



Autor: [Vedran Sabljak](#) Objavljeno: 28.08.2025

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

Legende i mitovi često ostaju u okvirima književnosti i usmene predaje, no povremeno pronalaze i svoj put u digitalne medije. Pulski studio The-Mark Entertainment, poznat po horor avanturi *Saint Kotar*, sada ih prenosi u oblik narativnog RPG-a *The Book of Grando*, inspiriranog istarskom predajom o Juri Grandi – seljaku iz Kringe kojeg povijesni izvori pamte kao prvog „vampira“ Europe. Projekt označava novi stadij za The-Mark Entertainment, jer pokušava spojiti povijesne izvore i lokalni identitet s modernim RPG mehanikama, s ciljem da istarska legenda pronađe odjek i kod međunarodne publike.

Legenda o Juri Grandi



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

Legenda o Juri Grandi zauzima posebno mjesto u istarskom folkloru – iako je u lokalnim okvirima dobro poznata, šira hrvatska javnost rijetko je doživljava kao dio nacionalnog kulturnog identiteta. Ipak, riječ je o priči koja se u europskoj povijesti izdvaja kao jedan od prvih zabilježenih slučajeva vampirizma, što joj daje jedinstveno mjesto i u domaćem i u međunarodnom kontekstu.

Jure Grando bio je stolar iz istarskog sela Kringa koji je umro 1656. godine, no prema predaji, nakon smrti je ustajao iz groba i terorizirao sumještane punih šesnaest godina. Legenda kaže da je noću kucao na vrata kuća, a oni koji bi mu otvorili ubrzo bi umrli. Posebno je jeziva priča o njegovoj udovici, koju je, prema zapisima, maltretirao u vizijama i noćnim posjetima.

Godine 1672. župnik Giorgio i skupina seljana odlučili su ekshumirati njegovo tijelo. Pokušali su ga probosti glogovim kolcem, ali nisu uspjeli. Tek kada su mu odrubili glavu, legenda kaže da je iz groba potekla krv i selo je napokon pronašlo mir. Taj je događaj ušao u povijesne zapise zahvaljujući Janezu Vajkardu Valvasoru, polihistoru i autoru knjige *Slava vojvodine Kranjske* (1689.), što Juru Granda čini prvim „dokumentiranim vampirom“ u Europi. Njegov slučaj kasnije su opisivali i drugi autori, poput Erasmusa Francisciusa i Johanna Josepha von Goerresa, a u novije doba obrađen je u djelima domaćih istraživača poput Borisa Perića.

Digitalno nasljeđe i kulturna baština

The-Mark Entertainment temelji razvoj igre upravo na toj bogatoj i dobro dokumentiranoj predaji. Tim naglašava kako nastoji prikazati ambijent 17. stoljeća što autentičnije, pri čemu spajaju povijesne izvore s elementima igrivosti. Pripremna faza uključivala je obilazak lokacija diljem Istre i suradnju s muzejima i kulturnim institucijama. Gotovo cijelo jedno ljeto proveli su prikupljajući građu - od povijesno točnih zapisa do nadnaravnih legendi - kako bi stvorili temelj za što uvjerljiviji narativ.

Podršku u tom procesu pružile su i lokalne institucije, poput Istarske županije i turističkih zajednica, čime projekt dobiva i dimenziju promocije regije kroz digitalni medij. Sve u igri, prema developerima, nastoji biti povijesno točno - od oružja, oklopa, odjeće i čak monetarnih sustava 17. stoljeća.

Takav istraživački pristup razlikuje se od uobičajene indie prakse gdje se projekti oslanjaju na općenite fantasy motive, jer ovdje temelj čine stvarne lokacije i povijesni izvori.

Odlazak u 17. stoljeće

Radnja igre započinje 1680. godine u Kringi, a igrač preuzima ulogu kćeri Jure Granda. Od samog početka otvara se pitanje granica tadašnje Istre – prelazak iz austrijske u mletačku vlast – što je ujedno i prvi zadatak koji igrač susreće. Već time se uvodi kontrast između dvaju društvenih sustava i svakodnevnog života u 17. stoljeću.

