

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli Fakultet informatike

Diplomski studij Informatike

Dizajn i programiranje računalnih igara

Prezentacija završnih projekata





Dimljak Giocare

Punchline igre (kratki opis – nekoliko riječi – opcionalno*)

AUTORI:

Antonio Labinjan (alabinjan@unipu.hr)

Filip Marečić (fmarecic@unipu.hr)

Tomas Mikašinović-Komšo (tmikasino@unipu.hr)

Juraj Štern-Vukotić (jsternvuk@unipu.hr)

Motivacija



Vrsta igre:

- ◆ 3D triler/avantura u prvom licu s elementima horora i misterije
- Fokus na naraciju, atmosferu, sanity-mehanike i emocionalnu dubinu
- ◆ Zašto je posebna?
- Subtilan psihološki horor (ne izravno strašenje)
- ♦ Hotel kao živi organizam mijenja se prema igračevim postupcima
- Nelinearna priča, više završetaka, interaktivna naracija kroz questove i NPC-jeve
- ♦ Sanity sustav, halucinacije, simbolika, paranoja

Slične igre



- ♦ Layers of Fear, Stanley Parable, Edith Finch, Amnesia
- Lost Exit se razlikuje po: psihološkoj suptilnosti, dubokoj simbolici, modularnim questovima, "živom" svijetu

Ciljana publika



- Publika:
- ♦ Igrači 15+ godina
- Ljubitelji atmosferičnih, dubokih i nelinearnih igara
- Europa i SAD primarno tržište
- ♦ Platforma:
- PC ekskluziva (zbog resursa i fokusa)
- Marketing:
- Minimalan: samo YouTube trailer
- ♦ Fokus na "word of mouth", potencijalni viralni momenti zbog psihološke dubine

Priča:



- Protagonist bez sjećanja budi se u retro hotelu
- ♦ NPC-jevi se ponašaju kao da ga već poznaju
- Pitanja identiteta, istine, postojanja i kontrole
- Hotel skriva tajne, mijenja se ovisno o ponašanju igrača
- Glavni motiv: ništa nije kako se čini

Unique elements



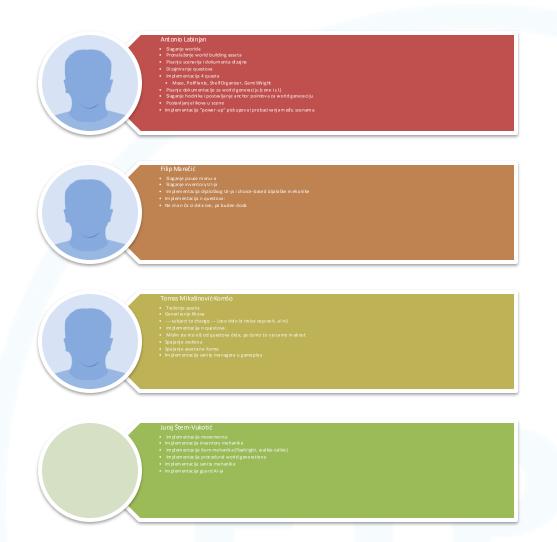
- Likovi poput Igora, Mile, Jože i sl. imaju duboke pozadinske priče
- Questovi imaju gameplay twistove i često emocionalne ili nelagodne zaključke
- Svaka soba, predmet i dijalog može sadržavati ključne tragove



Demonstracija igre (10-tak minuta)

Razvojni tim





Problemi i izazovi



Antonio:

- Učenje potpuno novog enginea uz implementaciju igre from scratch u samo 3 mjeseca (što je donekle čak interesantno da si testiram limite :D)
- Traženje asseta za slaganje igre na milijun mjesta, iako to nije trebao biti moj primarni zadatak
- Generalno nisam pretjerano zainteresiran za game dev te ga ne smatram ni približno kao opciju za buduću karijeru
- Trošenje jako puno vremena na spajanje tuđih elemenata u igru kako bi finalni proizvod bio donekle igriv te na "pripremanje terena" kako bi ostali članovi napravili svoj dio
- Project management: ako ne nacrtaš svima točno što treba napraviti, nisu zadovoljni. Ako svima nacrtaš točno što treba napraviti, opet nisu zadovoljni
- Zaključak: utrošio sam puno vremena, živaca te energije, a smatram kako količina skillova koje sam izvukao te koje ću kasnije moći upotrijebiti nekamo u svojem kasnijem poslu nije proporcionalna





Hvala!

ORGANIZACIJA:

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli Fakultet informatike

Diplomski studij Informatike

Dizajn i programiranje računalnih igara, Ak.god. 2024./2025.

Nositelj: Tihomir Orehovački (<u>tihomir.orehovacki@unipu.hr</u>)

Asistent: Robert Šajina (robert.sajina@unipu.hr)

Prikaz igre



- Na sljedećim slajdovima prikazati 5-10 screenshota iz igre (ako bude problema s demom)
- Screenshotovi će se koristiti za promociju vaše igre (neka budu reprezentativni)