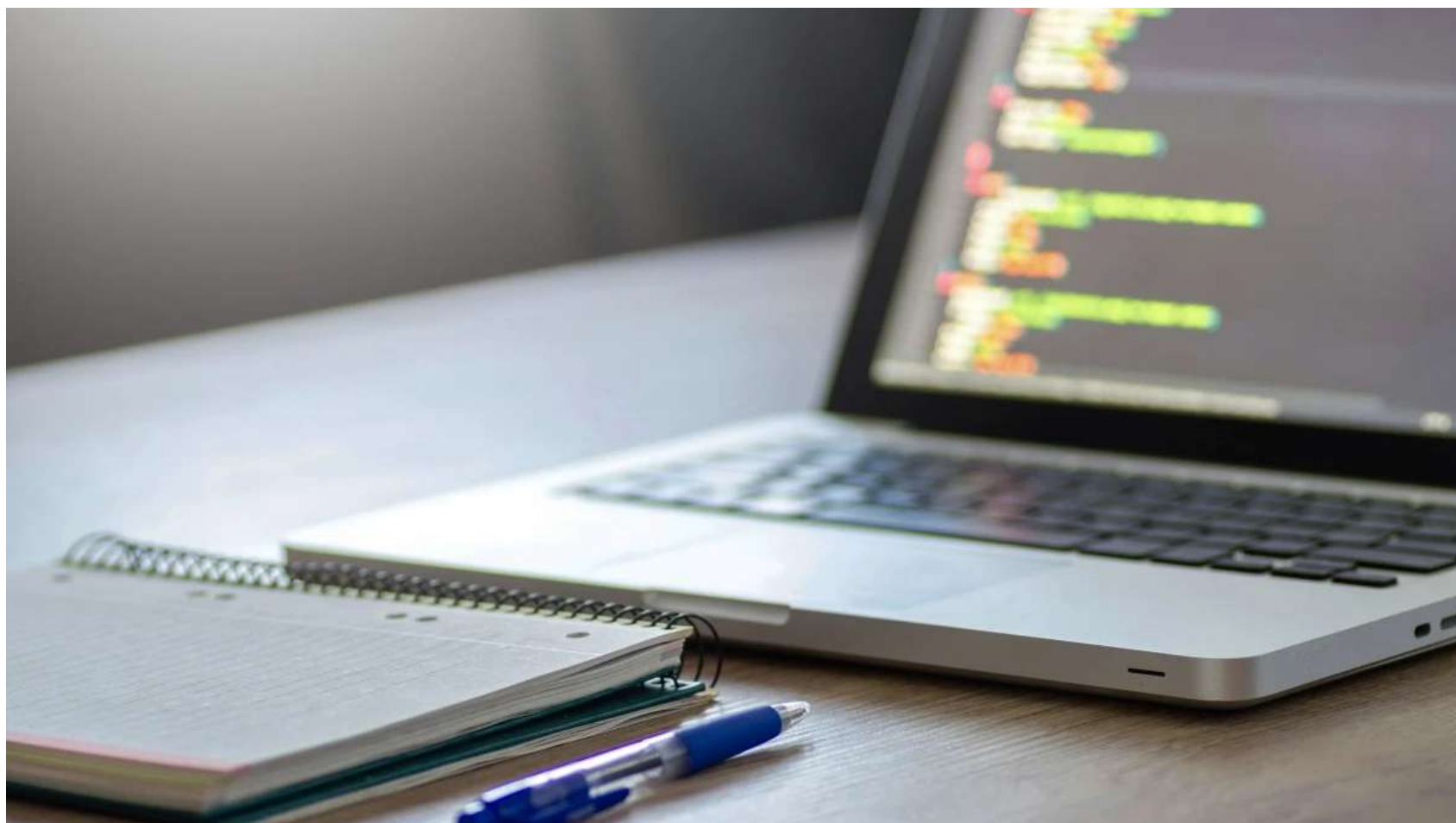




Autor: **Vedran Sabljak** Objavljeno: 31.08.2025

Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest

Hrvatska industrija videoigara u posljednje vrijeme sve više otvara pitanje kako lokalna povijest, mitologija i folklor mogu postati inspiracija za nove projekte. No osim timova koji izravno razvijaju igre temeljene na folkloru, važnu ulogu imaju i studiji koji traže načine kako tehnološkim rješenjima poduprijeti takve procese. Jedan od njih je zagrebački Today's Games, koji paralelno s vlastitim igrama razvija i AI platformu TGi.

Riječ je o sustavu koji koristi metode generiranja teksta i kontekstualne analize kako bi pomogao razvojnim timovima u svakodnevnim zadacima – od održavanja konzistentnosti vizualnog stila do



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

samog ažuriranja GDD-a (Game Design Document), ključnog dokumenta u kojem se usklađuju istraživački materijali, narativ i gameplay u jedinstvenu cjelinu.



Upravo iz te perspektive Darijan Kosić, glavni izvršni direktor studija Today's Games, govori o potencijalu kulturne baštine u gamingu i univerzalnim motivima koji mogu privući globalnu publiku, ali i o ulozi napredne tehnologije koje mogu poslužiti kao podrška takvim kreativnim procesima.

Kako napreduje razvoj vašeg vlastitog AI rješenja za izradu igara i na koji način očekujete da će ono promijeniti proces kreiranja sadržaja unutar studija?

