

Javni poziv za poticanje audiovizualnih djelatnosti i stvaralaštva u 2024. godini,
kategorija: POTICANJE RAZVOJA I PROIZVODNJE VIDEOIGARA
ROK: 9.10.2024.

Umjetnički savjetnik: Hrvoje Mitić

Na javni poziv za poticanje razvoja projekata i proizvodnje videoigara u 2024. godini prijavljeno je ukupno 84 projekata: u potkategoriji razvoja projekata prijavljeno je 64 projekata od strane 61 prijavitelja (što predstavlja rast od 17% u odnosu na 2023. godinu), dok se na potkategoriju proizvodnje prijavilo 20 projekata od strane 20 prijavitelja (rast od 18% u odnosu na 2023. godinu).

Nije bilo projekata prijavljenih na obje potkategorije (što nije u skladu s duhom potkategorija s obzirom da projekti ne mogu istovremeno biti u obje faze realizacije), a sve prijave su bile razmatrane i imale su potpunu dokumentaciju.

Budžet svih prijavljenih projekata u potkategoriji razvoja projekata iznosi nešto više od €1.94 milijuna Eura s traženim sufinanciranjem HAVC-a u iznosu od €1.05 milijuna Eura (pad od 12% u odnosu na 2023.), dok budžet svih prijavljenih projekata u potkategoriji proizvodnje videoigara iznosi nešto više od €3.32 milijuna Eura s traženim sufinanciranjem HAVC-a u iznosu od €965.000 Eura (rast 46% u odnosu na 2023.).

Određeni udio prijavljenih projekata ima problema sa kvalitetom koncepata i prijavljene dokumentacije, no otprilike 75% prijava je vrlo kvalitetno, kreativno i zrelo, sa kvalitetno dokumentiranim opsegom projekta, adekvatno granuliranim operativnim planom, dostatnim iskustvom projektnog tima ili troškovnom utemeljenosti (rast od ~50% u odnosu na 2023.). Online radionice nakon prošlog i pred ovogodišnji javni poziv te javno dostupni primjeri dokumentacije na web stranicama HAVC-a su očito bili od pomoći prijaviteljima pa bi sa tom praksom valjalo nastaviti.

Primjećuje se i sve širi broj prijavljenih žanrova te korištenje i razvoj novih tehnologija, kao i bolja regionalna rasprostranjenost prijavljenih projekata u odnosu na prijašnje godine, a i sve veći broj žena u razvojnim timovima kao i nekolicina timova vođenih ženama što ima vrlo pozitivan efekt na raznolikost i kvalitetu prijavljenih i odobrenih projekata.

Opisano stanje prijava i povećanje raspoloživog budžeta u odnosu na zadnji javni poziv za rezultat ima da je za sufinanciranje proizvodnje predloženo i odobreno 7 projekata, dok je za sufinanciranje razvoja predloženo i odobreno 18 projekata.

ACTIVE MEASURES (Razvoj projekta)

Glavni autor: Jan Juračić

Prijavitelj: Forking Path Studio, vl. Jan Juračić

12.500,00 EUR

Active Measures je kombinacija strategije i paranoične simulacije posla/rada (work-simulator) u kojoj igrač preuzima ulogu komandanta ćelije špijuna u srcu dekadentne monarhije u raspadu. Igrač šalje svoje špijune na misije kojima će pokušati osigurati da politička atmosfera ove zemlje u raspadu prevagne na stranu liberalne ideologije. Umjesto apstraktnog korisničkog sučelja, interakcija sa svijetom se vrši kroz dijegetsko sučelje radnog stola i bijednog stana u kojem se igrač nalazi. Povratne informacije svojih agenata i špijuna igrač dobiva kroz tajne telegrame ili šifrirane telefonske pozive, njihove akcije se planiraju na karti grada, a posljedice igračevih odabira se odražavaju na njegovoj fizičkoj okolini.

Mnoge od metoda kojima će osigurati svoju ideološku pobjedu - ucjene, prijetnje, podmićivanja - će igrač dovesti u konflikt sa idealima i moralnim načelima novog društva koje pokušavaju proizvesti. Što je sve igrač voljan učiniti za bolji svijet? I koga je sve spreman prodati? Ambicija tima je obraditi kompleksnu temu pokreta otpora i operacije svrgavanja režima postavljanjem igrača u poziciju nekoga tko mora donositi neugodne odluke zbog kojih i nevini stradavaju.

