

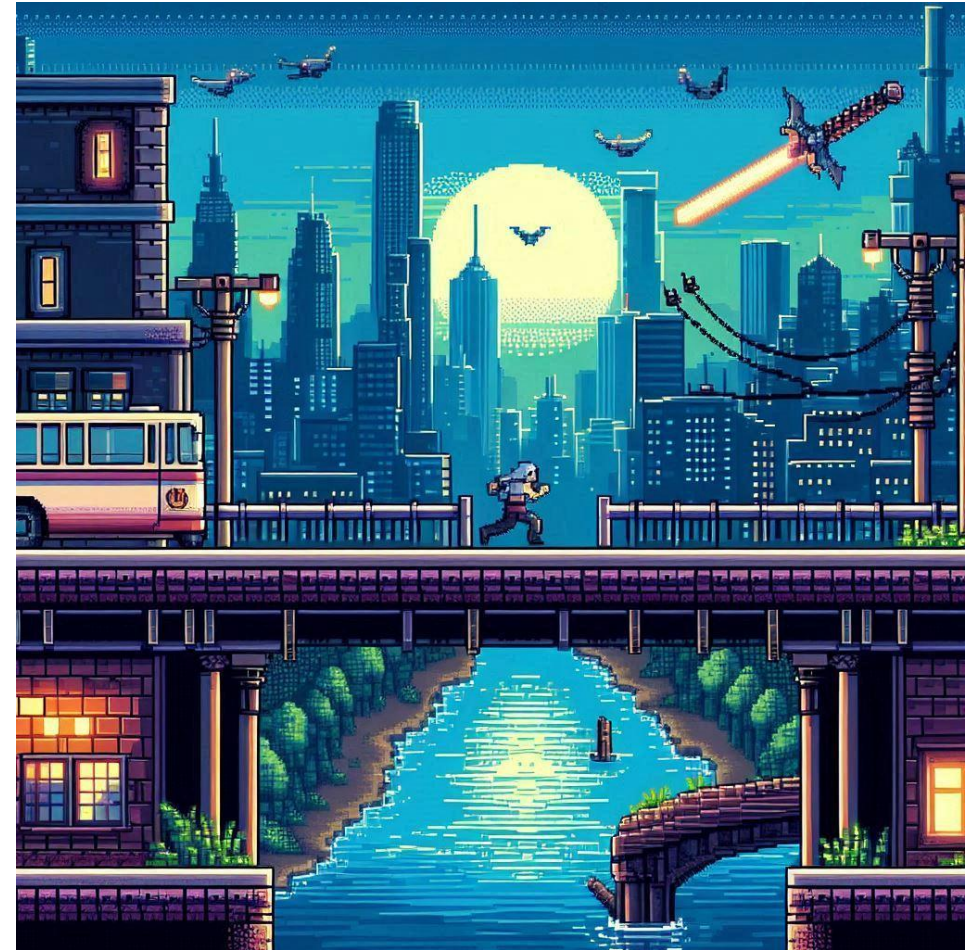


Naziv Projekta (Logotip Igre)

(U pozadinu stavite key-art/naslovnu sliku svoje igre)