"Konkretno, TGi može generirati i ažurirati GDD u realnom vremenu, prateći razvoj igre i integrirajući nove ideje ili izmjene; predlagati tehnička rješenja i mehanike na temelju zadanih parametara i sličnih projekata, optimizirati asset workflow, npr. predlagati koji asseti se mogu reciklirati ili kako ih prilagoditi i osigurati konzistentnost tona, terminologije i vizualnog stila kroz cijeli projekt.

Međutim, ljudska kreativnost i dalje ostaje ključna - AI je tu da ubrza i strukturira proces, ne da zamijeni kreativni tim. Ja volim reći da je TGi menadžer tima, AI specijalist koji ima zadatak učiniti sve pojedince u timu učinkovitijima u poslu.



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

Naš cilj je TGi učiniti dostupnim i drugim studijima kao SaaS rješenje, jer vjerujemo da ova kombinacija AI-ja specijaliziranog za gaming i kontekstualne prilagodbe po korisniku može dramatično smanjiti vrijeme i troškove razvoja, a istovremeno povećati kvalitetu i kreativni potencijal projekata."

Koliki potencijal vidite u korištenju hrvatske kulturne baštine, mitova i legendi kao inspiracije za razvoj videoigara, posebno u privlačenju međunarodne publike? Možete li navesti primjere iz svjetske industrije gdje je takav pristup rezultirao globalnim uspjehom? Kako osigurati da interpretacija kulturne baštine bude autentična, a istovremeno privlačna modernim igračima?

"To je uvijek zanimljiva polazišna točka, idejno i kreativno, za razvoj igre. Kulturna baština, mitovi i legende nose snažnu narativnu težinu i prepoznatljivost, što može biti izuzetno atraktivno međunarodnoj publici ako se ispravno interpretira. Vidjeli smo niz primjera u svjetskoj industriji gdje je takav pristup rezultirao velikim uspjesima - od brojnih japanskih naslova inspiriranih samurajskom poviješću i folklorom, do nedavnog fenomena iz Kine, Black Myth: Wukong, koji je u vrlo kratkom vremenu postao globalni hit i pozicionirao kinesku gaming industriju u sam vrh svjetske scene."



Sličnih primjera ima i u Hrvatskoj. Kolege iz istarskog studija The Mark, nakon uspješnog horora Saint Kotar, rade na novom projektu koji se temelji upravo na lokalnoj kulturnoj baštini. Takvi projekti ne samo da promoviraju našu kulturu, već doprinose stvaranju originalnih IP-ova koji se izdvajaju u globalnom moru generičkog sadržaja.



Ključ za uspjeh leži u autentičnoj interpretaciji i zabavnom gameplayu. U vidu narativa i settinga bitno je duboko istraživanje izvornog materijala, suradnja sa stručnjacima iz povijesti i pronalaženje načina da se tradicionalni motivi prilagode modernim očekivanjima igrača. Važno je da igra zadrži srž priče i kulturni identitet, ali da ga prezentira kroz pristupačne mehanike, vizualni stil i narativni tempo koji odgovaraju današnjem tržištu. I uvijek je bitno za uspjeh - da igra bude zabavna, što ne smijemo zaboraviti."

Koji bi elementi hrvatskih mitova i legendi, po vašem mišljenju, mogli biti najzanimljiviji i najatraktivniji za igrače u globalnom kontekstu? Postoje li konkretne priče ili likovi koje biste voljeli prenijeti u interaktivni medij? Na koji način biste te elemente uklopili u modernu narativnu i vizualnu estetiku igara?

"Jedna od priča koja mi se osobno jako sviđa je legenda o Crnoj kraljici. Mitska vladarica koja se u različitim verzijama pojavljuje kao moćna, često mračna figura povezana s čarolijom, skrivenim blagom i tajnovitim dvorcima. Ta kombinacija moći, misterije i tragedije ima univerzalnu privlačnost te ako se dobro prezentira i složi kao igra može biti vrlo zanimljivo igračima. Narativ bi mogao balansirati između realnih povijesnih elemenata (srednjovjekovni sukobi, političke intrige) i nadnaravnog (magija, prokletstva, fantastična bića). Takvu kombinaciju smo vidjeli više puta i to se vrlo atraktivno može prikazati kroz realan vizualni stil srednjeg vijeka. Zanimljivi dvorci i setting koji je inspiriran Medvedgradom i naseljima Kaptolom i Gradecom, gdje možete imati brojne trgovce i dobiti svakakve questove, te bogata okolna područja za istraživanje i gdje se borite s raznim čudovištima i banditima."



Iz perspektive Today's Gamesa jasno je da kulturna baština može imati važnu ulogu i u širem razvoju industrije – ne samo kroz igre koje je izravno obrađuju, nego i kao inspiracija koja otvara nova pitanja o narativu, dizajnu i tehnološkim pristupima. U tom smislu, baština nije samo podsjetnik na prošlost, nego i potencijalni resurs za igre koje traže svoje mjesto na domaćem i svjetskom tržištu, a upravo tehnološke inovacije – od specijaliziranih AI alata poput ovog na kojem radi Today's Games pa do novih razvojnih metodologija – omogućuju da se takvi sadržaji istraže, strukturiraju i pretvore u uvjerljiva globalno atraktivna iskustva.

***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