Koncept igre i svijeta u kojem se radnja odvija su vrlo jedinstveni i inovativni te izokreću uobičajene žanrovske paradigme, a razvojni tim je vrlo iskusan sa dobro pripremljenom dokumentacijom.

APEIRON (Razvoj projekta)

Glavni autor: Oldin Soukup

Prijavitelj: Better Plan, vl. Oldin Soukup

8.000,00 EUR

Apeiron je tajnovita i pomalo eksperimentalna igra o mitu stvaranja svijeta.

Igrači će u ulozi kreatora imati priliku stvarati prve biljke i životinje novog svijeta, a zatim ih (po potrebi) uništavati jakim vjetrovima, bolestima i ostalim prirodnim nepogodama.

Cilj Apeirona je ispričati priču stvaranja još neviđenog svijeta bez gubitka nadnaravnog doživljaja mitova i legendi. Stoga, kao što je slučaj u legendama o početku svijeta, igrači i kreatori Apeirona, također će imati iskustvo osobnog odnosa sa svojom kreacijom.

Za razliku od mnogih drugih igara "God Game" žanra, Apeiron se ne fokusira na strategije širenja i osvajanja, nego na istraživanje i eksperimentiranje. Sve biljke i životinje u igri biti će izmišljene kako bi ih igrači mogli znatiželjno promatrati, a kasnije i koristiti njihova novootkrivena svojstva.

Projekt je konceptualno vrlo jedinstven i pomalo eksperimentalan sa kvalitetnom dokumentacijom te vrlo relevantan za domaću audiovizualnu umjetnost.

BARTALKS (Razvoj projekta)**Glavni autor: Matija Tomšić****Prijavitelj: Artor, vl. Matija Tomšić****12.500,00 EUR**

Bartalks je narativna igra upravljanja barom, u kojoj će igrači u ulozi barmena imati priliku posluživati koktele i čavrljati sa svojim omiljenim umjetnikom ili - umjetničkim djelom, i pokušati ne dovesti svoj bar do bankrota s previše rundi "na kuću" za "izgladnjele umjetnike"...

Igra se odvija u koktel baru "Nighthawk", omiljenom okupljalištu umjetnika. Slična mjesta oduvijek su bila utočišta za razmjenu iskustava, smišljanje novih ideja i ugodno druženje kreativaca, potpomognuto raznim napitcima. Glavni likovi su poznati svjetski i hrvatski umjetnici koji su svojim radom i životima oduvijek raspirivali maštu.

Narativ je ključni element igre. Duboke teme ispričane su kroz smislene, tečne i zabavne dijaloge s kvalitetno razvijenim likovima, kao i neverbalno kroz ključne vizualne momente u igri gledane kroz prizmu povijesti umjetnosti koju svi baštinimo. Cilj je kroz likove usporediti ideje, brige i svjetonazore raznih epoha ljudske povijesti sa svijetom danas.

DARKSTAR (Razvoj projekta)**Glavni autor: Filip Ugrin****Prijavitelj: MOXO, vl. Filip Ugrin****10.000,00 EUR**

Darkstar je dungeon-crawler RPG (role-playing game) inspiriran pulp stripovima 80-ih i časopisom "Heavy Metal". Igra se odvija na pustinjском planetu Sator koji je progonjen čudovištima, sukobima za resurse i mističnim crnim tornjevima. Igra poziva igrača na istraživanje tornjeva kroz borbu i istraživanje sa ciljem unapređenja svog avatara. Zadatak igrača je otkriti izvor ovih tornjeva te spriječiti potpuni kolaps planete.

Darkstar koristi pastiš dungeon-crawler žanra kako bi istražio teme identiteta, žudnje i ekologije. Kroz priču, čiji su motivi povučeni iz knjige teorijske fikcije "Cyclonopedia" autora Reza Negarestania, se postavlja fantastično pitanje: "Što ako je planeta inteligentna i pri tome zavidna Suncu?" Inteligentan, no nesvijestan sebe, Sator postaje auto-kanibalističan, vršeći nekontroliranu ekstrakciju svoje utrobe, urušava se u crnu rupu i postaje Darkstar.

Radi se o izrazito zanimljivom i kvalitetnom konceptu sjajnog vizualnog stila već u ovoj ranoj fazi razvoja.

