

DIMLJAK GIOCARÉ

GAME STUDIO

Lost Exit
Dokument dizajna igre

Autori:

Juraj Štern-Vukotić

Tomas Mikašinović-Komšo

Filip Marečić

Antonio Labinjan

Travanj, 2025. godine

Pregled i vizija

Lost Exit je 3D triler igra u prvom licu u kojoj igrač istražuje luksuzni hotel, njegove prostorije i upoznaje misteriozne ljude koji u njemu borave. Kroz interakciju s ljudima i hotelskim inventarom, igrač postupno otkriva duboko skrivene tajne hotela, shvaćajući da ništa nije onako kako se na prvi pogled činilo. Igra osigurava napetu atmosferu kroz promišljene elemente horora, misterije i neočekivane obrate.

Igra se igra u prvom licu, omogućujući igraču da doživi svijet igre kroz oči protagonista. Ova perspektiva doprinosi dubljem uranjanju u igru, jer svaki korak postaje napet i nesiguran. Na samom početku, igrač dolazi u predivan, luksuzni hotel, gdje mu je dodijeljena soba dostojna kralja, ali ubrzo primjećuje da se nešto čudno događa. Čudni zvukovi iz hodnika, misteriozne poruke u sobama, i ljudi koji se ponašaju kao da skrivaju nešto, samo su neki od signala koji igraču govore da ništa nije onako kako se čini.

Radnja igre odvija se u luksuznom hotelu iz 80-ih godina prošlog stoljeća, koji odiše retro osjećajem, s detaljima koji dozivaju nostalgичne i tajanstvene elemente tog vremena. Namještaj, ukrasi, odjeća zaposlenika i glazba u pozadini svi odražavaju atmosferu tog perioda, a svakim novim otkrićem, hotel se pretvara u labirint nepoznatih prostora, skrivenih prolaza i zamršenih hodnika. Čini se kao da je sam hotel živ, s tajnama koje prijetu da će progutati svakoga tko pokuša dokučiti istinu.

Lost Exit ipak nije samo još jedan triler; to je iskustvo koje ima za cilj testirati psihološke granice igrača. S fokusom na atmosferu, detalje i emocionalnu dubinu, igra će igrati na osjećaj nesigurnosti i paranoje, često zbunjujući igrače s nejasnim situacijama i nedovršenim pričama koje se otkrivaju kroz svakodnevnu interakciju sa svijetom igre. Svaka soba hotela nudi posebnu priču, a svaki predmet u inventaru može biti ključni trag koji vodi ka razotkrivanju misterija.

Igra je dizajnirana da izazove igračevu sposobnost snalaženja, rješavanja zagonetki i povezivanja naizgled nepovezanih elemenata. Povrh toga, dinamika likova u igri postavlja pitanja o ljudskoj prirodi, istini i povjerenju, jer igrač mora odlučiti koga može vjerovati, a koga treba izbjegavati. Svi likovi, od zaposlenika hotela do drugih gostiju, imaju svoje tajne, a sumnja raste kako se radnja razvija.

Igra će koristiti napredne grafičke i zvučne tehnike kako bi stvorila što živopisniju i realističniju atmosferu, stvarajući osjećaj da igrač stvarno ulazi u povijesni, napeti svijet hotela. Za razliku od mnogih igara ovog žanra, *Lost Exit* ne samo da izaziva strah, već i tjera igrača da razmišlja o dubljim temama kao što su izolacija, povjerenje i psihološka manipulacija.

U konačnici, *Lost Exit* nastoji pružiti igračima nezaboravno iskustvo koje ne samo da im omogućava da istražuju tajanstvene prostore, već ih prisiljava da preispituju sve što su dosad znali o svijetu igre. Svaka odluka može značiti razliku između života i

smrti, između istine i laži. Igrači će se suočiti s neprestanim izazovima u pokušaju da otkriju izlaz, ali u ovom hotelu...ništa nije kako se čini

Igra može završiti na više načina, a na igračima je da se potrude otkriti ih **SVE**.

Publika, platforma i marketing

Lost Exit namijenjen je svim ljubiteljima napetih i uzbudljivih igara koji žele iskustvo koje će ih testirati do svojih granica. Namjera je pružiti igračima koji su stariji od 15 godina, a koji dolaze iz Europe, Amerike, igru koja nije za one koji traže jednostavne, linearne avanture. Ova igra je za one koji vole izazove, nepredvidivost i intenzivne trenutke koji prkose očekivanjima. Svaka odluka, svaka interakcija, svaki korak u hotelu dovodi do novih, iznenađujućih otkrića, dok igrač neprestano balansira između povjerenja i sumnje. *Lost Exit* je stvoren za one koji žele duboko uroniti u kompleksne, zagonetne svjetove, gdje ništa nije sigurno, a nitko nije onakav kakvim se čini.

Ciljana platforma je isključivo PC zbog ograničenog vremena i resursa za development.

S marketinške strane, ne postoje adekvatni resursi za marketinšku kampanju te je ona ograničena na Youtube trailer koji će biti uploadan na kanalu studija.

Konkurencija

Slične / konkurentske igre: => dodat broj prodanih primjeraka

Naslov	Opis	Sličnosti	Broj prodanih primjeraka
Layers of Fear (2016, 2023)	Psihološka horor igra u prvom licu gdje igrač istražuje ukletu vilu slikara čija se percepcija stvarnosti raspada.	Prvo lice, retro uređenje prostora, halucinacije, psihološka napetost, narativna dubina	700 000
The Stanley Parable (2013 / Ultra Deluxe 2022)	Narativna igra u kojoj igrač donosi izbore dok istražuje prazni ured. Igra razbija "fourth wall" i bavi se pitanjem slobodne volje	Nelinearnost, osjećaj dezorijentacija, igranje s percepcijom stvarnosti	1 000 000
What Remains of Edith Finch (2017)	Narativna avantura u kojoj igrač istražuje obiteljsku kuću i kroz priče preminulih članova obitelji otkriva njihovu sudbinu.	Istraživanje kroz prostor, snažna naracija, emocionalna dubina, simbolika kroz okoliš.	1 300 000

Gone Home (2013)	Igra u kojoj igrač dolazi u napuštenu kuću svoje obitelji i kroz predmete otkriva što se dogodilo dok nije bio prisutan.	Intimna atmosfera, interakcija s predmetima, pasivna napetost, otkrivanje priče bez eksplicitne radnje.	700 000
Amnesia: The Dark Descent / Rebirth (2010, 2020)	Horor avantura u prvom licu gdje igrač bježi od nevidljivih prijetnji dok gubi pamćenje i pokušava razumjeti što mu se događa.	Prvo lice, psihološka nelagoda, mračna atmosfera, postepeno razotkrivanje priče i identiteta.	1 600 000

Usporedba obilježja: uspoređujući Lost exit sa sličnim igrama, moguće je uvidjeti da postoje neki slični primjeri, no ključna je razlika u tome što se konkurentske igre pretežno fokusiraju direktno na horor/tjeskobne elemente dok će ih Lost exit suptilno i indirektno postupno uvoditi kroz gameplay

Analiza pravnih aspekata

Analiza pravnih aspekata igre *Lost Exit* obuhvaća nekoliko ključnih područja koja su od značaja za usklađenost s važećim zakonodavstvom i zaštitu prava korisnika. Najveći pravni fokus bit će na zaštiti autorskih prava, kao i na odgovornosti za sadržaj igre. U tom kontekstu, važno je osigurati da su svi elementi igre – od glazbe, zvučnih efekata, tekstura do drugih vizualnih i audio sadržaja – u skladu s pravilima o autorskim pravima, bilo da su licencirani ili izvorni. Ovisno o korištenim materijalima, nužno je provesti procjenu autorskih prava i osigurati potrebne dozvole kako bi se izbjegli potencijalni pravni problemi u vezi s piratiziranim ili neovlašteno korištenim sadržajem.