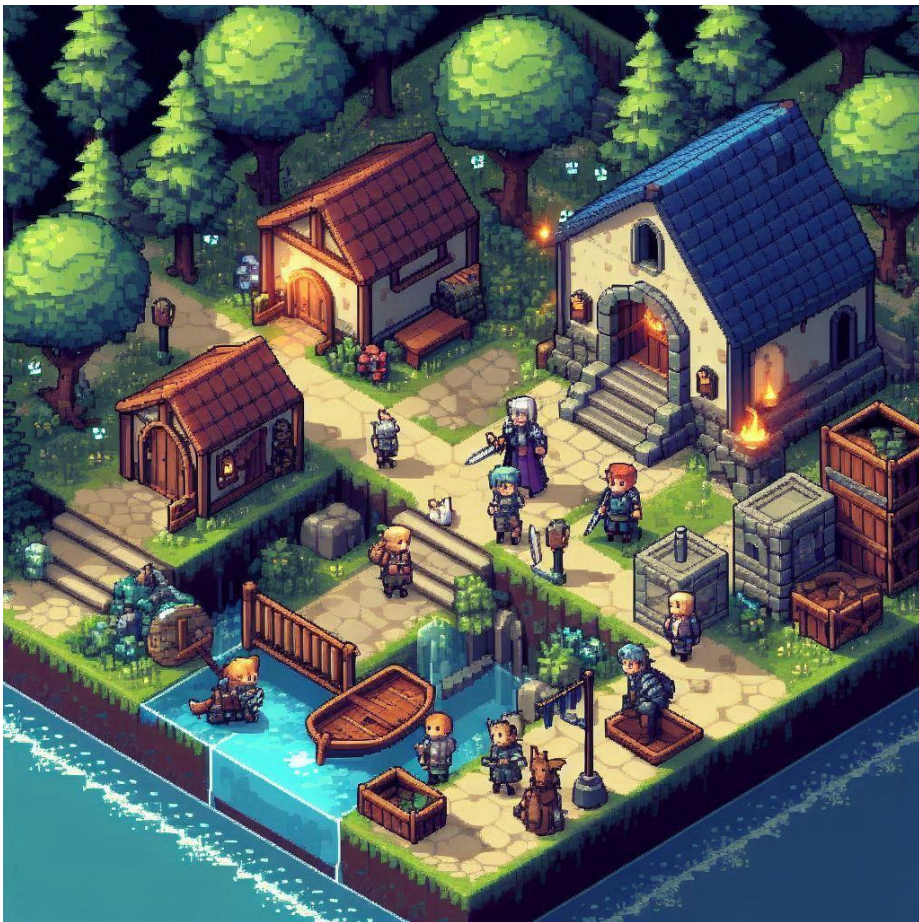
Osnovne Informacije

- Naziv Igre
- Prijavitelj
- Budžet koji trazite od HAVCa
- Ukupni budžet (okvirna projekcija)
- Žanr igre / Steam Tag-ovi
- Ciljani Datum Izdavanja (Q2 2026)
- Ciljane Platforme (PC, konzole, mobile, VR, itd.)
- Ciljani PEGI Rating
- Engine koji koristite
- Link na demo build / trailer / **gameplay video**



Kratki Opis Projekta (Elevator Pitch)

Navedite kratki opis projekta u par rečenica.



- Navedite osnovne informacije o vašoj videoigri u par rečenica.
- Ovo je kratki opis koji bi stajao npr. na Steam stranici igre ili kojim bi započeli pitch izdavaču.
- Neka bude kratko i jasno!

PRIMJER: Obala je mirna i vedra igra gradnje gradova u kojoj igrači stvaraju naselja duž niza otoka inspiriranih hrvatskom obalom početkom 16. stoljeća, te, povezivanjem brodskih ruta, pomažu svom malom arhipelagu da napreduje i raste. Cilj je stvoriti sporu i opuštajuću simulaciju života na hrvatskim otocima u kojoj igrači grade mala šarmantna sela i gradove duž obale i upravljaju njihovim svakodnevnim aktivnostima kao što su ribolov i trgovina.

Glavni stupovi igre (Pillars)

Navedite 3–5 temeljnih principa na kojima se zasniva vaša igra. Glavni stupovi trebaju usmjeravati razvoj projekta i pomoći timu pri donošenju odluka o gameplayu, sadržaju, vizualnom stilu i drugim elementima igre.

Za svaki stup ukratko objasnite:

- što taj stup znači za vašu igru
- kako se ostvaruje kroz konkretne mehanike, sustave ili sadržaj
- kako ga igrač prepoznaje i doživljava tijekom igranja

Stupovi trebaju biti specifični za vaš projekt. Izbjegavajte općenite pojmove poput „zabavno“, „atmosfera“ ili „izazov“ bez dodatnog objašnjenja.

