravio Carl Robert), no ne samo to nego se ova slika ponavlja i na skoro svim trjemovima unutar igre

²⁴⁹ Ibid., 256-259.

²⁵⁰ Ante Jurić, *Grčka od mitova do antičkih spomena*, Andromeda, Rijeka, 2001., 338., dalje u tekstu: Jurić 2001

²⁵¹ Ibid., 336-337.

(sl.152). Ovime završavamo analizu Apolonovog svetišta u Delfima, jedna od znamenitosti koja nedostaje u igri je svakako takozvani „pupak svijeta“ (*omphalos*) koji nam spominje Pausanija (Paus. 10.16.4) a koji se i danas nalazi ondje u malo drugačijem izdanju.²⁵² Sada ćemo se zaputiti prema svetištu Atene Pronaje (*Pronaia*) koje se nalazi jugoistočno od Apolonovog svetišta.



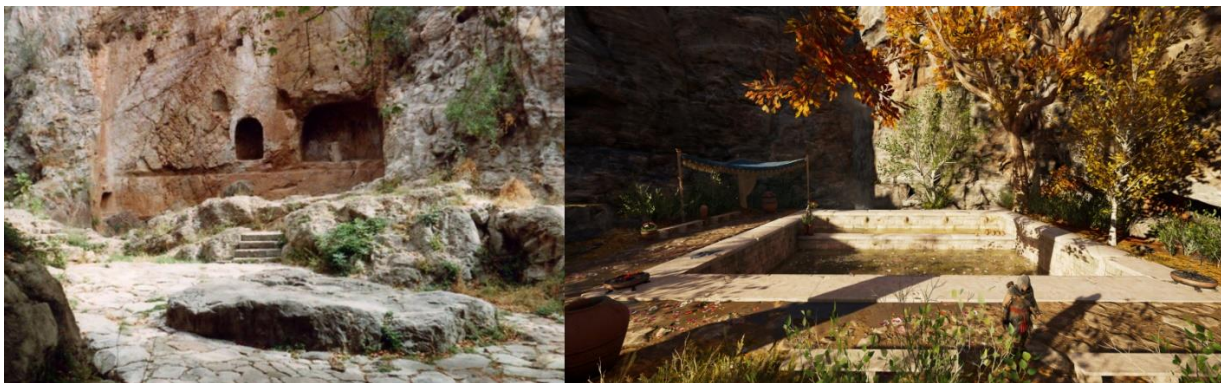
sl. 152: Unutrašnjost sabornice Kniđana, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
 al.153: Sabornica Kniđana u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
 sl.154: Rekonstrukcija Odisejevog puta u Had, Carl Robert, 1892.

Na putu do njega nalazi se **izvor Kastalija (*Castalia*)**, koji nam spominje Pausanija (Paus. 10.8.9-10). Izvor je sagrađen u 6. stoljeću pr. n. e. te je bio popločen, s kamenim klupama, a voda je izvirala kroz brončane lavlje glave na sjevernom zidu.²⁵³ Svi koji su dolazili u svetište Apolona morali su se oprati u vodi ovog izvora, a navodno se u njoj prala i pitija prije odlaska u *adyton*.²⁵⁴ Izvor u igri izgleda približno kao izvor koji nalazimo u rekonstrukcijama, na sjevernom zidu nalaze se brončane lavlje glave dok je izvor popločen, no nedostaju kamene klupice i dosta je plitak (sl.156).

²⁵² Ibid., 346.

²⁵³ Colonia 2006, 278.

²⁵⁴ Jurić 2001, 343-344.



sl. 155: Izvor Kastalija danas, flickr - History _
 sl.156: Izvor Kastalija u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Svetište Atene Pronaje još se zove i „*Marmaria*“²⁵⁵, a sastojalo se od nekoliko građevina (sl.157). Pausanija (Paus. 10.8.6-7) nam daje vrlo kratki opis ovog svetišta te imenuje samo četiri građevine. S obzirom da je ulaz na istočnoj strani, proći ćemo građevine po redu s istoka prema zapadu. Prve po redu su dvije manje građevine, kod kojih su nam arheološka istraživanja pokazala nalaze još iz mikenskog razdoblja. Ovih građevina u igri nema. Nakon njih dolazimo do hrama Atene Pronaje (*Athena Pronaia*) koji je imao tri faze. Najstarija faza podignuta je u 7. stoljeću pr. n. e., a od nje su nam ostali samo stupovi i poneki fragment drugih dijelova hrama.²⁵⁶ Druga faza podignuta je u 5. stoljeću pr. n. e., hram je bio dorski, napravljen u nepravilnom heksastilu jer je imao dvanaest, a ne trinaest stupova na stranama. Osim toga, bio je neobične orijentacije, jug-sjever, umjesto standardne istok-zapad.²⁵⁷ Ova faza je prezentirana u igri. Treća faza hrama izgrađena je nešto zapadnije na kraju svetišta nakon što je druga faza uništena u odronu kamena uzrokovanom potresom 373. g. pr. n. e.²⁵⁸ i taj nam hram nam opisuje Pausanija (Paus. 10.8.6) u 2. stoljeću n. e. Izgledom je bio nešto jednostavniji, izgrađen kao prostil (*prostylos*), sa šest stupova na južnoj strani te još dva stupa na ulazu u celu, tj. nije bilo zidova koji bi odvajali celu od ulaza i ovime je stvoren vestibul ispred cele.²⁵⁹ Nakon hrama Atene Pronaje (2. faze), nalazile su se dvije riznice, ona bliža hramu Atene Pronaje bila je u dorskom stilu, dok je riznica nakon nje bila u jonskom stilu. Obje riznice imale su dva stupa *in antis*, te ih također spominje Pausanija (Paus. 10.8.6). U igri ove dvije građevine postoje i obje imaju *in antis* stupove no obje izgledaju isto i ne

²⁵⁵ Ibid., 340.

²⁵⁶ Ibid.

²⁵⁷ Dinsmoor 1975, 92.

²⁵⁸ Jurić 2001, 342.

²⁵⁹ Ibid.

postoji razlika u stilu građevine koja je postojala u stvarnom životu. Posljednja građevina koju možemo vidjeti je tolos (*tholos*). Zapravo su postojala dva tolosa u svetištu Atene Pronaje, raniji i kasniji. Raniji tip podignut je oko 580. g. pr. n. e.²⁶⁰ ali je srušen i njegov materijal iskorišten je za izgradnju Sikionske riznice tj. njezine temelje oko 500. godine pr. n. e.²⁶¹ Originalna pozicija ovog tolosa nije poznata s obzirom da je sav materijal ponovno iskorišten, no iz dijelova pronađenih u temeljima Sikionske riznice, rekonstruirano je da se sastojao od vanjskog reda od 13 dorskih stupova i unutarnje kružne cele.²⁶² Drugi tolos izgrađen je u 4. stoljeću pr. n. e. (između 390. i 380. g. pr. n. e.), a arhitekt je bio Teodor iz Fokeje. Prema arhitektonskim ostacima koji stoje još i danas te arheološkim nalazima, ovaj tolos sastojao se od vanjskog reda od 20 dorskih stupova, s unutarnjom kružnom celom unutar koje se nalazilo još 10 korintskih stupova.²⁶³ Na vanjskom dijelu nalazile su se metope sa scenama iz amazonomahije i kentauromahije dok su na unutarnjem dijelu bile metope s djelima Herakla i Tezeja.²⁶⁴ Imajući sve ove informacije na umu, tolos unutar igre predstavlja nam određeni problem. Kao prvo, u razdoblju u kojem se igra događa, ovaj tolos ne postoji, podignut je 30 do 40 godina kasnije dok je stari tolos srušen otprilike 70 godina ranije. Što nas dovodi do sljedećeg problema a to je izgled. Tolos u igri ima 12 dorskih stupova i nema stupove unutar cele što bi značilo da je to izgled starijeg hrama (iako nedostaje jedan stup), također tolosu nedostaju u potpunosti metope. Nadalje tolos je u izgradnji što ponovno, prema dataciji, nije točno niti za stariji niti za mlađi tip (sl.158). Ovime završavamo priču o Delfima, kroz povijest vrlo važno mjesto no u igri se pojavljuje samo na kratko, u sklopu glavne misije „Consulting a Ghost“ te u retrospekciji kada Leonida posjećuje Delfe („Bully the Bullies“).

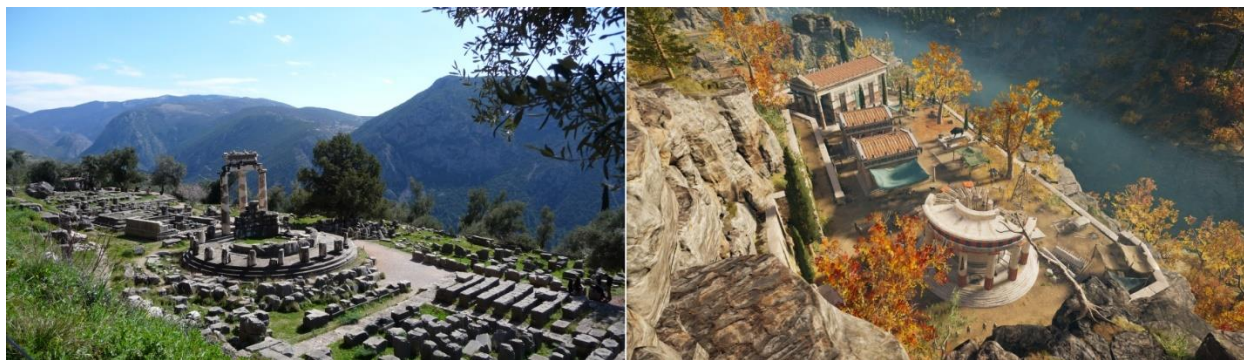
²⁶⁰ Barbara A. Barletta, *The Origins of the Greek Architectural Orders*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001., 58-59., dalje u tekstu: Barletta 2001

²⁶¹ Jurić 2001, 332.

²⁶² Dinsmoor 1975, 117.

²⁶³ Jurić 2001, 342.

²⁶⁴ Ibid.



sl. 57: Svetište Atene Pronaje danas, Tamara Semina
 sl. 158: Svetište u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

6.1.5 Eleuzina (grč. *Ἐλευσίς*, *Eleusis*)

Eleuzina je jedno od najbitnijih svetišta u Grčkom svijetu. Na ovome mjestu odvijalo se štovanje Demetre tj. Demetrinih ili Eleuzinskih misterija. Za razliku od drugih svetišta, pristup eleuzinskim misterijima nije imao svatko. Samo oni koji su pažljivo slijedili Demetrine upute, bili su inicirani u kult i imali pristup misterijima.²⁶⁵ Slijedeći Sveti put, dolazimo do samog kompleksa svetišta koje se sastojalo od velike zgrade, **telesterija** (*Telesterion*), i nekolicine manjih građevina, ovisno o vremenu o kojem govorimo, dok je cijeli kompleks ograđen zidinama (sl.159). Usporedit ćemo građevine koje nalazimo u igri s njihovim arheološkim nalazima, jer kao i sve druge lokacije u igri, nije sve prisutno. Na sjevernoj strani nalazio se glavni ulaz koji je podigao Pizistrat.²⁶⁶ Između ulaza i Telesterija nalazi se par građevina i kipova, no veliku većinu svetišta zauzima upravo Telesterij. Na mjestu Telesterija štuje se kult Demetre još od 15. stoljeća pr. n. e.²⁶⁷, no prve prave dokaze da se radilo o svetom mjestu imamo tek od 8. stoljeća pr. n. e.²⁶⁸ U 7. stoljeću pr. n. e. podignuta je arhajska građevina na mjestu budućeg Telesterija. U 6. stoljeću ovu arhajsku građevinu, Pizistrat zamjenjuje monumentalnom građevinom koja je na istočnoj strani imala portik, dok je u unutrašnjosti krov pridržavalo 25 stupova.²⁶⁹ U prvoj polovici 5. stoljeća pr. n. e. svetište uništavaju Perzijanci i Kimon počinje obnovu. Kimonov plan bila je obnova i proširenje Telesterija ali nije dovršen prije njegove smrti te taj zadatak prelazi na Perikla.²⁷⁰ Periklo zadužuje

²⁶⁵ George E. Mylonas, „Eleusis and the Eleusinian Mysteries“; u: „The Classical Journal“, br. 43, 1947.,130-146., 131-146., 131., dalje u tekstu: Mylonas 1947

²⁶⁶ Ibid., 136.

²⁶⁷ Ibid., 133.

²⁶⁸ Ibid., 135.

²⁶⁹ Ibid., 135-136.

²⁷⁰ Ibid., 136-138.

Iktina za dizajniranje novog Telesterija²⁷¹, a njegov novi dizajn proširuje Kimonovu ideju (Kimonov plan bio je napraviti izduženu građevinu iste širine kao Pizistratova no mnogo veće dužine²⁷²) i to je građevina koju vidimo u igri (sl.160). Telesterij je bio izgrađen na dva kata, sa 42 stupa (7 redova po 6 stupova) koji su bili prekinuti podnicom prvog kata te su se na prvom katu nastavljali do stropa. U prizemlju su na sve četiri strane bile cijelom dužinom kamene stepenice koje su služile kao mjesta za sjedenje. U sredini građevine nalazila se zasebna prostorija zvana *anaktoron*, dok su na sjevernoj, južnoj i istočnoj strani bila po dva ulaza u Telesterij (sl.161). Krov je na sredini imao četverokutno izdignuće kroz koje je dolazila svjetlost u unutrašnjost građevine. Na istočnoj strani, Iktin je također dizajnirao portik, no on nije izgrađen (postavljeni su samo temelji) sve do 4. stoljeća pr. n. e. kada ga podiže arhitekt Filon (*Philon*).²⁷³ U rimsko doba, svetište je prošireno, sjeverni ulaz je zamijenjen Malim propilejima (druga polovica 1. stoljeća pr. n. e.) te nešto dalje Velikim propilejima (2. stoljeće n. e.). Također, u rimsko doba su napravljene stepenice s vanjske, sjeverne i južne strane, koje su vodile na izdignutu terasu na zapadnoj strani.²⁷⁴ Pausanija koji nam je inače pouzdan izvor, opisuje nam sve dijelove kompleksa (Paus. 1. 38.5-7) no prema njegovim riječima (Paus. 1.38.7), božica Demetra mu je u snovima zabranila da govori išta o samom Telesteriju i eleuzinskim misterijima. Također vrijedi spomenuti i rijedak prikaz iniciranih u misterije, na Ninionovoj (*Ninnion*) ploči.²⁷⁵

²⁷¹ Ibid.

²⁷² Dinsmoor 1975, 195.

²⁷³ Mylonas 1947, 138.

