Javni poziv za poticanje audiovizualnih djelatnosti i stvaralaštva u 2023. godini, kategorija: POTICANJE RAZVOJA I PROIZVODNJE VIDEOIGARA
ROK: 5.10.2023.

Umjetnički savjetnik: Hrvoje Mitić

Na javni poziv za poticanje razvoja projekata i proizvodnje videoigara u 2023. godini u potkategoriji razvoja projekta prijavljeno je 55 projekata od strane 55 prijavitelja (što predstavlja rast od 77% u odnosu na 2022. godinu), dok se na potkategoriju proizvodnje prijavilo 17 projekata od strane 16 prijavitelja (rast od 30% u odnosu na 2022. 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), no dva projekta u potkategoriji razvoja nisu razmatrana zbog nepotpune dokumentacije.

Budžet svih prijavljenih projekata u potkategoriji razvoja projekta iznosi nešto više od €1.95 milijuna Eura s traženim sufinanciranjem HAVC-a u iznosu od €1.2 milijuna Eura (9.14 milijuna kuna, rast od 127.5% u odnosu na 2022.), dok budžet svih prijavljenih projekata u potkategoriji proizvodnje videoigara iznosi nešto više od €2.32 milijuna Eura s traženim sufinanciranjem HAVC-a u iznosu od €656.503 Eura (4.95 milijuna kuna, rast 15% u odnosu na 2022.).

S obzirom da se radi o trećem javnom pozivu za poticanje razvoja i proizvodnje videoigara, nije iznenađujuće da određeni udio prijavljenih projekata ima problema sa kvalitetom koncepata i prijavljene dokumentacije, no otprilike 50% prijava je vrlo kvalitetno, kreativno i zrelo, sa kvalitetno dokumentiranim opsegom projekta, adekvatno granuliranim operativnim planom, dostatnim iskustvom projektnog tima ili troškovnom utemeljenosti.

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, ali možda najugodnije iznenađenje je 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 za rezultat ima da je za sufinanciranje proizvodnje predloženo i odobreno 6 projekata, dok je za sufinanciranje razvoja, a shodno povećanju raspoloživog budžeta u odnosu na zadnji javni poziv, predloženo i odobreno čak 18 projekata.

CIRCUIT MASTER (Razvoj projekta)
Glavni autor: Marko Otašević
Prijavitelj: Turing Studio d.o.o.
12.000,00 EUR

Circuit Master je simulator spajanja strujnih krugova koji kombinira zabavu i učenje. Igra je inspirirana STEM obrazovanjem i kombinira polja znanosti, tehnologije, inženjerstva i matematike, te će igračima pomoći da nauče o elektrotehnici, matematici i fizici 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. Igrači će uživati u lijepom vizualnom stilu i ugodnoj glazbi koja stvara efekt opuštanja i pomaže kod učenja.
Postoji i vrlo stvaran potencijal da obrazovne ustanove implementiraju igru u svoj kurikulum.

CLOAK AND BOFFER (Razvoj projekta)
Glavni autor: Sven Nemet
Prijavitelj: Studio Spektar d.o.o.
10.000,00 EUR

Cloak and Boffer je 2D akcijska avantura o grupi ljudi na Live Action Role Play (LARP) događaju pod nazivom „The Dragon's Meadow“, gdje glume likove u fantastičnom svijetu prepunom akcije koji sami stvaraju dok istražuju tanke granice između stvarnosti i fantazije u izrazito društvenom i multikulturalnom ozračju. LARP, koncept igranja igara u stvarnom svijetu, svojevrsno improvizacijsko kazalište s elementima igre, glume i psiho-drame, je rijetka tema audio-vizualnih dijela. Koncept igre vrlo simpatičan, original, humorističan i zaigran, te je kvalitetno, jasno i profesionalno prikazan. Vizualni stil je već u ovoj ranoj fazi vrlo privlačan i dobro definiran. Igra ima izraženu narativno-akcijsku komponentu, ali je gotovo u potpunosti nenasilna jer se likovi u borbama ne ozljeđuju zbog korištenja oružja napravljenih od lateksa ili spužve (boffer).