Na povijesni sloj nadovezuje se bogat spektar nadnaravnih motiva iz istarskog folklor: štrige, štriguni, more, malik, divovi, ali i „povećane“ verzije stvarnih bića poput poskoka ili crne udovice. Kao protivnici pojavljuju se i ljudske figure – uskoci i hajduci – dok svijet uključuje i povijesne ličnosti,



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

znamenitosti te prizore iz istarske svakodnevice. Sve je popraćeno glazbenom podlogom koja kombinira tradicijske roženice i barokne napjeve.

Posebnu težinu igri daju moralni izbori i otvoreni svijet: moguće je proći priču bez ijednog ubojstva ili potpuno uništiti zajednice, a sustav dana i noći te dinamične vremenske prilike oblikuju ponašanje likova u svijetu. Igrač kasnije može steći i moći kojima upravlja s vremenom – primjerice, natjerati seljake da zbog kiše napuste polja i ostave grad prazan. Zbog brutalnih borbenih mehanika i realistične fizike oružja, autori očekuju da će igra biti usmjerena punoljetnoj publici.

(TBA) Dark Fantasy RPG Project | Day/Night Cycle System



Izazovi nezavisne produkcije

Kao i kod većine indie timova, razvoj ovakvog projekta donosi izazove – od financiranja do plasmana na međunarodno tržište. Iskustvo su već stekli kroz nagrađivani Saint Kotar, point and click avanturu financiranu uspješnom Kickstarter kampanjom koja je studiju otvorila vrata prema globalnoj publici. Taj spoj elemenata horora i misterije radnju je smjestila u izmišljeni gorskokotarski gradić, a prepoznata je upravo zbog načina na koji je domaći folklor pretočen u atmosferu avanturističkom žanra.

No, za novi RPG najavili su oslanjanje i na institucionalnu potporu, prije svega Hrvatskog audiovizualnog centra te programa Creative Europe. Ove potpore sve se češće prepoznaju kao



ključni instrumenti za razvoj igara koje se temelje na kulturnoj baštini, jer omogućuju stabilniji razvojni ciklus i veću međunarodnu vidljivost.

Unatoč potporama, razvoj ovakvog projekta ostaje dugotrajan proces koji traži strpljenje i predanost malog tima. Kako je priprema za ovaj projekt počela još u 2022. godini, a službeni razvoj u 2023. godini, trenutno još nije poznato kada će ju igrači moći zaigrati.

Od legende do videoigre

Smještanjem radnje u Istru i fokusiranjem na priču o Juri Grandi, The-Mark Entertainment pozicionira *The Book of Grando* kao projekt koji nadilazi okvire još jedne indie igre. U pitanju je naslov koji kroz digitalni medij reinterpreтира legendu duboko ukorijenjenu u lokalni identitet, ali s potencijalom da rezonira globalno zahvaljujući univerzalnim temama ljudskog straha, vjerovanja i zajedničke borbe protiv nepoznatog.

Ono što *The Book of Grando* čini važnim za domaću scenu nije samo činjenica da tematizira vampira iz Kringe, nego i način na koji pokazuje da videoigre mogu postati oblik pretvaranja kulturne baštine u interaktivni medij. Baš kao što *The Witcher* globalnoj publici približava poljsku mitologiju, ili kao što je *God of War* iz 2018. godine reinterpreтираo nordijske mitove, tako i The-Mark Entertainment gradi most između lokalne priče i međunarodnog tržišta.

Ako se projekt pokaže uspješnim, mogao bi postati prekretnica ne samo za sam studio, nego i za način na koji hrvatska industrija videoigara promišlja vlastite resurse – pokazujući da folklor i povijest nisu samo inspiracija, nego i vrijedan resurs koji hrvatska industrija može ponuditi svijetu.

***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](#) [t](#) [v](#) [p](#) [e](#)

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