PRIMJERI:

- *Istraživanje vođeno znatiželjom*
- *Gameplay temeljen na vještini*
- *Rizik nasuprot nagradi*
- *Smisleno donošenje bitnih odluka s posljedicama*
- *Suradnja koja zahtijeva komunikaciju*
- *Sloboda kreativnog rješavanja problema*
- *Taktičko planiranje i prilagodba*



Igračevo iskustvo (Player Experience)

Opišite kakvo iskustvo želite stvoriti i kako želite da se igrači osjećaju tijekom igranja.

Nemojte opisivati samo što igrač radi, nego i što bi pritom trebao osjećati, misliti i doživjeti.

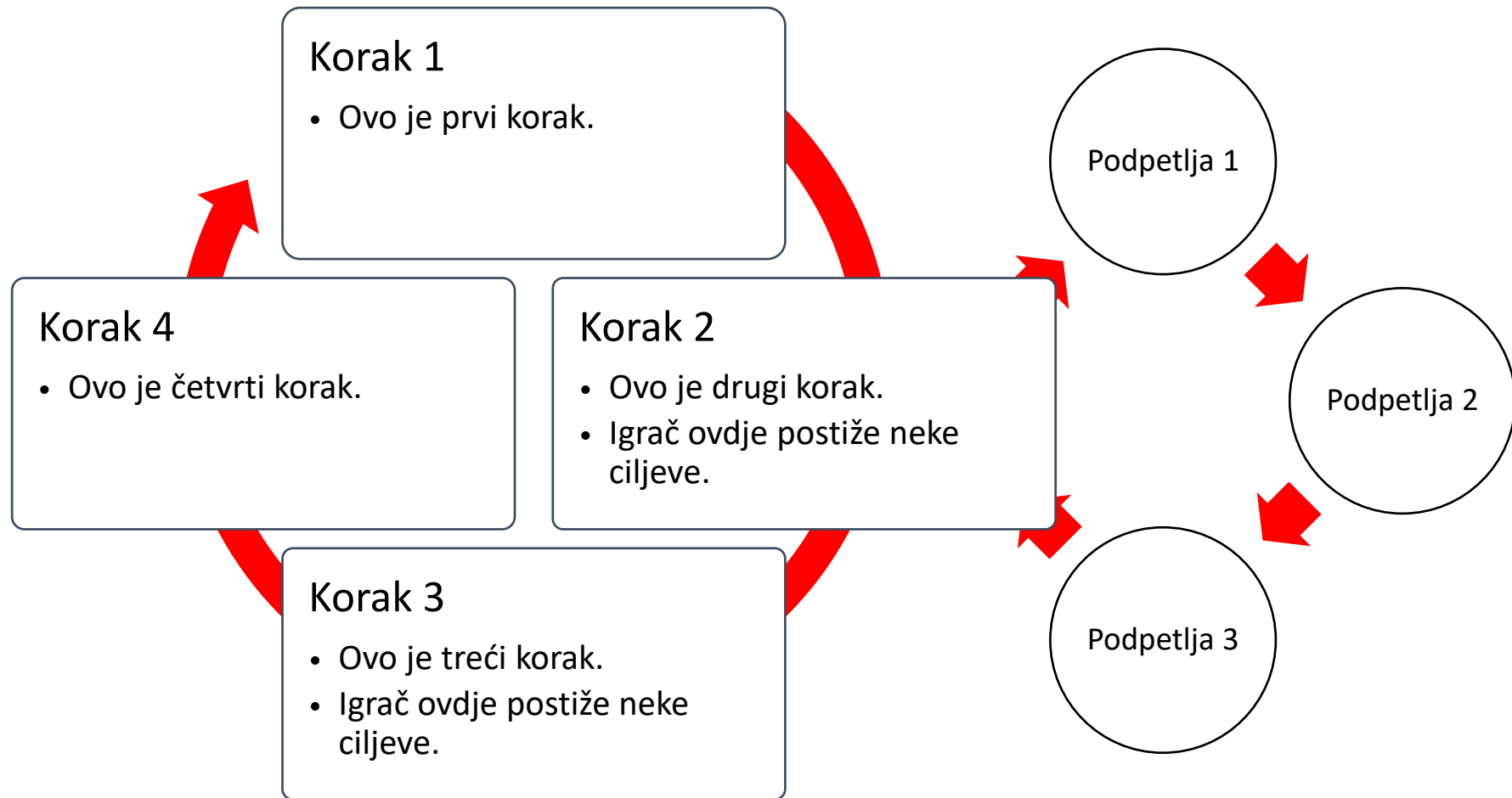
- Razmotrite stvari kao npr:
 - koje emocije želite potaknuti
 - kakav osjećaj kontrole, izazova, napretka ili slobode želite stvoriti
 - kako se željeno iskustvo mijenja tijekom jedne sesije i kroz cijelu igru (opišite igračev put)
 - kako pojedine mehanike, audiovizualna prezentacija i struktura igre podržavaju to iskustvo
 - koje bi dojmove igrač trebao ponijeti nakon završetka igranja

