

## RAZVOJ VIDEOIGARA TEMELJENIH NA HRVATSKOJ BAŠTINI

**MARKO TOMINIĆ**

Red Martyr Entertainment d.o.o.  
*marko.tominic@redmartyr.com*

### UVOD

Krajem osamdesetih godina prošlog stoljeća, kao dijete s još uvijek jednozna-  
menkastim brojem godina, dobio sam na  
poklon od roditelja legendarni Commodore 64. Spoj priče i interaktivnosti unutar  
imaginarnih svjetova za mene je bio nešto  
neopisivo. Bila je to ljubav na prvi pogled.  
Tog dana shvatio sam da, kada odrastem,  
želim biti programer videoigara jer želim  
stvarati svoje svjetove, svoje priče i svoje  
mehanike. Godine 2017. prvo sam osno-  
vao tvrtku, odnosno internetsku trgovinu  
videoigara, igračih konzola i opreme, da  
bih uskoro odlučio slijediti svoje snove  
i usmjerio se isključivo prema razvoju  
videoigara – jer ako ne slijedimo svoje  
snove, život s godinama postaje sve teži.  
Tako je nastao Red Martyr Entertainment,  
prvi i do danas jedini studio za razvoj  
videoigara u Istarskoj županiji, sa sjedi-  
štem u Puli. Budući da je razvijati igre  
sam vrlo teško, okupio sam tim ljudi s  
kojima se počelo. Početak je bio težak, s  
obzirom na to da je razvoj videoigara vrlo  
zahtjevan posao, ali upornost se na kraju  
isplatila. Iz zajedničkih napora nastala je  
igra *Saint Kotar*.

U velikoj većini videoigara sadržaji se  
temelje na mašti pisaca i narativnih dizajnera  
koji stvaraju fiktivne svjetove prošlosti ili

budućnosti i smještaju radnju u svjetski  
poznata odredišta poput Pariza, Londona,  
Firence i drugih. Red Martyr Entertain-  
ment, studio za razvoj videoigara, pristupa  
svojim projektima nešto drukčije. Uz na-  
stanak studija, njegovi prvi koraci, kao i  
oni sadašnji, a koji vode u bližu budućnost,  
povezuju se s hrvatskom materijalnom i  
nematerijalnom baštinom. U ovom radu  
opisujem upravo to, naš razvoj kao studija i  
njegovu povezanost s hrvatskom baštinom,  
s osvrtnom na prepreke i prednosti koje ta-  
kav pristup ima u razvoju naših projekata.

### AVANTURISTIČKA VIDEOIGRA *SAINT KOTAR*

*Saint Kotar* pripada žanru videoigara na-  
zvanom *point and click*<sup>1</sup> avantura. Njegov  
glavni narativni žanr je detektivski miste-  
rij, s elementima horora, trilera, krimića,  
pa čak i romantike. U kontekstu ovog  
rada najvažnije je istaknuti da je radnja  
igre *Saint Kotar* smještena u izmišljeni  
gradić Sveti Kotar u srcu Gorskog kotara.  
Priča se vrti oko tri osobe – Viktorije,  
Benedeka i Nikolaya – koji su međusobno  
u rodbinskoj vezi i koji iz Budimpešte  
stižu u Sveti Kotar naizgled kako bi  
prisustvovali izložbi rijetkih povijesnih  
predmeta u dvorcu Grimalda. Međutim,  
istina je daleko od toga. Svatko od njih ima  
skrivena namjere i razloge dolaska, a malo  
mjesto u srcu Gorskog kotara čini se kao  
idealno da dugo čuvane tajne budu razot-  
krivene. Mještani su zaštitnički nastrojeni,  
u strahu, a iza svega toga stoji mračna  
tajna povezana s okultnim i drevnim  
plemenom. U glavnom dijelu igre igrač  
kontrolira naizmjenice likove Benedeka i  
Nikolaya te pokušava otkriti istinu o tome  
gdje je Viktorija i je li zaista odgovorna za  
brutalno ubojstvo za koje je tereti lokalna



*Slika 1. Glavni vizual (plakat) videoigre Saint Kotar izrađen u srpnju 2021., u godini objave igre. © Red Martyr Entertainment d.o.o.*

vlast. U dodatnom sadržaju nazvanom *Saint Kotar: The Ritual*, koji smo objavili godinu dana nakon izlaska glavnog dijela igre, igrači kontroliraju samo lik Viktorije. Radnja u dodatku *The Ritual* odvija se u noći prije početka glavnog dijela igre, razotkrivajući više o pozadinskoj priči i nekim tajnama koje su ostale neispričane u glavnom dijelu igre, a ponajviše u vezi s događajima koji su doveli do sumnje u Viktorijinu upletenost u ubojstva.