ELIRIA (Razvoj projekta)**Glavni autor: Andrija Zorić****Prijavitelj: Bad Elektron, vl. Andrija Zorić****15.000,00 EUR**

Eliria je jedinstvena videoigra izgradnje ruta (route-builder) u kojoj se sukobi rješavaju putem kartaške igre, smještena u srednjovjekovnom futurističkom kristal-punk svijetu iznimno bogate i originalne pozadinske priče.

Igrači preuzimaju ulogu ambicioznih kapetana industrije u neobičnoj ekonomiji Elirije koja se pokreće kristalima. Razvijat će niz ispostava u opasnoj Magli, gradeći svoje specifične privrede izgradnjom ruta za prikupljanje i obradu resursa i povezujući ih u unosne lance opskrbe.

Igrači istražuju nove tehnologije kako bi konstruirali nove strukture i napredovali kroz priču. Ekspedicije "ronilaca magle" (Fog-divers) šalju se u Maglu kako bi osvojili nove zemlje za buduće ispostave i prikupili dragocjeni bijeli kristal. Sukobi unutar Magle rješavaju se kroz kartaške bitke, što rezultira novim ispostavama spremnim za integraciju u ekonomiju igrača. Tema i narativna pozadina igre su vrlo jedinstveni, a vizualni i gameplay koncepti jako kvalitetni i atraktivni već u ovoj ranoj fazi razvoja.

FIREWALKERS (Razvoj projekta)

Glavni autor: Argo Tuulik

Prijavitelj: Gamechuck d.o.o.

15.000,00 EUR

Firewalkers Tijekom nesnosnog ljetnog vala vrućine u gradu inspiriranom sovjetskom erom, igrač preuzima ulogu mentalno nestabilnog vatrogasca koji vodi dobrovoljnu brigadu sastavljenu od bivših ovisnika. Dok požari bjesne diljem grada, igračev je cilj upravljati ograničenim resursima, gasiti sve bizarnije i nadnaravnije požare (vatre koje gase svijetlo, podvodne vatre, i slično) te otkriti misterij podmetnutih požara.

Igra sadrži duboku narativnu priču s moralnim dilemama, uključujući imerziju u piromaniju gdje igrač može i sam započinjati požare kako bi preživio financijski pritisak. Igra balansira između domaćih scena, misija vatrogastva i istraživanja otvorenog svijeta, baveći se temama kapitalizma, ovisnosti i identiteta, sve uz mračan i nadrealan ton.

Glavni autor igre je Argo Tuulik, jedan je od glavnih pisaca na kulturnoj igri Disco Elysium, dobitnik BAFTA i Game Awards nagrade za najbolji scenarij.

FOOD2DOORMOUSE (Razvoj projekta)

Glavni autor: Eugen Štimac

Prijavitelj: Glis Glis, vl. Eugen Štimac

10.000,00 EUR

Food2dormouse je 2D akcijska avantura gdje igrač ima ulogu dostavljačice hrane u svijetu u kojem su životinje i ljudi ravnopravna bića koja mogu međusobno komunicirati.

Osunčani obalni grad u koji je tek preselio, protagonistu je otvoren za istraživanje tako da samostalno bira kako želi prolaziti kroz priču, koje sporedne zadatke obavljati i s kojim će skupinama stanovnika u igri razviti prisniji odnos.

Uloga je igre opustiti igrača i pomoći u promišljanju nekih od problema današnjice: od emigracije i mirnog suživota u različitosti, do snalaženja u užurbanoj urbanoj sadašnjosti gdje je dobra komunikacija sve važniji aspekt života.

Zanimljiv je to alternativni svijet pun rukom crtanih vizuala, ali i rješavanja zadataka na ležeran i inteligentan način s naglaskom na zanimljiv i humorističan narativ. Ovaj simpatičan

projekt veselog vizualnog stila unosi inovaciju u uobičajene mehanike i to ga čini vrlo suvremenim i relevantnim za domaću audiovizualnu umjetnost.

FORBIDDEN MASTERY (Razvoj projekta)

Glavni autor: Mario Korov

Prijavitelj: Root Games

7.000,00 EUR

Forbidden Mastery je metroidvania jednostavnog i jedinstvenog vizualnog stila smještena na mračnom planetu Umbra 5 kojim vladaju bogovi sjene te sa svojih prijestolja određuju sudbine svih duša. Igrač preuzima ulogu smrtnika i jednog od zadnjih poznavaca zabranjene vještine mačevanja. Cilj igre je osloboditi narod od tiranije bogova i ispuniti svoju sudbinu koristeći platforming (kretanje i skakanje) i jednostavne, ali precizne borbene vještine. Igra je crtana u jednostavnom pixel-art stilu koji igrom svjetla i sjene te gotovo siluetskim prikazom likova i prednjeg plana ostavlja napet i blago zastrašujući dojam. Iako je konceptualno jednostavna, igra sa svojim specifičnim vizualnim stilom i inovacijama poznatih mehanika stvara novo iskustvo u žanru metroidvanija, te se može smatrati suvremenom i relevantnom za domaću audiovizualnu umjetnost.