PRIMJER: Želimo da se igrač u početku osjeća ranjivo i nesigurno, ali da kroz upoznavanje svijeta i svladavanje sustava postupno razvije osjećaj samopouzdanja, snalažljivosti i kontrole.



Glavna Petlja Igre (Gameplay Loop)

Primjer glavne petlje igre.



Detalji Projekta

Dodatne informacije o projektu. Dodajte još stranica po potrebi.



Navedite dodatne informacije o projektu, npr:

- Kratki sinopsis priče.
- Informacije o likovima, lokacijama, glazbi, vizualnom stilu, animaciji, itd.
- Informacije o sistemima, specifičnostima i/ili tehnologijama koje razvijate.
- Osnove metagame sistema. Šta će igrači raditi nakon 2, 3, 5 ili 8 sati igranja?
- Bilo kakve dodatne informacije o projektu koje smatrate važnima za prijavu.

Detalji Projekta

Navedite zašto vas tim radi na ovom projektu.

- Zašto ste odabrali baš ovaj projekt? **Razmislite o autorskom tj originalnom rukopisu koji ostavljate.**
- Možete raditi bilo kakvu igru. Zašto je ovaj projekt najbolji za vaš tim?
- Odgovor je najčešće u strukturi vašeg tima i prijasnjem iskustvu sa igranjem ili razvojem sličnih igara.
- Odgovor može imati formu kratkog motivacijskog pisma.



Kulturni Doprimos

Ukratko navedite kako vaš projekt doprinosi hrvatskom audio-vizualnom stvaralaštvu.



Cilj je ove kategorije unutar Javnog poziva potaknuti razvoj izvrsnosti videoigara edukativnog, kulturnog i/ili umjetničkog značaja koji su od interesa za Republiku Hrvatsku te hrvatsku i europsku audiovizualnu kulturu.

Vizualni Stil

Primjeri vizualnog stila. Dodajte slika koliko god želite (što više, to bolje).