Mnogo je ljudi tijekom godina bilo znatiželjno zašto je radnja smještena baš ondje i zašto je odabrana baš takva priča. Radnja i pozadinska priča, kao i odabir lokacije, išli su ruku pod ruku s planiranjem onoga što će *Saint Kotar* tek postati. Pritom nije bilo dvojbe – imamo prelijepu državu s mnoštvom regija i lokacija koje mogu poslužiti za različite priče. Zašto smjestiti radnju igdje drugdje? Gorski kotar je za našu ideju bio savršen. Sa svojom



**Slika 2.** Lokacija na jezeru u igri Saint Kotar. U daljini se vidi brdo s tri stijene, nadahnuto Bijelim stijenama s Velebita. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2021.

dozom mističnosti u spoju s netaknutom prirodom bio je idealan kao regija, a sam naziv Sveti Kotar ima poveznicu s pozadinskom pričom i osobom zvanom Ivan Kotar, koji je kao svećenik u 14. stoljeću obranio mjesto od drevnoga zlog plemena Saborena koje se skrivalo u obližnjoj šumi i planini. Ivan Kotar naknadno je proglašen svetcem i zaštitnikom mjesta, te je tako gradić Sabor, koji je stoljećima prije dobio ime po plemenu Saborena, preimenovan u Sveti Kotar.

Sam Sveti Kotar temelji se na više posebnih lokacija Gorskog kotara, ali i Like, pa čak i Istre. Katkad su lokacije u igri samo nazvane u čast nekomu mjestu, poput dvorca Grimalda (mjesto u Istri), ali je njihov izgled izmišljen, a katkad ih se nastojalo i nazivom i izgledom učiniti što vjernijim prikazom pojedinih mjesta u stvarnom svijetu, uz prilagodbu potrebama videoigre. Prilagođenost podrazumijeva da je zbog načina na koji su

igrači u interakciji i vide lokacije u igri bilo potrebno prilagoditi izgled tih lokacija. Primjer bi bila lokacija u igri koja se naziva Tri prsta, što su tri visoke stijene na vrhu brda. Te stijene zapravo su nadahnute Bijelim stijenama s Velebita, ali su prije svega morale biti prilagođene jer igra ne omogućuje igračima da skaču i penju se po njima, pa su stijene manje nego što su u stvarnosti. Nadalje, Bijelih stijena je više od tri, ali je u igri njihov broj smanjen zbog toga što je u pozadinskoj priči taj vrh zapravo neka vrsta minijature visoke planine Udav, koja ima tri vrha i nadvisuje dolinu Svetog Kotara, a za koju se vjeruje da su je u prošlosti nastanjivali Saboreni. Iz tog razloga u vremenu odvijanja igre njihovi štovatelji odlaze na planinu kako bi ondje provodili svoje rituale.

Također, primjerice, imamo brdo Klek, za koje se u narodu vjeruje da je mjesto na kojemu se okupljaju vještice. U igri je Klek brdo koje igrač na svojem putu kroz

priču mora posjetiti, a za koje lokalno stanovništvo vjeruje da je ukleto te da je često poprište okupljanja vještica i štovatelja kulta drevnog plemena Saborena. Nadalje, unutar Karkase, zlokobne šume koja okružuje Sveti Kotar, smjestili smo relativno visoku stijenu kojoj je dodijeljeno ime Tulove grede, što je mjesto na Velebitu za koje postoji predaja da se ondje nalazi dom Crne Kraljice. Tulove grede u igri se nalaze tik uz napuštenu kućicu čija je vlasnica bila strašna vještica. Glavni i jedini hotel u Svetom Kotaru zove se Goldin, nazvan u čast mojem djedu i baki, no sam izgled zasnovan je na dvorcu u Staroj Sušici. Sva arhitektura mjesta uvelike je nadahnutu tipičnim lokacijama regije Gorskog kotara i Like, pa je tako jezero u Fužinama poslužilo kao referencija na temelju koje smo stvorili sve lokacije na jezeru. Isto vrijedi i za glavni trg, kuće, školu, groblje i crkvu, koja je izrađena na temelju izgleda crkve uznesenja Blažene Djevice Marije u Gradišću. Svi mještani

