

Javni poziv za poticanje audiovizualnih djelatnosti i stvaralaštva u 2025. godini, kategorija: POTICANJE RAZVOJA I PROIZVODNJE VIDEOIGARA ROK: 9.10.2025.

Umjetnički savjetnik: Juraj Hrvoje Krašković

Na Javni poziv za poticanje razvoja projekata i proizvodnje videoigara u 2025. godini pristiglo je ukupno 97 prijava. U potkategoriji razvoja projekata prijavljeno je 70 projekata od strane 63 prijavitelja, što predstavlja povećanje od gotovo 10% u odnosu na prethodnu godinu. U potkategoriji proizvodnje videoigara pristiglo je 27 projekata od strane 27 prijavitelja, što je rast od približno 35% u odnosu na 2024. godinu.

Ovi podaci potvrđuju kontinuirani rast domaće industrije videoigara, kao i sve veći broj timova koji aktivno razvijaju projekte prema profesionalnim standardima industrije. Hvalevrijedna inicijativa HAVCa za sufinanciranje projekata videoigara tako je svake godine sve bitnija kako bi se povećale šanse za uspjehom što većeg broja domaćih razvojnih timova te na taj način omogućila da njihov kreativni rad predstavlja Hrvatsku na globalnom tržištu. Smatramo kako videoigre kao glavni interaktivni audiovizualni medij 21. stoljeća značajno doprinose razvoju suvremenog AV stvaralaštva kroz inovativne narativne forme, interdisciplinarnu suradnju različitih umjetničkih disciplina, tematsku relevantnost te međunarodnu vidljivost domaćih autora. Njihova produkcija i distribucija potiču razvoj novih estetskih i tehnoloških praksi unutar šireg audiovizualnog sektora.

U evaluaciju su uključene sve prijave, osim jedne koja nije ispunila formalne uvjete zbog nepotpune dokumentacije.

Ukupan budžet prijavljenih projekata u potkategoriji razvoja iznosi *gotovo 2,9 milijuna eura*, od čega je od HAVC-a zatraženo *oko 1,5 milijuna eura*, što predstavlja osjetno povećanje u odnosu na 2024., kada su ukupni budžeti iznosili oko 1,94 milijuna eura. Budžeti u potkategoriji proizvodnje iznosili su nešto više od *3,2 milijuna eura*, uz zatraženo sufinanciranje od *1 milijuna eura*, što je na razini prošlogodišnjeg poziva.

Većina ovogodišnjih prijava pokazala je značajan kvalitativni iskorak, kako u strukturi i kvaliteti dokumentacije, tako i u razradi projektnih koncepata. Vidljiv je napredak u realističnom postavljanju opsega i planiranja u fazi razvoja, kao i snažniji autorski i umjetnički pristup projektima u obje potkategorije. Izrazito nas vesele hrabri i inovativni žanrovski, mehanički i vizualni iskoraci!

Pozitivno se pokazala i praksa digitalnih radionica za prijavitelje, koja se nastavlja i ove godine te rezultira osjetno kvalitetnijom i potpunijom dokumentacijom. S tim na umu ipak, određeni projekti i dalje pokazuju nedovoljnu razradu dokumentacije i koncepcije te zaostaju za

ukupnim prosjekom, no očekuje se da će višegodišnje sudjelovanje industrije kroz ovaj javni poziv dodatno ujednačiti razinu kvalitete.

Žanrovska raznolikost bila je izuzetno široka, a posebno ističemo multidisciplinarne pristupe, osobito u segmentu povezivanja filmskog te ostalih interaktivnih medija i novih tehnologija s videoigrama, što je trend koji i na međunarodnoj sceni donosi iznimne rezultate kako umjetnički tako i komercijalno.

Posebno veseli činjenica da je udio ženskih nositeljica prijava i ove je godine značajan te potvrđuje raznolikost i inkluzivnost domaće scene, što dodatno doprinosi kulturnoj vrijednosti ovog medija.