CRNA KRALJICA (Razvoj projekta)
Glavni autor: Josip Vincetić
Prijavitelj: Downtown Game Studio j.d.o.o.
8.000,00 EUR

Crna Kraljica je akcijska avantura inspirirana legendama o kraljici Barbari Celjskoj i djelom Augusta Šenoe Zmijska Kraljica. Kroz igru, igrač prolazi kroz svijet pun motiva iz Šenoinih priča, ali i legendi s hrvatskog povijesnog prostora, svijet naseljen magičnim bićima poput zmajeva, divova i vještica. Zanimljiva kombinacija mehanika i suvremen vizualni stil te korištenje domaćih kulturnih motiva projekt čini suvremenim i relevantnim za domaću audiovizualnu umjetnost.

DOMINANCE – ANCIENT ELDER (Razvoj projekta)
Glavni autor: Hrvoje Horvatek
Prijavitelj: Iron Ward d.o.o.
12.000,00 EUR

Dominance – Ancient Elders 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 zavladati 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.

Ancient Elders 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.

DVANAEST DIMENZIJA DISKURSA (Razvoj projekta)
Glavni autor: Andrej Kovačević
Prijavitelj: Mediapark obrt za audio i video usluge i trgovinu, vl. Dražen Kovačević
8.000,00 EUR

Dvanaest Dimenzija Diskursa je filozofski simulator hodanja (eng. Walking simulator) koji kroz svojih dvanaest razina igrača uranja u dvanaest modernih filozofskih tema poput: simulacije, identiteta, politike, morala, bioetike i ekologije. Igra svoju poruku igraču prenosi polako, kroz različite audio zapise koje igrač pronalazi u razinama igre kako bi mu se ostavilo dovoljno slobodnog prostora za vlastitu interpretaciju u kojoj obrađuje podatke koje je vizualno i auditivno percipirao. Igra napušta klasičnu strukturu zapreke i nagrade u svrhu kritike modernih tendencija dizajna igara kao ovisničke aktivnosti i/ili eskapizma, i igraču pristupa kao zrelom biću s naprednim kognitivnim sposobnostima koji će kompleksne teme istražiti u svojem ritmu.

HOLLOW BEQUEST (Razvoj projekta)
Glavni autor: Dominik Cvetkovski
Prijavitelj: ANIQ d.o.o.
8.000,00 EUR

Hollow Bequest je narativna interaktivna Point&Click avantura koja se razvija linearno, ali se grana i oblikuje prema odlukama igrača. U ovoj detektivskoj Noir igri svaka odluka i svaki odabir igrača utječu na tijek radnje, otključavaju različite završetke priče i tajne nijanse misterije prilikom svakog ponovnog igranja. Igrači će se naći u ulozi detektiva u svijetu kasnih 1920-ih i biti će suočeni s kompleksnim zagonetkama i enigmatskim nadnaravnim događajima koje moraju razotkriti.

IMMUNAUTS (Razvoj projekta)
Glavni autor: Kristian Macanga
Prijavitelj: Macanga Games j.d.o.o.
10.042,00 EUR

Immunauti – Svijet Iznutra (Immunauts) je sci-fi akcijska avantura postavljena u blisku budućnost u kojoj su tehnološka dostignuća stvorila nevjerojatne nove mogućnosti za medicinu - ali i opasnosti koje prijete svijetu. Priča se vrti oko "nanoziranja", revolucionarne, ali opasne medicinske tehnike koja može smanjiti cijeli medicinski brod na veličinu jedne stanice, omogućavajući liječnicima da uđu u tijelo svojih pacijenata i izliječe ih iznutra - boreći se i uništavajući nepoželjne bakterije, viruse i maligne stanice. Kroz svoju zaigranost, šarene likove i duhovite interakcije projekt na neopterećen i zabavan način vodi igrače kroz edukaciju, avanturu i napredak u igri.

JANCER (Razvoj projekta)
Glavni autor: Mislav Majdandžić
Prijavitelj: Eksperimental Games
6.000,00 EUR

Jancer je ritmička glazbeno-platformska igra atraktivih 2D pixel-art vizuala i jednostavnog koncepta u kojem se svijet pomiče i mijenja u ritmu pjesme koja svira. Igrači upravljaju simpatičnim pustolovnim mačkom zvanim Jancer koji je u potrazi za legendarnim jastukom za spavanje čija udobnost je neusporediva s bilo kojom drugom površinom, te za čarobnom vrećicom najfinije mačje hrane koja se nikada neće isprazniti. Ovaj simpatičan projekt veselog vizualnog stila unosi inovaciju u uobičajene mehanike i to ga čini vrlo suvremenim i relevantnim za domaću audiovizualnu umjetnost.