Osim toga, treba obratiti pažnju na pravne smjernice u vezi s nasiljem, strahom i psihološkim sadržajem u igri. S obzirom na to da *Lost Exit* sadrži elemente trilera i horora, potrebno je razmotriti relevantne zakone koji reguliraju prikazivanje takvih sadržaja u video igrama, osobito u kontekstu zaštite maloljetnih korisnika. Prema zakonodavstvu različitih zemalja, igra će vjerojatno morati biti označena odgovarajućim dobnim kategorijama kako bi se osigurala usklađenost s pravilnicima koji reguliraju sadržaj prikladan za određene uzraste.

Dodatno, važno je definirati jasne uvjete korištenja igre i pravnu politiku koja pokriva sve aspekte prava i odgovornosti igrača. To uključuje odgovornost za štetu ili povrede uzrokovane igrom, te prava korisnika u slučaju reklamacija ili problema sa softverom. Uvjeti korištenja trebaju jasno definirati pravila ponašanja u igri, prava na intelektualnu svojinu, kao i odgovornosti u slučaju neovlaštene uporabe igre.

Osnovne mehanike i kontrole

Igra *Lost Exit* koristi jednostavan, ali učinkoviti sustav kontrola koji omogućava igračima fluidno istraživanje i interakciju s okolinom. Zadane kontrole su dizajnirane kako bi omogućile jednostavno upravljanje kroz igru u prvom licu, čime se povećava uranjanje u svijet igre.

- **Kretanje:** Igrači se kreću koristeći tipke **W, A, S, D** za naprijed, lijevo, nazad i desno. Ove kontrole omogućuju potpunu slobodu kretanja kroz hotel, istraživanje soba, hodnika i drugih prostora.
- **Uporaba predmeta:** **Lijevi klik** se koristi za uporabu predmeta koji igrač trenutačno drži u ruci (npr. paljenje svjetiljke)
- **Usmjeravanje pogleda:** Miš se koristi za usmjeravanje pogleda, omogućujući igračima da se slobodno orijentiraju i istražuju okolinu. Pomicanje miša omogućuje pomicanje pogleda u svim smjerovima, čime se pruža osjećaj potpune slobode u interakciji s 3D prostorom.
- **Inventar:** Igrači mogu pristupiti svom inventaru pritiskom na tipku **I**. Inventar omogućuje pregled predmeta koje igrač skuplja tijekom igre i pomaže u rješavanju zagonetki i napredovanju kroz igru.

- **Skakanje:** Za skakanje, igrač koristi tipku **Spacebar**. Ovo omogućava kretanje kroz više slojeve prostora, skakanje preko prepreka ili pristupanje višim područjima u igri.
- **Interakcija: Desni klik** omogućava interakciju s različitim objektima u igri, kao što su vrata, tipkovnice, predmeti ili NPC-ovi (likovi koje igrač može upoznati). Pritiskom na desni klik, igrač također može aktivirati interakciju ili započeti dijalog.

Sve ove kontrole zajedno omogućuju fluidno i intuitivno iskustvo igranja, s naglaskom na istraživanje, interakciju i otkrivanje tajni koje hotel skriva.

Storyline uvod:

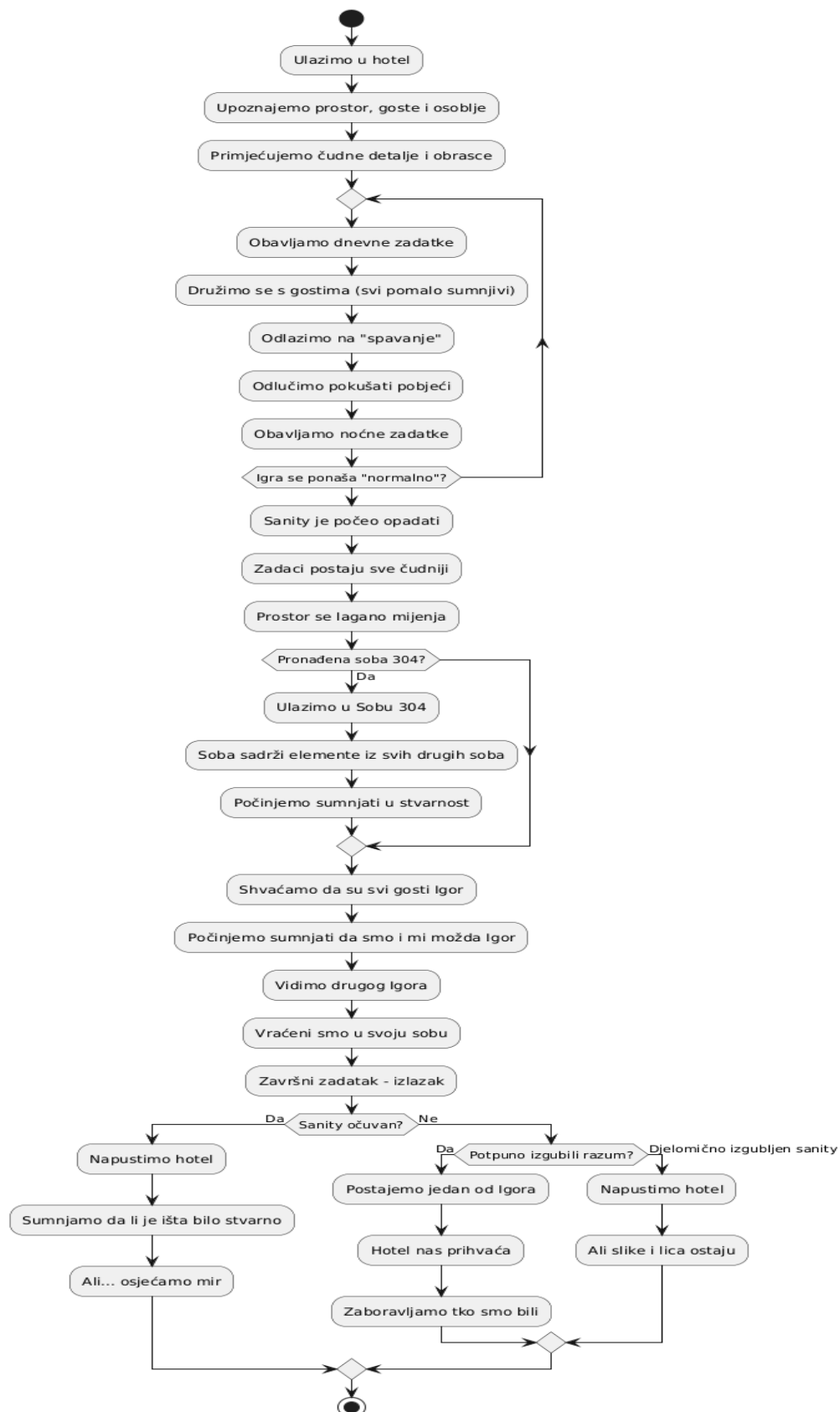
Naš protagonist se nalazi u hotelu The Grand Solace, siguran je da mu ovo nije prvi put ovdje. Ne može sa sigurnošću reći kada je već bio ovdje, ali zasigurno je nekad već zakoračio kroz ova vrata. Sjećanje mu je pobrkano, nejasno i maglovito.

Hodajući kroz hotel osjeća nesigurnost, strah ali i mali tračak nade koje ne može opisati. Kroz razgovore s osobljem hotela dobiva razne zadatke, no nije mu jasno zašto se to događa, zar nije on samo gost ovdje? Zar ne bi trebao samo odmarati i uživati? No on ih sve odrađuje, osjećajući ispunjenje i pronalazeći vlastiti smisao kroz to da ih obavlja.

Instinktivno lutajući kroz hotel, prateći samo svoje osjećaje, pronalazi prvi primjer dječjeg crteža. Slika djevojčice s majkom i ocem okruženi drvećem. U sebi je mislio kako je oduvijek želio imati svoju obitelj i kako bi za njih dao sve. Hodajući kroz hotel upoznaje Igora, koji mu govori kako mu je drago da živi u hotelu The Grand Solace. Naš protagonist u sebi razmišlja, zašto bi netko živio tu. Zar nisu hoteli za privremeni boravak, iako je stvarno lijepo, on sigurno ne bi htio zauvijek ostati ovdje. Također, neugodno mu je pričati s njim, ne zbog nekakve prijetnje, nego misli da ga je već upoznao negdje drugdje. Pita se je li to bilo van hotela ili je već bio tu. Zapitao se koliko je zapravo već ovdje — nekoliko sati, nekoliko dana, ili možda i dulje?