²⁷⁴ Jurić 2001, 367-368.

²⁷⁵ Mylonas 1947, 145.



sl. 159: Maketa Eleuzine, Muzej Eleuzine

sl.160: Telesterij u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

sl.161: Unutrašnjost Telesterija iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Ako sada usporedimo prikaz svetišta u igri (sl.160), s arheološkim nalazima i onime što znamo o svetištu iz ovog razdoblja, primijetit ćemo nekoliko ključnih razlika kad je u pitanju sam Telesterij. Kao prvo, broj stupova unutar građevine ne slaže se s brojem stupova koji su u Periklovo doba trebali biti u njoj. U igri imamo 8 redova po 7 stupova, osim jednog koji nedostaje na sredini gdje se nalazi *anaktoron* (sl.161). Zatim nam problem stvara portik na istočnoj strani. Iktin u vrijeme igre samo postavlja temelje, te sam portik nije podignut sve do druge polovice 4. stoljeća pr. n. e. Na kraju, stepenice koje vode prema terasi na zapadnoj strani Telesterija nisu izgrađene sve do rimskog razdoblja što je ponovno, poprilično velika pogreška za igru koja se dešava u razdoblju

između 431. i 422. godine pr. n. e. Treba napomenuti i da iako je Eleuzina vrlo poznato i vrlo važno mjesto što u antičko doba, što danas, u igri nije dio niti jedne glavne misije, te samo jedne opcionalne misije za Alkibijada („Happily Ever After?“).

6.2 Brončano-dobne lokacije

U igri se nalazi više brončano-dobnih lokacija koje pripisujemo mikenskoj ili minojskoj kulturi. U ovom poglavlju odlučili smo se proći kroz dvije možda i najpoznatije lokacije: Mikenu i Knos. Objе lokacije su u igri nenaseljene te u njima nalazimo neke velike pogreške.

6.2.1 Knos (grč. *Κνωσός, Knōssós*)

Priču o **Knosu** možemo započeti s jednom velikom napomenom. Kreatori igre su u potpunosti ignorirali kontinuitet života u Knosu od razdoblja pada palača nadalje. Samo prema tome možemo cijeli kompleks gledat kao pogrešku. Ono što jest prikazano ima mnogo pogrešaka samo po sebi te ćemo napraviti pregled ključnih dijelova koji bi trebali biti u igri, ali nisu, te onoga što se uistinu nalazi u igri.



sl. 162: Usporedba karata Knosa u igri i u stvarnosti, *Assassin's Creed: Odyssey* i Google Maps

Dakle kad je riječ o kontinuitetu, problem je što se u vrijeme trajanja igre, na mjestu centralnog dvorišta u Knosu nalazi Rejin (*Rhea*) hram, o kojem nam govori već Arthur Evans²⁷⁶ a

²⁷⁶ Sir Arthur J. Evans, *The Palace of Minos at Knossos Volume II: Part 1*, Macmillan, London, 1928, 5-7., dalje u tekstu: Evans 1928

potvrđuje navode Diodora Sicilskog (Diod. 5.66.1) koji kaže da su se u njegovo doba još vidjeli ostatci Rejinog hrama. Osim toga u području vrlo blizu kompleksa (jugoistočni dio), pronađeni su arheološki nalazi iz razdoblja 10. do 5. stoljeća pr. n. e.²⁷⁷ Evidentno je da su kompleks i njegova bliska okolica u 5. stoljeću bili naseljeni, što prikaz Knosa unutar igre čini pogrešnim. No krenimo od sjevernog ulaza u kompleks gdje u igri dolazimo kraljevskim putem do područja koje bi trebalo biti ono što u kompleksu Knosa zovemo **kazalište** (sl.163-164).



sl. 163: „Kazalište“ u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
sl. 164: „Kazalište“ u stvarnosti, *Diazoma*

Ime je dobilo jer se radi o četverokutnom prostoru koje s južne i istočne strane ima stepeničasta sjedala te pretpostavljamo da su se na tom prostoru održavale razne ceremonije ili čak sportska događanja.²⁷⁸

Odmah nakon toga dolazimo do jednog dijela kompleksa koji u igri nazivaju „**Customs house**“ (**Carinarnica**), radi se o sjevernom ulazu palače koji je u prizemlju imao prostoriju s deset stupova i sklop prostorija za koji se pretpostavlja da se mogao koristiti kao prostor neke vrste carine pri dolasku robe u palaču. U ovom dijelu pronađeno je skladište pločica pisanih linearom B.²⁷⁹ Na žalost u igri ne možemo identificirati niti jednu prostoriju na ovom prostoru osim već spomenute hipostilne dvorane s 10 stupova.

²⁷⁷ J. Nicolas Coldstream, Colin F. Macdonald i H. W. Catling, „Knossos: Area of South-West Houses, Early Hellenic Occupation“; u: „The Annual of the British School at Athens“, br.92, 1997., 191-245., 233-243.

²⁷⁸ Dinsmoor 1975, 12.

²⁷⁹ Jurić 2001, 149.

Ako skrenemo odmah nakon ovog dijela prostorija doći ćemo do **centralnog dvorišta** (sl.165-166). Kao što smo već prije rekli, na centralnom dvorištu trebao se nalaziti Rejin hram²⁸⁰ ali ovdje ga ne vidimo, kao i ostatak Knosa, kompleks je potpuno napušten.



sl. 165: Centralno dvorište u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
sl.166: Centralno dvorište u stvarnosti, *The Secret of Civilization*

Sa centralnog dvorišta možemo vidjeti ostatak kompleksa, a na zapadnoj strani vidimo prostore koji bi se možda mogli povezati s mogućim sakralnim prostorijama²⁸¹ iako u igri ne postoji ništa što bi nam potvrdilo tu tezu. Pored njih možemo vidjeti **monumentalno stubište** sa stupom u sredini, koje je vodilo do prvog kata zapadnog krila palače, i povezivalo je s manjim stubištem, drugi kat palače.²⁸² U igri doduše ovo stubište vodi prema zapadnom izlazu iz kompleksa i zatvorenim vratima na sjeveru i jugu. Desno iznad ovog stubišta bi se trebala nalaziti **prijestolna dvorana** u kojoj bi se trebao nalaziti tron s grifonima²⁸³ no u igri ove dvorane nema, tj. na njezinom mjestu se nalazi neidentificirana urušena prostorija (sl.168). Što se tiče zapadnog krila palače, na njezinom južnom dijelu bi se trebao nalaziti **procesijski hodnik**²⁸⁴ ali niti njega nema. Međutim u samom zapadnom dvorištu se uistinu nalaze **ukopani silosi**, takozvani *kouloures*²⁸⁵. Što se istočnog krila palače tiče, taj je u još gorem stanju od zapadnog. Jedini dio koji možemo identificirati su **velike stube** koje su vodile do **odaja kraljevskog para** ali kao što je slučaj i u ostatku palače, niti jedna prostorija nije pogodna identifikaciji te smo primorani pogađati koje bi

²⁸⁰ Sinclair Hood i David Smith, „Archaeological Survey of the Knossos Area“; u: „The British School at Athens. Supplementary Volumes“, br. 14, 1981., 1-69., 20-22.

²⁸¹ Jurić 2001, 148.

²⁸² Ibid., 147.

²⁸³ Ibid.

²⁸⁴ Ibid.

²⁸⁵ Renzo Rossi, *Velike Tajne Arheologije: Knosos, Grad Labirint*, EPH Media, Zagreb, 2013., 172., dalje u tekstu: Rossi 2013.

prostorije trebale biti paralele ovim odajama, a nedostaje nam također i dvorana s dvostranim sjekirama (sl.167).²⁸⁶ Velike stube vode nas u podzemni dio palače, u veliku prostoriju koja je prema svim amforama koje su u njoj, zamišljena kao skladište.



sl. 67: Istočno krilo palače koje vodi prema labirintu u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
sl.168: Zapadno krilo palače sa velikim stubištem i nedostatkom prijestolne dvorane u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

No tu nije kraj jer nakon skladišta imamo fiktivni prikaz **labirinta**, tj. **ulaz u labirint**. S obzirom da su labirint i Minotaur koji se u njemu nalazio fikcija tj. mitologija, nećemo o njima dalje raspravljati.

Kroz cijeli kompleks ponavljaju se dvije freske: freska iz procesijskog hodnika sa slugama koji nose posude²⁸⁷ i neidentificirane freske biljnog motiva ili možda čak krakova hobotnica. Također možemo, na zidu skladišta, vidjeti fresku s dupinima koja se inače nalazi u kraljičinom megaronu (sl.169)²⁸⁸. Nedostaju sve druge freske koje se mogu vidjeti na zidovima Knosa. Stupovi unutar igre su direktno preuzeti iz stvarnog života, koje je Evans dao rekonstruirati i obojati u jarku crvenu i crnu boju, prema prikazima na freskama²⁸⁹. Radi se o stupovima s uskom kamenom bazom, na kojem je drveni stup kružnog presjeka koji se širi prema vrhu, gdje su izraženi astragal, široki ehin (*echinus*) i četvrtasti abak (*abacus*). Knos posjećujemo u sklopu glavne misije u kojoj tragamo za mitskim Minotaurom („Myths and Minotaurs“) kojeg naposljetku nađemo i porazimo („He Waits“). Knos unutar igre je na žalost veoma povijesno netočan, očigledno su kreatori igre odlučili da im je postojanje Minotaura i Labirinta bitnije od autentičnosti palače, te je u ovakvom

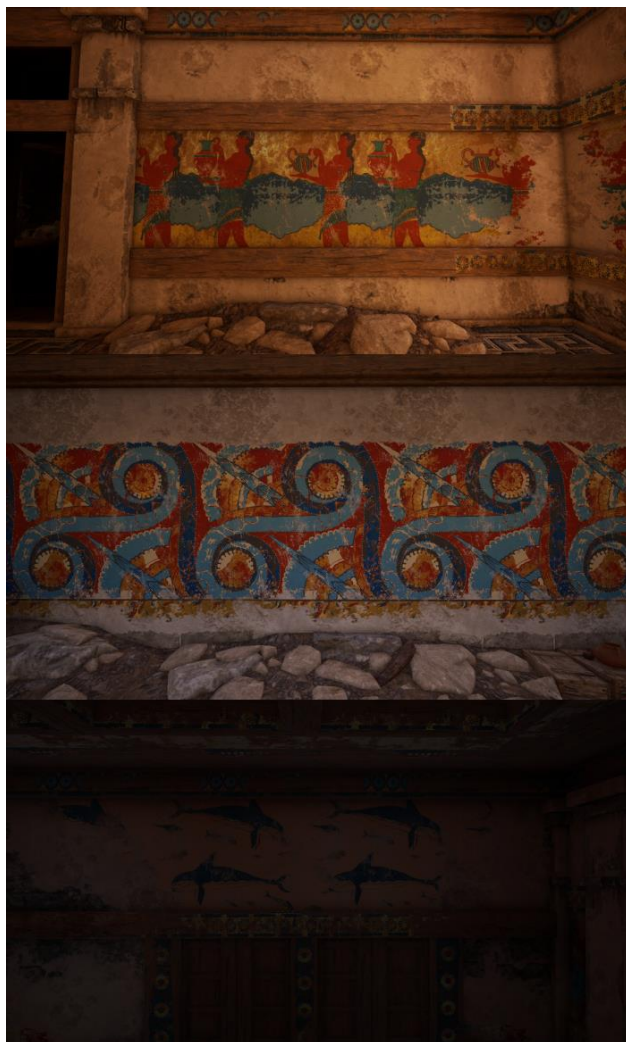
²⁸⁶ Dinsmoor 1975, 10-12.

²⁸⁷ C. F. Hawke Smith, „The Knossos Frescoes: A Revised Chronology“; u: „The Annual of the British School at Athens“, br. 71, 1976., 66-76., 70.

²⁸⁸ Ibid., 71-74.

²⁸⁹ Rossi 2013, 31-33.

obliku palača u drugom planu i služi samo za poticanje mašte i interesa igrača. Iako je Knos poprilično loša lokacija za edukaciju igrača, ona i dalje u igraču pokreće interes za Knosom, što mitološkim što stvarnom lokacijom.



sl. 169: Freske iz Knosa u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

6.2.2 Mikena (grč. *Μυκῆναι* ili *Μυκῆνη*, *Mykēnai* ili *Mykēnē*)

Kada spominjemo **Mikenu**, zapravo govorimo samo o mikenskoj citadeli, o ograđenom prostoru na vrhu brda, 18 kilometara udaljenom od mora na skoro 300m nadmorske visine.²⁹⁰ Iako je u blizini citadele postojalo naselje²⁹¹, u sklopu ovog rada s njime se nećemo baviti, kao niti modernim naseljem Mykines koje se nalazi nešto južnije od citadele, jer ih u igri nema. Prema

²⁹⁰ Jurić 2001, 183.

²⁹¹ Rodney Castleden, *Mycenaeans*, Routledge, London i New York, 2005., 40-42.

legendi koju nam prenosi Pauzanija (Paus. 2.16.3), Mikenu je osnovao Perzej, kojem je prema jednoj priči, ispao držak mača (*mykes*), što je on shvatio kao znak da ovdje treba osnovati grad, te je po njemu dobio i naziv. Prema drugoj priči, Perzej je na mjestu Mikene ubrao gljivu (*mykes*), iz koje je potom potekla voda koju je Perzej popio, te je naziv gradu dao prema gljivi.



sl. 170: Usporedba karata Mikene iz igre i stvarnosti, *Assassin's Creed: Odyssey* i Google Maps

Pauzanija (Paus. 2.16. 5) nam također govori da je Arg uništio Mikenu, što datiramo u 468. godinu pr. n. e.²⁹² To nam donekle odgovara situaciji koju nalazimo u igri, Mikena je napuštena te se u njoj nalaze banditi. Doduše možemo napomenuti i da su svi objekti prikazani, u malo boljem stanju kako bi igraču dočarali izgled Mikenske citadele. S obzirom da nisu svi elementi Mikene zastupljeni u igri, obraditi ćemo samo one koje možemo identificirati. Kao i u stvarnosti, citadela ima dva ulaza: sjeverozapadni i sjeverni

Na sjeverozapadnom ulazu nalazi se ono što nazivamo **Lavljim vratima** (sl.171-172). Radi se o ulazu u citadelu, napravljenom od masivnih monolita, iznad kojih se nalazio rasteretni trokut, na čijoj vanjskoj strani se nalazio reljef s dva lava, koji nam spominje i Pauzanija (Paus. 2.16.5).²⁹³ Ovaj ulaz dio je zidina Mikene za koje kažemo, zbog njihove veličine, da su nastala takozvanom kiklopskom gradnjom (pojam koji nam također dolazi od Pauzanije (Paus. 2.16.5). Mnogi elementi

²⁹² Helena Tomas, „Otkriće Mikene“; u: „Latina et Graeca“, br. 2, 2009., 23-44., 25., dalje u tekstu: Tomas 2009

²⁹³ Ibid., 34.