Svetog Kotara (likovi u igri) imaju hrvatska imena kao što su Davor, Ida, Luka, Marko, Antun, Ranko i druga. Oni su oživljeni zahvaljujući glasovima profesionalnih glumaca na engleskom jeziku, no u dijalogu (tekstu koji izgovaraju) jasno se daje do znanja tko su i otkuda. Svi su likovi razrađeni i imaju svoje pozadinske priče, što se odražava na radnju i na ono što igrač sa svojim likom razmjenjuje u kontaktu s njima. Često razgovori, uz samu radnju, otkrivaju točne činjenice iz stvarnog svijeta, pa se tako spominju mjesta i lokacije iz raznih dijelova Hrvatske, ne samo Gorskog kotara.

Tijekom razvoja igre prepreke i prednosti zbog temeljenja igre na baštini zapravo su bile usko povezane. S jedne nas je strane to obvezalo da se držimo točno definirane lokacije, uz dodatne lokacije iz Like, Istre i sjevernog dijela Hrvatske, i svega što to donosi, poput arhitekture, a s druge strane nam je olakšavalo jer smo bili usredotočeni na posebnu regiju. Lokacijama



*Slika 3. Hotel Goldin iz Svetog Kotara. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2021.*



iz drugih dijelova Hrvatske koristilo se zbog želje da *Saint Kotar*, koji sam često znao nazivati „ljubavnim pismom Lijepoj Našoj“, uključuje više elemenata kako bi se na neki način promicala naša zemlja. Igra *Saint Kotar*, kao i njezin dodatak *Saint Kotar: The Ritual*, od lokacija i arhitekture pa sve do priče i likova spoj je hrvatske baštine, posebice Gorskog kotara, i osobne mašte. Taj projekt zapravo nije naišao na posebne probleme u razvoju videoigre, stoga smatram da je kao prvi projekt studija ovo bio pravi odabir u svim pogledima. Cilj je bio s pomoću modernog medija kao što su videoigre na jedan način poslati ljubavno pismo našoj domovini. Neizbježno je to dovelo do promidžbe u svjetskim razmjerima. S obzirom na to da je igra razvijena i dostupna na računalima i svim igračim konzolama (Playstation, Xbox, Nintendo Switch), prevedena je na čak 15 svjetskih jezika i prodaje se u svim poznatim digitalnim i fizičkim trgovinama, poput Amazona. *Saint Kotar* je 2021.

godine proglašen najboljom hrvatskom videoigrom godine, što je zaokružilo i nagradilo trud i upornost svih uključenih u razvoj projekta. U prilog svemu napisanomu ide i činjenica da smo dobili nekoliko elektroničkih poruka od ljudi iz udaljenih mjesta u svijetu. Primjerice, javio nam se bračni par iz Argentine koji je rekao da nije bio svjestan koliko je Hrvatska lijepa zemlja sve dok nisu odigrali *Saint Kotar*. Drugi primjer je mladić iz Japana koji je u komentaru naveo kako je za Hrvatsku čuo po odličnoj tuni, ali da ju je odlučio u bližoj budućnosti posjetiti zbog igre te da će zasigurno prvo obići Gorski kotar. Nakon igre *Saint Kotar* studio se počeo okretati novom projektu, za koji je postojao već dobro razrađen koncept i ideja. No prije potpune usredotočenosti na njega uzeli smo stanku u vidu razvoja interaktivnog stripa *Saint Kotar: The Crawling Man*. Strip je proizveden za računala i mobilne platforme, a riječ je o stripu sa zvukovima i glasovima, pa korisnik osim



*Slika 4. Dvorac Grimalda u igri Saint Kotar. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2021.*



*Slika 5. Fotografiranje fresaka i razgovor sa stručnjakom u crkvi sv. Roka u Draguču. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2022.*

