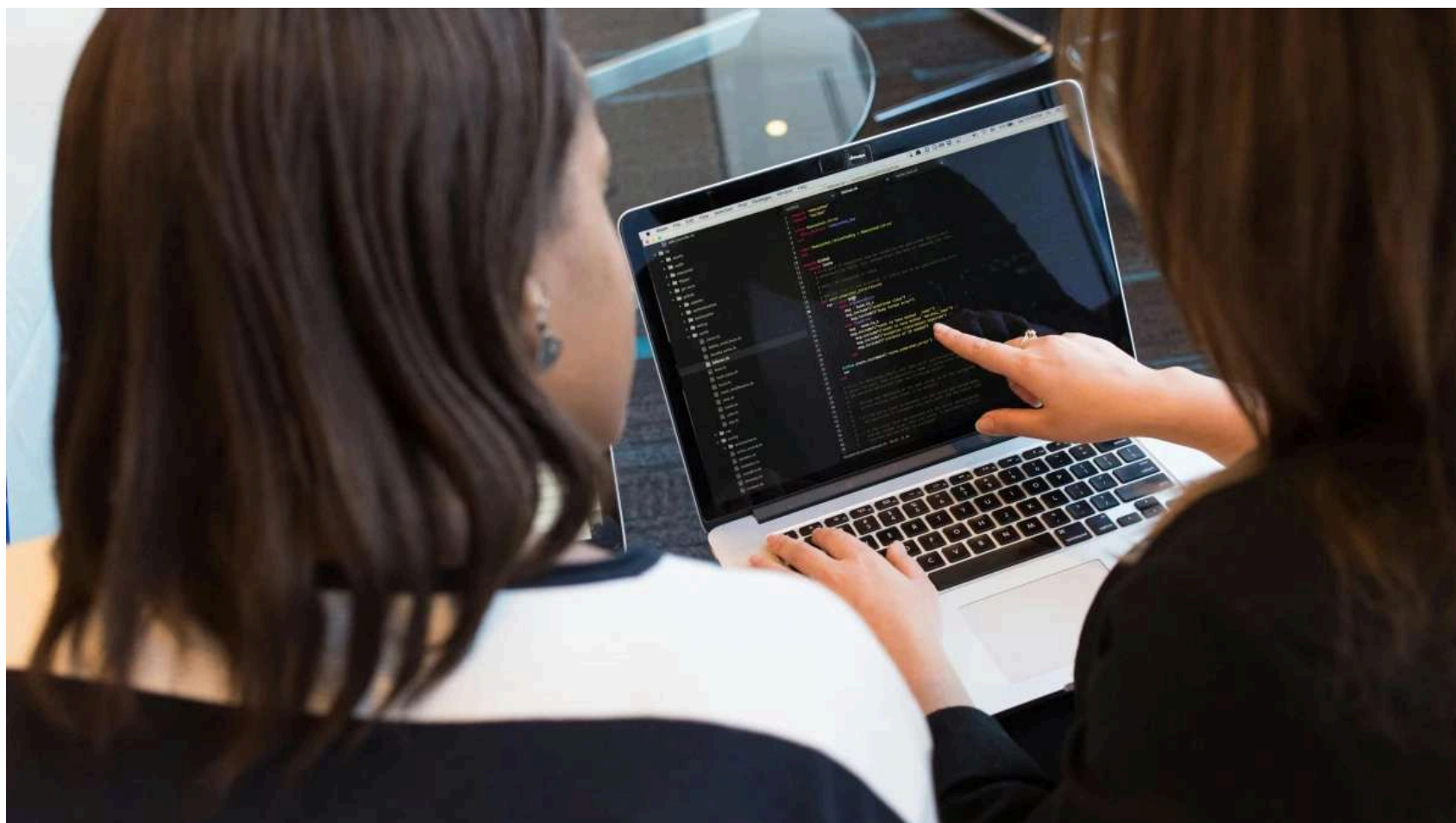




Autor: **Vedran Sabljak** Objavljeno: 20.08.2025

## Neistraženi potencijal hrvatske povijesti i mitologije u svijetu videoigara

Hrvatska povijest i mitologija do danas su tek djelomično istražene u kontekstu popularne kulture, iako nude bogatstvo tema - od epskih sukoba i povijesnih ličnosti pa do slojevitih mitova i vjerovanja. Za razliku od grčke, nordijske ili japanske tradicije, koje su već višestruko iskorištene u filmovima i videoigrama, hrvatski narativi ostaju relativno nepoznati i upravo u tome leži njihova potencijalna atraktivnost za globalnu publiku. U nastavku donosimo četiri koncepta koji pokazuju na koje se načine ti motivi mogu pretočiti u različite žanrove videoigara, oslanjajući se na modele već potvrđene u svjetskoj industriji videoigara.