Proširen ukupni budžet od 424,967 eura što je povećanje u iznosu od 124.967 eura, u odnosu na prethodni javni poziv, omogućio je da se za sufinanciranje proizvodnje predloži 5 projekata, a za sufinanciranje razvoja njih 10. Smatramo da će još veći budžet osigurati daljnji rast kvalitete prijava u sljedećim godinama te omogućiti podršku većem broju projekata koji ispunjavaju sve uvjete i kriterije, što je u ovoj godini bio slučaj kod većine od ukupno 96 evaluiranih prijava.

ODRABRANI PROJEKTI

COOKBOT (Razvoj projekta)

Glavni autor: Lovro Fučkar

VESTIGIAL FORMS, vl. Lovro Fučkar

15.840€

COOKBOT je narativna i atmosferična egzistencijalna igra kuhanja smještena u dubokom svemiru, u kojoj igrač preuzima ulogu robotskog kuhara i kroz prvo lice priprema jela za posadu izvodeći recepte i slušajući njihove razgovore. Cilj COOKBOTA je dati igraču koherentno i sažeto narativno iskustvo, koristeći interaktivan medij videoigre i igračeva lika kao emocionalni avatar za igrača. Kroz priču, igrača ćemo navesti da preispita blisku budućnost; dinamiku ljudi, robota i nečeg trećeg, susreta svijesti u kontekstu prostor-vremena, susret različitih oblika svijesti, te ultimativno traganje za savršenim strancem. Dok su ciljevi igre da ona bude zabavna, a tako i angažirajuća, njezin glavni cilj je da bude ispunjavajuća te da se nakon 3-4h njezina trajanja igrač vrati u stvarni svijet mudriji i empatičniji. Kulturološki, vrlo interesantan i suvremen koncept koji se na zanimljiv način i potencijalno vrlo zabavnu igrivost osvrće na jako bitne teme kod mladih ljudi danas. Projekt nosi i snažan autorski pečat pa iako se radi o debitantskoj prijavi, to se u kvaliteti koncepcije i generalnoj kvaliteti dokumentacije ne bi nikad moglo reći.

Murder Book: The Art of Interrogation (Razvoj projekta)

Glavni autor: Kristian Macanga

MACANGA GAMES d.o.o.

23.595€

Murder Book je FMV (full-motion video) narativno-detektivska puzzle videoigra u kojoj igrač preuzima ulogu kriminalističkog ispitivača. Tijekom kratkih videozapisa ispitivanja igrač u stvarnom vremenu prati tijek misli detektiva – njegove hipoteze, sumnje i procjene – te na temelju njih bira iduću ispitivačku tehniku – od izgradnje povjerenja i isticanja proturječnosti do moralno upitnih tehnika kao što su lažno predstavljanje dokaza i prijetnje. Cilj je igre prepoznati proturječnosti u ispitivanju te izgraditi uvjerljiv slučaj za ili protiv osumnjičenika.

Murder Book je ambiciozan projekt koji pomiče granice medija i žanra, što ga uz suradnju koju potiče između sektora videoigara i filmske umjetnosti, čini iznimno vrijednim za hrvatsku audiovizualnu scenu. Igra kombinira puzzle mehanike i interaktivnu naraciju s elementima psihološkog ispitivanja, te se fokusira i na edukativni aspekt, jer igrači usvajaju stvarne detektivske tehnike i psihološke procese ispitivanja osumnjičenih. Igra se isto tako naslanja na već ustanovljen val domaćih kriminalističkih serija poput "Počivali u Miru" i "Novine". Kroz suradnju s lokalnim glumcima i stručnjacima, projekt također promiče hrvatsku kulturu i talent na globalnoj razini. Osim toga, tematsko istraživanje zločina i pravde odražava univerzalne društvene vrijednosti, dok se istovremeno uklapa u europsku tradiciju kriminalističkih drama. Također, izvedba glumaca uključivat će elemente vezane za mehaniku igre, poput specifičnog govora tijela, tona glasa i ostalih faktora koji bi mogli upućivati na istinitost iskaza. Predložena je impresivna glumačka postava – Rade Šerbedžija, Asim Ugljen i Kiki Ugrina.

