



Autor: [Vedran Sabljak](#) Objavljeno: 25.08.2025

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

Hrvatska povijest i folklor tek su povremeno služili kao polazište za videoigre, no upravo zbog toga svaki novi takav projekt privlači dodatnu pozornost. Dva aktualna projekta posebno se izdvajaju po tome što lokalne legende pretvaraju u modernu interaktivnu formu. Prvi je Dark Queen of Samobor osječkog Downtown Game studija, a akcijsko-avanturistička igra inspirirana Šenoinom "Zmijskom kraljicom" i narodnim predajama o Crnoj kraljici. Drugi je projekt pulskog studija The Mark Entertainment, Book of Grando (radni naziv), narativni RPG temeljen na istarskoj legendi o Juri Grandi - često nazvanim prvim europskim vampirom.



Najčitnije



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

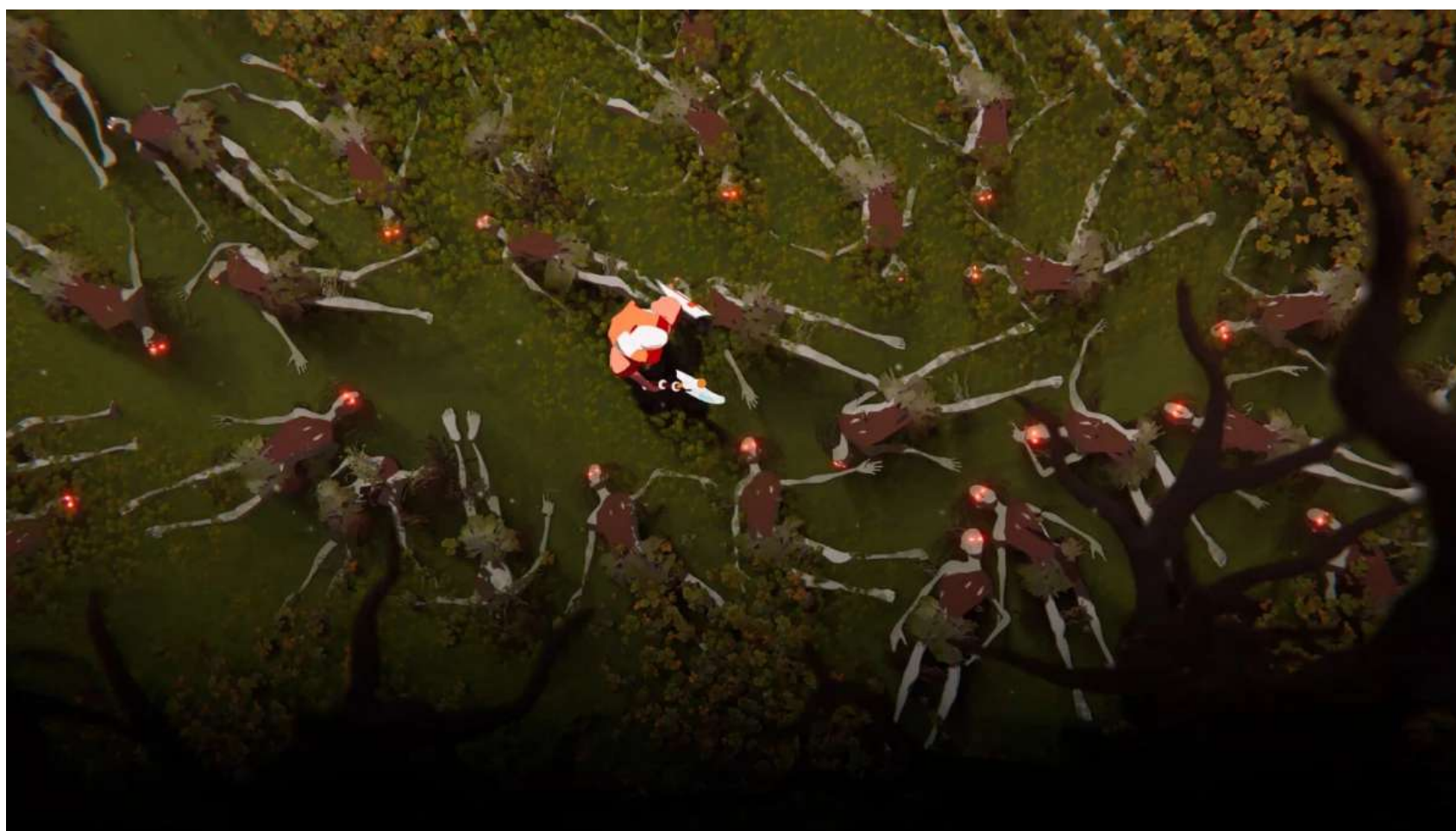


Gamifikacija baštine kao poticaj razvoju hrvatske industrije videoigara i turizma

Oba naslova otvaraju prostor za novo čitanje hrvatskih predaja u digitalnom mediju. Dark Queen of Samobor naglašava atmosferu mračne fantazije i slavenskih mitova, dok Book of Grando istražuje elemente horora kroz priču o povratku iz mrtvih. Premda nastaju u indie uvjetima, oba projekta već su privukla pažnju domaće i međunarodne publike, pokazujući da se i hrvatski folklor može uspješno uklopiti u globalne žanrovske obrasce.