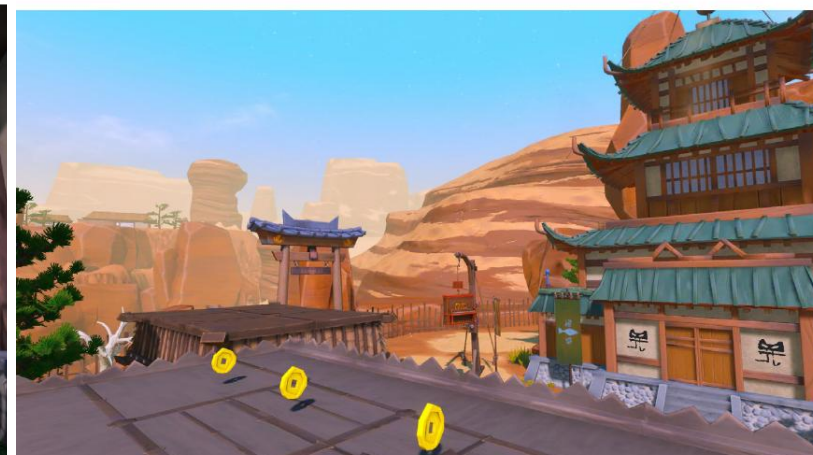
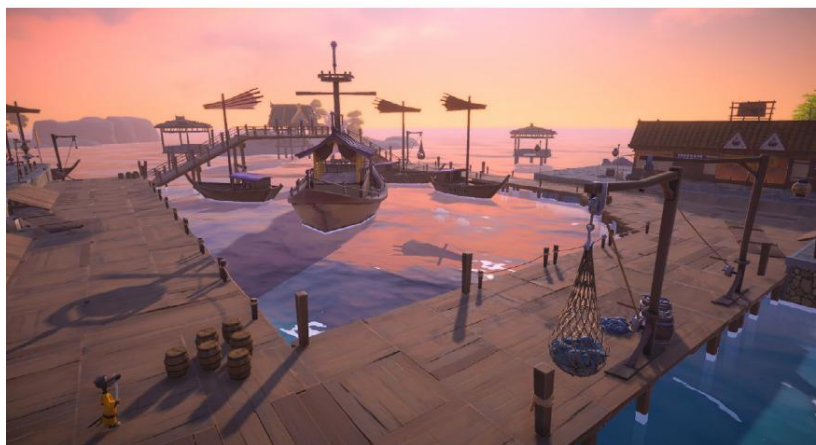
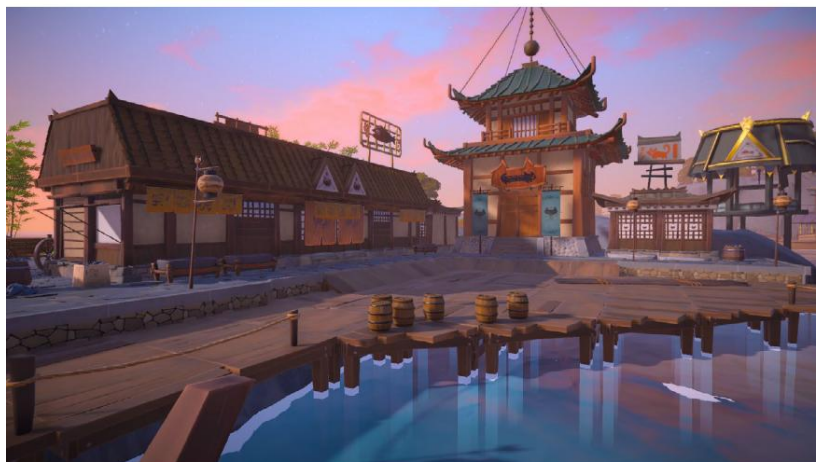
Najbolje je dodati concept art, screenshots iz demo verzije, target rendere i sl.

Ako nemate vlastite vizuale, slobodno dodajte najsličnije primjere iz drugih igara ili medija (mood board).

Ako koristite vizuale generirane uz pomoć AI tehnologije, molimo da to jasno navedete.



Vizualni Stil

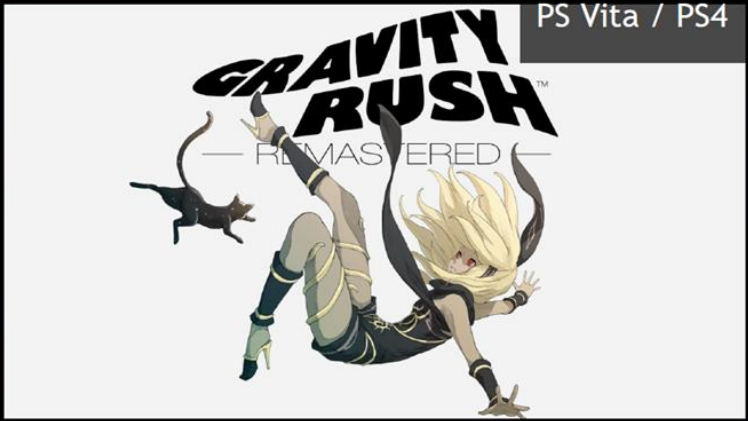


Vizualni Stil (Mood Board)