U hotelu, protagonist će upoznati mnoge goste i zaposlenike hotela koji će zajedno činiti dio velike slagalice pune misterija i preokreta. Svaki njihov zadatak koji mu zadaju, sve će ga više približavati tome da shvati gdje je on zapravo i što se događa oko njega.

Flowchart:



Likovi:

U nastavku će biti opisan protagonist, likovi s kojima će se susresti i njihov utjecaj na priču

0. Protagonist

Ime	Opis	Gameplay twist
Protagonist (nema ime, možeš ga nazvati po sebi, ili kako god hoćeš)	Ti si neimenovani gost koji se budi u čudnom, naizgled napuštenom, ali funkcionalnom retro hotelu bez sjećanja kako si tamo dospio. Nemaš identitet, nemaš dokumente, a osoblje se ponaša kao da te već dugo poznaje. Sve što znaš jest da moraš pronaći izlaz — ali kako vrijeme prolazi, postaje nejasno je li to uopće moguće. Svaka tvoja odluka oblikuje stvarnost oko tebe; prostor se mijenja, pravila se lome, a ti više ne znaš je li hotel stvaran ili si lud.	Nemaš oružja. Tvoja jedina snaga je promatranje, snalažljivost i donošenje odluka. Tijekom igre igrač može razviti vlastiti stil igranja — biti poslušan gost i dobivati pomoć od osoblja, ili krenuti u tihi bunt i istraživati skrivene dijelove hotela. Način na koji komuniciraš s likovima utječe na tok igre — neki će ti pomoći, drugi će te sabotirati.

1. Barmen

Ime	Opis	Lore hint
Joža	Stari, blago ciničan, ali simpatičan tip koji radi za šankom već "duže nego što se sjeća". Njegov zadatak je točiti gemište, a iako se ponaša kao da je prošao kroz sve, uvijek ima vremena za kratki razgovor.	Joža je nekada bio gost koji je pokušao pobjeći, no nakon što je odustao, sada samo toči piće i drži ljude u hotelu. Zna mnogo o svim tajnama hotela, ali rijetko dijeli sve informacije.

2. Noćni Policajac (Stražar/Zaštitar)

Ime	Opis	Lore hint
Nitko ga ne zna	Visok, šutljiv lik u staroj uniformi s mutnim, nedefiniranim licem. Njegovo lice nikad nije jasno, kao da ga tvoj mozak automatski zaboravlja svaki put kad ga pogledaš. Noćima patrolira hodnicima, a ako te vidi, lovi te i vraća u sobu.	Neki tvrde da je Noćni Policajac zapravo bivši gost koji je pokušao pobjeći, no u zadnjem trenutku je odustao i sada čuva red u hotelu. Zbog svoje sposobnosti da te uvijek nađe, nikad nisi siguran je li on stvaran ili samo dio noćne more.

3. Kuhar

Ime	Opis	Lore hint
Vjeko	Ljutiti kuhar koji ne podnosi nesavršenstvo u kuhinji. Za njega je njegova kuhinja hram, a svaki nespretni korak može izazvati njegov bijes. Daje ti zadatke koji zahtijevaju točnost i brzu reakciju.	Za njega kuhanje nije samo poziv. Za njega je to puno više. Čuva svoju kuhinju kao da je dio njega...ili kao da je on dio nje

4. Portir

Ime	Opis	Lore hint
Drago	Ljubazan starac koji naizgled pomaže, ali nikad nije sasvim jasno je li uistinu od pomoći ili samo voli zbunjivati. Njegova ljubaznost dolazi s onom mračnom dozom nesigurnosti.	Drago je nekada bio ključni dio hotela, a možda je i dalje. Mnoge njegove zagonetne smjernice zapravo skrivaju više nego što je očito, kao da uživa u tvojoj zbunjenosti i neizvjesnosti. On je prva osoba koju svaki novi gost upoznaje. Možda te mora pripremiti za nešto?

5. Sobarica

Ime	Opis	Lore hint
Mila	Mirna, sablasna žena s praznim osmijehom koja se pojavljuje bez zvuka. Niti jedna njena riječ nije usmjerena prema tebi, ali	Mila je tu već jako dugo, a njezina prošlost je zamagljena. Možda je bilo vremena kada je sama bila gost, ali nitko nije siguran

	svi njezini zadaci imaju vlastite, stroge zahtjeve.	što je s njom sada. Tajne sobe u hotelu su zapravo vrlo povezane s njenim zadacima.
--	-----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

6. Gost

Ime	Opis	Lore hint
Igor	Mladić u odjelu, uvijek izbjegava kontakt očima. Nije osoblje, ali je "uvijek tu". Iako se čini kao gost, njegov ponašanje i prisutnost izazivaju osjećaj nelagode. Nikada ne daje jasne odgovore, ali uvijek je prisutan kad najmanje očekuješ.	Igor je možda bio gost koji je odustao od napuštanja hotela, ostao je zarobljen u tim preprekama. Njegova prisutnost u hotelu sugerira da zna više nego što pokazuje, ali njegov motiv ostaje nejasan. Nekad djeluje zbunjeno, a nekad je bistar. Očigledno ga nešto muči

7. Djevojčica

Ime	Opis	Lore hint
Ema	Tiha djevojčica koja crta po zidovima i povremeno pjevuši. Navodno ju je netko ostavio u hotelu...davno. Nikad ne komunicira s nikim osim sa svojim crtežima koji se mogu naći u raznim dijelovima hotela. Nitko drugi ne reagira na nju, kao da je ne vide. Njezina prisutnost uznemiruje,	Njezini crteži nisu samo obični crteži – oni su tragovi koji vode do skrivenih prolaza, simbola koji te vode prema ključnim lokacijama ili skrivenim informacijama. Svaki crtež može biti novi trag koji ćeš morati zapamtiti za noć. Oni su odraz onoga što se događa unutar hotela

	prošlost joj je zagonetna, ali nikad ne pokazuje strah ili tjeskobu.	
--	----------------------------------------------------------------------	--

8. Vrtlar

Ime	Opis	Lore hint
Mislav	Uvijek u blatnim čizmama, zagonetan lik koji govori u zagonetkama. Vrtlar koji se čini kao da zna više o hotelu nego što otkriva. Njegova ljubav prema biljkama skriva tajnu koja čeka da bude otkrivena.	Vrt skriva tajnu – biljke koje je Mislav posadio “pamte” sve, čak i događaje iz prošlih nesreća u hotelu. Mislav je vjerojatno posjedovao specijalnu vrstu znanja o tome kako biljke mogu pohraniti informacije i kako ih koristiti za svoje vlastite ciljeve.

9. Mehaničar

Ime	Opis	Lore hint
Zdravko	Zdravko je umoran i govori kroz zube. On je osoba koja se brine o svim aparatima i sustavima hotela, posebno u podrumu gdje se nalaze cijevi i sustavi. Njegov posao je naporan, a on sam je u stalnom stresu zbog nepopravljivih kvarova	Zdravko je bio jedan od prvih radnika koji je radio na održavanju sustava, ali prema njegovim pričama, sustav svjetla i struje skriva duboku tajnu o hotelu. Neki dijelovi hotela nikada ne bi smjeli biti osvijetljeni. U noćnom dijelu igre, Zdravkov sustav svjetla postaje ključna zaštita protiv čuvara. Bez tih svjetala, suočit ćeš se s opasnostima

		koje te čekaju u mračnim hodnicima hotela.
--	--	--------------------------------------------

10. Slikar

Ime	Opis	Lore hint
Leon	Ekscentrični umjetnik koji stalno slika, ali nikad ne pokazuje svoja djela. Njegove slike su ispunjene čudnim, apstraktnim prikazima, ali nikad ne dopušta da bilo tko vidi konačni rezultat. On je umjetnik čija stvaralaštva su ključna za razumijevanje hotela.	Leonove slike su zapravo priče. Ili su to samo iluzije? Njegov rad nosi informacije o skrivenim stvarima u hotelu, uključujući godine mučnih iskustava koji možda povremeno graniče s realnosti.