HABITAT 564 (Razvoj projekta)

Glavni autor: Tomislav Orešković,

Prijavitelj: Cutting Edge Entertainment d.o.o.

10.000,00 EUR

Habitat 564 je horor igra iz prvog lica smještena u raspadajućoj stambenoj zgradi iz doba komunizma. Igrač preuzima ulogu jednog od novijih stanara. Zarobljen zbog snažne snježne oluje, otkriva da njegovi snovi počinju oblikovati alternativnu stvarnost koja mu omogućuje da otkrije tajnu zavjeru među ostalim stanarima, koja uključuje demonsku sektu, mračnu povijest zgrade i mogući kraj ljudskog svijeta.

Igra se odvija u svijetu razdvojene stvarnosti te istražuje teme izolacije, otuđenja i paranoje. U stvarnom svijetu, igrač istražuje zgradu u kojoj je zarobljen, razgovara s drugim stanarima i prikuplja tragove. U svijetu snova, igrač istražuje uznemirujuću noćnu moru, rješava zagonetke i izbjegava nadnaravna bića.

Habitat 564 kod kreiranja zagonetki koristi originalnu poeziju i prozu inspiriranu Krležom, te suvremene metode foto-skeniranja okruženja i rekvizita snimljenih u Zagrebu i okolici, zbog vjerodostojnosti korisničkog iskustva.

HEARTS OF THE MOUNTAIN (Razvoj projekta)

Glavni autor: Jakov Dužević

Prijavitelj: Naria d.o.o.

10.000,00 EUR

Hearts of The Mountain je video igra koja igraču približava iskustvo potrage u gorskoj službi spašavanja te prenosi znanja i vještine kojima se gorski spašavatelji služe. Igrač upravlja tokom spašavalačke operacije donoseći ključne odluke za pravodobnu i efikasnu organizaciju potrage, podjelu zadataka na terenu, pružanje pomoći unesrećenoj osobi te izvlačenje iz nepristupačnog terena.

Cilj igre je predočiti plemenitost spašavalačkog poziva te potaknuti interes za avanturističkim boravkom u prirodi uz razvijanje vještina orijentacijskog snalaženja, upoznavanjem sa svrhom i načinom korištenja penjačke opreme, potaknuti upoznavanje biljnog i životinjskog svijeta planinskog krajolika. Timski rad je predstavljen kao ključ uspješne potrage pa je glavni izazov pred igračem predstavljen kroz komunikaciju i koordinaciju tima s ciljem zajedničkog rješavanja izazova.

Razvoj ovakve igre pozitivno utječe na mlade igrače, nudeći igru bez nasilnih elemenata, promovirajući kvalitetne ljudske vrline kroz promicanje volonterstva, empatije i realnih životnih uzora.

HELLO, MY NAME IS LUCAS (Razvoj projekta - DEBITANT)

Glavni autor: Matija Drniković

Prijavitelj: Wolfgang i Dolly d.o.o.

10.000,00 EUR

Hello, My Name is Lucas je narativna igra interaktivnih dijaloških opcija u kojoj igrač radi u call-centru korisničke službe velike telekomunikacijske tvrtke. U brojnim telefonskim razgovorima igrač će biti zadužen za (neuspješno) otklanjanje poteškoća korisnika, (neuspješno) uvaljivanje novih usluga, ali i (potencijalno jedino uspješno) produbljivanje odnosa sa svojim regularnim klijentima. Razgovori s djevojkom Marom naglo mu promjene svakodnevicu. A sve se to događa u ugodnom programu call-centra na monitoru igrača. Najveći dio user interface-a se bazira na vizualnom prikazu stiliziranog programa za agente u call-centru, te igrači neće vizualno vidjeti niti jednog drugog lika, već će isključivo čuti njihove glasove.

S obzirom na postavljene kreativne limite u vizualnom smislu, autori stavljaju naglasak na vrhunske glumačke glasovne izvedbe svih likova u igri, kao i spretno postavljanje dizajna zvuka na visoku razinu.