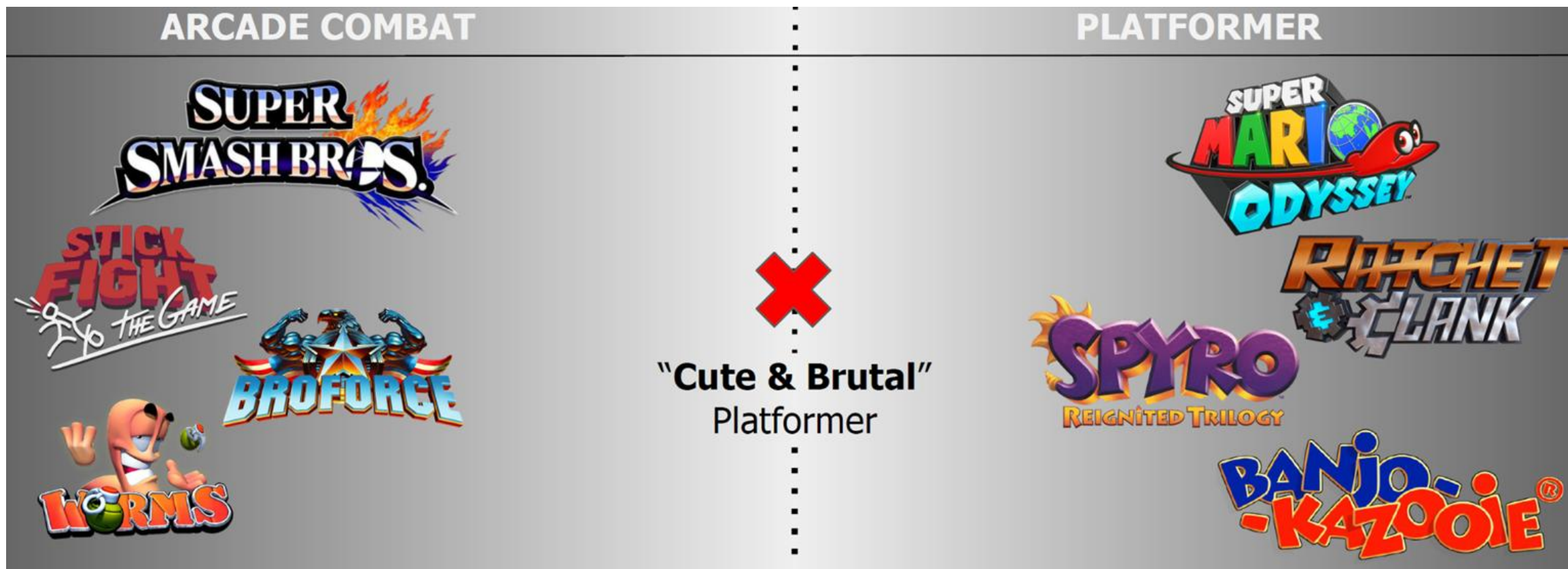
Komparativna Analiza

Usporedite svoju igru sa sličnim igrama. Prilagodite prikaz prema vašim potrebama.

 PC	 PC / PS4
Price: \$20 - Length: 7h - Units: 990,600	Price: \$20 - Length: 7h - Units: 1,020,000
 PS Vita / PS4	 PC / PSVR
Price: \$30 - Length: 10h - Units: 630,000	Price: \$25 - Length: 2h - Units: 213,000

Komparativna Analiza

Usporedite svoju igru sa sličnim igrama. Prilagodite prikaz prema vašim potrebama.



Komparativna Analiza

Usporedite svoju igru sa sličnim igrima. Prilagodite prikaz prema vašim potrebama.