11. Nosač

Ime	Opis	Lore hint
Porter	Porter je mladić u svojim ranim dvadesetima, zaposlen kao nosilac prtljage u hotelu. Iako na početku djeluje kao	Dok nosiš kofere, povremeno se suočavaš sa bizarnim detaljima ili neobičnim događajima u sobama, kao što su vrata

	<p>simpatičan mladić koji je uvijek spreman pomoći, ubrzo se otkriva da je često pod jakim utjecajem droge i alkohola, što mu otežava obavljanje posla.</p>	<p>koja se zatvore ili svjetla koja ne rade, a ponekad vidiš i puno gore stvari.</p> <p>Porterovo stanje skriva mnogo više od očiglednog – on je zapravo bio jedan od grupe znatiželjnih gostiju koja je pokušavala istražiti hotel, ali su ubrzo nestali. Njegova prošlost može biti ključ za razumijevanje svega što se događa u hotelu.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

12. Beskućnik

Ime	Opis	Lore hint
Nikad nikome nije rekao svoje ime, niti je ikoga ikad bilo briga kako se zove.	Beskućnik je stariji čovjek čiji izgled odražava život na ulici. Prvi put ulazi u hotel vrišteći da gosti bježe, ali ga brzo izbacuju. On se pojavljuje nekoliko puta tijekom igre, svaki put donoseći mračnije informacije o hotelu.	Beskućnik je zapravo preživjeli iz prošlih nesreća hotela. Njegov povratak povezan je s tragovima iz prošlosti, a možda ga ne izbacuju jer je beskućnik, nego jer zna previše.

13. Tour guide

Ime	Opis	Lore hint
Thomas	Thomas je ambiciozan i znatiželjan lik koji dolazi u hotel s idejom da ga iskoristi za organiziranje turizma. Uvijek traži novo mjesto za istraživanje i stalno te pokušava uvjeriti da ti	Tour Guide je zapravo došao u hotel zbog legendi i priča koje se vrte oko njega. Njegova želja da istraži sve u hotelu izaziva sve veću opasnost. Kroz njegove interakcije možeš saznati da

	pokažeš razne kutke hotela. Njegova opsesija otkrivanjem svega u hotelu može biti korisna, ali i opasna.	je hotel u prošlosti bio poprište misterioznih nestanaka.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------

Svaki od likova će protagonistu zadavati questove, no oni ne moraju biti odrađeni linearno, odnosno redoslijed upoznavanja likova i rješavanja zadataka nije unaprijed određen što omogućava donekle unikatno iskustvo za svakog pojedinog igrača.

Quests:

Lost&confused

Provided by: Thomas

Opis:

"Neki glupi turist iz sobe 212 se opet zagubio. Vidim ga na kamerama kako luta hodnicima, priča sam sa sobom i... mislim da pokušava naći aparat za sladoled. Mi nemamo aparat za sladoled. Idi po njega prije nego napravi nešto glupo."

Mehanika:

Faza 1: Detekcija i praćenje

- Kad quest započne, na HUD-u se pojavljuje **health bar gosta** koji se polako smanjuje.
- Thomas ti kaže: *"Zadnji put je viđen blizu kuhinje, čujem da nešto lupa unutra."*
- U HUD-u se prikazuju **tekstualne upute** tipa:
 - *"Nešto je palo na hodniku ispred sobe 17."*
 - *"Zvuči kao da vrišti iz praonice."*
 - *"Netko je upravo razbio tanjur u kuhinji."*

Faza 2: Chase & Interception

- Igrač mora brzo reagirati, koristiti upute i **doći do gosta prije nego health bar dođe do nule.**

- Turist doslovno **ruši sve za sobom** – srušeni kipovi, razbijeni tanjuri, otvorena vrata, prosut sok.
- Slučajna mogućnost da **padne niz stepenice** ako igrač ne dođe na vrijeme – to automatski završava quest neuspjehom.

Faza 3: Zaustavljanje idiota

- Kad ga konačno stigneš, stoji na rubu balkona i maše rukama.
- Mini-igra: moraš ga **nagovoriti da siđe** – opcije dijaloga uključuju :
 - “Hej, nemoj se baciti. Oni koji te vole bit će tužni.”
 - “Svašta još trebaš proživjeti u životu, čekaju te mnogi uspjesi.”
 - “Večera je besplatna za one koji ne umru.” (ova opcija radi)

Detalji za atmosferu:

- Svaki put kad promašiš smjer, turist gubi malo healtha.
- Thomas preko walkie-talkiea komentira: “Ako ga sad ne uhvatiš, ja dajem otkaz.”
- Možeš baciti neki predmet (npr. jastuk) da ga onesposobiš privremeno ako počne trčati.

Nagrada:

- **+10 Sanity** – jer si spriječio smrt jednog totalnog idiota.
- Otključava se novi hint: **"Turist je možda nešto vidio – nešto što ne bi trebao."**

Noćna kapljica

Provided by: Barmen Joža

Joža te povremeno pozove natrag u bar kad mu “zatreba pomoć pravog šankera”. Prostor je obično u polumraku, jukebox svira neku staru melodiju, a Joža, već pomalo pripit, te dočeka uz rečenicu poput: “Aj, budi dobar i donesi mi *onu* bocu. Znaš na koju mislim.” Nikad nije precizan — opisuje boce kroz zagonetke, metafore ili čak uspomene: “Donesi onu koja miriše na kraj ljeta” ili “Nemoj onu što ju je otvorio zadnji koji je pričao sam sa sobom.”

U skladištu iza šanka nalaziš tri različite boce alkohola, a njihov sadržaj i izgled se nasumično mijenjaju svaki put kad Joža pozove pomoć. Moraš odabrati jednu i donijeti mu je. Ovisno o tome koju bocu odabereš, Joža ulije piće, popije gutljaj — i ponekad ti ga ponudi.

Pića i njihovi efekti:

1. Gemišt (bijelo vino i mineralna)
Efekt: Neutralno piće — ne utječe direktno na tvoje sposobnosti. Ako ga popiješ, Joža postane pričljiv, ali govori u krug. Unutar njegovih rečenica kriju se nejasni tragovi i naznake važnih informacija. Treba ga pažljivo slušati i pamtiti fraze koje naizgled nemaju smisla.
2. Crni rum (običan rum, koji je iz nekog razloga pocrnio)
Efekt: Zamućen vid i distorzija kontrole kamere — 2 minute dezorijentacije. Prostor se izobličava, svjetla titraju, a mogu se pojaviti kratkotrajne halucinacije (npr. sjene, šapat, vrata koja vode nigdje). Potencijal za pojavu entiteta koji inače ne postoje.
3. Zeleni shot (mentol-biljni liker nepoznatog podrijetla)
Efekt: Privremeni boost brzine kretanja i refleksa — 2 minute izuzetne agilnosti. Idealno za bijeg iz opasne situacije ili brzo istraživanje. Joža te upozorava: “To ti je samo na kratko, znaš... hotel ne voli kad si brži od njega.”

Ako prihvatiš piće, učinak se odmah aktivira. Ako odbiješ, Joža ti u inat ne želi reći ništa konkretno, samo nešto promrmlja i nastavi raditi svoj posao. No ponekad će, i bez obzira na tvoj izbor, baciti jednu rečenicu koja te natjera da zastaneš: “Nisi ti prvi koji je pio ovo... a znaš što? Onaj zadnji se još nije probudio.”

Glavne mehanike questa:

Ova misija funkcionira kao nasumični sustav izbora boca pića, gdje igrač ne zna koja boca sadrži koje piće. Svaka boca je povezana s određenim efektom — jedan je koristan (brzina), drugi štetan (zamućena percepcija), a treći neutralan (nema učinka, ali daje priču). Ovisno o izboru, igrač može steći prednost u gameplayu, privremeni hendikep ili nove narativne tragove. Kroz ponavljanje ove misije, stvara se osjećaj nesigurnosti, napetosti i mistike, jer Jožina reakcija i priče ovise o tome što mu doneseš i hoćeš li s njim piti.