Mračni fantasy s domaćim potpisom

Osječki Downtown Game Studio osnovali su 2019. godine braća Josip i Mato Vincetić, a kroz godine se razvio u peteročlani tim. Počeli su, kao i mnogi mali studiji, s hyper-casual mobilnim igrama koje traže mali budžet i kratki razvojni ciklus. Tijekom nekoliko godina objavili više od trideset takvih igara, no ubrzo su odlučili napraviti iskorak . Umjesto kratkih mobilnih formata, okrenuli se izradi zahtjevnijeg naslova za PC i konzole.



Njihov aktualni projekt, Dark Queen of Samobor, temelji se na kombinaciji književnih i folklornih izvora. Studio kao ključne inspiracije navodi Šenoinu poemu „Zmijaska kraljica“, motive iz „Priča iz davnine“ Ivane Brlić-Mažuranić te crne legende o Barbari Celjskoj, povijesnoj kraljici kojoj su stoljećima pripisivane mračne moći.

Književnost i folklor kao inspiracija



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

mailer **lite**

**Create amazing
email campaigns**

Start for free



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

Ove inspiracije nisu tek usputne reference, nego nose snažan kulturni i simbolički kapital. Šenoina "Zmijaska kraljica" iz 1870. primjer je književnog djela koje je već u 19. stoljeću spajalo povijesne činjenice s narodnim predajama, oblikujući lik Crne kraljice kao arhetip tiranske i nadnaravne vladarice. Taj je lik u kolektivnoj mašti najčešće vezan uz Barbaru Celjsku, suprugu kralja Sigismunda Luksemburškog, kojoj su stoljećima pripisivane mračne moći. Njezina povezanost s Medvedgradom i brojne legende koje su se razvila oko njezina imena čine je jednim od najintrigantnijih simbola hrvatskog folklora. Upravo zato, odabir ovog motiva u videoigri ne samo da gradi atraktivnu priču, već i otvara prostor reinterpretacije jednog od najsnažnijih mitova domaće kulturne povijesti.

U ovoj akcijsko-avanturističkoj 2.5D igri Dark Queen of Samobor igrač preuzima ulogu viteza koji se vraća kući nakon iscrpljujućih križarskih ratova. Umjesto mira, dočekuje ga zemlja obavijena tamom – regijom vlada okrutna i nadnaravna Crna Kraljica. Priča se razvija kroz spoj povijesnih motiva i elemenata slavenske mitologije, dok igrač prolazi kroz niz izazova: od borbi s folklornim čudovištima do rješavanja zagonetki.



Iako nastaje u uvjetima nezavisne produkcije, igra je već privukla pažnju međunarodne publike. Na popularnom YouTube kanalu Best Indie Games u lipnju 2025. proglašena je najboljim nadolazećim indie naslovom mjeseca, a pozitivne reakcije publike zabilježene su i na domaćim događajima poput Reboot InfoGamer u Zagrebu, Gaming Meetupa u Osijeku i HAVC-ove inicijative "Kino, igra, film" u Karlovcu.



Takvi nastupi pokazuju da i mali studio iz Hrvatske može privući pažnju međunarodne publike kada koristi provjerene žanrovske mehanizme, ali pritom nudi jedinstvenu lokalnu priču.

Važnost potpore hrvatskih institucija

Razvoj igre dobio je važan poticaj kroz program potpore videoigrama Hrvatskog audiovizualnog centra (HAVC). Riječ je o državnoj instituciji koja tradicionalno podupire filmsku i audiovizualnu produkciju, a od 2021. sredstva usmjerava i prema razvoju videoigara s kulturnim i umjetničkim značajem.

Iako prvi prijedlog 2021. godine nije prošao, tim se ponovno prijavio 2023. i osigurao sredstva za pre-produkciju. Time je napušten isključivo mobilni fokus, a studio se posvetio dugoročnom planu za PC i konzole.

Podrška HAVC-a u ovom kontekstu ima dvostruku važnost. Osim što osigurava financijska sredstva za rani razvoj, daje i institucionalnu potvrdu da se videoigre mogu tretirati kao dio šire kulturne produkcije. To za studio znači veću vidljivost i pristup međunarodnim mrežama promocije, a za domaću industriju signal da kulturna baština u digitalnom obliku postaje strateški prepoznata.

Lokalna priča, međunarodni potencijal

Dark Queen of Samobor nije tek još jedan indie naslov, nego primjer kako se hrvatska književnost i folklor mogu pretočiti u projekt međunarodne relevantnosti. Time Downtown Game Studio pokazuje da i manji domaći timovi mogu razvijati naslove s prepoznatljivim identitetom i globalnim potencijalom. Ako igra uspije, mogla bi poslužiti kao primjer drugim studijima da kulturna baština u digitalnom obliku nije samo inspiracija, nego i strateška prednost na tržištu 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:



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