LOOK AROUND (Razvoj projekta)
Glavni autor: Robert Sajko
Prijavitelj: Room C Games d.o.o.
12.000,00 EUR

Look Around je video igra istraživanja i rješavanja prostornih zagonetki (eng. third person puzzler) za dva igrača s lokalnim (dijeljeni zaslon, eng. splitscreen) i mrežnim načinom igranja. Igrači koriste dva različita lika: psa i mačku, tako da svaki igrač upravlja jednim likom, a oba lika posjeduju različite i komplementarne sposobnosti te moraju surađivati kao tim kako bi uspješno riješili zagonetke. Igranje je podijeljeno u niz linearnih razina, a svaka je samostalni skup zagonetki. Look Around je prekrasan koncept iskusnog razvojnog tima sa izrazito kvalitetnim vizualnim stilom, igra prikladna za sve dobne skupine i igranje sa prijateljima i obitelji.

MINTOJI WORLD (Razvoj projekta)
Glavni autor: Livio Rajh
Prijavitelj: Custoys Lab d.o.o.
10.042,00 EUR

Mintoji World je vesela akcijsko-platformska igra u šarenom svijetu Mintoji likova – izvrsno realiziranim svojevrsnim verzijama emotikona koji preodijevanjem poprimaju nove i različite karakteristike u okolišu i razinama u kojima se odvija igra. Igra je podijeljena na razine bazirane na stvarnim fazama života: npr. rano djetinjstvo, školovanje, fakultet, rana karijera, roditeljstvo, itd. u kombinaciji i kontrastu sa fiktivnim i fantastičnim elementima prikladnijim za svijet baziran na igračkama i emotikonima: Kaiju čudovišta, sirene, duhovi, zombiji, superheroji, itd. Radi se o izrazito simpatičnom, zabavnom i kvalitetnom konceptu sjajnog vizualnog stila već u ovoj ranoj fazi razvoja.

OBALA (Razvoj projekta)
Glavni autor: Mirko Fabris
Prijavitelj: KRAV, informatički obrt, vl. Mirko Fabris
12.000,00 EUR

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. Cilj Obale nije rekreirati povijesne trenutke, već iskoristiti povijesno okruženje kao pozadinu, prikazati razvoj obalnih mjesta i gradova i oponašati izazove njihove svakodnevice. Razine igre se uglavnom temelje na stvarnim postojećim lokacijama, ali igrač će imati mogućnost kreiranja alternativne povijesti dok odluči graditi i optimizirati svoja naselja na bilo koji način.

OPERA MEANS WORK (Razvoj projekta)
Glavni autor: Aleksandar Gavrilović
Prijavitelj: Gamechuck d.o.o.
12.000,00 EUR

Opera Means Work je narativna menadžerska igra vođenja operne kuće u kojoj igrači stvaraju i uvježbavaju opere, njeguju odnose sa glumcima i članovima ekipe, kreiraju scene, rekvizite i kostime, upravljaju budžetima, održavaju premijere i pomažu svom malom timu da napreduje i raste. Priča prati Richarda Wagnera koji vodi opernu kuću iz 19. stoljeća koju je sam izgradio (Bayreuth Festival Theatre) i koristi je za izvođenje svojih vrlo kreativnih i vrlo skupih opera. Projekt je originalan, edukativan, duhovit i vrlo zanimljivo koncipiran - na inovativan način spaja dva naoko nespojiva svijeta opere i videoigara.

POMPEII: THE LAGACY (Razvoj projekta)
Glavni autor: Željko Kos
Prijavitelj: Intercorona d.o.o.
12.000,00 EUR

Pompeii: The Legacy je povijesna igra izgradnje grada (eng. City builder) u kojoj je glavni cilj graditi, stvarati i upravljati gradom Pompeii. 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.

TRAVEL FEVER (Razvoj projekta - DEBITANT)
Glavni autor: Staša Čelan
Prijavitelj: Focus Media d.o.o.
8.000,00 EUR

Travel Fever (Putna Groznica) je humoristična interaktivna 2D puzzle avantura u trećem licu, s fokusom na savladavanju zadataka u određenom vremenskom roku, bazirana na planiranju godišnjeg odmora i neočekivanim preprekama koje iskaču pred putnike na njihovim putovanjima kroz Hrvatsku. U biti je to interaktivna grafička novela podijeljena na etape putovanja, ispunjena simpatičnim likovima koji se bore sa svim poznatim frustracijama koje nas prožimaju kad krećemo na put. Igrač tijekom igranja upoznaje povijest i znamenitosti hrvatskih regija, dok se istovremeno zabavlja i uči kako se kulturnim ponašanjem postiže više negoli agresivnim pristupom problemu.