ILLYRICUM (Razvoj projekta)

Glavni autor: Dino Kranjčević

Prijavitelj: Beard Positive, vl. Dino Kranjčević

10.000,00 EUR

Illyricum je inovativna strateška simulacija u stvarnom vremenu (real-time strategy) sa mogućnosti pauziranja u kojoj će igrači pokušati vratiti stabilnost u kaos nastao migracijom barbarskih plemena na područje Ilirika kroz mitologiju, estetiku i specifičnost tadašnjih kultura.

Igra koristi inovativnu mehaniku "motivacije" likova i stvara prilagodljiv i pouzdan sustav koji igra autonomno i ne zahtijeva mikro-upravljanje, dok igrač indirektno utječe na događanja u

svijetu kroz osobnosti likova i njihovu umjetnu inteligenciju. Konačna pobjeda ne ovisi o čistoj snazi i resursima, već o dobrom razumijevanju osobnosti i motivacija igračevih i neprijateljskih jedinica.

Autori žele istražiti period seobe naroda koji je rijetko prikazan u suvremenoj kulturi, a inspiraciju crpe iz umjetnosti Rima i ranog Bizanta, artefakata seobe naroda te umjetnosti Alphonsea Muche čiji radovi, poput Slavenske Epopeje, najviše evociraju taj period.

PIRATE NATION (Razvoj projekta)

Glavni autor: David Kelečić

Prijavitelj: Levant Ludus d.o.o.

12.500,00 EUR

Pirate Nation je avanturističko-istraživačka igra smještena u fantastičnom svijetu malog tropskog otočja gdje igrač ima priliku sudjelovati u svečanom gusarskom festivalu koji obilježava dvadesetu godišnjicu pobjede gusara nad mornaricom te zrači dubokom nostalgijom za minulim vremenima. Igrač može sudjelovati u festivalskim igrama, istraživati otočje, upoznavati njegove stanovnike, zaljubiti se, ali i dokazati da je najbolji mladi gusar svoje generacije.

Specifičnost igre leži u činjenici da istražuje narativ koji se bavi pitanjem "Što nam preostaje nakon što završimo svoju avanturu"? Naime, temeljni sukob ovog otočja se odvio prije dvadeset godina kada su gusari izborili neovisnost otočja. Sve lokacije su otkrivene, sve karte su iscrpane, a škrinje s blagom su odavno iskopane. Jedino što je otočju preostalo su priče o staroj slavi i davnim bitkama sada već onemoćalih heroja.

Tema je jedinstvena, zabavna i pristupačna, a vizualni i gameplay koncepti jako kvalitetni i atraktivni.

PLITICE (Razvoj projekta)

Glavni autor: Darko Masnec

Prijavitelj: Custoys Lab d.o.o.

12.500,00 EUR

Plitice su HOPA avantura (hidden object puzzle adventure), žanr videoigara koje karakterizira rješavanje vizualnih zagonetki i pristupačnost širokoj publici (casual).

U svijet „Plitica“ igrača uvodi leteća konstrukcija od osam stanova/kaveza u kojima obitavaju antropomorfizirana pticolika bića, a njihovi prostori su povezani nitima koje ih drže na okupu, iako su oni sami prezentirani kao odvojeni entiteti i prostori koji nemaju direktnog dodira.

Svi likovi nalaze se u vlastitoj neugodnoj situaciji koja se uvijek iznova ponavlja, odnosno animacija se vrti u kompleksnom loopu-ciklusu koji, kao i prostor u kojem obitavaju, otkrivaju nešto o karakteru tih bića i nelagodi koja se daje naslutiti iz njihovih postupaka.

Igračev zadatak je prekinuti taj krug pronalaskom i prenošenjem određenih objekata iz scene u scenu, dok bi ti objekti trebali bi potaknuti razrješenje ciklusa na neočekivane načine, omogućujući pticama da indirektno pomognu jedna drugoj.

Autor želi istražiti kako videoigra funkcionira kada je u prvom planu animacija izražena filmskim pravilima, dok je glavna ideja spojiti poznate pristupe te jednostavne i pristupačne

mehanike igranja koje neće odvlačiti pažnju od fokusa igre: osobina likova i njihovih insinuiranih konekcija. Inspiracija „Plitica“ proizlazi iz Zagrebačke škole crtanog filma, čiji su mnogi filmovi i danas relevantni u estetskom i sadržajnom smislu.