Gdje je sad ta tacna?

Provided by: Barmen Joža

Opis questa: Jedne večeri, Joža te dočeka nervozan, šank je u kaosu, a netko navodno važan dolazi u bar.

“Brzo, šank nam je u banani! Za minutu moraš mi donijeti tacnu, znaš onu crnu, s ogrebotinom po sredini — bez nje ne nosim ni čašu vode! U ormariću iza šanka je negdje... valjda.”

Timer počinje (60 sekundi).

Tvoj zadatak: pretražiti nekoliko zatvorenih ormarića iza šanka (npr. 6-8 njih), otvarajući ih redom i gledajući unutra — neki su prazni, neki s nebitnim stvarima (krpe, stare boce, prašina), a jedan sadrži tu specifičnu crnu tacnu s ogrebotinom.

Ako je pronađeš na vrijeme:

Joža ti izusti uz smiješak:

“Eeee, sad se može raditi. Nisi ti skroz bezveze.”

Nakon toga ti pokloni mali predmet (npr. čudan ključ ili hotelski token) bez objašnjenja — možeš ga iskoristiti kasnije za skrivena vrata ili kao item za drugi quest.

Ako zakasniš:

Joža uzdahne, otpuhne dim iz cigare i kaže:

“Niš, opet ćemo servirat na daski za rezanje. Bar im nećemo lagat...”

Ne dobiješ nikakvu nagradu, ali čuješ neobičan zvuk iz jednog ormarića kojeg nisi otvorio.

Mehanike questa:

- **Vremenski izazov:** 60 sekundi za interakciju s 6–8 ormarića.
- **Nasumičan položaj tacne:** svaki novi pokušaj (ili playthrough) mijenja njen položaj (ali i dalje je u nekom od ormarića).
- **Učenje mehanike:** igrač se upoznaje s dinamikom otvaranja, pregleda i donošenja predmeta.
- **Mala nagrada ili intrigantna posljedica:** quest ima smisao i ako ne uspiješ.

Posluživanje po pamćenju

Provided by: Kuhar Vjeko

Opis Questa: Vjeko te dočekuje u kuhinji i bez puno objašnjenja kaže:

"Pomoćnik mi je otišao. Ti uskači. Gosti ne vole čekat."

Na zidu se na kratko pojavi narudžba – nekoliko tanjura sa specifičnim kombinacijama sastojaka (krumpir, meso, salata, tjestenina, riža, krumpir) prikazana u točno određenom rasporedu. Imaš samo nekoliko sekundi da zapamtiš narudžbu prije nego nestane s ekrana.

Tvoj zadatak je potom:

- **Izrezati ispravne sastojke** (mehanički mini-game, npr. tapkaj točno na zeleno područje).
- **Posložiti ih na tanjure u točno određenom redoslijedu** i rasporedu pomoću mouse drag&drop-a.

Imaš ograničeno vrijeme (60 ili 90 sekundi) da složiš sve narudžbe točno. Ako pogriješiš ili zakasniš, Vjeko postaje sve nervozniji. Ako ga previše razočaraš, možeš izgubiti sanity ili te jednostavno izbaciti iz kuhinje uz grubu opasku.

Ako uspiješ:

- Vjeko ti klimne i tiho otvori tajni prolaz iza hladnjaka.
- Možeš dobiti bonus trag ili čak pristup skrivenoj prostoriji hotela s ključnim informacijama.

Glavne mehanike Questa:

- Kratkotrajno **pamćenje vizualnog rasporeda**
- Brza **interakcija sa sastojcima** (cutting, dragging)
- Upravljanje **vremenom i pritiskom**
- Mogućnost uspjeha / neuspjeha s konkretnim posljedicama (sanity, napredak, pristup tajnim zonama)

Dedukcijsko kuhanje na indukcijskoj ploči

Provided by: Kuhar Vjeko

Opis questa:

Igrač vidi ovaj tekst u kuhinji na zidu:

“Večera s praga sna”

— Crveno srce što hladi kad je slomljeno.

— Vatra skrivena u malenoj koži.

— Tišina šume, ali opasna za nepažljive.

Zakiselj sve limunom.

Serviraj ovim redom: krug u sredinu, trokut lijevo, kvadrat desno.

Rješenje:

- Crveno srce → Rajčica
- Vatra u malenom → Čili papričica
- Tiha šumska opasnost → Gljiva
- Zakiseliti → Limun (dodaješ na kraju)

Serviranje:

- Krug u sredinu → Rajčica
- Trokut lijevo → Čili
- Kvadrat desno → Gljiva

Glavne mehanike questa:

1. Dedukcija sastojaka

Igrač čita zagonetku i odabire 3 od 10 ponuđenih sastojaka. Nema oznaka – samo izgled (rajčica izgleda kao krug, čili kao trokut itd.).

2. Priprema

Igrač mora:

- Kliknuti na svaku odabranu namirnicu
- Kliknuti “nasjeckaj” (kratka animacija)
- Kliknuti “dodaj u zdjelu”

3. **Zakiseljavanje**

Među opcijama je limun – igrač ga mora dodati nakon što stavi sve 3 glavne komponente.

4. **Serviranje**

Na ekranu se pojavi tanjur s 3 pozicije: sredina, lijevo, desno.

Igrač mora pravilno postaviti sastojke prema uputi (krug, trokut, kvadrat). Ako fulaju – tanjur vrisne.

5. **Ishod**

- Točno: +5% sanity, Vjeko ti da zabilješku u dnevnik.
- Pogrešno: -5% sanity, čuje se vrisak iz jela, Vjeko ti kaže da nisi spreman.

Zlo i naopako: pošta edition

Provided by: Portir Drago

Opis:

Drago ti gura kuvertu u ruku i kratko kaže: "Oduzmi ovo u sobu 903." Ne postavljaš pitanja. Penješ se katovima, ali soba 903 ne postoji – jednostavno ne postoji toliko soba. Moraš razmisliti. Primjećuješ da su brojevi na kuverti ispisani naopako – kuverta je zapravo adresirana na "306".

Cilj:

Shvatiš da ti je Drago rekao broj unazad. Rješenje je da odeš u sobu **306** (903 → 306).

Gameplay mehanike:

- Igrač dobije poštu i tekstualni hint "903"
- Penjanje katovima i pregledavanje soba
- Kada ne pronađe sobu 903, može pogledati kuvertu detaljnije (interakcija) i vidjeti broj "903", shvaćajući da treba pročitati naopako
- Prava soba je 306

Nagrada:

- +10 sanity ako uspiješ. Npc kojem daješ kuvertu daje ti važan clue za shvaćanje igre
- Clue glasi: "Nekad je sve naopako i jedino tako ideš naprijed"

Quest: "Torba između redova"

Provided by: Portir Drago

Opis:

Dok prolaziš recepcijom, Drago te povuče na stranu i tiho tutne istrošenu putnu torbu u ruke.
"Odnesi ovo gostu u sobu... hmm... 504? Ili možda 405. Znaš onog – ne pričljiv, uvijek u istom odijelu. On će znati."

U torbi ne piše ime, ali djeluje osobno — unutra je razglednica, kutija žvakaćih guma, i stari ključ.

Igrač kreće najprije u sobu 504. Vrata otvara čovjek blijedog lica s tamnim podočnjacima, u rukama mu je pištolj. Kad ga pitaš je li izgubio torbu, on te pogleda bezizražajno i odgovara:
"Nisam izgubio torbu. Izgubio sam sve."

Bez interakcije, vrata se mogu zatvoriti. Intuicija ti govori da to nije osoba koju tražiš.

Odlaziš u sobu 405, gdje ti miran, zahvalan muškarac potvrdi da je torba njegova. Preuzima je s osmijehom i zatvara vrata.

Netom nakon toga, iz smjera sobe 504 čuje se tup pucanj.

Vraćaš se portiru, koji bez da diže pogled kaže:

"Samo da znaš... soba iz koje si prvo krenuo... sad je slobodna."