čitanja dobiva i druge osjetilne podražaje. Radnja prati priču jednog od likova koji se susreću u igri *Saint Kotar*. U prethodnom dijelu naveo sam da su svi likovi u igri razrađeni do sitnih detalja kako bi dobili na stvarnosti i slojevitosti svijeta igre. Dapače, svaki lik ima svoju pozadinsku priču, svoje mane i vještine, svoje želje, prijatelje i neprijatelje, te motive zbog kojih još uvijek nije napustio mjesto koje ne daje perspektivu. Svaki lik izražava se na svoj način i ponaša drukčije prema likovima koje igrač kontrolira. Uza sve to, svaki ima i svojega zasebnog glasovnog glumca. Sve je to doprinijelo oživljavanju likova u igri, ali dalo i mnogo materijala za moguće nastavke ili druga djela, poput knjiga ili čak filmova. Tako je nastao ovaj strip. Prateći život i pad Rudolfa Mojseka, poznatoga pod nadimkom Mojsa, čitatelj saznaje više o pozadinskoj priči mjesta i baštini koju smo prikazali ili samo spomenuli u glavnoj igri. Time se ujedno radi i

takozvana unakrsna promidžba, odnosno promidžba između igre i stripa, kako bi se postigao dobar tržišni učinak i produbio svijet u malome fiktivnom mjestu Sveti Kotar.

## NOVI PROJEKT – *THE BOOK OF GRANDO*

Sredinom 2022. godine započeli smo s razradom koncepta i istraživanja za novi projekt, što je bitna faza jer postavlja temelje za sve što dolazi poslije, a zasniva se uvelike na prikupljanju materijala o baštini. Naziv novog projekta, *The Book of Grando*, čija se radnja odvija krajem 17. stoljeća u Istri, postao je služben i konačan tek godinu dana nakon početka prve faze. Kako se nazivom predlaže, glavni zaplet priče odnosi se na legendu o prvome zabilježenom vampiru u povijesti – Juri Grandu.<sup>2</sup> Neki stručnjaci vjeruju da je upravo legenda o Grandu poslužila kao



Slika 6. Umjetnička koncepcija za igru *The Book of Grando* – Podivljali boškarin. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2023.



nadahnuće Bramu Stokeru za stvaranje svjetski poznatog vampira Drakule. *The Book of Grando* ne samo da je pomak iz prethodne hrvatske regije Gorskog kotara u nama bližu Istru već i pomak od žanra *point and click* avanture prema igri uloga (engl. *role-playing game*), što je omiljeni žanr svih članova studija kao i najvećeg broja igrača na svjetskom tržištu video-igara. Riječ je o mračnoj fantastičnoj igri smještenoj u povijesno točan svijet Istre kasnog 17. stoljeća, s dinamičnom borbom temeljenom na fizici i kinematici te mehanikom igre nadahnutom folklorom. *The Book of Grando* stoga je zahtjevan i opsežan projekt, za čije je potrebe faza razrade koncepta i istraživanja morala biti temeljito odrađena.

U ljeto 2022. godine, u razdoblju prve faze projekta, krenuli smo po velikim vrućinama i sparini na put po Istri. Prethodno su dogovoreni sastanci s raznim muzejima, Državnim arhivom u Pazinu te stručnjacima i sveučilišnim profesorima povijesti. Cilj je bio istražiti sve što se može u vezi sa 17. stoljećem u Istri. Videoigra *The Book of Grando* planirana je kao saga u tri nastavka, a u prvom nastavku na kojemu trenutačno radimo svijet je Istre kasnog 17. stoljeća. Stoga je bilo potrebno prikupiti materijale u vidu članaka i knjiga te istražiti i fotografirati mjesta koja će biti prikazana u igri. Tijekom nekoliko tjedana svi zaposlenici studija putovali su istarskim poluotokom po cijele dane kako bi ostvarili postavljeni zadatak. Tako su prikupljene knjige poput *Štorice od štrig i štriguni* (Drago Orlić), *Istarske narodne priče* (Maja Bošković-Stulli), *Vile s Učke* (Evelina Rudan), *Nepoznati svijet istarskih žena* i *Druga strana braka* (Marija Mogorović Crljenko), *Žrvanj života* (Danijela Doblanović) i mnoge druge.