PROJEKT NEVERA (Razvoj projekta)

Glavni autor: Toni Dorotić

Prijavitelj: Mad Cat Entertainment, vl. Toni Dorotić

10.000,00 EUR

Projekt NEVERA je arkadna sportska igra u kojoj igrači igraju vaterpolo brodovima na Hrvatskoj obali. Prilagođena današnjim E-Sports standardima, fokusira se na igrivost i zabavu, specifičan vizualni identitet, unikatne mehanike i jednakosti među igračima. Cilj je dati igračima novo i jedinstveno iskustvo u žanru inspiriranom mega-popularnom igrom Rocket League. Zbog specifične interakcije između igrača i okoliša (vode ili mora), i fizikom koja je prilagođena brzini igre, pružit će igraču uzbudljivo i nepredvidivo iskustvo u svakoj utakmici.

Lokacije na kojima će se odvijati radnja igre biti će stilizirane replike stvarnih lokacija Hrvatske obale poput Splita, Visa, Dubrovnika, Pulske Arene i raznih stadiona, te drugih prepoznatljivih destinacija. Na ovaj način autori žele predstaviti ljepote i znamenitosti Hrvatske kulturne baštine i lokaliteta. Tema je jedinstvena i ambiciozna, a vizualni koncepti su jako kvalitetni i atraktivni već u ovoj ranoj fazi planiranja.

SPECULAAS (Razvoj projekta)

Glavni autor: Andrej Kovačević

Prijavitelj: MIYAGI, vl. Andrej Kovačević

15.000,00 EUR

Speculaas je digitalna verzija prve društvene igre (board game) domaćeg izdavača Ummaramma. To je simpatična igra simultnog odabira i slaganja karata te skupljanja setova za 1-5 igrača, prikladna za dob od 10+ godina, s trajanjem igre od otprilike 20 minuta. Speculaas su začinjeni kolačići od prhkog tijesta koji potječu iz Nizozemske i Belgije te se oblikuju u različite oblike, obično prikazujući vjetrenjače, brodove i životinje.

U igri Speculaas igrači su slastičari koji pokušavaju osvojiti najviše bodova skupljajući kartice začina i usklađujući ih s karticama recepta. Vizualni stil odiše vedrinom i toplinom, s dizajnom koji evocira domaću atmosferu, karakterističnu za pripremu i konzumaciju slatkih peciva. Autori žele graditi model po kojemu se društvene igre lakše prilagođavaju digitalnoj sferi te unaprijediti međusobne promocije – društvena igra može promovirati videoigru i obrnuto.

Spekulaas je odličan primjer promicanja domaćih autora te povećanja svijesti o hrvatskim kreativnim projektima i europskoj proizvodnji igara koji potiče na pozitivno valoriziranu društvenu aktivnost – igranje društvenih igara.

TEMPORIUM (Razvoj projekta)**Glavni autor: Vedran Vivoda****Prijavitelj: Crane 51, vl. Vedran Vivoda****10.000,00 EUR**

Temporium je uzbudljiva roguelike avantura smještena u Cogpunk svijet, gdje igrači preuzimaju uloge Holly, hrabre istraživačice, i Eilda, talentiranog izumitelja, dok istražuju tajne unutar velikog sata koji polako propada i vibrantnog svijeta koji ga okružuje. Igra donosi inovativnu Glitch mehaniku, proceduralno generirane razine i strateške borbe na poteze (turn-based), dok se Holly i Eildo bore protiv raspadajuće stvarnosti i otkrivaju tajne svog svijeta.

Igra nudi solo i kooperativne načine igranja, dopuštajući igračima da zajedno osmisle strategiju u prevladavanju svih izazova. Prepoznatljivi Cogpunk vizualni stil igre spaja tradicionalnu steampunk estetiku s detaljno izrađenim mehaničkim dizajnom. Svi likovi, okruženja, razine i objekti su ručno nacrtani kako bi se naglasili 2.5D vizualni prikazi, stvarajući živahan i impresivan svijet.

WATAR - A TALE OF SALVATION (Razvoj projekta)**Glavni autor: Matija Čić****Prijavitelj: TurboSnail Interactive, vl. Matija Čić****10.000,00 EUR**

Watar – A Tale Of Salvation je menadžersko-strateška videoigra o preživljavanju društva i izgradnji nove civilizacije. Kao Prorok koji vodi svoj narod kroz pustinju u potrazi za novim domom, igračeva je dužnost pronaći nepresušni izvor vode. U surovj pustinjskoj vrućini, ljudi razvijaju tehnologiju čiji je glavni pokretač voda kako bi se suprotstavili surovim uvjetima i neizdrživoj vrućini. Pred igračem je zadatak izgradnje novog grada koji ima nepresušan izvor vode te osiguravanje potrebnih sredstava za opstanak društva. Optimizacija i upravljanje resursima često su u sukobu s empatijom i promišljenim donošenjem odluka koje su zaslužne za ishod videoigre.