Titles in similar niches

	Dawn of Man Over 200k copies sold in 2 month. Demonstrated that the survival city builder niche is always hungry.		Cultist Simulator Over 120k copies sold. A roguelike card game that plays in real time. Mechanically pretty similar.
	Tharsis Over 130k copies sold. FTL meets a Dice Game. One of the few dice games on Steam yet a big success.		Slay the Spire Over 1.5m copies sold. A mix of a roguelike and classic boardgames mechanics of deck building.

			
Dispatch Ep1 free + \$3.00 IAP 120,000~ pc & mobile vr 30% paid conversion	Obra Dinn \$19.99 108,000~ pc owners	Her Story \$5.99 462,000~ pc owners	Orwell \$9.99 100,000~ pc owners

Komparativna Analiza

Usporedite svoju igru sa sličnim igrama. Prilagodite prikaz prema vašim potrebama.



Shadow Tactics

Over 700k copies sold.

Demonstrated that there is still a lot of demand for Commandos style games.



Kenshi

Over 450k copies sold.

Came out of nowhere and won people over with its unique sandbox RPG.



This War of Mine

Over 4.5m copies sold.

Manage your characters, learn their stories and make meaningful choices.

Razvojni Tim

Predstavite svoj studio i glavne prijavitelje projekta.



Kratke informacije o vašem studiju, poslovnim aktivnostima kojima se bavite, te koje su vam kratkoročne i dugoročne ambicije.
Navedite prijašnje iskustvo i/ili igre na kojima ste radili kao tim ili osobno. Bitno je ukratko objasniti kako i zašto vaše prijašnje iskustvo pomaže u razvoju vašeg projekta i zašto je to odličan projekt za vas tim.



Kratki info o **Glavnom Producentu**.
Navedite prijašnje iskustvo i/ili igre (projekte) na kojima je osoba radila.



Kratki info o **Glavnom Autoru (Dizajneru)**.
Navedite prijašnje iskustvo i/ili igre (projekte) na kojima je osoba radila.

Razvojni Tim

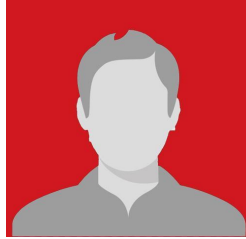
Ostali članovi tima i njihovo iskustvo.