Moth Mini AMCE (Radni Naziv) (Razvoj projekta)

Glavni autor: Andrej Kovačević

MIYAGI, vl. Andrej Kovačević

26.000€

Moth Mining ACME (radni naziv) novi je projekt vrlo aktivnog autora Andreja Kovačevića, koji pokušava istopiti barijere između konvencije i kritike. Radi se o psihološkom hororu preživljavanja u svemiru u kojemu je igrač u ulozi "svemirskog rudara" koji se u sklopu svojeg radnog mjesta spušta u nepregledno dubok krater. Rude koje se nalaze u krateru igraču koriste kao resursi za unapređenje njegovog svemirskog odijela i alata kako bi se lakše kretao kraterom te u njemu provodio više vremena bez potrebe za povratak u stanicu. Osim ruda, u krateru lik nailazi na različite paranormalne pojave koje mu stvaraju sve veći psihološki, ali i ludološki pritisak na svaki sljedeći "uron". Igra je iz autorske perspektive kritika modernih tendencija dizajna videoigara koje od igrača zahtijevaju sve veći ulog vremena i tzv. "grind". Cilj igre je

subverzivno izokretati ovo očekivanje, stavljajući ciljeve igrača i lika u konflikte “grindanja” te vremenom graditi tenzije između igrača, lika, kratera i umjetne inteligencije. Kako vrijeme u igri teče, igrač će sve teže moći prepoznati da li je cilj nastaviti “grind” ili time pogoduje gubitku “sebe”, te će biti suočen odlukama o liku, krateru i umjetnoj inteligenciji i kome od njih vjerovati. Kao i ostale odabrane igre, autori napominju kako ju planiraju razviti i proizvesti isključivo putem rada domaćih autora. Također, u igru planiraju integrirati elemente Hrvatskog svemirskog programa i hrvatske kulture.

Kambalina (Razvoj projekta)

Glavni autor: Mirko Fabris

KRAV, informatički obrt

15.000€

Kambalina je apstraktni dungeon crawler u kojem je vrijeme glavni resurs. Igrač upravlja skupinom likova s ciljem da u zadanom vremenu pobijedi glavnog neprijatelja na kraju tamnice. Kambalina donosi svježinu u žanr dungeon crawlera kroz apstraktni pristup i inovativan dizajn. Izuzetno interesantan koncept koji minimalističkim dizajnom ostavlja prostor za doživljaj jedinstvenog igračkog iskustva s vrlo dubokim igračkim sistemima koji u igraču bude konstantan interes za ponovnim igranjem. Projekt Kambalina doprinosi suvremenom audiovizualnom i kulturnom stvaralaštvu kroz radikalno reducirani, apstraktni pristup vizualnom izrazu i interaktivnom narativu. Oslanjanjem isključivo na korisničko sučelje (UI) kao primarni i jedini vizualni sloj, projekt svjesno napušta dominantne reprezentacijske modele prostora, likova i svijeta, te istražuje granice audiovizualnog jezika videoigara.

