



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet informatike

Diplomski studij Informatike

# Dizajn i programiranje računalnih igara

Prezentacija završnih projekata

FIPU



# Dimljak Giocare

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

AUTORI:

Antonio Labinjan ([alabinjan@unipu.hr](mailto:alabinjan@unipu.hr))

Filip Marečić ([fmarecic@unipu.hr](mailto:fmarecic@unipu.hr))

Tomas Mikašinović-Komšo ([tmikasio@unipu.hr](mailto:tmikasio@unipu.hr))

Juraj Štern-Vukotić ([jsternvuk@unipu.hr](mailto:jsternvuk@unipu.hr))

- ◆ **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

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

## ◆ 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

- ◆ 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*

- ◆ 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)

FIPU





## Antonio Labinjan

- Slaganje world
- Pronalazanje world building assets
- Pisanje scenarija i dokumenta dijaloga
- Dizajniranje questova
- Implementacija 4 questa
  - Maze, PopPlants, Shelf Organizer, Gemini Night
- Pisanje dokumentacije za world generaciju (zone i sli)
- Slaganje hodnika i postavljanje anchor pointova za world generaciju
- Postavljanje likova u scene
- Implementacija "power-up" pickupova i prebacivanja između scenama



## Filip Marečić

- Slaganje pause menu-a
- Slaganje inventory UI-ja
- Implementacija dijaloznog UI-ja i choice-based dijalozne mehanike
- Implementacija n questova
- Ne znanica si dala sve, pa buđen dodaj



## Tomas Mikašnović-Komšo

- Traženje asseta
- Generiranje likova
- ---subject to change--- (ovo dle ti treba napraviti, ali ni)
- Implementacija n questova:
  - Mislim da isplini od questova dela, pa ćemo to vjersamo maknut
- Spajanje zvezdica
- Spajanje asseta na teme
- Implementacija sanity managera u gameplay



## Juraj Štem-Vukotić

- Implementacija movementa
- Implementacija inventory mehanike
- Implementacija item mehanika (flashlight, walkie-talkie)
- Implementacija procedural world generationa
- Implementacija sanity mehanike
- Implementacija guard AI-ja

◆ 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 nacrtáš svima točno što treba napraviti, nisu zadovoljni. Ako svima nacrtáš 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** ([tihomir.orehovacki@unipu.hr](mailto:tihomir.orehovacki@unipu.hr))

Asistent: **Robert Šajina** ([robert.sajina@unipu.hr](mailto:robert.sajina@unipu.hr))

- ◆ 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)