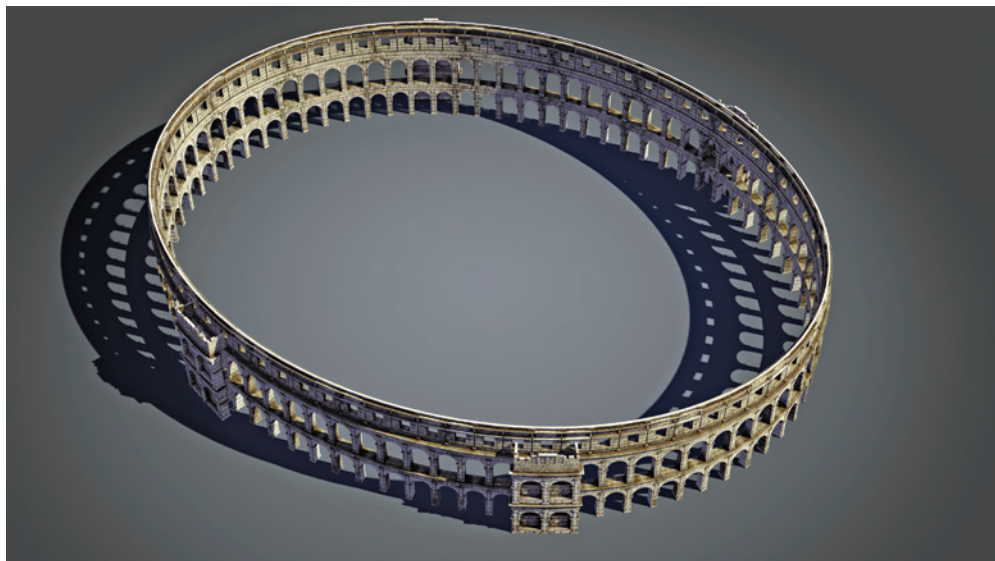
Svi prikupljeni materijali podjednako su važni, no jedno se djelo ipak ističe svojom posebnošću zbog priče povezane s našom igrom – *Slava Vojvodine Kranjske* autora Johanna Weicharda Valvasora. Zahvaljujući velikom trudu i nastojanju da napiše i tiska navedenu knjigu, nakon što je sam proputovao tadašnji austrijski dio poluotoka, Valvasor je autor kojemu dugujemo ideju za naš novi projekt. Bez njega legenda o Juri Grandu vjerojatno nikada ne bi bila zabilježena, a onda ni proširena među stanovnicima Istre, Europe i svijeta. Jure Grando nedavno je oživljen kada je Kringa, mjestašce u srcu Istre, prigrlila legendu ne bi li se tako predstavila. Nažalost, promidžba je dovela do negativnih iskustava lokalnog stanovništva s posjetiteljima koji su se previše zaigrali u cjelokupnu priču. Kako su nam rekli sami mještani pri obilasku Kringe, neki su posjetitelji počeli oskvrnjivati grobove i izvoditi kojekakve rituale na mjesnom groblju. Zbog takvih i sličnih događaja zanimanje mještana ubrzo je opalo i u konačnici potpuno iščeznulo.

Uz spomenutog Juru Granda kao temelj zapleta, svijet igre *The Book of Grando* dodatno se zasniva na pričama s još nekoliko važnih dijelova iz povijesti i baštine Istre kao što su:

- plemena Histra i božanstva koja su štovala
- nadnaravna bića poput štriga, štriguna, krsnika, kudlaka, divova, vila
- vjerovanja i indicije koje postoje o Danteu Alighieriju i njegovu posjetu gradu Puli oko 1300. godine
- mnoge istarske legende i mitovi, poput onih povezanih s Velim Jožom ili vješticom Marom iz Svetvinčenta.

Uz prikupljanje materijala terenski rad uključivao je i fotografiranje građevina,





Slika 7. Prikaz 3D modela pulske Arene. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2023.

cesta, raznih objekata, odjeće i materijala za izradu odjeće, velike količine oružja, vegetacije i životinja. Primjerice, zbirka gospodina Ferlina iz Svetvinčenta toliko je bogata da smo gotovo cijeli dan bili ondje. Uz dopuštenje za fotografiranje njegove zbirke dobili smo mnoštvo informacija o načinu upotrebe oružja, oklopa i štitova, što će sve biti i primijenjeno u oblikovanju mehanike i priče u kasnijim fazama razvoja igre. Profesionalnim tabletom skenirali smo arhitektonske i kiparske elemente s izvornih lokacija i izradili 3D objekte, poput isklesanih venecijanskih knjiga na ulazima u gradove i sela, koje bismo potom digitalno obrađivali ne bi li u konačnici postali dio virtualnog svijeta igre. Iako je ova faza bila fizički naporna zbog terenskog rada, svaki je dan bio drukčiji. Katkad bi nas zacrtani plan odveo u netaknutu prirodu, poput „istsarske pustinje“ na sjeveru Istre ili slapa Sopota nedaleko od Pićna, ili pak u uvijek zanimljive i vrlo bitne razgovore s lokalnim stanovništvom.