Slapstick Theatre (Razvoj projekta)

Glavni autor: Vladimir Bogdanić

KONTRAST, obrt za računalne usluge

41.600€

Slapstick Theatre stavlja igrača u ulogu upravitelja i redatelja kazališta. Prije nego što se zavjesa podigne, bira rekvizite i priprema scenu. No jednom kad svjetla zasjaju, sve postaje igra improvizacije: publika reagira na svaku šalu, nezgodu i trik, a igrač kroz niz mini-igara aktivira rekvizite, prilagođava izvedbu i pokušava održati aplauz publike do samog kraja. Što bi bilo da je Hamlet komedija puna smotanog padanja predmeta sa stropa? Ili pak da je Labuđe jezero možda lutkarska predstava puna eksplozija i spački? Slijed cijele izvedbe je na igraču i svaka sekunda je bitna. Pucanj topa u toranj Zlatokose da ju sruši i izazove vrištanje od smijeha u publici, Hamleta lupi boksačka rukavica na opruzi i lansira ga van pozornice, sve to je moguće, ali pritom treba paziti što publika želi. Slapstick Theatre je interaktivna ljubavna priča prema

umjetnosti, humoru i improvizaciji, gdje se svaka večer pretvara u jedinstven i nepredvidiv spektakl. Relativno minimalistička mehanička rješenja sjajno su raspisana i vrlo je jasno da postoji ogroman prostor za razvoj jedne vrlo jedinstvene igre prepune šašavih i pamtljivih trenutaka. Projekt se bavi suvremenim temama u svijetu kulture i umjetnosti te na jedan vrlo zabavan i upečatljiv način prenosi svoju priču i vrlo važne poruke. Također, projekt ostvaruje snažan kulturološki doprinos kroz inovativno povezivanje kazališne umjetnosti, slapstick komedije i interaktivnog audiovizualnog medija videoigara. Igra reinterpretira klasične kazališne forme i kanonska djela kroz humor, improvizaciju i aktivno sudjelovanje publike, čime propituje i osvježava ustaljene percepcije visoke kulture i njezine pristupačnosti suvremenoj publici. Dosadašnje iskustvo razvojnog tima iza ove prijave daje nam naslutiti da do ćemo puni potencijal i ambiciju ovog projekta tek vidjeti nakon faze razvoja.

WHITEOUT (Razvoj projekta)

Glavni autor: Josip Vincetić

Downtown Game Studio j.d.o.o.

15.000€

WHITEOUT je single-player igra iz perspektive prvog lica, usredotočena na preživljavanje i upravljanje vozilom u ekstremnim uvjetima. Igrači preuzimaju ulogu usamljenog inženjera stacioniranog na Antarktici, čiji je zadatak putovati kroz zaleđenu pustoš kako bi stigao do udaljene baze koja je misteriozno utihnula, prekinuvši svu komunikaciju sa stožerom. Iako je glavni cilj otkriti što se dogodilo u toj udaljenoj stanici, pravi izazov leži u samom putovanju -- održavanju vozila, upravljanju ograničenim resursima i osiguravanju vlastitog preživljavanja unatoč neumoljivoj hladnoći i izolaciji. Priča istražuje teme kozmičkog horora, gdje se stvarnost sve više urušava što se igrač više približava udaljenoj postaji, iskrivljujući percepciju i stvarajući uznemirujuće, neobjašnjive pojave. Ugođaj, atmosfera igre te glazba snažno su inspirirani filmom Johna Carpenteria "The Thing", prenoseći osjećaj izolacije, paranoje i jeze. Projekt **WHITEOUT** doprinosi suvremenom audiovizualnom stvaralaštvu kroz snažno autorski utemeljeno istraživanje atmosfere, izolacije i psihološkog horora unutar interaktivnog medija videoigara. Kulturološki, projekt se oslanja na tradiciju znanstveno-fantastičnog i kozmičkog horora, time gradi iskustvo koje je primarno vođeno ugođajem, zvukom i percepcijom, čime se jasno pozicionira unutar šireg konteksta audiovizualne umjetnosti. Projekt je na razini koncepta fantastično razrađen i vizija je vrlo jasno prezentirana. Visoka razina ambicije, ali i vrlo pedantno razrađen konceptijski dokument s jasno definiranom strukturom i vizijom za daljnji razvoj.