**Proživljavanje povijesti Senjskih uskoka**



### Najčitanije



**Neistraženi potencijal hrvatske povijesti i mitologije u svijetu videoigara**



**Gamifikacija kulturne baštine mijenja način na koji doživljavamo hrvatsku povijest**



**Hrvatska književnost i mitovi u temeljima inspiracije za igru Dark Queen of Samobor**



**Gamifikacija baštine kao poticaj razvoju hrvatske industrije videoigara i turizma**

Zamislite akcijsku avanturu na Jadranu, žanrovski srodna igrama poput Assassin's Creeda, koja bi mogla ispričati priču o uskocima, senjskim ratnicima čije je uporište bila tvrđava Nehaj. Njihova gotovo osam desetljeća duga saga, počevši od bijega iz Klisa 1537. pred osmanskim najezdom pa sve do završetka sukoba Madridskim mirom 1617., nudi iznimno bogat narativni okvir u kojem se povijest pretvara u interaktivno iskustvo. Igra bi kombinirala brze i dinamične pomorske bitke s okretnim uskočkim lađama, gerilske prepade na kopnu i misije infiltracije u neprijateljske luke, čime bi se igrač uvlačio u stalnu napetost između slobode i opstanka.

Sustav reputacije mogao bi biti temeljen na uskočkom kodeksu časti, odanost obitelji i vjeri, što bi svaku odluku činilo težom i moralno dvosmislenom. Tvrđava Nehaj pritom bi služila kao centralno čvorište - prostor za nadogradnju oružja, planiranje misija i interakciju s drugim uskocima - dok bi sama uzrečica "Bog te čuvao senjske ruke" bila utkano u atmosferu igre, postajući lajtmotiv i podsjetnik na strah i poštovanje koje su uskoci izazivali kod svojih neprijatelja.

Uspješni primjeri iz suvremenog gaminga pokazuju da ovakve fraze mogu postati globalno prepoznatljivi simboli - poput slogana "For managed democracy / Za upravljanu demokraciju" ili "For those who come after / Za one koje dolaze kasnije", koji su prerasli okvire igre i ušli u širi gamerski žargon. Slično bi i uskočka uzrečica mogla prijeći iz povijesnog konteksta u suvremenu pop-kulturnu referencu, stvarajući jedinstvenu poveznicu između hrvatske baštine i globalne publike.

Takva igra ne bi bila tek povijesna rekonstrukcija, već snažna interaktivna priča o identitetu, prkosu i borbi za slobodu, s potencijalom da hrvatsku povijest učini globalno prepoznatljivim kulturnim brendom.

### **Zagrebačka misterija u obliku point-and-click igre**

Ne moraju ove igre biti veliki visokobudžetni projekti; potencijal leži i u manjim, fokusiranim indie projektima. Jedan takav koncept mogao bi biti point-and-click avantura smještena u Zagrebu 1731. godine, neposredno nakon velikog požara.

Igrač preuzima ulogu gradskog pisara čiji je zadatak dokumentirati posljedice tragedije i svjedočanstva preživjelih, ali ubrzo nailazi na izniman slučaj: U Kamenitim vratima pronađena je netaknuta slika Majke Božje, unatoč vatri koja je sve drugo progutala.

S fokusom na vođenje istrage kroz razgovore s građanima, trgovcima, vojnicima i svećenstvom, igrač mora pokušati rekonstruirati kako je došlo do toga da je baš ta slika ostala očuvana. Je li riječ o slučajnosti, posebnom materijalu, ljudskoj intervenciji ili nadnaravnom događaju koji će oblikovati novu tradiciju grada? Gameplay bi se temeljio na prikupljanju dokaza, uspoređivanju kontradiktornih izjava i donošenju odluke kako oblikovati završni zapis.

Takav projekt mogao bi ponuditi intimno i povijesno utemeljeno iskustvo, omogućavajući igračima istraživanje starog Zagreba, upoznavanje s autentičnim povijesnim detaljima te uživanje u



**The Book of Grando spaja istarski folklor i povijest u formi videoigre**



### **Najnovije vijesti**



**Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu**



**Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini**



**Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa**



**Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja**



**Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest**



detektivskim gameplay elementima.

### **Steampunk vizija genija na rubu znanosti i fikcije**

Za razliku od povijesnih i mitskih tema, priča o Nikoli Tesli nudi mogućnost spajanja stvarne znanstvene baštine s maštovitim fikcionalnim svjetovima. Steampunk akcijska avantura, inspirirana igrama poput BioShocka ili Controla, mogla bi igraču ponuditi jedinstveni spoj znanosti, izuma i mistike. Narativ bi pratio Teslin životni put - od djetinjstva u Smiljanu i Gospiću, preko rada u Europi, pa do ključnih godina u New Yorku. Središnja bi lokacija bila njegova legendarna laboratorijska postrojenja u Colorado Springsu, opisana u povijesnim zapisima kao mjesta "velike opasnosti" gdje su stvarane "umjetne munje".