Mikene su do ponovnog otkrića u 19. stoljeću, bili potpuno zakopani pod slojevima zemlje, no reljef lavova ostao je otkriven.²⁹⁴



sl. 171: Lavlja vrata u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
sl. 172: Lavlja vrata u stvarnosti, *Joy of Museums*

Odmah nakon ulaska u prostor citadele, s naše desne strane nalazi se **grobni krug A** (sl.174). Heinrich Schliemann pronalazi ga 1876. godine, a radi se o terasi s kružnim zidom, unutar kojeg je pronađeno šest grobnica. Grobnice su bile oblika okna, dok su na površini označene kamenim stelama (Zovemo ih još i „grobovi u rovu“ ili *shaftgraves*).²⁹⁵ Kružni zid napravljen je od segmenata od tri ploče (dvije na stranama i jedna koja ih povezuje na vrhu), s prolazom koji vodi prema lavljim vratima.²⁹⁶ Pet grobnica pronašao je Schliemann, dok je šestu pronašao Panayotis Stamatakis, nakon Schliemannovog odlaska iz Mikene.²⁹⁷ Grobni krug A u igri je prikazan nešto drugačije nego u stvarnosti (sl.173). Zidovi su točno napravljeni no međutim same grobnice su u potpunosti krive. Sredina kruga je u potpunosti otvorena s dva hodnika koji vode na sjever i jug. Ovakav prikaz je nerealan jer da su grobnice ovako izgledale krajem 5. stoljeća pr. n. e., u 19. stoljeću Schliemann i Stamatakis ne bi imali što pronaći. Nakon Grobnog Kruga A, dolazimo do **palace** koja je centralni dio Mikene u igri.

²⁹⁴ Dinsmoor 1975, 23.

²⁹⁵ Tomas 2009, 36.

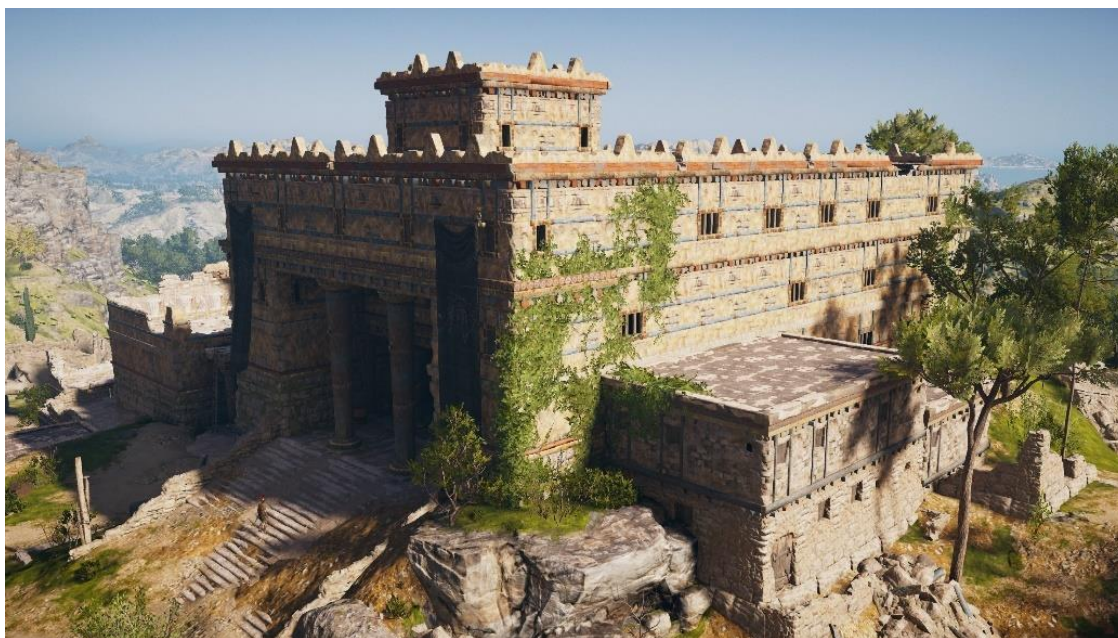
²⁹⁶ Karl Schuchhardt, *Schliemann's Discoveries of the Ancient World*, Crown Publishers, New York, 1979., 152., prvo izdanje: 1891., prevela na eng.: Eugénie Sellers, dalje u tekstu: Schuchhardt 1979

²⁹⁷ Tomas 2009, 35.



sl. 173: Grobni krug A u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
 sl.174: Grobni Krug A u stvarnosti, Art History Project

Radi se o poprilično velikoj pravokutnoj zgradi koja na svojoj istočnoj strani ima kompleks manjih prostorija, većinom u uništenom stanju. Razlika između prikaza palače u igri (sl.175) i u stvarnosti ima mnogo no ključne razlike su sljedeće. Monumentalni ulaz koji se nalazio na južnoj strani zgrade, u igri je na sjeverozapadu dok na jugu ne postoji nikakav ulaz.²⁹⁸ Sljedeća nepravilnost je raspored i izgled prostorija unutar palače; nakon ulaza nalazilo se manje dvorište koje je bilo otvoreno, zatim jugoistočno od manjeg dvorišta nalazimo veliko dvorište, a na kraju nam se nalazi megaron.²⁹⁹



sl. 175: Mikenska palača u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

²⁹⁸ Ibid., 38.

²⁹⁹ Jurić 2001, 194.

U igri je cijela palača napravljena od velikih zatvorenih prostorija od kojih niti jedna ne nalikuje manjem dvorištu niti megaronu, već bi ih sve mogli nazvati „velikim dvorištem“. Na posljetku možemo reći da ako je Mikena bila uništena 30 godina ranije od događaja u igri, palača bi vjerojatno bila u mnogo lošijem stanju nego što je prikazana. Što znači da su kreatori igre palaču napravili ovako monumentalnom kako bi igraču predočili veličinu i važnost Mikene.

Krajnji istočni dio citadele izgrađen je u 13. stoljeću pr. n. e. kako bi se **podzemna cisterna za vodu** uklopila u cijeli kompleks citadele. Do cisterne je vodilo 60 stuba, dok se sama cisterna (sl.177) nalazila na 18 metara dubine. Stijenke cisterne bile su ožbukane kako bi bolje zadržavala vodu.³⁰⁰ U helenističkom razdoblju, na površini je napravljena još jedna cisterna za vodu.³⁰¹ Problem koji srećemo u igri zapravo je nešto što se proteže kroz sve lokacije unutar igre, a to je naizgled nasumičan izbor detalja koje su kreatori odlučili staviti u igru. Kad je ova cisterna u pitanju, unutar igre je nema, ne postoji tajni prolaz koji ide duboko pod zemlju koji bi vodio do cisterne, iako je to vrlo poznat detalj Mikene. Ali zato nalazimo cisternu na površini, doduše ne kružnog oblika kakva bi trebala biti već je riječ o velikom četvrtastom prostoru, koji je unutar igre u potpunosti zarastao (sl.176).



sl. 76: Prolaz do mikenske cisterne, Show Caves
sl.177: Cisterna na površini u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Ovaj nasumičan odabir detalja možemo povezati i s nalazima izvan zidina citadele, naime unutar igre nalazimo jedino **Atrejevu riznicu** (još znanu i kao **Agamemnonova grobnica**, naziv

³⁰⁰ Tomas 2009, 39.

³⁰¹ Jurić 2001, 198.

koji nosi i unutar igre). Riječ je o „grobnici u obliku košnice“ (*beehive tomb*), kojih znamo nekoliko no u igri se nažalost nalazi samo jedna. Grobnica se sastoji od dugačkog hodnika (*dromos*), tholosa sa lažnom kupolom i jedne manje, četvrtaste prostorije (sl.178).³⁰² Ulaz (*stomion*) u tholos također je monumentalan. Na vrhu se nalazi nadvratnik, iznad kojeg se nalazi rasteretni trokut kako bi se rasporedila težina iznad samog nadvratnika.³⁰³ Za kupolastu prostoriju još se kaže da je u obliku košnice, služila je za kultne radnje, dok je manja četvrtasta prostorija služila kao grobna prostorija za pokojnika.³⁰⁴ Iako je ovo jedini od mikenskih tolosa koje nalazimo u igri, i dalje nije točan. Ulazni hodnik ne postoji, kupolasta prostorija je usječena u živu stijenu (sl.179), a manja prostorija koja je trebala služiti kao pogrebno mjesto pokojnika, ima rupu u zidu koja vodi u tajne podzemne hodnike koji su igraču predstavljani kao stvarna Agamemnonova grobnica. Iako je situacija bolja nego u Knosu, Mikena također pati od želje kreatora za impresioniranjem igrača, umjesto povijesne točnosti. To im naravno uspijeva jer je Mikena vrlo interesantna za vidjeti, no nedostaju neki osnovni elementi. Također treba napomenuti da igrač Mikenu ne posjećuje u sklopu niti jedne misije ili zadatka unutar igre, jedino se posjećuje Agamemnonova grobnica (Atrejeva riznica) u sklopu misije „Three Symbols Entombed“.



sl. 178: Atrejeva riznica u stvarnosti, Ken Russell Salvador
 sl. 179: Ulaz u Atrejevu riznicu u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

³⁰² Schuchhardt 1979, 143-144.

³⁰³ Tomas 2009, 39.

³⁰⁴ Jurić 2001, 202-203.

6.3 Znamenitosti

U ovom poglavlju bavit ćemo se lokacijama koje nam se ne uklapaju ni pod jedno od prošlih poglavlja. Riječ je o mjestima koja imaju zanimljivosti za igrače, no ili se ne nalaze na putu igraču kroz igru, ili se radi o temi koja nije prikladna za prošla poglavlja.

6.3.1 U potpunosti pogrešne lokacije (Kira [grč. Κίρρα], Lamija [grč. Λαμία])

Iako u igri postoji mnogo toga što možemo smatrati pogrešnim u kontekstu vremena ili prostora, ovdje ćemo obraditi dva mjesta koja su u potpunosti pogrešno prikazana u igri. Riječ je o Kiri i Lamiji. **Kira** (grč. *Cirrho* ili *Kirra*) je bila luka Delfa, spominju je nekoliko antičkih autora, na primjer Pauzanija, Eshin i Diodor Sicilski.



sl. 180: Kira u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Pauzanija nam na nekoliko mjesta govori o Kiri. Govori nam o tome kako je Kira bila luka Delfa (Paus. 10.8.8), o njezinom položaju (Paus. 10.1.2), te o udaljenosti između Delfa i Kire (Paus. 10.37.4). Eshin nam govori o tome kako je Kira uništena i prokleta (Aeschin. 3.107-108), nešto što nam Pauzanija također ponavlja (Paus. 10.37.5-6), dok nam Diodor Sicilski govori (Diod. 9.16) o tome što je bilo s Grcima koji su došli iz drugih gradova boriti se protiv Kira. Opsada Kire dešava se u događaju koji zovemo „Prvi sveti rat“.³⁰⁵ Prema antičkim izvorima povod ovom ratu je loše ponašanje stanovnika Kire prema ljudima koji su dolazili u posjet Delfima, kontinuirano loš odnos prema Amfiktioniji, i samom Apolonu. Pripadnici Amfiktioniskog saveza, tražili su od proročišta

³⁰⁵ Georges G Forrest, „The first Sacred War“; u: „Bulletin de Correspondance Hellénique“, br. 80, 1956., 33-52., 33.

u Delfima savjet, kako riješiti problem Kire. Proročište im je reklo da moraju zaratiti s Kirom, te posvetiti zemlju Apolonu, Artemidi, Leti i Ateni Pronaji, kako nitko ubuduće ne bi mogao obrađivati ovu zemlju. Ovo je rezultiralo ratom u kojem je Kira bila dugo vremena pod opsadom. Ono što im je u potpunosti otežalo život je činjenica da im je odsječen pristup pitkoj vodi. Ovaj plan pripisuje se nekolicini ljudi no u suštini, ono što se dogodilo je da su cijevi koje su dovodile pitku vodu u grad, odsječene, što je izazvalo s vremenom veliku žeđ među ljudima. Zatim je prikupljena velika količina kukurijeka s kojim je otrovana pitka voda. Kada su cijevi ponovno spojene i puštena voda u grad, ljudi su se otrovali, što je omogućilo Amfiktionskom savezu da s lakoćom zauzme Kiru, nakon čega je grad potpuno uništen, a zemlja prokleta. Možemo napomenuti da je prema Adrienne Mayor, ovo prvi zabilježeni slučaj trovanja pitke vode, a možemo napomenuti i da je rezultat ovoga donošenje svojevrstnog zakona o tome kako je zabranjeno neprijatelju odsjeći pitku vodu ili je trovati.³⁰⁶ No kakva je poveznica između ovog razaranja i potpuno netočne informacije unutar igre. Prvi sveti rat datiramo u razdoblje između 590. i 580. godine pr. n. e., dok se igra dešava između 431. i 422. godine pr. n. e. Kira je bila uništena i potpuno nenaseljena najmanje do sredine 4. stoljeća pr. n. e. kada dolazi do Trećeg svetog rata³⁰⁷, što nam govori da u vrijeme trajanja ove igre Kira nikako nije mogla biti veliki, gusto naseljeni lučni grad, kako je prikazana u igri (sl.180). Sljedeće potpuno netočno mjesto je Lamija.

Lamija (grč. *Λαμία, Lamía*) se nalazi u Tesaliji, u današnjoj centralnoj Grčkoj. U igri nosi naziv grada no međutim prikazana je kao divlje selo u kojem žive samo žene. Žive u malim drvenim kućicama, nose kožu životinja, ne postoje zidine te ne postoje građevine moderne za to razdoblje (sl.182). Prema Diodoru Sicilskom, znamo, da su oko Lamije bile postavljene gradske zidine, koje su spomenute u kontekstu Lamijskog rata (Diod. 18.12.1-13.3). Prema arheološkim ostacima znamo da se na akropoli Lamije nalazila fortifikacija od čak 6. stoljeća pr. n. e. (sl.181)³⁰⁸ Prema tome, grad koji još od 6. stoljeća pr. n. e. ima fortifikaciju na akropoli, ne može krajem 5. stoljeća pr. n. e. izgledati kako je prikazano u igri. Nadalje, potres koji je 426. godine pr. n. e. zadesio Grčku, prema Strabonu (Strab. 1.3.20) je uništio velik dio Lamije što ni na koji način

³⁰⁶ Adrienne Mayor, *Greek Fire, poison arrows and scorpion bombs*, Overlook Duckworth, New York i London, 2009., prvo izdanje: 2003., 100-101.