Byte-Sized Roomies (Razvoj projekta)

Glavni autor: Mihael Diklić

Cripple-A Games

20.800€

Byte-Sized Roomie je slatka i opuštajuća simulacija umiljatog virtualnog ljubimca koji živi u ekranu igrača, a on ga sam kreira te mu potom dekorira prostor koristeći bodove koje zarađuje brinući se o njemu i provodeći vrijeme s njim u kutu ekrana, u svojoj virtualnoj svakodnevici. Igra stoji na razmeđu suvremenih "cozy" i "idle" trendova te duge tradicije "desktop petova" i "tamagotchi-like pet simulatora". Autoreferencijalnim elementima igra tematizira računalnu tehnologiju, internet i ljubimce kao "metapetove" koji su svjesni svog postojanja u tehnologiji, živeći na našoj radnoj površini poput malih desktop-cimera. Cilj igre je unijeti umirujuću prisutnost dražesnog bića u monotonu i stresnu svakodnevicu naših ekrana, koja nam često ne pruža dovoljno vremena i kapaciteta za kompleksnije i dulje igre. Igrivost iako naizgled jednostava i pasivna sačinjavaj vrlo jasno povezan set sistema i mehanika koje će nadamo se stvoriti doista unikatno igračko iskustvo. Projekt Byte-Sized Roomie doprinosi suvremenom audiovizualnom i kulturnom stvaralaštvu kroz nježnu, ali promišljenu refleksiju odnosa između čovjeka, tehnologije i svakodnevnog digitalnog prostora. Smještanjem virtualnog ljubimca izravno na radnu površinu računala, projekt pretvara inače utilitarni digitalni prostor u mjesto emocionalne interakcije, brige i prisnosti, čime propituje kako suvremeni korisnici doživljavaju tehnologiju u svom svakodnevnom životu. Idle i cozy igre, u vrijeme kad je sve prekomjerno ubrzano, donose nešto u čemu mnogi traže svoj prostor za opuštanje.

The Climb Within (Razvoj projekta)

Glavni autor: Ana Škaro

Indecisive Raccoon

15.800€

The Climb Within je igra zagonetki, istraživanja i avanture, smještena u nepoznatu imaginarnu planinu donekle inspiriranu Bjelolasicom i Velebitom. Igrač igra kao planinar Marko, koji dolazi u podnožje planine s ciljem da se popne do vrha, putem koji mu je davno opisao njegov otac. Međutim, opisani put je izgubljen. Cilj je pronaći put, odnosno označiti ga planinarskim markacijama i time ga oživiti, kako bi ga i neki budući planinari mogli slijediti. Koncept ostavlja neograničen prostor za vizualni, narativni, auditivni spektakl koji se uz jednostavne ali smislene mehanike može pretvoriti u vrlo uspješan umjetnički ali i komercijalno jako proizvod. Minimalističan dizajn kombinira rješavanje zagonetki, interakciju sa predivno zamišljenim svijetom inspiriranim hrvatskim planinama, ali i ostavlja prostor za ugodno tj "cozy" promišljanje i meditativno iskustvo. Projekt The Climb Within ostvaruje značajan kulturološki

doprinos kroz poetsku i meditativnu reinterpetaciju planinarskog iskustva unutar interaktivnog audiovizualnog medija videoigara. Inspiracijom hrvatskim planinskim krajolicima poput Bjelolasice i Velebita, projekt doprinosi vidljivosti i afirmaciji lokalnog prirodnog i kulturnog identiteta, prenoseći specifične prostorne, atmosferske i simboličke vrijednosti tih prostora u suvremeni digitalni kontekst.