Gameplay bi se oslanjao na korištenje egzotičnog oružja i naprava temeljenih na stvarnim patentima - od bežičnog prijenosa energije do oružja koje izaziva električne oluje - te na rješavanje kompleksnih prostornih i fizikalnih zagonetki koristeći principe elektriciteta i magnetizma. Naime, prijetnju u igri činili bi nepoznati entiteti iz svemira koje je Tesla mogao detektirati putem svojih eksperimenata. Te gameplay mehanike podsjećale bi na inovativne pristupe viđene u serijalu poput Half-Lifea gdje su prirodni zakoni pretvoreni u ključne elemente igranja.

Ono što Teslu čini posebno atraktivnim jest njegov globalni prepoznatljivi imidž genijalca - status koji bi igru automatski učinio zanimljivom ne samo publici u Hrvatskoj, već i milijunima igrača diljem svijeta. Time bi se znanstvena ostavština jednog od najvećih umova modernog doba pretvorila u interaktivnu priču koja jednako nadahnjuje i zabavlja.

### **Učenje slavenske mitologije kroz gameplay sisteme**

Konačno, tu je i mračni avanturistički fantasy, zamišljen po uzoru na globalne uspjehe poput The Witcher 3: Wild Hunt, ali ukorijenjen u slavensku mitologiju. Umjesto zmajeva i vilenjaka, igra bi oživjela bića iz hrvatskog folklora: Babarogu koja otima djecu, morske ljude koji vrebaju obalne zajednice, šumske Vede, vodenjake i mnoga druga stvorenja čija su imena poznata u narodnim predajama, ali nikada nisu sustavno prikazana u modernom gaming kontekstu.

Radnja ove igre mogla bi pratiti usamljenog junaka uvučenog u sukob drevnih bogova - Peruna, Velesa i Dažboga - s novom vjerom koja postupno mijenja društvo. Takav narativ pruža prostor za istraživanje sukoba tradicije i modernosti, vjere i magije - što bi igri dalo univerzalno prepoznatljiv, ali lokalno autentičan identitet.

Umjesto da se igra oslanja na klasične RPG sustave borbe i alkemije, ključna posebnost bila bi interakcija s folklornim svijetom koji reagira na igračeve odluke. Mitska bića ne bi bila samo neprijatelji, već sile koje nagrađuju ili kažnjavaju ponašanje. Na primjer, ako igrač ne zapali svijeću na određenim raskrižjima, Babaroga može oteti dijete iz sela; ako ne pokaže poštovanje prema vodenim duhovima, rijeka se povlači i selo gubi ribu. Uz to, drevne narodne pjesme, bajke i poslovice imale bi



praktičnu ulogu u gameplayu - recitiranje stihova moglo bi otjerati duhove, dok bi pogrešan stih mogao prizvati još veću prijetnju. Na taj način, igra bi spojila narativnu dubinu i interaktivni folklor u iskustvo koje nadilazi puko "lovljenje čudovišta".

**Neiscrpan potencijal hrvatske povijesti i mitologije**

Svaki od ovih koncepata pokazuje da hrvatska povijest i mitologija kriju neiscrpan izvor inspiracije koji daleko nadilazi nekoliko izdvojenih primjera. Uz uskoke, Teslu i slavenski panteon, tu su i teme koje tek čekaju svoju interpretaciju - od priča o Zrinscima i Frankopanima, legendi o Crnoj Kraljici, priča o glagoljašima, templarima u Istri ili narodnim vjerovanjima o vukodlacima i vješticama iz Međimurja.

Hrvatska nudi povijesne subove, kulturne prijelomnice i mitološke motive koji su dovoljno prepoznatljivi da rezoniraju globalno, a opet dovoljno originalni da pruže novu perspektivu u svijetu videoigara.

**\*Projekt izrade serijala tekstova pod zajedničkim naslovom „Digitalna baština kroz videoigre - oživljavanje kulturne povijesti Hrvatske“ objavljen je uz financijsku potporu Agencije za elektroničke medije iz Programa za poticanje novinarske izvrsnosti za 2025. godinu.**

Ključne riječi

Digitalna baština kroz videoigre

Podijeli:

f

in

**Više iz kategorije**

- Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu
- Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini
- Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa
- Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja
- Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest

© Gameperspectives.hr. Sva prava pridržana.

**Izrada web stranica - Webmaster.hr**