Zatim doda s blagim osmijehom:

"Ako ti ikad zatreba mjesto za predah..."

Mehanike:

- Samo treba pronaći traženu sobu

Nagrada:

- Otključava se skrivena "neutralna soba" (bivša 504) koju igrač može posjećivati za povremeni **odmor**.
- Unutra se nalazi stara fotelja i ogledalo; interakcijom povećavaš sanity za mali iznos (+1%).
- Dodaje se bilješka u dnevnik: *"Neke sobe postanu slobodne tek kad ih nitko više ne traži."*

Quest: “Red po brojevima”

Provided by: Sobarica Mila

Lokacija: Soba 307

Opis:

Mila te hladno i strogo pošalje u sobu 307 s riječima: *“Tamo je kaos. Očekujem savršen red. Bez greške.”*

Ulaskom u sobu dočekuje te potpuni nered – knjige na podu, jastuci razbacani, pribor na noćnom ormariću, slike okrenute naopačke... svaki od tih predmeta ima diskretno otisnut **dvoznamenkasti broj** na sebi (npr. 03, 68, 47...).

U ormaru se nalazi **4 police**, svaka s natpisom koji označava raspon brojeva:

- Gornja polica: **0 – 25**
- Druga polica: **26 – 50**
- Treća polica: **51 – 75**
- Donja polica: **76 – 99**

Tvoj zadatak je **pohvatati sve predmete i vratiti ih na pravu policu** prema njihovom broju. Npr. knjiga s brojem 68 ide na treću policu. Prilikom podizanja svakog predmeta vidiš broj samo na sekundu – moraš pamtit i povezati.

Kazna za pogrešku:

Ako barem jedan predmet staviš na pogrešnu policu, svjetla u sobi naglo se gasu. Vrata se zablokiraju, a Mila šaptom izgovori s hodnika:

“Savršenstvo nije opcionalno.”

Zarobljen si u sobi u **potpunom mraku**, uz klaustrofobične zvukove (škripa poda, tihi uzdasi, kapljanje). Ne možeš izaći dok sve ne složiš **besprijekorno**. Svaka nova pogreška dodatno snižava **sanity** i pojačava paranoične efekte (npr. šaptanje iz ormara, čudne refleksije na ogledalu).

Kada uspiješ:

Vrata se tiho otključaju, svjetla se pale, a Mila stoji na hodniku s blagim osmijehom:

“Ovo ćeš još vježbati. Ali za sada... možeš ići.”

Mehanike: drag&drop

Nagrada:

- +5% sanity
- Otključan “Mila’s Checklist” u inventoryju – koristi se kasnije za analizu i organizaciju tragova (sugerira da red i struktura pomažu u raspoznavanju halucinacija od stvarnosti. U njega možeš zapisivati vlastiti zaključke i zabilješke) => basically se radi o malom notepadu u koji slobodno zapisujemo što god želimo

Quest: “Operi pod u hodniku”

Provided by: Sobarica Mila

Uvod:

Mila ti se obraća dok prolaziš hodnikom:

"Oh, dragi, moraš oprati pod ovdje. Stanice za čišćenje su na kraju hodnika, samo nemoj zaboraviti na ove dijelove. Ako želiš da sve bude u redu, to bi trebalo obaviti prije nego odeš u sobe."

Daje ti metlu i kantu, i pokazuje ti gdje trebaš početi.

Zadatak:

Tvoj zadatak je jednostavan: operi pod u hodniku, ali postoji malo strategije. Možeš to obaviti bilo kada u toku dana, no ako to učiniš neposredno prije nego padne noć, stvorit ćeš prednost.

Tijekom čišćenja možeš primijetiti da je hodnik podijeljen u nekoliko dijelova:

1. Početni dio: Normalan, sve izgleda u redu.
2. Središnji dio: Kamen je klizav, pa moraš biti pažljiv.
3. Zadnji dio: Ovdje su vrata do čuvarske sobe, a pod je vrlo klizav, što može postati ključ za kasniji susret s čuvarom.

Mehanike: krećeš se i vučeš moć za sobom

Završetak:

Kad završiš s pranjem poda, možeš otići u svoju sobu, ali čuvar neće znati da je pod mokar. Ako se odlučiš ići odmah krenuti u bijeg, on će se poskliznuti i pasti, što ti daje prednost.

Nagrada:

- Efekt: Dodaje malu prednost u sljedećim susretima s čuvarom.
- Opis: "Samo se sjeti, pod je čist. A ti si još čišći."

Quest: "Zaboravljena narudžba"

Provided by: Igor

Opis:

Na hodniku te susiže Igor. Djeluje mirnije nego inače, gotovo prijateljski, ali i dalje izbjegava pogled.

Tiho ti kaže:

"Budi dobar, otiđi do kuhinje. Moja... standardna narudžba. Kuhar će znati." Kad uđeš u kuhinju, na stolu te čeka porculanski tanjur u kojem je neki čudan komad mesa koji izgleda sirovo...gotovo kao da se miče. Kad se vratiš na ono isto mjesto na hodniku, Igor smrknuto pogleda u tanjur i kaže ti: "Jesi li normalan, to nije moje, rekao sam ti da mi pokupiš narudžbu iz sobe 27 i doneseš mi je". Kad odeš u sobu 27, Igor je već unutra. Uzima ti tanjur iz ruke i govori: "Narudžba je već stigla, hvala ti". I daje ti ključ za sobu 72. Kad odeš u sobu 72, u njoj je opet Igor koji sjedi i jede. Kaže ti: "Više mi ništa nije jasno. Već sam te negdje vidio, ali ne znam tko si ti. Zapravo, tko sam ja?". Po završetku tog questa, pokraj tebe prolazi nasumični npc kojeg nisi nikad do sad vidio (i nikad više nećeš) i pozdravlja te: "Bok, Igore. Baš sam malo prije pričao s Igorom o tebi". Počinješ se pitati tko je Igor, koliko ih ima i postoji li uopće. A, kad malo bolje razmisliš, shvaćaš da si zapravo opet vidio Igora, samo drukčije odjevenog.

Po završetku questa, sanity ti opada za 10%

Mehanike: kretanje po hotelu

Nagrada: nema je

Quest: “Zalijevanje biljaka”

Provided by: vrtlar Mislav

Opis:

Vrtlar Mislav ti se obrati smireno, gotovo šaptom:

"Dođi za mnom. Vrijeme je da ih napojiš. Samo... ne griješi. One pamte."

U stakleniku se nalazi osam biljaka u glinenim teglama, svaka različite visine. Tvoj zadatak je zaliti ih redom – od najniže prema najvišoj. Vrtlar ti ne daje nikakve konkretne upute. Samo stoji i promatra.

Kad zaliješ biljku, na tegli se pojavi riječ. Riječi poput “never”, “hotel” ili “should” – redosljed otkrivenih riječi nosi značenje, iako ga u tom trenutku možda ne razumiješ.

Ako zaliješ biljke točnim redosljedom (od najniže do najviše):

- Vrtlar ti bez riječi pruži jabuku. Kad je pojedeš, sanity ti se podigne.
- Nakon toga, biljke formiraju rečenicu: "You should have never come to this hotel."
- Ta rečenica ti spušta sanity.
- Iako nešto gubiš, ukupno dobivaš više nego što gubiš – ali osjećaj nelagode ostaje.

Ako pogriješiš redosljed:

- Mislav te bez riječi udara lopatom.
- Ekran zatamni, ali se ponovno pojavljuješ na početku staklenika.
- Međutim, sada se kamera lagano trese, kao da ti se vrti.
- Isti zadatak se ponavlja, ali s blagim vizualnim poremećajem.
- Ako ponovno pogriješiš, efekti se pojačavaju: kamera rotira, boje su zasićenije, hod postaje klimav.
- Sa svakim ponovljenim pokušajem, igra postaje sve dezorijentiranija.

Mehanike: klikanje

Zaključak: Ovaj quest te nagrađuje samo ako si odmah pažljiv. Svaki neuspjeh sve više narušava tvoju percepciju stvarnosti, čineći uspjeh sve težim. Poruka iza svega ostaje nejasna, ali nelagodna: biljke pamte, a možda i više od toga.