Ljetopir (Razvoj projekta)

Glavni autor: Vanja Čulek

SIVA, obrt za digitalnu umjetnost

24.100€

“ Ljetopir “ je avanturističko-strateška igra lovice sa kućnim duhovima, odnosno vilama – stanovnicima Malog Svijeta koji se nalaze svuda oko nas. Igra nas vodi kroz malo primorsko mjesto, i kroz razgovor sa stanovnicima mjesta u kojem boravimo čujemo o lokalnim pričama, mitovima i legendama koji se na kraju pokazuju i ne toliko nestvarnima. Upoznajemo potpuno novi i maštoviti svijet ispunjen malim, na prvu nevidljivim stvorenjima čiji je jedini cilj zabaviti se. Tako se i mi upuštamo u tu igru te kroz međusobnu interakciju ostvarujemo nova poznanstva i prijateljstva, te upoznajemo Mali Svijet oko nas. Koncept je jezgrovit te vješto iskorištenim mehanikama kretanja stvara sistem za igranje igre “Lovice” i dodaje komponentu dualnosti svijeta, priča priču o relativno normalnom životu u ovom podneblju i nosi specifičan nostalgični prizvuk koji bi mogao pogoditi baš najdublje emocije. Projekt Ljetopir ostvaruje snažan kulturološki doprinos kroz reinterpetaciju lokalnih mitova, legendi i usmene predaje primorskog podneblja.

Red Solstice Tactics (Razvoj projekta)

Glavni autor: Hrvoje Horvatek

Iron Ward j.d.o.o.

25.000€

Red Solstice Tactics je inovativna taktička igra u kojoj igrač upravlja trojicom vojnika kroz niz izazovnih misija. Igra kombinira real-time akciju s osjećajem turn-based taktike – brzina igre prilagođava se odlukama igrača, čime se naglašava planiranje i strategija. Misije su ručno dizajnirane, ali s promjenjivim sadržajem, pa svako igranje donosi novo iskustvo. Projekt Red Solstice Tactics doprinosi suvremenom audiovizualnom stvaralaštvu kroz daljnji razvoj i reinterpetaciju jedne od međunarodno najprepoznatljivijih domaćih intelektualnih vlasništva u svijetu videoigara. Nastavljajući graditi postojeći svijet i identitet serijala Red Solstice, projekt potvrđuje kontinuitet i održivost domaće autorske produkcije unutar globalno relevantnog

žanra taktičkih videoigara. Ručno dizajnirane misije s promjenjivim sadržajem omogućuju spoj igračeve kontrole i systemske varijabilnosti, čime se potiče ponovljivost i dugotrajni angažman igrača. Takav pristup odražava suvremene dizajnerske prakse i dodatno učvršćuje poziciju Red Solstice serijala kao kulturno relevantnog i međunarodno prepoznatljivog domaćeg projekta.

Odras (Proizvodnja projekta)

Glavni autor: Mladen Bošnjak

Misfit Village 3.0 d.o.o.

60.000€

Odras je puzzle avantura iz prvog lica u kojoj igrač rješava zagonetke okretanjem paralelnih stvarnosti koje se reflektiraju jedna u drugoj, a smještena je u nadrealan svijet koji je inspiriran slavenskom mitologijom. Svijet je podijeljen na sekcije od kojih je većina prvotno zaključana. Rješavanjem zagonetki u jednoj sekciji i dobivanjem novih moći igrač otključava druge sekcije. Igrač je u ulozi slavenskog boga Velesa, jedinog božanstva slavenskog panteona koji ima mogućnost putovanja kroz materijalni i duhovni svijet, te manipuliranjem okoliša i objekata koji putuju kroz obje stvarnosti nastoji otkriti vlastiti identitet i mjesto u svijetu u kojem se nalazi. Inspiracija slavenskom mitologijom doprinosi vidljivosti i aktualizaciji zajedničke kulturne baštine, koja je rijetko zastupljena u suvremenim digitalnim medijima. Projekt time otvara prostor za afirmaciju regionalnog kulturnog identiteta kroz suvremeni, globalno razumljiv audiovizualni jezik. Kroz nadrealan svijet, zagonetke i postupno otkrivanje vlastitog identiteta, Odras tematizira egzistencijalnu krizu i potragu za smislom u modernom društvu, koristeći specifičnosti interaktivnog medija kako bi igrač osobno sudjelovao u tom procesu. Ambiciozan koncept, već prepoznat kroz potporu HAVC-a u fazi razvoja, ukazuje na potencijal projekta da doprinese razvoju umjetnički relevantnih, narativno slojevitih videoigara unutar suvremenog AV stvaralaštva.