Koncept igre i svijeta u kojem se radnja odvija su jedinstveni i inovativni te izokreću uobičajene žanrovske paradigme, a razvojni tim pokazuje zrelost i iskustvo sa dobro pripremljenom dokumentacijom.

ATRE: DOMINANCE WARS (Proizvodnja)**Glavni autor: Hrvoje Horvatek****Prijavitelj: Iron Ward j.d.o.o.****15.000,00 EUR**

ATRE – Dominance Wars je kombinacija strategije u stvarnom vremenu (RTS žanr) i strategije na poteze (turn-based). Igrač preuzima ulogu drevnog starješine koji, probuđen nakon tisućljetnog sna, otkriva zemlju kontroliranu drevnom magijom i podijeljenu sukobima i željom za moći. Strateški upravljajući svojim utjecajem i sveprisutnošću, igrač pokušava zavladatai bezvremenskim svijetom u kojem se ciklusi istraživanja svijeta i razvoja moćnih stvorenja, upravljanja naseljima i resursima, ratovanja i razvoja mitskih vojski, diplomacije i nadmudrivanja, te stvaranja novih svjetova stalno ponavljaju nakon sto je prethodni ciklus završen. Također, artefakti koji se kreiraju u igri koriste urezane zapise ne hrvatskoj glagoljici.

ATRE – Dominance Wars je originalan i ambiciozan projekt u tzv. 4X žanru (explore, expand, exploit, and exterminate). Koncept igre i svijeta u kojem se radnja odvija su vrlo jedinstveni i inovativni te izokreću uobičajene žanrovske paradigme, a razvojni tim je vrlo iskusan sa dobro pripremljenom dokumentacijom i demo verzijom igre.

Projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.

CANVAS (Proizvodnja)**Glavni autor: Joško Mikuličić****Prijavitelj: MIPMAP d.o.o.****15.000,00 EUR**

Canvas je digitalna adaptacija društvene igre u kojoj se prozirne karte slažu jedna na drugu i spajaju u umjetnička djela, a igrači postaju umjetnici na prestižnom umjetničkom festivalu. Igra nudi stratešku dubinu i prekrasne ilustracije, što je čini savršenom za ljubitelje umjetnosti i društvenih igara.

Tijekom igre igrač skuplja prozirne umjetničke karte i slaže ih u slojevima jednu na drugu kako bi stvorio slike. Ovisno o tome koje karte izabere i redosljedu njihovog postavljanja, određeni elementi slike će ostati prikazani ili skriveni o čemu će ovisiti konačno bodovanje umjetničkog djela. Svaka kombinacija karata stvara zabavnu i jedinstvenu ilustraciju te naslov za sliku. Kada svi igrači završe 3 slike, igra završava i igrač s najviše bodova osvaja nagradu za najbolju izložbu.

Projekt je originalan, edukativan i vrlo zanimljivo koncipiran - na inovativan način spaja dva naoko nespojiva svijeta slikarstva i videoigara.

CIRCUIT MASTER (Proizvodnja)**Glavni autor: Marko Otašević****Prijavitelj: Turing Studio d.o.o.****15.000,00 EUR**

Circuit Master je simulator spajanja strujnih krugova koji kombinira zabavu i učenje. Ovaj je simulator uvelike inspiriran STEM obrazovanjem, uključujući elemente znanosti, tehnologije, inženjerstva i matematike kako bi pružio sveobuhvatan pristup učenju na zabavan i lak način. Circuit Master se razlikuje od drugih simulatora jer nije prikazan hladno i tehnički, već na topao i osoban način uz izraženu narativnu komponentu. Bavi se problemima iz stvarnog svijeta kroz koje igrač uči o strujnim krugovima prelazeći niz izazova. Igrači će preuzeti ulogu protagonistice koja je čudo od djeteta te uživati u lijepom vizualnom stilu i ugodnoj glazbi koji stvaraju efekt opuštanja i pomažu kod učenja.