³⁰⁷ John Buckler, *Phillip II and the Sacred War*, Brill, Leiden, 1989., 14-16.

³⁰⁸ Mogens Herman Hansen i Thomas Heine Nielsen, *An Inventory of Archaic and Classical Poleis*, Oxford University press, Oxford, 2005., 712.

nije prikazano u igri. Tvorci igre su iz nekog razloga potpuno zanemarili arheologiju i povijest, te pretvorili Lamiju u nešto što su mislili da će biti bolje za potrebe igre.



sl.181: Citadela Lamije danas, Hellenic Ministry of Culture
sl.182: Lamija u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

6.3.2 Mjesta interesa

U ovom poglavlju riječ je o jednoj znamenitosti na nekom području koje inače ne pripada jednoj od prijašnjih tema. Riječ je o Herajonu na otoku Samu, Odisejevoj palači na Itaci i bojanju tkanine u purpurno na Kiteri.

Herajon (sl.183) je svetište posvećeno božici Heri koja je prema legendi rođena na otoku Samu.³⁰⁹ U igri možemo prepoznati nekoliko elemenata ovog svetišta; najveći dio zauzima Herin hram, na sjeveru možemo prepoznati trijem no međutim ne možemo razaznati radi li se o ranijoj ili kasnijoj građevini³¹⁰, istočno se nalaze dvije riznice i takozvana „sjeverna zgrada“. Sjeverna zgrada, riznice i sjeverni trijem nalaze se otprilike na mjestima na kojima bi se nalazili i u stvarnom životu³¹¹, ali ne postoje elementi za identifikaciju. Ondje se nalaze kako bi popunili prostor, a postoje i u stvarnosti. Glavna atrakcija ovog svetišta je Herin hram. O Herinom hramu nam govori Herodot (Hdt. 3.60) koji ga svrstava među tri najveća inženjerska pothvata stanovnika otoka Sama. Hram je imao tri faze, prva faza je iz 8. stoljeća pr. n. e. (možda čak i 9. st. pr. n. e.), radilo se o primitivnoj, četverostranoj zgradi s otvorom prema istoku i redom drvenih stupova po sredini. Prva faza imala je i drugu fazu, kada su na originalni hram dodani drveni stupovi okolo zgrade.³¹² Druga

³⁰⁹ Jurić 2001, 535.

³¹⁰ Dinsmoor 1975, 142.

³¹¹ Helmut Kyrieleis, „The Heraion at Samos“; u: „Greek Sanctuaries: New Approaches“, London i New York, 2005., prvo izdanje: 1993., 102., dalje u tekstu: Kyrieleis 2005.

³¹² Dinsmoor 1975, 45-46.

faza izgrađena je u prvoj polovici. 6. st. pr. n. e. Izgradili su ga Roik i Teodor, ali taj je hram uništen u požaru oko 525. g. pr. n. e.³¹³ Ubrzo nakon toga hram obnavlja tiranin Polikrat. Pomaknut je više udesno, te je jedini stup koji još danas stoji (sl.184), upravo iz ove, treće faze Herinog hrama. Ovaj hram međutim nikad nije dovršen, radovi na njemu trajali su i u rimskom razdoblju.³¹⁴ Izgled hrama je bio ne samo kolosalan već unikatan, na prednjoj i stražnjoj strani stupovi su složeni u tripteralnu (trostruku) konstrukciju dok su na stranama bili u dipterlanoj (dvostruko) konstrukciji. Na prednjoj strani bila su tri reda od po 8 stupova, dok je na stražnjoj strani bilo tri reda od po 9 stupova.³¹⁵ Ova monumentalnost je upravo ono što je dovelo do nekoliko stoljeća izgradnje ovog hrama. U igri vidimo monumentalni hram (sl.185), doduše on je u potpunosti izgrađen, nema kontinuiranih radova na njemu. U igri on ima samo dva reda na prednjoj i stražnjoj strani i po jedan red na stranama. Također ima zatvoreni pronaos i celu, dok je u stvarnosti hram imao otvoreni pronaos tj. zatvarali su ga stupovi na prednjoj strani.³¹⁶ Heraion ne posjećujemo u sklopu niti jedne misije unutar igre, kao niti cijeli otok Sam.



sl. 183: Zračni snimak svetišta na Samu, Samos Voice
 sl.184: Ostatci Herinog hrama na Samu, Samos Voice
 sl.185: Herin hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

Sljedeće mjesto nam je **Itaka**, tj. **Odisejeva palača na Itaci**. O Odisejevoj palači znamo samo iz Homerovih opisa. Ali zato ne znamo gdje se točno nalazila, štoviše ne slažu se svi niti o lokaciji Itake koju opisuje Homer. U Ilijadi se samo spominje u kontekstu objašnjenja tko Odisej jest, dok u Odiseji zapravo dobivamo opise tla (Hom. Od. 4.605-608, 13.242-247), otoka (Hom. Od. 9.21-27) i luke (Hom. Od. 13.95-112). Iako danas postoji otok pod nazivom Itaka (*Ithaki*), Starija razmišljanja, koja u novije vrijeme zastupa Robert Bittlestone, pokušavaju smjestiti

³¹³ Jurić 2001, 535.

³¹⁴ Kyrieleis 2005, 100.

³¹⁵ Dinsmoor 1975, 134.

³¹⁶ Ibid., 134-135.

Homerovu Itaku i Odisejevu palaču, na poluotok Paliki, na zapadnoj strani Kefalonije (*Kefalonia*)³¹⁷, čiji se sjeverni dio poklapa s opisima geografije iz Odiseje.



sl. 86: Usporedba karata Itake i Odisejeve palače u igri i u stvarnosti, *Assassin's Creed: Odyssey* i *Google Maps*

No međutim, 2009. godine provedena su arheološka istraživanja na Itaci (*Agios Athanasios*³¹⁸), gdje je pronađen kompleks građevina datiranih oko 1300. godine pr. n. e., za koji se pretpostavlja da je upravo Odisejeva palača (sl.186).³¹⁹ Naravno ovo ne možemo reći sa sigurnošću jer nisu pronađeni arheološki nalazi koji bi direktno povezivali Odiseja s ovim lokalitetom, ali se lokacija položaja, u kombinaciji s geografijom područja slaže s Homerovim opisom, pa se i datacija kojom raspolažemo, otprilike slaže s razdobljem kada se izvorni Odisej vraća kući. Što se izgleda tiče, Homer nam daje kontekstualne tragove o tome što se sve nalazi u kompleksu palače i njezine okolice. Bittlestone je sve te tragove sakupio na jednom mjestu te tako možemo vidjeti da se kompleks sastoji od više zgrada, da je moralo postojati dovoljno prostorija za sve Penelopine udvarače, da se iz palače vidi luka i tako dalje.³²⁰ Također, Samuel Bassett nam donosi pregled teorija o izgledu palače još s početka 20. stoljeća ako ne i ranije. Jedna stvar koja se provlači kroz sve teorije je da se radi o kompleksu palače sličnom drugim palačama tog vremena, kao na primjer Tirint, Mikena, Knos.³²¹ Međutim, kad je riječ o prikazu unutar igre, nailazimo na par problema. Kao prvo kompleks palače je na potpuno drugom kraju Itake te ignorira sve geografske opise koje nam daje Homer. Kao drugo, kompleks sam po sebi ne izgleda kao kompleks palače tog vremena.

³¹⁷ Robert Bittlestone, *Odysseus Unbound*, Cambridge University Press, Cambridge, 2005., 427-470., dalje u tekstu: Bittlestone 2005

³¹⁸ Chris Ithacorama, Agios Athanasios - Palace of Odysseus, 2013. (<http://ithacorama.com/en/what-to-see/sights/item/860-agios-athanasios-palace-of-odysseus>), pristupljeno: 14.9.2021.

³¹⁹ Ithacan Philantropic Society, Odysseus Palace, 2018. (<https://www.ithaca.org.au/about-ithaca/odysseus-palace>), pristupljeno: 14.9.2021.

³²⁰ Bittlestone 2005, 177-194.

³²¹ Samuel E. Bassett, „The Palace of Odysseus“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 23, 1919., 288-311., 288-289.

S obale dolazimo pred velika vrata, koje bismo mogli nazvati propileji. Nakon toga penjemo se stepenicama na razinu u kojoj su sve zgrade. Postoji centralno dvorište no ono podsjeća više na moderno dvorište nego centralno dvorište kompleksa palače iz 13. stoljeća pr. n. e. Okolo dvorišta se uistinu nalazi nekoliko zgrada, ali sve se nalaze u nekom stanju uništenja te su sve generično napravljene, tako da nemamo identifikacijskih elemenata. Ono što možemo reći, doduše, je činjenica da su neki elementi arhitekture slični arhitekturi prikazanoj u Mikeni (sl.187).



sl. 187: Pogled na ulaz, uspon i centralno dvorište Odisejeve palače u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Posljednja stvar koju ćemo spomenuti je interesantan **prikaz bojanja tkanine purpurom**. Na Kiteri, unutar igre vidimo cijelo organizirano dobivanje purpurne boje, od hvatanja puževa (*Hexaplex trunculus* i *Bolinus brandaris* (sl.189)), do bazena s bojom, bojanja tkanine te na kraju sušenja tkanine (sl.188). Lovljenje puževa je vrlo često podrazumijevalo ostavljanje košara u moru u koje su puževi dolazili, te bi ih kasnije ljudi pokupili. Cijeli ovaj kompleks morao je biti blizu mora jer su puževi morali biti svježi za proizvodnju purpurne boje.³²² Kako bi se dobila boja, puževi su se ubijali relativno nasilno, jer je morala prsnuti hipobranhijalna žlijezda. Oksidacijom tekućine koja se u njoj nalazila, dobivala se boja, no kako bi se oksidacija mogla kontrolirati ovaj

³²² Beatriz Marín-Aguilera, Francesco Iacono i Margarita Gleba, „Colouring the Mediterranean: Production and Consumption of Purple-dyed Textiles in Pre-Roman Times“; u: „Journal of Mediterranean Archaeology“, br. 31, 2018., 127-154., 129-131.

posao obavljao se unutar neke građevine u sklopu kompleksa³²³, što također možemo vidjeti u igri. Način na koji se tkanina bojala je pomoću bazena u kojima se nalazila boja, te se u nju stavljala tkanina (ovaj način se još i danas prakticira u nekim dijelovima svijeta).³²⁴ Ovaj mukotrpan proces za dobivanje male količine boje jedan je od razloga zašto je purpurna boja bila toliko cijenjena, i povezivana s plemstvom ili bogovima (sl.190).³²⁵ U blizini ovog kompleksa nalazi se misija („A God Among Men“) u kojoj igrač treba spasiti samoprozvanog boga Empedokla, kojeg su lokalne vlasti uhitile jer je propovijedao o lažnom božanstvu (sebi). Jedina poveznica s kompleksom za dobivanje boje je činjenica da je on kao samo prozvani bog sebe obukao u purpurni hiton (na žalost u igri ga nikada ne vidimo u purpurnom hitonu te nam je jedini dokaz o ovome skriveni model iz igre).



sl. 188: Kompleks za dobivanje boje u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec
 sl.189: Primjer Murex školjke (*Bolinus Brandaris*), Marcus Stigwan
 sl.190: Purpurna boja u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

6.3.3 Okolica Atene

U ovom poglavlju obraditi ćemo tri lokacije koje se nalaze blizu Atene. Kemenolom na Penteliku, Pirej i rt Sunion, vrlo su važne lokacije, vezane za Atenu ali i izvan nje te smo ih odlučili svrstati pod zasebnu kategoriju.

Sjeverno od same Atene, nalazi se planina **Pentelik** (grč. *Πεντελικόν*, *Pentelikon*) na 1108m nadmorske visine.³²⁶ Poznata po svom obilju bijelog mramora, Pentelik planina bila je

³²³ Ibid., 132-135.

³²⁴ Ibid., 135-137.

³²⁵ Ibid., 137-146.

³²⁶ Jurić 2001, 15.

mjesto brojnih kamenoloma. Početkom 5. stoljeća otvoreni su prvi rudnici^{327,328} te su kroz 5. i 4. stoljeće od Penteličkog mramora izgrađene mnoge građevine, kao na primjer: Partenon, Erehtej, kameni teatar u Ateni, Hefestov hram, Propileji na Akropoli i tako dalje. Atenjani su željeli da njihove građevine budu posebne, i upravo su zato koristili mnogo dostupniji pentelički mramor umjesto, u to vrijeme mnogo poznatijeg parskog mramora (iako su koristili i taj).³²⁹ Za razliku od penteličkog mramora, parski mramor je prozirniji, s manje nedostataka i uniformnije boje te je zato ostao popularan za izradu skulptura dok se pentelički koristio za gradnju građevina.³³⁰ Kamenolome nam spominje i Pauzanija (Paus. 1.19.6), gdje nam kaže da je Herod iskoristio skoro sav dostupan mramor iz penteličkih kamenoloma za izradu trkališta. U igri je prikazan samo jedan veliki kamenolom, gdje možemo prepoznati kako su se izrađivali veliki mramorni blokovi (sl.192), a na nekim mjestima izgleda kao neki od kamenoloma danas (sl.191), što je možda bila inspiracija kreatorima igre.



sl. 191: Jedan od kamenoloma na Penteliku danas, autorevolution
sl.192: Kamenolom u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

S planina prelazimo na more. Južno od Atene nalazi se **Pirej** (grč. *Πειραιάς, Peiraiás*), luka koja je za Atenu bila vrlo bitna u antici ali i danas (sl.193). Pirej je bio atenska dema, no ne i prva luka Atene, tu čast je imao Faleron. U 5. stoljeću, Temistoklo uspješno nagovara Atenjane da ograde Pirej, i da ga koriste kao luku umjesto Falerona³³¹, što nam spominje i Pauzanija (Paus. 1.1.2). Jedna od najznamenitijih značajki ovog razdoblja je prva faza takozvanih dugih zidina. To su zidovi koji su spajali Atenu i Pirej, a gradnja sjevernih zidina (takozvana 1a faza) trajala je

³²⁷ Dinsmoor 1975, 149.

³²⁸ Camp 2001, 52.

³²⁹ Dinsmoor 1975, 149.

³³⁰ Norman Herz i David B. Wenner, „Tracing the Origins of Marble“; u: „Archaeology“, br. 34, 1981., 14-21., 17.