Quest: "Biljni labirint"

Provided by: vrtlar Mislav

Opis:

Vrtlar Mislav te dočeka uz rub velike površine ispunjene visokim zidovima od gustih zelenih biljaka. Bez puno riječi, pokaže prema ulazu:

"Zaboravio sam grablje. Ostale su unutra, u sredini. Znaš put, zar ne?"

Iako mu nisi nikad prije bio ovdje, nešto u njegovom tonu kao da podrazumijeva da si već bio. Ulaziš.

Mehanika:

Ispred tebe se prostire klasični biljni labirint – zidovi od živice previsoki da bi mogao vidjeti preko njih. Ulaziš i krećeš tražiti središte.

Tijekom kretanja ne susrećeš nikoga. Nema ljudi, nema novih zadataka, samo tišina i povremeno čuješ vlastite korake i zvuk lišća pod nogama.

Na putu se mogu nalaziti razni tragovi (npr. opušci cigareta, komadići papira, polomljene grančice), kao da su ovuda nedavno prolazili i drugi – ili ti sam?

Kada stigneš do središta labirinta:

Na tlu leže obične grablje. Ispod njih je papir, požutio od vlage, ali riječi su još čitljive:

"Uspjet ćeš. Iako ti se ne čini tako, ovo ima smisla. Sve će biti u redu."

Pročitaš poruku. Osjetiš kako ti se disanje usporava, a srce više ne lupa kao maloprije.

Sanity ti se povećava (npr. +10).

Vraćaš se nazad istim putem – ali put je sada kraći. Ili je to samo osjećaj?

Zaključak:

Ovo je jedan od rijetkih questova koji nema direktnu prijetnju ni kaznu, ali daje ti osjećaj da nisi sam, da stvari imaju red, makar skriven. Povećava ti sanity i djeluje kao trenutak predaha u inače jezivoj atmosferi hotela.

Quest: "Odaberite kat, sigurno ćete pogriješiti"

Provided by: mehaničar Zdravko

Opis:

Zdravko te dočeka ispred neispravnog dizala. Star, umoran i bez imalo entuzijazma, obrati ti se ravnim glasom:

"Opet je riknulo. Nema dizanja, nema spuštanja, nema ničega. Ako želiš dalje, popravi ga. Torba s alatom ti je tamo. I... ne diraj bijelu žicu. Samo nemoj."

Dodaje ti torbu s alatom i otvara vrata tehničke prostorije.

Zadatak:

Unutra se nalazi elektro-panel sa žicama raznih boja: crvena, plava, žuta, zelena, narančasta, ljubičasta i siva – koje trebaš spojiti boja-na-boju.

Posebna pravila:

- Bijela žica je već spojena. Ne smiješ je dirati.
- Ako pokušaš spojiti bijelu ili je slučajno odvojiš:
 - Sistem se preopterećuje.
 - Svi spojevi se automatski resetiraju.
 - Sanity ti lagano opadne.
 - Zdravko viče izvana:
"Rekao sam da ne diraš bijelu. Nešto je čudno s njom...jednostavno čudno."

Mehanika::

- Imaš 60 sekundi da spojiš svih 7 žica ispravno.
- Ako pogriješiš, izgubiš vrijeme i sve se resetira.
- Nakon 3 neuspjela pokušaja, kamera lagano podrhtava, čuješ zujanje u pozadini, i čini se kao da panel *diše*.

Uspjeh:

Ako uspiješ:

- Panel se zabljesci.
- Dizalo se pokreće uz teški metalni zvuk.
- Zdravko ti samo kaže:
"Eto ga. Sad radi. Ne pitaj kako. Samo... koristi ga pametno."

Dizalo:

Kad uđeš u dizalo, unutra se nalazi UI s gumbima za 7 katova.

Bez obzira koji kat pritisneš:

- Lift se pokreće.
- Zvuk putovanja, vibracije, sve djeluje realno.
- Vrata se otvore...
- Izađeš na istu etažu na kojoj si i ušao. Sve izgleda identično.

Ako ponavljaš više puta, možda primijetiš:

- sitne razlike (npr. slika na zidu se promijenila, broj sobe je obrnut, jedan cvijet u hodniku više nije tamo), ali ostalo je sve identično.
- Sanity ti lagano varira – ovisno o tvojoj percepciji.

Zaključak:

Popravak dizala je jednostavan zadatak na površini – povezivanje žica. No bijela žica dodaje psihološku dimenziju, a nagrada – funkcionalan lift – postaje nova misterija sama po sebi. Što god pokušavaš, ne možeš otići dalje... ili si možda već otišao predaleko?

Quest: “Preusmjeravanje struje”

Provided by: Mehaničar Zdravko

Uvod:

Zdravko te zove u prostoriju punu starih električnih ormara, isprepletenih kablova i zahrđalih prekidača.

"Slušaj, trebamo preusmjeriti struju da opet proradi sustav obrane. Nemaš pojma što vrebalo kad padne mrak. Sve je to povezano kroz ovu kutiju... Al' ide to lako, ako znaš što radiš. A ti, izgledaš k'o netko tko će uspijeti sve dignuti u zrak."

Dodaje ti nacrt instalacije – nečitak, mutan, ali s nacrtanim rotacijama.

Zadatak:

Ispred tebe je stari okrugli sklop – nešto poput velikog kotača sa simbolima i ručkom koju možeš okretati ulijevo ili udesno.

Zdravko ti govori:

"Dobro slušaj. Okreni jedan klik udesno... sad dva ulijevo... sad jedan udesno... sad još tri ulijevo..."

Nakon zadnjeg okreta – sve se ugasi. Svjetla, strojevi, buka – ništa. Potpuni mrak.

Reakcija:

Zdravko izgovara, više za sebe nego za tebe:

"O kvrapcu, sad smo ugasili struju cijelom hotelu. Sigurno nitko ne vidi ni prst pred nosom. Vjerojatno svi samo stoje na mjestu i čude se."

(Ovo ti je hint – kasnije ćeš shvatiti da se čudovišta u potpunom mraku ne miču, jer ništa ne vide.)

Rješenje:

Zdravko zatim brzo dodaje:

"Ništa, pokušaj sad to isto, ali obrnutim redoslijedom. Kreni s tri udesno... pa jedan ulijevo..."

Kroz niz klikova, ponovno vraćaš struju. Svjetla se vraćaju, čuješ sustav kako se pokreće. I u daljini – tiho škripanje, kao da se nešto opet pokrenulo.

Mehanika: okretanje sklopa pomoću strelica

Zaključak:

Zdravko ti daje znak glavom, ali ne komentira dalje.

Odlaziš iz prostorije, ali sad znaš – struja ne pokreće samo svjetla i dizala. Ona zadržava stvari. Bez nje, hotel nije samo taman – nego i nezaštićen.

Od sad nadalje, kada god nestane struje, znaš da imaš jako malo vremena... ili moraš ostati potpuno miran na nekom sigurnom mjestu.

Quest: "H Gallery"

Provided by: Slikar Leon

Uvod:

Uđeš u Leonov atelje i vidiš ga kako kleči ispred niza portreta položenih na pod, svaki naslonjen na zid. Svi su tamnih tonova, lica istovremeno prepoznatljiva i izobličena.

Bez da te pogleda, prozbori:

"Pomozi mi složiti ih. Imaju red. Iako su svi izašli iz njega."

Zadatak:

Pred tobom su portreti slavnih osoba. Na svakom piše samo prezime. Prepoznaješ:

- Cobain
- Joplin
- Hendrix
- Burroughs
- Winehouse
- Morrison
- ? (tvoj portret)

Tvoj zadatak je posložiti ih abecedno unazad, tj. od W prema A, po prezimenima, a tvoj portret sa "?" ide na kraj.

Gameplay mehanika uključuje pomicanje slika pomoću strelica.

Tijekom slaganja:

Dok ih slažeš, čuješ Leonove komentare:

"Ovaj je samo tražio zvuk..."

"Ova... nikad nije mogla ostati tiha."

"Previše svjetla u očima. Ugasilo se brzo."