Postoji i vrlo stvaran potencijal da obrazovne ustanove implementiraju igru u svoj kurikulum. Ovaj simpatičan i vrlo originalan projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.

DARK QUEEN (Proizvodnja)

Glavni autor: Josip Vincetić

Prijavitelj: Downtown Game Studio j.d.o.o.

15.000,00 EUR

Dark Queen (Crna Kraljica) je akcijska avantura inspirirana hrvatskom književnošću i mitologijom - djelima Augusta Šenoe, Ivane Brlić Mažuranić i drugih velikana hrvatske književnosti, kao i legendama o kraljici Barbari Celjskoj, zloglasnoj vladarici Medvedgrada, ali i drugim elementima hrvatske povijesti i folkloru. Igra donosi inovativne mehanike borbe i manipulacije vremena, omogućujući dinamičan i izazovan gameplay, a poseban naglasak je stavljen na bogatu priču i povezanost s književnim djelima i legendama iz hrvatske povijesti. Zanimljiva kombinacija mehanika i suvremen vizualni stil te korištenje domaćih kulturnih motiva projekt čini suvremenim i relevantnim za domaću audiovizualnu umjetnost.

Ovaj projekt odlično pripremljene dokumentacije i atraktivne demo verzije je dobitnik potpora za razvoj videoigara HAVC-a 2023 te sada prelazi u fazu proizvodnje.

JANCER (Proizvodnja)

Glavni autor: Mislav Majdandžić

Prijavitelj: Eksperimental Games, vl. Mislav Majdandžić

10.000,00 EUR

Jancer je 2D pixel art platformer u kojem se svijet kreće u ritmu i/ili melodiji. Priča prati mačka Jancera koji je u potrazi za drevnim artefaktima koji obećavaju doživotnu udobnost. Tijekom putovanja Jancer će se susresti s mnogim izazovima koji će testirati njegove vještine tajminga i preciznosti. U ovom alternativnom svemiru gdje su mačke personificirane, Jancer će se susresti s alternativnim svemirskim ekvivalentima velikih skladatelja iz prošlosti. U ovom svijetu u kojem je glazba materijalizirana, Jancer ih sve mora proživjeti prije nego što odraste i postane vrijedan skrivenih artefakata.

Ovaj simpatičan i originalan projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.

POMPEII: THE LEGACY (Proizvodnja)

Glavni autor: Željko Kos

Prijavitelj: Intercorona d.o.o.

15.000,00 EUR

Pompeii: The Legacy je strateška povijesna igra izgradnje grada (eng. city builder) smještena u doba Rimskog Carstva, u kojoj igrač preuzima ulogu vođe rimske obitelji zadužene za obnovu Pompeja nakon erupcije Vezuva. Kroz više generacija gradi, istražuje i balansira političke, ekonomske i društvene izazove, vodeći Pompeje prema ponovnom procvatu. Igrač osim gradnje grada mora savladavati razne zadatke koje mu zadaju savjetnici, suradnici i rimski car, te je također naglašena trgovina i upravljanje trgovačkom flotom sa brojnim mediteranskim gradovima među kojima su Pula, Salona i Narona. Razvojni tim koristi tehniku fotogrametrije (eng. photogrametry) prilikom kreiranja objekata za igru, te, zbog vjerodostojnosti korisničkog iskustva, planiraju skenirati razne objekte u hrvatskim gradovima bogatim rimskom ostavštinom.

Ovaj ambiciozan i kvalitetno pripremljen projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.

WAY (Proizvodnja)

Glavni autor: Rea Budić

Prijavitelj: Tiny Meow Studio j.d.o.o.

15.000,00 EUR

Way je opuštajuća, proceduralno generirana igra sa kartama (eng. deckbuilder, wholesome) koja povezivanjem više žanrova stvara originalno, ugodno i zabavno iskustvo igranja. Igrač preuzima ulogu poštara s glavnim ciljem da raznosi poštu i pakete na otoku na kojem se trenutno nalazi, te brodom putuje između otoka i mjesta na obali. Kao i prijašnji radovi predlagatelja, igra Way se odvija u Dalmaciji, a izazovi i likovi s kojima se igrač susreće su tipični za naša dalmatinska mjesta i gradove. Igrači će zbog roguelite elementa imati veliku mogućnost ponovnog igranja (replayability), no umjesto čestih borbenih i mračnih tema, ova će igra sadržavati pozitivne poruke i afirmacije, ugodan vizualni stil i personalizaciju.

Ovaj jedinstveni projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.