³³¹ Camp 2001, 294.

između 460. i 456. godine pr. n. e.³³² Za južne zidine (faza 1b) nemamo točan datum izgradnje no znamo da su bili izgrađeni do 431. g. pr. n. e.³³³ Sjeverni zidovi izgrađeni su kako bi se zatvorio prostor sa zidovima koji su izgrađeni nešto istočnije, takozvani Faleronski zidovi. Ovaj zatvoreni prostor omogućio je sigurnu obradu zemlje i život ljudi na tom području.³³⁴ Južni zidovi vjerojatno su izgrađeni kao dodatno osiguranje, kako bi Atena imala neometanu povezanost sa svojom najvažnijom lukom, Pirejem.³³⁵ S obzirom da u igri Faleron ne postoji, tako ne postoje ni zidovi. Stoga možemo zaključiti da su zidovi prikazani u igri, faze 1a i 1b tj. sjeverne i južne zidine. Geografski, Pirej u igri izgleda poprilično točno no međutim kad su u pitanju znamenitosti, ne može se mnogo toga vidjeti. Jedini hram na ovom području je Asklepijev hram, čiji su ostatci pronađeni u stvarnom životu, relativno nedavno³³⁶ no u igri se on nalazi na krivom mjestu (sl.194). Iako je predložena datacija osnivanja ovog hrama tj. Asklepijeva kulta, između 422. i 419. godine pr. n. e. što ga čini anakronizmom.³³⁷



sl. 193: Luka Pirej danas, *Maritime Professional*
 sl.194: Pirej i Asklepijev hram u igri, *Assassin's Creed: Odyssey*, Ubisoft Quebec

Posljednje mjesto koje ćemo obraditi je **rt. Sunion (grč. Ἄκρον Σούνιον, Akron Soúinion)**. Sunion nam je poznat još iz Odiseje (Hom. Od. 3.278-283), dok se u razdoblju 5. stoljeća pr. n. e. ovdje nalazilo Posejdonovo svetište. Iako se ovdje nalazio i manji hram posvećen Ateni³³⁸, u igri ga nema, tako da ćemo se posvetiti Posejdonovom hramu.³³⁹ Najraniji dokazi nam govore da je

³³² David H. Conwell, *Connecting a City to the Sea*, Brill, Leiden, 2008., 37-40.

³³³ Ibid., 68-69.

³³⁴ Ibid., 55.

³³⁵ Ibid., 74-77.

³³⁶ Jessica Lamont, „Asklepios in the Piraeus and the Mechanisms of Cult Appropriation“; u: „Autopsy in Athens“, Oxford i Philadelphia, 2015., 37-50., 37-39.

³³⁷ Ibid., 39-40.

³³⁸ Camp 2001, 306-307.

³³⁹ Ibid., 307-308.

najraniji hram podignut početkom 5. stoljeća pr. n. e. (između 490. i 480. godine pr. n. e.), no Perzijanci ga uništavaju. Hram koji još i danas stoji, datiramo u razdoblje Periklove vlasti u Ateni, oko 440. godine pr. n.e.³⁴⁰ Standardnog je dorskog izgleda, sa šest stupova na prednjoj i stražnjoj strani i 13 stupova na stranama. Pretpostavlja se da je ovaj hram napravio isti arhitekt koji je napravio i Hefestov hram na atenskoj Agori. Na metopama hrama prikazane su scene lova i kentaumahije, dok na zabatima ne znamo što se nalazilo³⁴¹, no sačuvana nam je jedna figura neidentificirane žene koja sjedi.³⁴² Hram je relativno dobro očuvan (sačuvano nam je 9 stupova na južnoj i 6 stupova na sjevernoj strani te jedan stup *in antis* na istočnoj strani)³⁴³, te je zbog svoje vrlo atraktivne pozicije na samom južnom kraju Atike, kontinuirana inspiracija umjetnicima i posjetiteljima (sl.195). U igri, hram se nalazi na samom južnom kraju Atike, na zabatu je ponovno kao i na svim drugim hramovima, ista kompozicija gigantomahije, dok metopa nema, greška je i to da hram na stranama ima 12 stupova umjesto 13 (sl.196), ali najveća pogreška je činjenica da je hram u igri jonski dok je u stvarnosti hram bio dorski. Sunion u igri posjećujemo jedino kako bismo ubili jednog negativca, osim toga ne postoji misija u sklopu koje bi igrač posjetio Sunion.



sl. 195: Rt. Sunion i Posejdonov hram danas, Kids Love Greece
 sl.196: Rt. Sunion i Posejdonov hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec

³⁴⁰ Ibid.

³⁴¹ Ibid.

³⁴² Jurić 2001, 481-482.

³⁴³ Ibid., 482-483.

7. Zaključak

Ako sakupimo sve ove informacije, možemo doći do zapravo dva zaključka. Razvojni studio *Ubisoft Quebec*, utrošio je mnogo vremena i truda kako bi nam prikazali ovu verziju grčkog svijeta 5. stoljeća pr. n. e., no čak i tada igra ima mnogo problema. Izvori koje su koristili su naizgled nasumični. Očito je da su im glavni izvori za sve bili Pauzanijini opisi grčke iz 2. stoljeća n.e. što zapravo nije dobra stvar. Neke građevine i lokacije se jednostavno ne bi smjele naći na mjestima gdje se nalaze, a na određenim mjestima vidi se manjak korištenja vrlo lako dostupnih informacija (poput tholosa u svetištu Atene Pronaje u Delfima). Određene stvari mogu biti oproštene jer se ipak radi o videoigri i neki elementi su jednostavno potrebni kako igra igraču ne bi postala dosadna te kako bi on ostao angažiran. Do problema dolazi kada se radi o pogreškama koje tamo nisu zbog izvora niti zbog kompromisa radi potreba igre nego loše informiranosti kreatora. No, kao što to ponekad radimo za filmove, knjige i ostale vrste medija, neke pogreške trebali bi oprostiti i videoigramama.

Drugi zaključak odnosi se na *arheogaming* i videoigre kao izvor informacija i edukativno sredstvo. Evidentno je prema analizi ove igre, da se u njima nalazi pregršt informacija koje mogu biti korisne zainteresiranim ljudima. Unatoč svim pogreškama, jedinstvenost medija videoigara, tj. činjenica da su one interaktivni medij, omogućava korisniku puno prisniji i lakši način doživljaja određenog perioda, određene lokacije ili određenih ljudi. *Arheogaming* sam po sebi kao mlada grana arheologije, ima puno potencijala ne samo kad je riječ o edukaciji učenika ili studenata, već popularizaciji arheologije i povijesti. Videoigre, kao trenutno veliki medij, dopiru do velikog broja ljudi koji možda nikada inače ne bi bili zainteresirani za iste. Ne samo to već bi možda mogle potaknu mlade ljude da se odluče baviti upravo poviješću ili arheologijom. Voljeli bismo kada bi kreatori igara još više surađivali s povjesničarima i arheolozima i više resursa uložili u točnost no kao i s drugim medijima, razumljivo je da određeni kompromisi moraju biti poduzeti. Na kraju bismo još samo željeli reći da se nadamo da će ovaj rad potaknuti i druge da se probaju upustiti u vode *arheogaminga* kako bi povijest i arheologiju mogli predstaviti što većem broju ljudi.

8. Popis slika

sl. 1: UI (User Interface) edukativnog moda, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl.2: Izbornik edukativnog moda, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 3: Alkibijad, Kapitolinski Muzeji, 4. stoljeće pr.n.e.

(https://www.livius.org/site/assets/files/1427/alcibiades_cm.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 4: Alkibijad bez nosa, Ny Carlsberg Gliptoteka, P J Rhodes, *Alcibiades-Pen and Sword*, Pen and Sword Military, Barnsley, 2011, 55.

sl. 5: Alkibijad s bradom, Galerija Degli Uffizi, Firenca, rimska kopija 1. stoljeće n.e.

(https://www.art-prints-on-demand.com/kunst/roman/bust_alcibiades_c450_404_bc_hi.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 6: Model Alkibijada iz igre, Ubisoft Quebec

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Alcibiades?file=ACOD_Alcibiades.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl.7: Mozaik sa Alkibijadom, Arheološki Muzej Sparta, 1.-4. stoljeće n.e.

(<https://www.athensinsiders.com/photos/2/Roman%20mosaic%20portait%20of%20Alcibiades,%20Arcaological%20Museum%20of%20Sparta,%20image%20NK.jpg>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.8: Gravura Alkibijada iz 16. stoljeća, Metropolitan muzej, Agostino Veneziano, 1514-1536.

(<https://onlineonly.christies.com/s/old-master-prints/agostino-veneziano-1490-1540-after-raphael-1483-1520-23/111575>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.9: Socrates Tears Alcibiades from the Embrace of Sensual Pleasure, muzej Louvre, Jean-Baptiste Regnault, 1791.

(<https://eclecticlightdotcom.files.wordpress.com/2017/01/regnaultsocratestearsalcibiades.jpg?w=940>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.10: Phidias Showing the Frieze of the Parthenon to his Friends, Zaklada muzeja Birmingham, Lawrence Alma-Tadema, 1868.

(<https://eclecticlightdotcom.files.wordpress.com/2017/01/almatademaphidiasshowingfrieze.jpg>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.11: Fidijin portret na štitu zvanom Strangford, Britanski muzeji, rimska kopija iz 2-3. stoljeća n.e. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shield_of_Athena_Parthenos.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl.12: Portret Fidije iz 17. stoljeća, Nacionalni Muzej Nürnberg, Joachim Von Sandart, 1675. (<http://www.portraitindex.de/documents/obj/33800435>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.13: Model Fidije iz igre, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Phidias?file=ACOD_Phidias_head.png), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 14: Mogući portret Kleona, Vatikanski Muzeji, 450-350 g. pr.n.e. (https://www.livius.org/site/assets/files/4360/strategie_unknown_vat.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl.15: Model Kleona iz igre, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kleon?file=ACOD_Kleon_head_models.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 16: Portret Perikla sa korintskom kacigom, Britanski Muzeji, rimska kopija iz 2. stoljeća n.e. (https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1805-0703-91), pristupljeno: 18.9.2021

sl.17: Portret Perikla bez nosa, Altes muzej, Berlin, 5. stoljeće pr.n.e. (<https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-pericles-unknown/mwGcxSYDf5NDXQ>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.18: Portret Perikla sa korintskom kacigom, muzej Barracco, Rim, rimska kopija iz 2. stoljeća pr.n.e. (<https://www.ackg-london.co.uk/CS.aspx?VP3=SearchResult&ITEMID=2UMEBM52JPQ6E&LANGSWI=1&LANG=Germann>), pristupljeno: 18.9.2021

- sl.19: Portret Perikla s natpisom, Vatikanski Muzeji, rimska kopija grčkog originala (https://en.wikipedia.org/wiki/Pericles_with_the_Corinthian_helmet#/media/File:Pericles_Pio-Clementino_Inv269.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.20: Model Perikla iz igre, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Perikles?file=ACOD_Perikles_head_model.jpGG), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 21: Anaksagora i Periklo, privatni vlasnik, Augustin-Louis Belle, 1780-1820. (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Anaxagoras_and_Pericles.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.22: Periklo na fresci, Palazzo dei Priori, Perugia, 1450-1523. (<https://media.nationalgeographic.org/assets/photos/124/270/5d7dafcc-e8ee-43e8-a0f6-ee1a353b61e7.jpg>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.23: Drahma sa likom Perikla, Grčka, 1976. (<https://www.coinstree.com/listing/1976-20-drachmai-greece-coin-pericles-portrait/2235>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 24: Portret Sokrata tip A, Nacionalni muzej Napulj (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Socrate_di_tipo_A_replica_del_50_dc_ca_da_orig._greco_del_380_ac_ca._6129.JPG), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.25: Portret Sokrata tip B, muzej Louvre, rimska kopija iz 1. stoljeća pr.n.e (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/42/Louvre%2C_Socrates-Sculpture.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.26: Portret Sokrata, Agostino Veneziano, 16. stoljeće (<https://www.appleboutique.com/products/agostino-veneziano-portrait-of-socrates>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.27: Sokratov model u igri, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Sokrates?file=ACOD_Sokrate_Head_Models_-_Stephanie_Chafe.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

- sl. 28: Sokratova smrt, Metropolitan muzej, Jacques-Louis David, 1787.
([https://en.wikipedia.org/wiki/Socrates#/media/File:David - The Death of Socrates.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Socrates#/media/File:David_-_The_Death_of_Socrates.jpg)),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 29: Koncept Braside, Ubisoft Quebec
(<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Brasidas?file=ACOD-artbook-brasidas.jpg>),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl.30: Model Braside iz igre, Ubisoft Quebec
([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Brasidas?file=ACOD - Brasidas render.png](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Brasidas?file=ACOD_-_Brasidas_render.png)),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 31: Crveno-figuralna keramika, Kraljevski muzeji za umjetnost i povijest, Bruxelles, 6. stoljeće pr.n.e. ([https://www.livius.org/site/assets/files/1429/hoplite kmkg.jpg](https://www.livius.org/site/assets/files/1429/hoplite_kmkg.jpg)), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.32: Brasidina srebrna urna, Arheološki muzej Amfipol, 422. g.pr.n.e. (<http://mute-the-silence.blogspot.com/2014/10/the-archaeological-museum-of-amphipolis.html>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 33: Arhidam na drvorezu iz 17. stoljeća, Thomas Hobbes, 1628.
([https://hr.wikipedia.org/wiki/Arhidam II./#/media/Datoteka:Archidamos II 1629 woodprint.jpg](https://hr.wikipedia.org/wiki/Arhidam_II./#/media/Datoteka:Archidamos_II_1629_woodprint.jpg)), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.34: Model Arhidama iz igre, Ubisoft Quebec
([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Archidamos of Sparta?file=ACOD - Archidamos II render.png](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Archidamos_of_Sparta?file=ACOD_-_Archidamos_II_render.png)), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.35: Model Pauzanije iz igre, Ubisoft Quebec
([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Pausanias of Sparta?file=ACOD Pausanias.png](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Pausanias_of_Sparta?file=ACOD_Pausanias.png)),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 36: Kip Hoplita iz Sparte, Arheološki muzej Sparta, 5. stoljeće pr.n.e.
([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1c/Statue of a hoplite%2C known as %E2%80%9CLEonidas.%E2%80%9D 5th cent. B.C.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1c/Statue_of_a_hoplite%2C_known_as_%E2%80%9CLEonidas.%E2%80%9D_5th_cent._B.C.jpg)), pristupljeno: 18.9.2021