Mario Horvat

Programer

Forza Horizon, Ori and the Blind Forest



Ime i Prezime

Titula/Uloga u timu

Prijašnje iskustvo



Ime i Prezime

Titula/Uloga u timu

Prijašnje iskustvo



Ime i Prezime

Titula/Uloga u timu

Prijašnje iskustvo



Ime i Prezime

Titula/Uloga u timu

Prijašnje iskustvo



Ime i Prezime

Titula/Uloga u timu

Prijašnje iskustvo

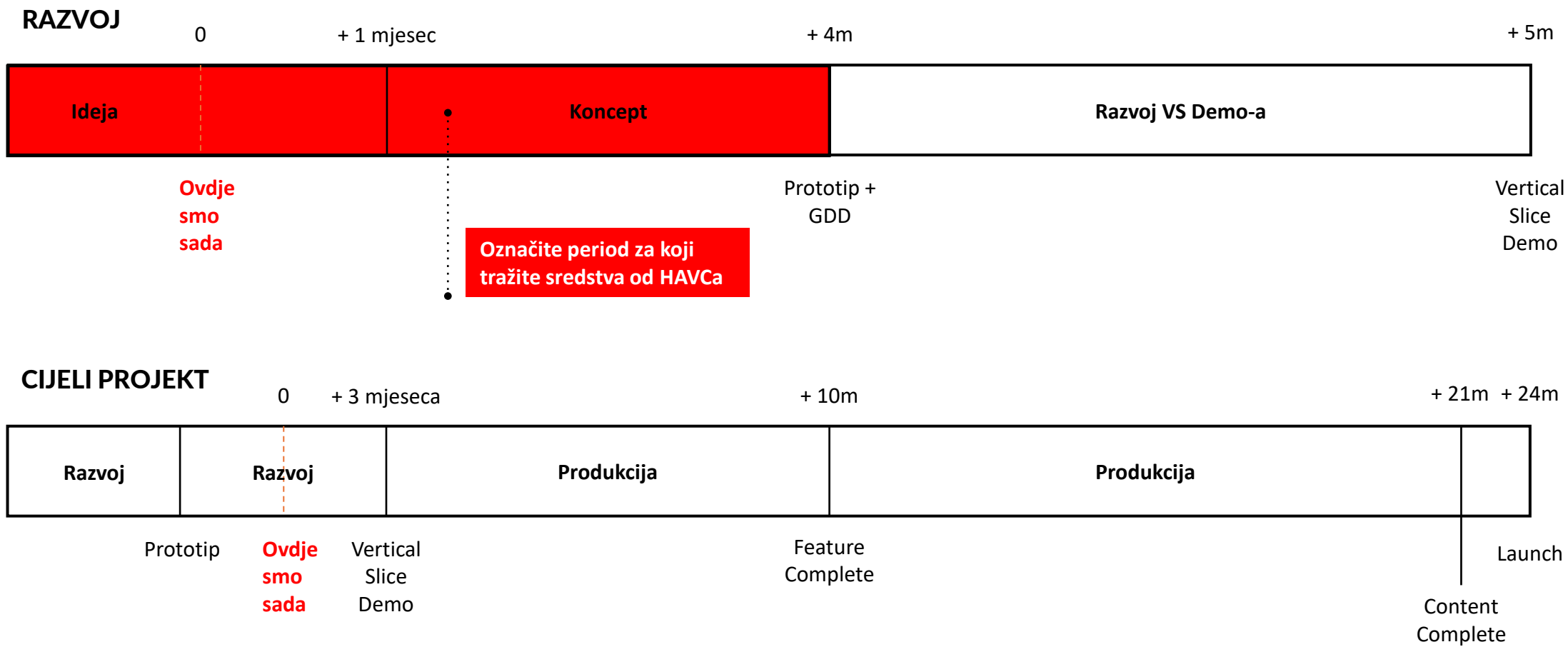
Iskustvo Razvojnog Tima

Navedite prijašnje iskustvo vašeg tima s naglaskom na videoigre.



Vremenska Crta (Project Timeline)

Navedite glavne vremenske ciljeve i rokove svog projekta (milestones).



Vremenska Crta (Project Timeline)

Navedite više detalja o ciljevima i rokovima vašeg projekta za koje tražite sredstva od HAVCa

Milestone 01 - Q1 2025

- Kratki sinopsis priče.
- Izrada konceptualnih vizuala za demo verziju,
- Razrada sistema borbe na poteze,
- Modeliranje glavnih likova,
- Priprema demo lokacije.

Milestone 02 - Q2 2025

- Animacija likova,
- Priprema finalnih vizuala za prezentaciju (beauty corner),
- Razrada sistema razvoja i nadogradnje likova,
- Priprema Pitch dokumentacije,
- Završavanje dokumenta dizajna (GDD).

Budžet

Detaljni prikaz troškova razvoja.

Tim	Mjesečni trošak	Broj Mjeseci	FTE	Fiksni trošak	Ukupno
Game Developer A	€ 3,456.78	6	0.70		€ 14,518.48
Game Developer B	€ 1,234.56	12	1.00		€ 14,814.72
Game Developer C	€ 2,345.67	6	1.00		€ 14,074.02
Game Developer D				€ 14,500.00	€ 14,500.00
					€ -
					€ -
					€ -
					€ -
Ostali troškovi				€ 30,000.00	€ 30,000.00
				Ukupni Budžet	€ 114,279.38

FTE - Full-time equivalent

Ukupni iznos koji tražite od HAVCa **€ 50,000.00**

Hvala!

LINK NA ONLINE VERZIJU PREZENTACIJE

(U slučaju da ste koristili video ili GIF materijale u prezentaciji)

Kontakt Prijavitelja

Ime i Prezime

Mobitel: +385 91 123 4567

Email: prijavitelj@gmail.com

Website (opcija)