From Basement with Love (Proizvodnja projekta)

Glavni autor: Bruno Bakula

BIG SMALL GAMES d. o. o.

16.555€

„From Basement with Love“ je 2D, „puzzle“ avantura koja se bavi temom špijunaže i dešifriranja zaštićene komunikacije. Igra je vremenski smještena u period Hladnog rata. Protagonist iste je ruski kriptograf koji sa svojom partnericom želi prebjeći iz Sovjetskog Saveza u Sjedinjene Američke Države (SAD). Agenti Američke obavještajne agencije im to i obećavaju ali zauzvrat traže povjerljive sovjetske informacije, koje će im dati određenu prednost nad

Sovjetima u hladnoratovskoj utrci. Bez direktnog pristupa osjetljivim informacijama, protagonist ima zadatak presresti i dešifrirati zaštićenu komunikaciju Sovjeta koristeći specijaliziranu elektroničku opremu. Oko ove propozicije je i osmišljena cijela igra a svaka radnja dešifriranja predstavlja logičku zagonetku koju protagonist treba riješiti. Igra pruža štih tajnovitosti i neizvjesnosti s obzirom na osjetljivost same situacije odnosno visokog rizika od otkrivanja. U projektnu dokumentaciju vidno uloženo dosta truda i puno promišljanja, pa su samim time cilj, tematika, igračevo iskustvo i umjetnički dojam fenomenalno prikazani. Jedan od ciljeva ovog projekta jest popularizirati svijest o računalnoj sigurnosti i važnosti iste pri korištenju digitalnih tehnologija. Jedan od ciljeva ovog projekta jest popularizirati svijest o računalnoj sigurnosti i važnosti iste pri korištenju digitalnih tehnologija.

Darkstar (Proizvodnja projekta)

Glavni autor: Filip Ugrin

MOXO, vl. Filip Ugrin

43.200€

Darkstar je dungeon crawler RPG izvučen iz kalupa "Wizadry" serijala te ranih Bethesda igri poput "Arena" i "Daggerfall". Inspiriran sa pulp stripovima 80-ih i časopisom "Heavy Metal", igra nas stavlja na pustinjski planet "Sator" koji je progonjen čudovištima, sukobima za resurse i mističnim crnim tornjevima. Zadatak našeg igrača je otkriti izvor ovih tornjeva te spriječiti potpuni kolaps planete. Igra nudi poprilično inovativan pogled na vrlo poznati i prošireni žanr s izraženim autorskim rukopisom i vrlo distinktivnim vizualnim stilom te kako autor sam kaže fokusom na likovnost. Mehanički i sistemski igra nudi duboko i strateško iskustvo. Roguelike i RPG žanrovi su prožeti sa dubokim sistemima koji su u međusobnoj svezi, no ti sistemi su uvijek sakriveni ispod spektakla igranja. Autori ovdje žele otvoriti mašinu i prikazati njenu utrobu te iskoristiti njihove varijable za grafičko pripovijedanje. Darkstar, vjerujemo, ostvaruje značajan kulturološki doprinos kroz autorsku reinterpretaciju klasičnih zapadnih RPG i dungeon crawler tradicija, oslanjajući se na vizualni i estetski jezik koji sam autor pozicionira kao jedan od glavnih elemenata igre. Također, još jedan projekt koji je dobio podršku HAVCa i u fazi Razvoja.

Anchor (Proizvodnja projekta)

Glavni autor: Karlo Eldić

FEAREM d.o.o.