- sl.37: Gerrard Butler kao Leonida, 300 (film), Warner Bros. Pictures, 2007.
(<https://www.digitalspy.com/movies/a35956812/gerard-butler-thought-300-would-suck/>),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl.38: Model Leonide iz igre, Ubisoft Quebec
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Leonidas_I_of_Sparta?file=ACOD_Leonidas_head_model.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 39: Gravura Lisandra, Michael Burghers, 1703. (<https://www.lookandlearn.com/history-images/M516027/Lysander-Spartan-admiral>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.40: Prikaz Lisandra i Kira, Acerbo muzej keramike, Francesco Grue, 1618-1673
(https://www.wikiwand.com/en/Battle_of_Aegospotami), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.41: Gravura Lisandra, Škotska nacionalna galerija portreta, J. Chapman, 1807.
(<https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/97575/lysander-famous-spartan-commander-bc366>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.42: Lisandar u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec
(<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lysander?file=ACOd-Lysander.jpg>), pristupljeno:
18.9.2021
- sl. 43: Heraklit i Demokrit, Pinakoteka Brera, Milan, Donato Bramante, 1477.
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7d/Bramante_heracleitus_and_democritus.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.44: Portret Demokrita, Arheološki muzej Napulj
(<https://www.flickr.com/photos/antiquitiesproject/19292066264/in/photostream/>), pristupljeno:
18.9.2021
- sl.45: Demokrit iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Demokritos?file=ACOD_Demokritos.png),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 46: Portret Herodota, Nacionalni muzej Napulj, rimska kopija iz 3. stoljeća n.e.
(<https://www.theguardian.com/science/2019/mar/17/nile-shipwreck-herodotus-archaeologists-thonis-heraclion>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.47: Dvostruka herma Herodota i Tukidida, Nacionalni muzej Napulj, rimska kopija iz 1. ili 2. stoljeća n.e. (<http://emmajohansenhistoria.com/exhibit/items/show/4>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.48: Portret Herodota, Nacionalni muzej Rima (Museo delle Terme), rimska kopija grčkog originala iz 4. stoljeća pr.n.e. (<http://www.hellenicaworld.com/Greece/Person/en/HerodotusMassimo124478.html>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.49: Portret Herodota, Metropolitan muzej, rimska kopija iz 2. stoljeća n.e. (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/245829>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.50: Model Herodota iz igre, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Herodotos?file=ACOD_Herodotus.png), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 51: Herodot na novcu Trajana, Halikarnas, 2. stoljeće n.e. (<https://www.numisbids.com/n.php?p=lot&sid=1945&lot=575>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.52: Kambizova Presudba, Muzej Groeninge, Brugge, Gerard David, 1498. (https://en.wikipedia.org/wiki/The_Judgement_of_Cambyses#/media/File:David_Diptych_The_Judgment_of_Cambyses.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 53: Portret Hipokrata, Muzej Ostije, 2. stoljeće n.e. (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3a/Ostia_antica_antiquarium_-_Ippocrate_P1010002.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl.54: Portret Hipokrata, Nacionalni muzej Napulj, rimska kopija iz 1. stoljeća n.e. (<https://www.art-prints-on-demand.com/a/anonymous-painter/portrait-bust-of-hippocra.html>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.55: Koncept Hipokrata, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Hippokrates?file=ACOD_Hippokrates_Concept_Art.png), pristupljeno: 18.9.2021

sl.56: Hipokrat iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Hippokrates?file=ACOD_Hippokrates.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

- sl. 57: Mozaik sa Kosa, Arheološki muzej u Kosu, 2-3. stoljeće n.e. (http://4.bp.blogspot.com/-dEEc9JfljI0/Tn_BVVUJIwI/AAAAAAAAAOYs/oRDIpRX0R-U/s1600/Asklepia%2Barriving%2Bin%2BKos.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.58: Hipokrat posjećuje Demokrita, Nicolaes Petersz Berchem, 1620-1683 (http://www.artnet.com/artists/nicolaes-petersz-berchem/hippocrates-visiting-democritus-F9Uxq_xWl_m8fEOi7RaKw2), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.59: Hipokrat i Artakserkso, Muzej povijesti medicine, Pariz, 1792. (https://www.reddit.com/r/europe/comments/7uogev/hippocrates_refusing_the_gifts_of_artaxerxes/), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 60: Brončani novac sa likom Pitagore, Valerian i Galenije, Sam, 253-260. g. n.e. (<https://isaw.nyu.edu/exhibitions/time-cosmos/objects/coin-pythagoras-globe>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.61: Portret Pitagore, Kapitolinski muzeji, rimska kopija grčkog originala iz 5. stoljeća n.e. (http://www.museicapitolini.org/it/collezioni/percorsi_per_sale/palazzo_nuovo/sala_dei_filosofi/erma_di_pitagora), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.62: Pitagora u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec (https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Pythagoras?file=ACOD_-_Pythagoras_render.png), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 63: Gravura Pitagore, Britanski muzej, 1584. (https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1879-1213-119), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.64: Gravura Pitagore, Britanski muzej, Officina Westeniana, 1692. (https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_K-68-52), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.65: Gravura Pitagore, Britanski muzej, 1600. (https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_Gg-4T-33), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 66: Usporedba karata Atene iz igre i u stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey, Google Maps (<https://www.google.com/maps/@37.9728164,23.7236737,1898m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 67: Ulaz na Akropolu Atene (Propileji), Assassin's Creed: Odyssey, osobni rad (snimak zaslona)

sl.68: Atena Promachos na novcu Menandra I., Baktria, 165-130. g. pr.n.e.

(<https://www.coinarchives.com/a/lotviewer.php?LotID=1831715&AucID=4248&Lot=1588&Val=00cca3fff3f1747411b353dc3b01b04e>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.69: Atena Promachos na novcu Ptolomeja I., Satrap, 323-306. g. pr.n.e.

(<https://www.coinarchives.com/a/lotviewer.php?LotID=1814704&AucID=4188&Lot=517&Val=d2bca0728ca4403ec6921f19f8bc9741>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.70: Athena Promachos na novcu Pira, Sirakuza, 278-276. g. pr.n.e.

(https://en.wikipedia.org/wiki/Athena_Promachos#/media/File:Syracuse_Athena_Promachos.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl.71: Athena Promachos iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, Assassin's Creed: Odyssey, osobni rad (snimak zaslona)

sl.72: Atena sa sovom, Metropolitan muzej, 460. g. pr.n.e.

(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/254648?searchField=All&sortBy=Relevance&ft=50.11.1.&offset=0&rpp=20&pos=1>), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 73: Jugozapadna strana Erehteja u stvarnosti, Acropolis Restoration Service Archive

(<https://www.archaeology.org/issues/193-1511/features/3769-athens-acropolis-erechteion-restoration>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.74: Jugozapadna strana Erehteja, Lancelot-Theodore Turpin de Crisse, 1805.

(<https://www.mutualart.com/Artwork/The-Erechteion-on-the-Acropolis--Athens-/F9CEE80D97AE1A27>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.75: Jugozapadni dio Erehteja u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 76: Karijatide na južnoj strani Erehteja, David John ([http://my-favourite-](http://my-favourite-planet.de/english/europe/greece/attica/athens/acropolis/acropolis-photos-01-018.html)

[planet.de/english/europe/greece/attica/athens/acropolis/acropolis-photos-01-018.html](http://my-favourite-planet.de/english/europe/greece/attica/athens/acropolis/acropolis-photos-01-018.html)),

pristupljeno: 18.9.2021

sl.77: Karijatide iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 78: Parthenon iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl.79: Partenon u stvarnosti, Steve Swayne, 1978.

(https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Parthenon_in_Athens.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 80: Zabati i metope Parthenona u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 81: Atena iz Varvakiona, Nacionalni muzej u Ateni, rimska kopija iz 3. stoljeća n.e.

(https://en.wikipedia.org/wiki/Varvakeion_Athena), pristupljeno: 18.9.2021

sl.82: Kopija Athene Parthenos u stvarnoj veličini, Centennial Park, Nashville, Alan LeQuire

(https://en.wikipedia.org/wiki/Athena_Parthenos#/media/File:Athena_Parthenos_LeQuire.jpg), pristupljeno: 18.9.2021

sl.83: Athena Parthenos iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 84: Dionizovo kazalište danas, Spyros Kamilalis

(<https://www.worldhistory.org/image/6801/theatre-of-dionysus---acropolis-athens/>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.85: Dionizovo kazalište u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 86: Odeon u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl.87: Model odeona, Richard Beacham, „Playing places: The temporary and the permanent“; u: „The Nature of Performance“, 2007., 202-226., 207.

sl. 88: Hram Zeusa Olimpijskog danas, Jean-Pierre Dalbera, 2016.

([https://en.wikipedia.org/wiki/Temple_of_Olympian_Zeus,_Athens#/media/File:L'Olympeion_\(Ath%C3%A8nes\)_%2830776483926%29.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Temple_of_Olympian_Zeus,_Athens#/media/File:L'Olympeion_(Ath%C3%A8nes)_%2830776483926%29.jpg)), pristupljeno: 18.9.2021

- sl.89: Hram Zeusa Olimpijskog, Lancelot-Théodore Turpin de Crissé, 1804.
(https://www.sothebys.com/content/dam/stb/lots/L15/L15102/256L15102_8D2VW.jpg),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl.90: Hram Zeusa Olimpijskog u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad
(snimak zaslona)
- sl. 91: Rekonstrukcija Zeusovog trijema, ASCSA Digital Collections
(<http://ascsa.net/id/agora/monument/stoa%20of%20zeus>), pristupljeno: 22.10.2021.
- sl.92: Zeusov trijem u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 93: Hefestov hram na Agori, danas, The Pausanias Project (<https://pausanias-footsteps.nl/regios/attika/athene/hefaisteion/?lang=en>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.94: Hefestov hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 95: Model Tholosa, ASCSA Digital Collections
(<http://agora.ascsa.net/id/Agora/Image/2008.20.0021>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.96: Tholos u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 97: Crtež spomenika eponimnih heroja, ASCSA Digital Collections
(<http://agora.ascsa.net/id/agora/monument/eponymous%20heroes>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.98: Spomenik eponimnih heroja u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad
(snimak zaslona)
- sl. 99: Tlocrt fontane, ASCSA Digital Collections
(<http://agora.ascsa.net/id/Agora/Image/2008.20.0042>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.100: Tlocrt kovnice, ASCSA Digital Collections
(<http://agora.ascsa.net/id/Agora/Image/2008.20.0047>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.101: Kovnica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

- sl. 102: Areopag danas, Oddviser (<https://oddviser.com/greece/athens/areopagus-hill>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.103: Areopag u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 104: Pniks danas, Thomas Dowson (<https://archaeology-travel.com/greece/athens-and-attica/pnyx-hill/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.105: Model Pniksa, John Travlos, Homer A. Thompson: „The Pnyx in Models“; u: „Hesperia Supplements“ , br.19, 1982, 133-147+224-227., 226.
- sl.106: Pniks u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 107: The Acropolis of Athens, Leo Von Klenze, 1846., Neue Pinakothek, München (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Akropolis_by_Leo_von_Klenze.jpg), pristupljeno: 22.10.2021.
- sl. 108: Usporedba karata Elide iz igre i iz stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey i Google Maps (<https://www.google.com/maps/@37.8913427,21.3749934,751m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 109: Teatar u stvarnosti, Diazoma (<https://www.diazoma.gr/en/theaters/ancient-theatre-of-elis/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.110: Teatar u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 111: Hadov hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 112: Usporedba karata Olimpije iz igre i stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey i Google Maps (<https://www.google.com/maps/search/olympia/@37.6379536,21.6299768,619m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 113: Pritanej u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 114: Heraion danas, The Archaeological Museum of Olympia (Georgia E. Hatzi, Archaeological Museum in Olympia, John S. Latsis Public Benefit Foundation, 2008., 157.)
- sl.115: Heraion u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

- sl. 116: Zeusov oltar u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.117: Crtež Zeusovog oltara, Davide Mauro
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/66/Zeus_altar_in_Olympia.jpg),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 118: Stadion u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.119: Stadion danas, Hellenic Ministry of Culture and Sports
(<https://visitworldheritage.com/en/eu/archaeological-site-of-olympia-greece/7d32eb45-1582-496a-b5b0-338b417b3a80>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 120: Zeusov hram u Olimpiji u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 121: Srebrna tetradrahma Aleksandra velikog sa prikazom Zeusa, Korfu, 336-323.
(<https://www.worldhistory.org/image/9053/statue-of-zeus-at-olympia/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.122: Crnofiguralna keramika sa prikazom Zeusa, The Archaeological Museum of Olympia (Georgia E. Hatzi, Archaeological Museum in Olympia, John S. Latsis Public Benefit Foundation, 2008., 284.)
- sl.123: Gravura Zeusove statue, Ferdinand Knab, 1880.
(<https://www.sciencephoto.com/media/629895/view/statue-of-zeus-at-olympia-illustration>),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl.124: Zeusova statua u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 125: Vijećnica danas, Matěj Bařha
(https://en.wikipedia.org/wiki/Bouleuterion_of_Ancient_Olympia), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.126: Vijećnica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 127: Leonidej danas, Hellenic Ministry of Culture and Sports
(<https://visitworldheritage.com/en/eu/archaeological-site-of-olympia-greece/7d32eb45-1582-496a-b5b0-338b417b3a80>), pristupljeno: 18.9.2021

sl.128: Leonidej u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 129: Fidijina radionica danas

(https://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia_romana/greece/hetairai/pheidias1.jpg)

sl.130: Fidijina radionica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 131: Usporedba karata Sparte iz igre i u stvarnosti, Assassin's Creed Odyssey i Google Maps

(<https://www.google.com/maps/place/Sparti+231+00,+Greece/@37.0762787,22.4358049,2566m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x1361d2760a6f3319:0x55c178decfd13663!8m2!3d37.074461!4d22.430264>), pristupljeno: 18.9.2021

sl. 132: Svetište Artemide Ortije danas, The Secret of Civilization

(http://www.civilization.org.uk/wp-content/uploads/2011/10/Sparta-Orthia-001_150.jpg),

pristupljeno: 18.9.2021

sl.133: Svetište Artemide Ortije u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 134: Kružna struktura danas, Geoffrey Waywell (Geoffrey Waywell, „Sparta and it's topography“; u: „Bulletin of the Institute of Classical Studies“, br.43, 1999, 1-26., 3.)

sl.135: Kružna struktura u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 136: Ostatci Akropole danas, Davide Mauro

(https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Temple_of_Athena_Chalkioikos), pristupljeno:

18.9.2021

sl.137: Akropola u igri, pogled sa južne strane, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl.138: Akropola u igri, pogled sa sjeveroistočne strane, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

sl. 139: Teatar danas, Diazoma (<https://diazoma.gr/en/theaters/ancient-theatre-sparta/>),

pristupljeno: 18.9.2021

- sl.140: Teatar u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 141: Monemvazija, zračni snimak (<https://luxurytaxi-nafplio.gr/wp-content/uploads/2016/12/monemvasia-tour2.jpg>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.142: Monemvazija u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 143: Usporedba karata Delfa u igri i u stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey i Google Maps (<https://www.google.com/maps/@38.4818832,22.5035905,396m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 144: Atenska riznica u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.145: Atenska riznica danas, Mark Cartwright (<https://www.worldhistory.org/uploads/images/436.jpg?v=1612730706>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 146: Ostatci hrama danas (https://elevation.maplogs.com/poi/delphi_54_greece.230148.html), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.147: Apolonov hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.148: unutrašnjost Apolonovog hrama u igri, , Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 149: Kompozicija u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.150: Moguća rekonstrukcija kompozicije prema nalazima, Arheološki muzej Delfi, Marija Georgievskaja (<https://www.thevintagenews.com/2017/07/03/charioteer-delphi-one-finest-examples-bronze-sculptures-ancient-greece/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.151: Kip kočijaša, Arheološki muzej u Delfima, Marija Georgievskaja (<https://www.thevintagenews.com/2017/07/03/charioteer-delphi-one-finest-examples-bronze-sculptures-ancient-greece/>), pristupljeno: 18.9.2021

- sl. 152: Unutrašnjost sabornice kniđana, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- al.153: Sabornica kniđana u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.154: Rekonstrukcija Odisejevog puta u Had, Carl Robert, 1892. (<https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/hwpr1892/0087>), pristupljeno: 22.10.2021.
- sl. 155: Izvor Kastalija danas, flickr - History _ (<https://www.flickr.com/photos/11970671@N06/1215154399>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.156: Izvor Kastalija u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 157: Svetište Atene Pronaje danas, Tamara Semina (https://en.wikipedia.org/wiki/Delphi#/media/File:Delphi,_Greece_-_panoramio.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 158: Svetište u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 159: Maketa Eleuzine, Muzej Eleuzine (<https://gaiadancing.com/Stills/eleusis.html>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.160: Telesterij u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.161: Unutrašnjost Telesterija iz igre, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 162: Usporedba karata Knosa u igri i u stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey i Google Maps (<https://www.google.com/maps/@35.2978866,25.1631847,247m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 163: „Kazalište“ u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 164: „Kazalište“ u stvarnosti, Diazoma (<https://www.diazoma.gr/en/theaters/minoan-palace-of-knossos-theatral-area/>), pristupljeno: 18.9.2021

- sl. 165: Centralno dvorište u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.166: Centralno dvorište u stvarnosti, The Secret of Civilization (<https://politeia.org.uk/empire/knossos/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 167: Istočno krilo palače koje vodi prema labirintu u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.168: Zapadno krilo palače sa velikim stubištem i nedostatkom prijestolne dvorane u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 169: Freske iz Knosa u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 170: Usporedba karata Mikene iz igre i stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey i Google Maps (<https://www.google.com/maps/@37.7288839,22.7570377,563m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 171: Lavlja vrata u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 172: Lavlja vrata u stvarnosti, Joy of Museums (https://en.wikipedia.org/wiki/Lion_Gate#/media/File:Lion_Gate_-_Mycenae_by_Joy_of_Museums.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 173: Grobni krug A u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.174: Grobni Krug A u stvarnosti, Art History Project (<https://arthistoryproject.com/timeline/the-ancient-world/aegean-civilizations/grave-circle-a/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 175: Mikenska palača u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 176: Prolaz do mikenske cisterne, Show Caves (<https://www.showcaves.com/english/gr/subterranea/Mycenae.html>), pristupljeno: 18.9.2021

- sl.177: Cisterna na površini u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 178: Atrejeva riznica u stvarnosti, Ken Russell Salvador
(https://hr.m.wikipedia.org/wiki/Datoteka:Treasury_of_Atreus_Mycenae.jpg), pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 179: Ulaz u Atrejevu riznicu u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec
- sl. 180: Kira u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl.181: Citadela Lamije danas, Hellenic Ministry of Culture
(http://odysseus.culture.gr/h/2/gh2560.jsp?obj_id=1444), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.182: Lamija u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 183: Zračni snimak svetišta na Samu, Samos Voice
(<https://samosvoice.gr/2019/12/08/archaeological-sites/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.184: Ostatci Herinog hrama na Samu, Samos Voice
(<https://samosvoice.gr/2019/12/08/archaeological-sites/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.185: Herin hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 186: Usporedba karata Itake i Odisejeve palače u igri i u stvarnosti, Assassin's Creed: Odyssey i Google Maps
(<https://www.google.com/maps/@38.3958897,20.6965576,28682m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>,
<https://www.google.com/maps/@38.4605995,20.6379963,156m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4>),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl. 187: Pogled na ulaz, uspon i centralno dvorište Odisejeve palače u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 188: Kompleks za dobivanje boje u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

- sl.189: Primjer Murex školjke (Bolinus Brandaris), Marcus Stigwan
(https://en.wikipedia.org/wiki/Murex_falsitribulus#/media/File:Murex_Falsitribulus_F.jpg),
pristupljeno: 18.9.2021
- sl.190: Purpurna boja u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 191: Jedan od kamenoloma na Penteliku danas, autorevolution
(https://www.autoevolution.com/news/red-bull-x-fighters-reaches-greece-takes-place-in-breathtaking-ancient-marble-quarry-95174.html#agal_3), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.192: Kamenolom u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 193: Luka Pirej danas, Maritime Professional
(<https://www.maritimeprofessional.com/news/piraeus-port-taps-tekal-port-355208>), pristupljeno:
18.9.2021
- sl.194: Pirej i Asklepijev hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)
- sl. 195: Rt. Sunion i Posejdonov hram danas, Kids Love Greece
(<https://www.kidslovegreece.com/en/culture/temple-poseidon-sounio/>), pristupljeno: 18.9.2021
- sl.196: Rt. Sunion i Posejdonov hram u igri, Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, osobni rad (snimak zaslona)

9. Popis literature

9.1 Knjige i članci:

- Barletta, Barbara A., *The Origins of the Greek Architectural Orders*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.
- Barringer, Judith M., *The Art and Archaeology of Ancient Greece*, Cambridge University Press, Cambridge, 2014.
- Barringer, Judith M., „The Temple of Zeus at Olympia, Heroes, and Athletes“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 74, 2005., 211-241.
- Bassett, Samuel E., „The Palace of Odysseus“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 23, 1919., 288-311.
- Bittlestone, Robert, *Odysseus Unbound*, Cambridge University Press, Cambridge, 2005., dalje u tekstu: Brittlestone 2005
- Boegehold, Alan L., *The Athenian Agora Vol. XXVIII*, American School of Classical Studies at Athens, New Jersey, 1995.
- Buckler, John, *Phillip II and the Sacred War*, Brill, Leiden, 1989.
- Camp, John M., *Archaeology of Athens*, New Haven i London, Yale University Press, 2001.
- Camp, John M., *The Athenian Agora*, American School of Classical Studies at Athens, Athens, 2003.
- Camp, John M., „The Agora Mint and Athenian Bronze Coinage“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 70, 2001., 127-162.
- Cartledge, Paul A., *Sparta and Lakonia*, Routledge, London i New York, 2002., dalje u tekstu: Cartledge 2002, prvo izdanje: 1979.
- Cartledge, Paul A., *Thermopylae – The Battle that Changed the World*, Overlook Press, New York, 2006.
- Cartledge, Paul A., „Introduction“; u: „The Histories“, London, 2013., xv-xviii

- Castleden, Rodney, *Mycenaeans*, Routledge, London i New York, 2005.
- Catling, Hector William, „Excavations at the Menelaion, Sparta, 1973-1976“; u: „Archaeological Reports“, br. 23, 1977., 24-42.
- Coldstream, J. Nicolas, Macdonald, Colin F. i Catling, H. W., „Knossos: Area of South-West Houses, Early Hellenic Occupation“; u: „The Annual of the British School at Athens“, br.92, 1997., 191-245.
- Colonia, Rosina, *The Archeological Museum in Delphi*, John S. Latsis Public Benefit Foundation, 2006.
- Conwell, David H., *Connecting a City to the Sea*, Brill, Leiden, 2008.
- Das, Rhiju; Keep, Benjamin; Washington, Peter i Riedel-Kruse, Ingmar H.: „Scientific Discovery Games for Biomedical Research“, u: „Annual Review of Biomedical Data Science“, br.2, 2019.,253-279.
- Dawkins, Richard M., *The Sanctuary of Artemis Orthia at Sparta*, Macmillan, London, 1929.
- Dendrinou, Dimitrios S., *Moving Shadows and the Temples of Classical Greece*, Ormond Beach, 2017.
- Dinsmoor, William Bell, *The Architecture of Ancient Greece*, W.W. Norton and Company Inc., New York, 1975., prvo izdanje: 1902.
- Dinsmoor, William Bell, „Attic Building Accounts. IV. The Statue of Athena Promachos“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 25, 1921., 118-129.
- Donati, Jamieson C., „The Greek Agora in its Peloponnesian Context(s)“; u: „Classical Archaeology in Context: Theory and Practice in Excavation in the Greek World“, 2015., 177-218.
- Evans, Sir Arthur J., *The Palace of Minos at Knossos Volume II: Part I*, Macmillan, London, 1928.
- Forrest, Georges G., „The first Sacred War“; u: „Bulletin de Correspondance Hellénique“, br. 80, 1956., 33-52.

- Forsén, Björn, „The Sanctuary of Zeus Hypsistos and the Assembly Place on the Pnyx“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 62, 1993., 507-521.
- Gardner, Ernest A., *A Handbook of Greek sculpture*, Macmillan, New York, 1897.
- Guthrie, William Keith Chambers, *A history of greek philosophy, Vol. 1*, Cambridge University Press, Cambridge, 1985., prvo izdanje: 1962.
- Guthrie, William Keith Chambers, *A history of greek philosophy, Vol. 2*, Cambridge, 1969.
- Hansen, Mogens Herman i Nielsen, Thomas Heine, *An Inventory of Archaic and Classical Poleis*, Oxford University press, Oxford, 2005.
- Hatzi, Georgia E., *Archaeological Museum in Olympia*, John S. Latsis Public Benefit Foundation, 2008.
- Havelock, Christine Mitchell, „The Archaistic Athena Promachos in Early Hellenistic Coinages“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 84, 1980., 41-50.
- Hawke Smith, C. F., „The Knossos Frescoes: A Revised Chronology“; u: „The Annual of the British School at Athens“, br. 71, 1976., 66-76.
- Herz, Norman i Wenner, David B., „Tracing the Origins of Marble“; u: „Archaeology“, br. 34, 1981., 14-21.
- Hobbes, Thomas, *Eight Books of teh Peleponnesian Warre written by Thucydides the some of Olorus*, London, 1628.
- Hood, Sinclair i Smith, David, „Archaeological Survey of the Knossos Area“; u: „The British School at Athens. Supplementary Volumes“, br. 14, 1981., 1-69.
- Hurwit, Jeffrey M., *Periklean Athens and it's Legacy*, University of Texas Press, Austin, 2005.
- Jones, W. H. S., *Hippocrates Vol.1*, William Heinemann LTD i Harvard University Press, London i Cambridge, 1957.
- Jouanna, Jacques, *Hippocrates*, Johns Hopkins University Press, Baltimore/London, 1999., prijevod na eng.: M.B. DeBevoise

- Jurić, Ante, *Grčka od mitova do antičkih spomena*, Andromeda, Rijeka, 2001.
- Kahrstedt, Ulrich, „Kleon“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak 11.1, 714-717.
- Knittlmayer, Brigitte, „Bildnis Des Perikles“; u: „Die Antikensammlung : Altes Museum Pergamonmuseum“, 1998., 78-79.
- Kokić, Tonći, *Pregled Antičke Filozofije*, Naklada Breza, Zagreb, 2015.
- Kunze, Emil i Weber, Hans, „The Olympian Stadium, the Echo Colonnade and an "Archaeological Earthquake"“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 52, 1948., 490-496.
- Kyrieleis, Helmut, „The Heraion at Samos“; u: „Greek Sanctuaries: New Approaches“, 2005., 99.-122.
- Lamont, Jessica, „Asklepios in the Piraeus and the Mechanisms of Cult Appropriation“; u: „Autopsy in Athens“, Oxford i Philadelphia, 2015., 37-50.
- Lipold, Georg, „Pheidias“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak: 19.2, 1919-1935.
- Luce, Torrey James, *The Greek Historians*, Routledge, London i New York, 2003., prvo izdanje: 1997.
- Lutz, Cora E., „Democritus and Heraclitus“; u: „The Classical Journal“, br. 49, 309-314.
- Magoulias, Harry J., *O City of Byzantium, Annals of Niketas Choniates*, Wayne State University Press, Detroit, 1984.
- Marshall, Marlene H. B., „Cleon and Pericles: Sphacteria“; u: „Greece & Rome“, br. 31, 1984., 19-36.
- Marín-Aguilera, Beatriz, Iacono, Francesco i Gleba, Margarita, „Colouring the Mediterranean: Production and Consumption of Purple-dyed Textiles in Pre-Roman Times“; u: „Journal of Mediterranean Archaeology“, br. 31, 2018., 127-154.
- Mauro, Chiara Maria, „Religious Survivals in the Erechteion Area“; u: „Dialogues d'histoire ancienne“, 2019., 65-88.

- Mayor, Adrienne, *Greek Fire, poison arrows and scorpion bombs*, Overlook Duckworth, New York i London, 2009., prvo izdanje: 2003.
- Milles, Steven H., *Hippocratic Oath and the Ethics of Medicine*, Oxford University Press , New York, 2015.
- Morgan, Charles H., „The Sculptures of the Hephaisteion: I“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 31, 1962., 210-219.
- Mylonas, George E., „Eleusis and the Eleusinian Mysteries“; u: „The Classical Journal“, br. 43, 1947.,130-146.
- Niese, Benedikt, „Agis“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak 1.1, 817-819.
- Ogden, Daniel, „The Ancient Oracles of the Dead“; u: „Acta Classics“, br. 44, 2001., 167-195.
- Powell, Anton, *A Companion to Sparta, vol. I*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2018.
- Reinhard, Andrew, *Archaeogaming*, Berghahn, New York, 2018.
- Richter, Gisela M. A., *The Portraits of the Greeks vol. 1*, Phaidon Press, London 1965.
- Richter, Gisela M.A., *Sculpture and Sculptors of the Greek*, Yale University Press, New Haven, 1967., prvo izdanje: 1929.
- Riedweg, Christoph, *Pythagoras: His Life, Teachings and Influence*, Cornell University Press, New York, 2005.
- Rossi, Renzo, *Velike Tajne Arheologije: Knosos*, Grad Labirint, EPH Media, Zagreb, 2013.
- Rossiter, Stuart, *Greece*, A&C Black, London, 1987.
- Schuchhardt, Karl, *Schliemann's Discoveries of the Ancient World*, Crown Publishers, New York, 1979., prvo izdanje: 1891., prevela na eng.: Eugénie Sellers
- Shear, Jr., Theodore Leslie, „The Monument of the Eponymous Heroes in the Athenian Agora“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 39, 145-222.