Tako smo čuli razne priče o nadnaravnim bićima u koje neki ljudi i dalje vjeruju, iako nam to nisu izričito priznali. U Draguču, mjestu nešto sjevernije od Pazina, nalazi se raskrižje za koje se govori da je prepuno dobrih i zlih duša koje čekaju večer i okršaj štriga i *krsnika*.<sup>3</sup> Slične priče povezane su i s materijalima koje smo prikupili, no ništa se ne može mjeriti sa živom pričom, koja nekada zna biti toliko uvjerljiva da se dobiva osjećaj da je svijet u igri temeljen na potpuno točnim činjenicama, čak i kada zapravo znamo da je nadnaravan i dio naše fikcije.

Osim na nadnaravnim bićima te legendama i mitovima svijet igre *The Book of Grando* temelji se na točnim povijesnim činjenicama i okolnostima s kraja 17. stoljeća. Svi nazivi lokacija su autentični, pa tako imamo imena gradova poput Pola, Ruveigno (Rovinj), Portole (Opatlj), Montona (Motovun), Duecastelli (Dvigrad) i Mitterburg (Pazin). Istra je tada bila podijeljena na mletački i austrij-

ski (habsburški) dio, što će biti slučaj i u igri. Oružja, odjeća, glazbeni instrumenti, poznate ličnosti tog doba, vjerovanja ljudi, organizacije poput bratovština, običaji, poslovi i sve drugo što ima smisla u kontekstu svijeta videoigre bit će u njemu prisutno. Arena u Puli i njezina okolica odgovarat će stanju kakvo je bilo tada – livade i pašnjaci te vegetacija koja ju je okruživala – i to sve zahvaljujući literaturi i crtežima na kojima su je ljudi tada zabilježili. Antoine de Ville bio je vojni inženjer koji je dao rekonstruirati pulski kaštel za potrebe tadašnje mletačke vlasti, no on je također zabilježio svoje viđenje Pule tog doba. Zahvaljujući tomu, u 2023. godini imamo dovoljno informacija da, uz ostalu literaturu, možemo dovoljno precizno u virtualnom obliku rekreirati grad kakav je bio u određenom trenutku u prošlosti. Od Velikoga rimskog kazališta više nije ostalo ništa, odnosno ostali su samo temelji, no zahvaljujući podacima i nekim rekonstrukcijama uspjeli smo ga

izraditi u 3D obliku, pa će građevina biti dio igre. Time oživljavamo našu baštinu, koja se katkad, nažalost, izgubi u vremenu zbog ljudskog djelovanja.

Početak 2023. godine studio se okrenuo pretprodukciji igre, uz uvijek prisutan dio istraživanja ne bi li se što točnije izradio svijet i priča igre *The Book of Grando*. Ovo je faza kada se materijalima i konceptima koristi za izradu materijala u digitalnom obliku koji će biti upotrijebljeni u svijetu videoigre. Cijela 2023. godina protekla je u ovoj fazi te je izrađeno mnogo općenitih materijala. Tako smo izradili generičke, ali opet Istri svojstvene kuće, ceste, autohtone životinje (primjerice boškarina), vegetaciju (ne može svijet Istre biti bez, primjerice, maslinova stabla), pokretna sredstva (poput barke batane), crkve i tako dalje. Također, izrađen je velik broj posebnih građevina poput Arene, Dvojnih vrata, Augustova hrama, kaštela u Svetvinčentu, kaštela u Momjanu, Pazinskog kaštela, Grožnjana kao lokacije i brojni drugi elementi.



Slika 8. Prototipna inačica lokacije Grožnjana u igri *The Book of Grando*. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2023.