STRAY HEARTS (Razvoj projekta)
Glavni autor: Senad Čauš
Prijavitelj: GameHugger, obrt za računalne i druge usluge, vl. Senad Čauš
8.000,00 EUR

Stray Hearts je narativna igra koja istražuje međuljudske odnose kroz opuštajuću mehaniku šetanja s psima. U igri pratimo glavnog lika koji se doseljava u stari centar Zagreba, a njegov izvor prihoda je šetanje pasa i obavljanje manjih zadataka za susjede. S vremenom bolje upoznaje svoje susjede, njihove probleme i životne priče. Koncept je vrlo dobro osmišljen imajući u vidu trenutno stanje tržišta igara (žanr opuštajućih igara, eng. Wholesome games), moderne trendove, te tehničku izvodivost. Tema je jedinstvena, a vizualni koncepti su jako kvalitetni i atraktivni već u ovoj ranoj fazi planiranja.

WAY (Razvoj projekta)
Glavni autor: Rea Budić
Prijavitelj: Tiny Meow Studio j.d.o.o.
10.000,00 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.

IT TAKES A TRIBE (Razvoj projekta)
Glavni autor: Blaž Rebernjak
Prijavitelj: Bad Cog d.o.o.
8.000,00 EUR

It Takes a Tribe je inovativna strateška igra koja naglašava kreativnost igračevog izbora kroz razvoj ideja, tradicija i kulturoloških elemenata njihovog plemena u proceduralno generiranom svijetu. Igra je smještena u mitološki kontekst, na razini tehnologije pračovjeka, odnosno lovačko-sakupljačkog društva. U svojoj srži, igra je bogata simulacija ekosustava i pozicije ranog čovjeka u tom ekosustavu. Igračev cilj je pomoći nomadskom plemenu prvih ljudi da prežive u opasnom svijetu i ispričaju svoju priču koja se prilagođava situacijama kroz koje pleme prolazi i odlukama koje igrač donosi.

ZAGONETKA HOTELA KNOPP (Razvoj projekta)
Glavni autor: Tamara Josić
Prijavitelj: Slikovnica, vl. Tamara Josić
8.000,00 EUR

Zagonetka hotela Knopp je opuštajuća zagonetna 3D avantura inspirirana znamenitim lokacijama grada Novske, povijesnim događajima i djelovanjem znamenite obitelji Knopp koja je utjecala na razvoj društva i kulture Novljana. Protagonistica igre je studentica Larisa koja dolazi u Novsku istražiti napušteni misteriozni hotel Knopp iz 19. stoljeća o kojem se šire neobične priče. Kroz simpatičnu i pomalo nadnaravnu priču, Larisa rješava zagonetke hotela, pronalazi predmete koje može fotografirati, kombinirati i bilježiti njihova svojstva, s ciljem rješavanja misterije i vraćanja života u napušteni hotel.

ALL LIVING THINGS (Proizvodnja)
Glavni autor: Filip Ugrin
Prijavitelj: MOXO, vl. Filip Ugrin
17.500,00 EUR

All Living Things je pomalo eksperimentalna puzzle igra iznimno originalnog i atraktivnog vizualnog stila i tematike koja prati poeziju nepostojećeg alkemičara iz 17-og stoljeća koji pokušava otkriti kamen mudraca. Igra se referira na stvarne povijesne kriptične dokumente u kojima su alkemičari skrivali svoje procese u slikama i poeziji, te je inspirirana vizualnim utjecajem radova Hieronymus Boscha, Augsburškom knjigom čuda i povijesnim hermetičnim knjigama poput Splendor Solis-a.

Rješavanjem 12 kompleksnih zagonetki, igrač vitalizira knjigu te otkriva tajnoviti magnum opus alkemičara kroz digitalne skulpture koje su animirane vrlo jedinstvenom stop-motion tehnikom. U procesu razvoja projekta kreirana su nova tehnološka rješenja i Blender plugin koji omogućuje 3D stop-motion tehniku animacije uz korištenje VR tehnologija, te shader koji emulira efekt gline ili plastelina. Ovaj jedinstveni projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.