- Shoe Meritt, Lucy, „Stoa Poikile“; u: „Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens“, br. 39, 1970., 233-264.
- Simonton, Matthew, „The Burial of Brasidas and the Politics of Commemoration in the Classical Period“; u: „American Journal of Philology“, br. 139, Baltimore, 2018, 1-30.
- Smith, Roland R.R.: „Late Roman Philosopher Portraits from Aphrodisias“; u: „The Journal of Roman Studies“, br.80, 1990., 127-155,177.
- Tanoulas, Tasos, „The Restoration of the superstructure of the propylaia central building“; u: „International CIPA Symposium“, br. 21, Atena, 2007., 1-5.
- Thompson, Homer A., „The Pnyx in Models“; „Hesperia Supplements“, br. 19, 1982., 133-147. i 224-227.
- Toepffer, Johannes, „Alkibiades“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak: 1.2, 1516-1532.
- Tomas, Helena, „Otkriće Mikene“; u: „Latina et Graeca“, br. 2, 2009., 23-44.
- Trainor, Sebastian, „The Odeon of Pericles“; u: „Theatre Symposium“, br. 24, Alabama, 2016., 21-40.
- Waywell, Geoffrey, „Sparta and it's Topography“; u: „Bulletin of the Institute of Classical Studies“, br. 43, 1999., 1-26.
- Wissova, Georg, „Delphoi“; u: „Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft“, svezak: 4.2, 2517-2700.
- Wittek, Paul, „The Castle of Violets: From Greek Monemvasia to Turkish Menekshe“; u: „Bulletin of the School of Oriental and African Studies“, br. 20, 1957., 601-613.
- Wyatt, Jr., William F., i Edmonson, Colin N., „The Ceiling of the Hephaisteion“; u: „American Journal of Archaeology“, br. 88, 1984., 135-167.
- Yeroulanou, Marina, „Metopes and Architecture: The Hephaisteion and the Parthenon“; u: „The Annual of the British School at Athens“, br. 93, 1998., 401-425.
- Žučko, Luka, „Assassin's Creed: Odyssey“; u: „Reboot“, br.56, 2018., 76-79.

- Žučko, Luka, „Assassin's Creed: odyssey (najava)“; u: „Reboot“, br.53/54., 2018.

9.2 Internetski članci:

- Agatha Christie's Poirot (prema serijalu knjiga od Agathe Christie), ITV, 1989. – 2013., David Suchet, Hugh Fraser, Phillip Jackson i dr.

(https://www.imdb.com/title/tt0094525/?ref=nm_sr_srsrg_0), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey - Abandoned By the Gods

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Abandoned_By_the_Gods), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – A Bloody Feast

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Bloody_Feast), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – A Family's Legacy

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Family%27s_Legacy), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – A Growing Sickness

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Growing_Sickness), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – Ambition (<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ambition>), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – Another Kind of Poetry

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Another_Kind_of_Poetry), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – Athens' Last Hope

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Athens%27s_Last_Hope), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – Battle of 300 (memory)

([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Battle_of_300_\(memory\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Battle_of_300_(memory))), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – Consulting a Ghost

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Consulting_a_Ghost), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – Escape from Athens

(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Escape_from_Athens), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – First Do No Harm
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/First_Do_No_Harm), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Handle with Care
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Handle_with_Care), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Home Sweet Home (Odyssey)
([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Home_Sweet_Home_\(Odyssey\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Home_Sweet_Home_(Odyssey))), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Cassandra (<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kassandra>), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Kings of Sparta
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kings_of_Sparta), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Let My Patients Go
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Let_My_Patients_Go), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Memories Awoken
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Memories_Awoken), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Moving Forward
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Moving_Forward), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Ostracized (<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ostracized>), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Oil and Love
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Oil_and_Love), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Perikles's Symposium
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Perikles%27s_Symposium), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Port of Lawlessness
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Port_of_Lawlessness), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Sokratic Method
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Sokratic_Method), pristupljeno: 12.9.2021.

- Assassin's Creed: Odyssey – The Battle of Pylos
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Battle_of_Pylos), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's creed: Odyssey – The Contender
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Contender), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – The Dunce Conundrum
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Dunce_Conundrum), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – The Resistance
([https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Resistance_\(Odyssey\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Resistance_(Odyssey))), Unearthing the Truth
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Unearthing_the_Truth), The Knights
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Knights), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Three Symbols Entombed
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Three_Symbols_Entombed), Pieces of Puzzle
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Pieces_of_the_Puzzle), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey - Tours: Gods of Olympia – Workshop of Phidias
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Tours:_Gods_of_Olympia#Workshop_of_Phidias),
pristupljeno: 15.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – We Will Rise
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/We_Will_Rise), pristupljeno: 12.9.2021.
- Assassin's Creed: Odyssey – Welcome to Athens
(https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Welcome_to_Athens), pristupljeno: 12.9.2021.
- Columbo, NBC Universal Television, 1971. – 2003., Peter Falk, Mike Lally, John Finnegan i
dr. (https://www.imdb.com/title/tt1466074/?ref=mv_sr_srg_0), pristupljeno: 12.9.2021.
- Craig, Jo, „Egyptologists Use Assassin's Creed: Origins To Teach History“, 2021.
(<https://www.thegamer.com/egyptologists-assassins-creed-origins-teach-history/>), pristupljeno:
22.10.2021.

- Gibson, Alex, „Here’s How Big Assassin’s Creed Odyssey’s Map is Compared to Greece“, 2018. (<https://twinfinit.net/2018/10/how-big-assassins-creed-odysseys-map-compared-greece/>), pristupljeno: 12.9.2021.
- Hercules, Disney, 1997., Tate Donovan, Susan Egan, James Woods (<https://www.imdb.com/title/tt0119282/>), pristupljeno: 15.9.2021.
- Ithacan Philanthropic Society, Odysseus Palace, 2018. (<https://www.ithaca.org.au/about-ithaca/odysseus-palace>), pristupljeno: 14.9.2021.
- Ithacorama, Chris, Agios Athanasios - Palace of Odysseus, 2013. (<http://ithacorama.com/en/what-to-see/sights/item/860-agios-athanasios-palace-of-odysseus>), pristupljeno: 14.9.2021.
- Kohler, Chris, „How Obsessed Fans Finally Exhumed Atari's Secret Game Graveyard“, 2014. (<https://www.wired.com/2014/04/atari-et-dig/>), pristupljeno: 22.10.2021.
- Monk, NBC Universal Television, 2002. – 2009., Tony Shalhoub, Jason Gray-Stanford, Ted Levine i dr. (https://www.imdb.com/title/tt0312172/?ref =nv_sr_srsrg_0), pristupljeno: 12.9.2021.
- Morrell, Kevin, „Before There Was Trump, There Was Cleon“, 2017. (<http://whchronicle.com/before-there-was-trump-there-was-cleon/>), pristupljeno: 12.9.2021.
- Pierce, J. Kingston, „Socrates in Raincoat“, 2011 (<http://therapsheet.blogspot.com/2011/05/socrates-in-raincoat.html>), pristupljeno: 18.9.2021.
- „Public Choice Award goes to the Propylaea central building in Athens“, 2013. (<https://www.europanostra.org/public-choice-award-goes-propylaea-central-building-athens/>), pristupljeno: 12.9.2021.
- Reinhard, Andrew, What is Archaeogaming?, 2013. (<https://archaeogaming.com/2013/06/09/what-is-archaeogaming/>), pristupljeno: 11.9.2021.
- Reinhard, Andrew, „Consulting for Ubisoft on Assassin's Creed: Odyssey“, 2019. (<https://archaeogaming.com/2019/04/19/consulting-for-ubisoft-on-assassins-creed->

[odyssey/#:~:text=see%20themselves%20%5B%E2%80%A6%5D-.Dr.,a%20love%20of%20video%20games.](#)), pristupljeno: 11.9.2021.

- Takahashi, Dean, „Newzoo: Global game market will shrink in 2021 for first time in many years“, 2021. (<https://venturebeat.com/2021/05/06/newzoo-global-game-market-will-shrink-in-2021-for-first-time-in-many-years/>), pristupljeno: 11.9.2021.

- Totilo, Stephen, „Everything We Learned About Assassin’s Creed Odyssey After Playing It“, 2018. (<https://www.kotaku.com.au/2018/06/everything-we-learned-about-assassins-creed-odyssey-after-playing-it/>), pristupljeno: 11.9.2021.

- Ubisoft, „Discovery Tour: Ancient Greece Curriculum Guide“ (<https://www.ubisoft.com/en-us/game/ancient-greece/curriculum-guide>), pristupljeno: 22.10.2021.

10. Popis izvora

- Aristofan (grč. *Ἀριστοφάνης, Aristophanes*), *Pax*, prijevod na eng.: Eugene O'Neill, Jr., New York, 1938. (<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.01.0038>), pristupljeno: 16.9.2021.; *Mir* (Izabrane komedije), Školska Knjiga, Zagreb, 2000., prijevod na hrv.: Mladen Škiljan
- Aristofan, *Equites*, prijevod na eng.: Eugene O'Neill, Jr., New York, 1938. (<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.01.0034>), pristupljeno: 16.9.2021.; *Vitezovi*, u: „Latina at Graeca vol. 2“, br. 14, 2008., 45-116., prijevod na hrv.: Mladen Škiljan
- Aristofan, *Vespae*, prijevod na eng.: Eugene O'Neill, Jr., New York, 1938. (<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.01.0044>), pristupljeno: 16.9.2021.; *Ose* (Izabrane komedije), Školska Knjiga, Zagreb, 2000., prijevod na hrv.: Mladen Škiljan
- Atenej (grč. *Ἀθηναῖος, Athēnaïos*), *Deipnosophistae (Δειπνοσοφισταί)*, prijevod na eng.: C.D. Yonge, 1854. (<https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:2013.01.0003>), pristupljeno: 16.9.2021
- Diodor Sicilski (grč. *Διόδωρος Σικελιώτης, Diodoros Sikeliotes*), „*Bibliotheca Historica*“, prijevodi na eng: Charles Henry Oldfather (do 15.19), C. Bradford Welles (od 18 do 20) (https://penelope.uchicago.edu/Thayer/e/roman/texts/diodorus_siculus/home.html), pristupljeno: 16.9.2021.
- Euripid (grč. *Εὐριπίδης Eurīpídēs*), *Ion*, New York, 1938., prijevod na eng.: Robert Potter (<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0110>), pristupljeno: 16.9.2021.; *Ion (Sabrane grčke tragedije)*, Kosmos, Beograd, 1988., prijevod na hrv.: Koloman Rac i Nikola Majnarić
- Herodot (Ἡρόδοτος, *Hēródotos*), *Historiae*, prijevod na eng.: Tom Holland, Penguin Books, London, 2013.; *Povijest*, Matica hrvatska, Zagreb, 2007., prijevod na hrv.: Dubravko Škiljan

- Homer (grč. Ὅμηρος, *Hómēros*), *The Illiad*, prijevod na eng.: Peter Green, University of California Press, Oakland, 2016.; *Ilijada*, Nakladni zavod Matice hrvatske, Zagreb, 2003., prijevod na hrv.: Tomo Maretić
- Homer, *The Odyssey*, prijevod na eng.: Peter Green, University of California Press, Oakland, 2018.; *Odiseja*, Nakladni zavod Matice hrvatske, Zagreb, 2003., prijevod na hrv.: Tomo Maretić
- Higin (lat. *Gaius Julius Hyginus*), *Fabulae*, prijevod na eng.: Mary Grant, University of Kansas Publications in Humanistic Studies (<https://topostext.org/work/206>), pristupljeno: 16.9.2021
- Ksenofont (grč. Ξενοφῶν, *Ksenophon*), *Symposium*, prijevod na eng.: William Heinemann, London, 1979.
(<https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0212%3Atext%3DSym>), pristupljeno: 16.9.2021.
- Plutarh (grč. Πλούταρχος, *Plóutarkhos*), *Lives*, knjige: 3 i 4, Loeb Classical Library, Cambridge, 1916., prijevod na eng.: Bernadotte Perrin; *Usporedni životopisi sv.1*, Nakladni zavod Globus, Zagreb, 2009., prijevod na hrv.: Zdeslav Dukat
- Plutarh, *De Garrulitate*, prijevod na eng.: William Clark Helmbold, Cambridge 1936.
(<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=urn:cts:greekLit:tlg0007.tlg101.perseus-eng1:1>), pristupljeno: 16.9.2021.
- Pauzanija (grč. Πausanías, *Pausanías*), *Description of Greece*, Harvard University Press, London, 1918., prijevod na eng.: W.H.S. Jones
(<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0160>), pristupljeno: 16.9.2021.; Vodič po Heladi, Književni Krug, Split, 2008., prijevod na hrv.: Uroš Pasini
- Sidonije Apolinar (*Gaius Sollius Modestus Apollinaris Sidonius*), „Pisma“, prijevod na latinski: Christinaus Luetjohann, Berlin, 1887.
(<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:2008.01.0550>), pristupljeno: 16.9.2021.
- Tukidid (grč. Θουκυδίδης, *Thukidides*), *The Peloponnesian War*, E. P. Dutton, New York, 1910., prijevod na eng.: J. M. Dent

<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0200>),

pristupljeno: 16.9.2021.; *Povijest Peloponeskog rata*, Matica hrvatska, Zagreb, 2009., prijevod
na hrv.: Stjepan Telar

11. Sažetak i ključne riječi

Arheogaming je relativno nova grana arheologije, a u ovom radu je obrađena igra „*Assassin's Creed: Odyssey*“ kako bi vidjeli mogu li se videoigre poput ove koristiti za potrebe tradicionalne arheologije i edukacije povijesti te kako one utječu na ljude koji ih igraju. Analizirane su neke od ključnih osoba i lokacija koje se mogu naći u igri, kao i građevine koje se nalaze u sklopu tih lokacija.

Ključne riječi: *arheogaming*, videoigre, arheologija, povijest, moderni mediji, *Assassin's Creed: Odyssey*

12. Abstract and key words

Archeogaming is a relatively new branch of archeology, and this paper covered *Assassin's Creed: Odyssey* to see if video games like this can be used for traditional archeology, education of history and how could they affect the people who play them. Some of the key peoples and locations that can be found in the game were analyzed, as well as the buildings located within those locations.

Key words: *arheogaming*, video games, archeology, history, modern media, *Assassin's Creed: Odyssey*