## PREDNOSTI I NEDOSTATCI PRIMJENE BAŠTINE U VIDEOIGRAMA

Primjenom baštine velik broj elemenata u videoigri već je unaprijed definiran, što u jednu ruku ubrzava proces razvoja. S druge strane, postavlja nam određena

ograničenja, no kao što sam već naveo, ona nisu tolika da bi nas spriječila u produkciji. Ograničenja su u vidu potrebe da sve što izrađujemo bude temeljeno na točnim informacijama koje imamo iz tog doba. Problem nastaje kada su neki podatci oskudni i nedovoljno jasni, pa moramo djelovati na temelju logike i povezivanja



Slika 9. Prototipna (ali ne završna) inačica mape Istre iz igre The Book of Grando. © Red Martyr Entertainment d.o.o., 2023.



s drugim podacima koje imamo. Primjer za to bio bi izgled crkve u Grožnjanu, odnosno njezina zvonika. Naime, postoji zapis da je zvonik dovršen 1683. godine, a kako se radnja u igri odvija 1680. nemamo podatak do koje je točno visine navedeni zvonik bio izgrađen te godine. Logikom zaključivanja zvonik smo učinili da bude gotovo dovršen, do te mjere da mu nedostaje samo dio krova. Također, mali problem, ali opet ne toliko bitan i otežavajući, jest situacija kada imamo vrlo precizan opis, jer se moramo držati točno onoga što piše, što zna otežavati dizajn videoigre. Koliko god želimo biti točni i vjerno prikazati lokacije, to katkad nije posve moguće. Naime, velik broj mjesta u Istri nastao je u ranijim stoljećima, kada se iz središta u kojemu su obično bili crkva i trg širilo prema van do zidina. Mjesta su tada bila ograničena vanjskim zidinama koje su jamčile zaštitu od vanjskog svijeta, zbog čega su i ulice i prolazi između kuća unutar zidina bili vrlo uski. Taj je element problematičan za videoigru. Kada bismo se uvijek držali stvarnosti, onda bi uske ulice zadale problem igračima u smislu njihova pogleda na lik koji kontroliraju, dakle iz perspektive kamere kojom gledaju lokacije, a time i interakcije sa svijetom. Takav bi slučaj doveo do problema i frustracija, a u konačnici i nezadovoljstva igrača. Jedan primjer u kojemu smo morali malo odstupiti od prave širine ulica jest Grožnjan. Nisu to ogromne razlike jer smo ulice proširili za nekoliko metara. Time smo i dalje ostali dovoljno blizu pravom svijetu, a istodobno učinili igru ugodnijom za igrače.

Neki bi rekli da ne moramo biti toliko dosljedni, ali kada ne bismo bili projekt bi počeo gubiti na svojoj kvaliteti i namjeri da bude temeljen na baštini, što nama

ne dolazi u obzir. S druge strane, to sve produžuje razvoj jer, umjesto da sami posložimo građevine i ceste kako god želimo, moramo se držati rasporeda i dimenzija iz stvarnog svijeta, koliko god je to moguće bez utjecaja na igrivost, čega sam se dotaknuo u prethodnom odlomku. Jednom kada bude gotova i dostupna u cijelom svijetu, igra *The Book of Grando* bit će u neku ruku alat kojim se objedinjuje napor svih uključenih u oživljavanje istarske materijalne i nematerijalne kulturne baštine. U tom pogledu, nakon predstavljanja, projekt je dobio veliku podršku od nacionalnih, regionalnih i lokalnih ustanova i agencija u Hrvatskoj, posebice onih u Istri. Odgovor je bio pomalo neočekivan, ali odličan. Financijsku podršku pružili su nam, do trenutka pisanja ovog članka početkom jeseni 2023. godine, Hrvatski audiovizualni centar (HAVC), Istarska županija, Hrvatska turistička zajednica, Turistička zajednica Istarske županije, Istarska kulturna agencija te velik broj turističkih zajednica u Istri, kao i gradovi i općine. Iznimno nas čini sretnima i ponosnima što su svi prepoznali i vide ono što i mi, a to je da će se ovim projektom na moderan i zabavan način s pomoću medija videoigara oživjeti istarska baština te Istra i Hrvatska promicati kao turistička odredišta.