BULLETS & BRAINS (Proizvodnja)
Glavni autor: Zoran Domuzin
Prijavitelj: Ajvar Studio d.o.o.
10.000,00 EUR

Bullets & Brains je zabavna arkadna akcijska igra iz ptičje perspektive smještena u post-apokaliptični svijet preplavljen hordama zombija u kojoj je cilj igrača smanjiti novonastali kaos kombiniranjem korištenja različitih likova s različitim sposobnostima i vrstama oružja. Vizualni stil igre inspiriran je tradicionalnim animiranim filmovima i stripovima uz jarke boje, oštre prijelaze i duboke crne rubove. Iako je konceptualno jednostavna, igra pokazuje zavidnu razinu kvalitete produkcije, količine sadržaja, te modova i opcija igranja, i donosi dovoljnu količinu inovacija u žanr da se može smatrati suvremenim i relevantnim za domaću audiovizualnu umjetnost.

CAVE HIKERS (Proizvodnja)
Glavni autor: Zvonimir Barać
Prijavitelj: Porcupine Parkour j.d.o.o.
10.000,00 EUR

Cave Hikers je opuštajuća i duhovita 2D interaktivna mockumentary igra s relativno jednostavnim puzzle izazovima i mnoštvom animiranih interaktivnih elemenata. Igra je prezentirana u stilu prirodoslovnog dokumentarca, dok likovi komuniciraju kroz animaciju, sirove crteže i zbunjeno vikanje. Igrač vodi skupinu glavnih likova, odakle kreću na uzbudljivu avanturu izgradnje katapulta i popunjavanja papirologije kako bi se lansirali dalje u nepoznate dijelove njihovih špiljskih svjetova. Ovaj humorističan i vrlo originalan projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.

SHELLERS.IO (Proizvodnja)
Glavni autor: Karlo Eldić
Prijavitelj: Fearem d.o.o.
10.000,00 EUR

Shellers.io je tzv. arena shooter (pucačina u areni) iz prvog lica za više igrača smještena u svijet gdje se čovječanstvo, sada osiromašeno i u ruševinama, natječe i nalazi tračak nade u sportu koji je kreirao sam AI, te predstavlja viziju distopijske budućnosti gdje je društvo čvrsto pod kontrolom napredne umjetne inteligencije. Igra spaja intenzitet klasičnih Western dvoboja s futurističkim, visokotehnološkim okruženjem, nudeći jedinstveno, adrenalinom ispunjeno iskustvo kratkih intenzivnih mečeva u kojem svaka greška znači eliminaciju.

Shellers.io je primarno free-to-play igra, osmišljena za web platformu (browser), koja koristi niz inovativnih tehnologija za mrežno igranje koje će omogućiti igračima da uživaju u igri bez obaveznih troškova i kao takva je izrazito inovativna i jedinstvena, sa velikim E-Sport potencijalom. Kroz web platformu, Shellers.io omogućuje igračima da lako pristupe igri s bilo kojeg mjesta i računala što ju čini izrazito pristupačnom širokom rasponu igrača, smanjujući barijere korištenja.

THE BOOK OF GRANDO (Proizvodnja)
Glavni autor: Marko Tominić
Prijavitelj: Red Martyr Entertainment d.o.o.
17.500,00 EUR

The Book of Grando je dark fantasy role-playing (RPG) igra smještena u povijesno točnu Istru s kraja 17. stoljeća. S dinamičnom borbom temeljenoj na fizici i kinematici te mehanikama igre inspiriranim folklorom, ova narativna igra usredotočuje svoju radnju na misterioznu legendu o prvom zabilježenom vampiru u povijesti - Juri Grando iz Kringe. Ovaj ambiciozan i iznimno kvalitetno pripremljen projekt je dobitnik prošlogodišnjih potpora za razvoj videoigara HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.

THE DUNKERS (Proizvodnja)
Glavni autor: Frano Petruša
Prijavitelj: Umjetnička organizacija PET RUSA
10.000,00 EUR

The Dunkers je zabavna i edukativna arkadna košarkaška igra za jednog ili vise igrača, atraktivnog stripovskog vizualnog stila i upečatljivog pristupa animiranju dinamičnih pokreta košarkaških poteza koja poziva korisnike, prvenstveno djecu, da u ruke uzmu pravu loptu i naučene poteze sami pokušaju na košarkaškom igralištu. Uz jednostavne savjete i trikove, djeca mogu pokušati pravilno pucati, driblati, fintirati ili skakati. Igra također sadrži i narativni story mod u kojem igrači prate razvoj i proboj jednog dječaka do njegovog košarkaškog sna. Projekt je dobitnik potpora za razvoj videoigara 2021 kod HAVC-a te sada prelazi u fazu proizvodnje.