26.452€

Anchor je igra otvorenog svijeta za više igrača, gdje je radnja gotovo u potpunosti smještena pod vodom. Kako bi osigurala opstanak ljudske vrste nakon mogućeg događaja masovnog

izumiranja, korporacija Anchor razvila je genetski modificiranu rasu podvodnih ljudi i pripremila područje nastanjeno genetskih modificiranim biljkama i resursa, nazvano "The Anchor" - za njihovo naseljavanje. Nakon nuklearne katastrofe koja je izbrisala svijet koji poznajemo, projekt "Anchor" se automatski aktivirao. Igrači ulaze u ulogu podvodnih ljudi i moraju izgraditi novu civilizaciju u anarhičnom podvodnom svijetu kroz istraživanje, prikupljanje resursa, izradu alata i ostalih predmeta, te gradnju podvodnih baza, braneći se od opasnosti koje se nalaze u dubinama i drugih igrača koji nastoje ukrasti njihove resurse. Projekt koji u ovaj JP donosi punokrvno iskustvo za više igrača, a ostvaruje značajan kulturološki doprinos kroz ambiciozno korištenje znanstveno-fantastičnog okvira za promišljanje budućnosti čovječanstva, odnosa prema okolišu i kolektivnog preživljavanja u postapokaliptičnom svijetu. Smještanjem gotovo cjelokupnog iskustva u podvodni prostor, projekt uvodi rijetko istraženu perspektivu unutar audiovizualnog medija videoigara te gradi snažan, distinktivan svijet koji se oslanja na spekulativnu ekologiju i biotehnologiju. Kao naslov snažno orijentiran na višekorisničko iskustvo, Anchor dodatno doprinosi kulturološkoj vrijednosti kroz oblikovanje kolektivnih, emergentnih narativa koji proizlaze iz odnosa među igračima. Time projekt afirmira videoigre kao društveni audiovizualni medij sposoban za stvaranje zajedničkih iskustava i spontanih priča unutar jasno definiranog autorskog svijeta. Ambiciozan projekt koji je po svojem javnom objavljivanju ostvario vrlo snažan odaziv publike i vjerujemo da bi uspješno lansiranje moglo dodatno učvrstiti poziciju domaće industrije kao malog ali izrazito snažnog igrača na svjetskoj sceni.

Heat: Pedal to the Metal (Proizvodnja projekta)

Glavni autor: Joško Mikuličić

MIPMAP d.o.o.

55.000€

Heat: Pedal to the Metal je digitalna adaptacija fenomenalne društvene igre utrivanja smještena u 1960-te godine u kojoj se igrači utrkuju upravljajući klasičnim trkaćim automobilima prošlog stoljeća. Ključ uspjeha nije samo brzina već i pažljivo upravljanje toplinom motora (Heat). Igra kombinira strateško planiranje kroz korištenje kartica brzine i stresa, napeto natjecanje u svakom zavoju i nostalgичnu atmosferu zlatnog doba utrka. Riječ je o naslovu iznimne razine popularnosti na globalnoj razini i prepoznatljivosti među fizičkim društvenim igrama stoga nam digitalna verzija budi veliki interes. Joško i njegov tim rade veliki iskorak s radom na licenci najvišeg mogućeg ranga u svijetu društvenih igara te se posebno etabliraju u ovom segmentu razvoja videoigara, digitalne reinterpretacije. Dodali bismo još da, kao globalno prepoznatljiva licenca, Heat: Pedal to the Metal ima i važnu kulturnu vrijednost u kontekstu profesionalizacije i internacionalizacije domaće industrije videoigara. Rad na licenci najvišeg ranga potvrđuje sposobnost domaćih autora da ravnopravno sudjeluju u

globalnom kulturnom i tržišnom ekosustavu, te dodatno etablira lokalnu produkciju u specifičnom segmentu adaptacija društvenih igara u digitalni oblik.