## ZAKLJUČNA RIJEČ – BAŠTINA ISTRE PUTUJE SVIJETOM

Kao i *Saint Kotar*, videoigra *The Book of Grando* bit će razvijena kako bi se njome moglo koristiti na računalima i svim igračim konzolama. Prevest će se na sve velike svjetske jezike, likovi u igri imat će glasove koje će im dati profesionalni glumci te će igra biti dostupna u cijelom svijetu u digitalnome i fizičkome obliku.

Priče običnih ljudi koje smo susretali i koje su zabilježene u knjigama i materijalima koje smo prikupili izići će tako iz okvira lokalnog konteksta. Igru neće samo igrati, već će se o njoj pisati, snimat će se videouradci, a informacije o njoj širit će se među ljudima i usmeno. I tako desetljećima pred nama, jer danas se igre koje su objavljene prije 30 do 40 godina i dalje igraju te su u mislima i razgovorima mnoštva ljudi iz svih dijelova svijeta.

Glavni je cilj napraviti zabavnu igru, ne stroj kojim se promiče Istra. Smatram da je to jedini pravi put jer igra se ipak radi za igrače. Ljubav prema Istri, te onaj divan osjećaj misterioznosti i zanimanja za priče povezane s njezinom poviješću i baštinom, učinili su da tu zabavnu igru smjestimo upravo ondje. Time smo svi na dobitku jer vjerujem da je oživljavanje baštine vrlo važno za današnje i buduće generacije.

Mnogo je preostalog posla pred nama, zbog čega je izlazak igre na tržište planiran za posljednji kvartal 2025. godine. Uvjeren sam kako ću tada ponovno negdje za nekoga otkrivati lijepe vijesti „iza kulisa“ o tome da nam se javljaju ljudi iz čitavog svijeta i kako su uživali u igri, pritom spominjući dio koji se temelji na priči koju nam je ispričao gospodin Boris iz Draguča.

## BILJEŠKE

<sup>1</sup> Igra koja se naziva *point and click* avantura jest ona u kojoj se igra tako da igrač pomiče pokazivač na određeno mjesto na zaslonu i zatim pritišće tipku na mišu ili nekomu drugom uređaju za pokazivanje.

<sup>2</sup> Taj podatak može se pronaći u djelu slovenskog putopisca i povjesničara Janeza Vajkarda Valvasora. Više u: Ivica Mandekić, „Jure Grando – prvi povijesno dokumentirani vampir živio je u Istri“, *Tribun*, 15. veljače 2021., <https://tribun.hr/jure-grando-prvi-svjetski-vampir-zivio-istri/> (pristupljeno 3. listopada 2023.).

<sup>3</sup> Prema vjerovanjima to su vještice i osobe s nadnaravnim moćima. Više u: Tomo Vinščak, „O štrigama, štrigunima i krsnicima u Istri“, *Studia ethnologica Croatica* 17, br. 1 (2005): 221–235, <https://hrcak.srce.hr/file/7998> (pristupljeno 3. listopada 2023.).

## LITERATURA

Mandekić, Ivica. „Jure Grando – prvi povijesno dokumentirani vampir živio je u Istri“. *Tribun*, 15. veljače 2021. <https://tribun.hr/jure-grando-prvi-svjetski-vampir-zivio-istri/> (pristupljeno 3. listopada 2023.).

Vinščak, Tomo. „O štrigama, štrigunima i krsnicima u Istri“. *Studia ethnologica Croatica* 17, br. 1 (2005): 221–235. <https://hrcak.srce.hr/file/7998> (pristupljeno 3. listopada 2023.).

## DEVELOPMENT OF VIDEO GAMES BASED ON CROATIAN HERITAGE

*The text gives a brief history of the Red Martyr Entertainment company based in the city of Pula, and describes in more detail the connection between game making and Croatian tangible and intangible heritage. The author of the text, who is also the company's creative director and narrative game designer, brings his own experience in developing heritage elements in the world of the first video game created in Croatia called Saint Kotar. To display its locations, the game mainly refers to Gorski kotar, to which it owes its name, but also contains references to real objects and landscapes of other Croatian regions such as Lika and Istria. The same team is developing another game, The Book of Grando, whose narrative framework borrows characters, events, localities and other elements from the late 17th-century Istria. Through the description of the narratives and elements of the two video games, the author presents the reasons for choosing certain heritage elements, the reasons for moving away from their authentic presentation in games, and the effect that games with heritage aspects can have for the promotion of Croatia and its cultural features.*