Na slici "?" Leon šuti. Kad staviš nju zadnju, pita:

"Tko si ti uopće?"

Završetak:

Kad ih sve posložiš, Leon samo pogleda u niz portreta i šapne:

"Svi su oni tražili isto. Samo... na drugačijim mjestima."

Zatim se nasmiješi i doda:

"Na kraju dana, znaš... sve je to samo traganje za nečim toplim pod kožom."

Tišina. Zadrhtiš.

Nagrada:

- Otključava ti pristup skrivenoj galeriji u kojoj su slike koje prikazuju tebe nekada, prije nego si došao u hotel.
- Portret sa znakom "?" lagano treperi, kao da se slika sama mijenja kad je ne gledaš.

Quest: "Obiteljski kadar"

Provided by: Slikar Leon

Uvod:

Leon te dočeka sav zadihan, s bojama po prstima i pogubljenim pogledom.

"Došlo je vrijeme za veliko platno. Obiteljski portret hotela. Ali... ja ne mogu. Moja ruka više ne pamti oblike. Trebam tvoju."

Pruži ti kist i stavi ti ispred sebe veliko bijelo platno.

Zadatak:

Ulaziš u mini-igru crtanja, gdje moraš pratiti strelice koje ti Leon pokazuje – kao ritmička igra, slična *Lowrider* misiji iz GTA San Andreasa.

Kretanja su jednostavna (lijevo, desno, gore, dolje), ali tempo se ubrzava, a Leon komentira:

"Odlično, tako, tvoja ruka... pamti ono što je zaboravljeno."

Twist:

Ti cijelo vrijeme ne vidiš što crtaš – platno ti je zamućeno, kao da boje same plešu bez da otkrivaju formu.

Na kraju, Leon izgovori:

"Završi. Pogledaj."

Zamućenje nestaje, i pred tobom je portret na kojem sjedi desetak Igora, svi nasmiješeni, u istim pozama, poredani jedan do drugog kao obitelj.

Svaki identičan.

Reakcija:

Ti zastaneš. Leon šuti. Onda izusti:

"Zanimljivo... Svi isti, a nijedan ne zna da nije sam."

Tišina traje dugo.

Mehanike: praćenje strelica na ekranu pritiskanje odgovarajućih strelica na tipkovnici

Nagrada:

- Portret se sprema u Leonovu posebnu galeriju.

- Na njemu primijetiš mali detalj – u odrazu jednog prozora vidi se tvoje lice, kao da si slučajno "ušao" u scenu.
- Dobivaš -1 Sanity.
Jer sad znaš.
Netko gleda i kad crtaš.

Quest: “Bježim, odlazim”

Provided by: Porter

Uvod:

U lobbyju, Porter ti šapće:

“Brate... ne mogu više. Vidim tragove svjetla gdje ne bi trebalo bit svjetla.
Preuzmi moju smjenu, molim te... samo... odnesi ove kofere.”

Pruži ti kolica s nekoliko teških i starih kovčega. Svaki ima oznaku sobe:

- Soba 103
- Soba 212
- Soba 8
- Soba 405
- Soba 399

Zadatak:

Tvoj zadatak je odnijeti svaki kofer do navedene sobe. No kako to pokušavaš, primjećuješ sljedeće:

- Soba 103 je na petom katu.
- Soba 8 je u podrumu, ali se vrata nalaze iza velikog ormara.
- Soba 212 je zapravo iza vrata koja vode u kupaoonicu jednog drugog gosta.
- Soba 405 je normalna, ali vrata su prekrivena tapetama – moraš ih pronaći.
- Soba 399 je... već otvorena. Unutra vidiš samog sebe kako ulaziš.

Nema direktnog otkrivanja tajni, ali sve ukazuje na nemoguću arhitekturu i sablasnu logiku prostora.

Završetak:

Kad sve kofere dostaviš, Porter sjedi na podu, bulji u strop i tiho kaže:

“Znaš... kad se kreneš kretat kroz hotel, shvatiš da hodnici nisu tu da bi vodili... nego da bi zadržali.”

Zatim ti u ruku stavi mali metalni križić, gotovo zahrđao.

Mehanike: hodanje i interakcija s koferima

Nagrada:

- Stari metalni križić
 - Efekt: Lagano povećava sanity, umanjuje šanse za vizualne halucinacije.
 - Opis: Na njemu su urezane riječi "They just can't kill the beast"

QUEST: “Zamjena smjene”

Provided by: Porter

Uvod:

Nakon što završiš zadatak s koferima, Porter ti prilazi, blijed, drhtav i s očima pune panike.

“Brate, ne mogu... stvarno ne mogu... moram otići, ali nemam snage... trebaš mi pomoći... samo... moramo se popeti na krov.”

Tvoj zadatak je pomoći Porteru da napusti hotel jer je previše “high” da bi mogao to učiniti sam.

Zadatak:

Porter ti objašnjava da jedini izlaz iz hotela vodi kroz dimnjak na krovu. S obzirom na njegovu fizičku slabost, ne može se popeti bez tvoje pomoći. Na tavanu, ti nalaziš nekoliko dasaka, ali one nisu pravilno postavljene za uspješan uspon.

Da bi mu pomogao, moraš balansirati daske tako da stvaraju siguran put do dimnjaka. Međutim, daske nisu u najboljem stanju i možeš ih pomaknuti samo određenim smjerom – ako pogriješiš, daske će skliznuti, a moraš početi iznova. Za svaki uspješan korak, daske postaju stabilnije, ali ako pogriješiš, sve pada.

Mehanike: drag&drop

Izazov balansiranja:

1. Daska 1: Moraš pomaknuti dasku koja je postavljena na rubu, ali moraš pronaći točan kut. Ako je premalo pomakneš, neće biti dovoljno visoko da popneš Portera.
2. Daska 2: Ova daska mora se staviti horizontalno kako bi poslužila kao most do sljedeće. Moraš pronaći točnu ravnotežu, jer ako je premjestiš u pogrešan smjer, daske će se srušiti.
3. Daska 3: Ova daska treba biti postavljena kao potpora na vrhu dimnjaka, ali ako je pogrešno usmjereno, neće biti dovoljno čvrsta da Porter nastavi dalje.

Dok to radiš, Porter se vrti u mjestu, kao da nije siguran u vlastite sposobnosti, a svaka tvoja greška povećava njegovu tjeskobu. No, kad uspiješ postaviti sve daske ispravno, Porter će se početi penjati.

Završetak:

Kad Porter uspije popeti se kroz dimnjak, ti ga promatraš kako nestaje u magli. On se okreće i samo kaže:

“Znaš... nikad nije bilo jasno što je vani. A sad... to je sve.”

Tada padaš na koljena, osjećajući da si učinio nešto... pogrešno, ali i nužno. Pronađeš njegovu iskaznicu na stolu. Na njoj stoji ime Igor, a ispod piše: "High, 175 cm".

Nagrada:

- Porterova iskaznica (Sada označena s imenom Igor)
 - Efekt: Pogled na iskaznicu izaziva osjećaj zbunjenosti. Iako znaš tko je Porter bio, ovo nešto nije u redu.
 - Opis: Na iskaznici stoji "Igor" umjesto "Porter". Pod njom je zapisano: "Hoteljsko-turistički tehničar" i "High, 175 cm".

Quest: “Pranje posuđa”

Provided by: Kuhar

Uvod: Kuhar te pozove u kuhinju, obećavajući ti besplatan obrok u zamjenu za pranje posuđa. Iako možda zvuči kao jednostavan zadatak, kuhinja je često mjesto gdje se odvijaju misteriozne stvari. Početak dana, kuhinja puna prljavih tanjura i čaša koje trebaš oprati. No, kuhar također upozorava: “Nemoj da netko vidi, moraš raditi diskretno.”

Zadatak: Igrač ulazi u kuhinju, a zadatak je jednostavan – oprati posuđe. Međutim, tokom pranja, igrač mora biti oprezan i koristiti stealth mehaniku.

Dok pere tanjure i čaše, igrač također može prikupiti kuhinjski pribor kao potencijalno oružje (noževi, vilice, drvene žlice). Međutim, važno je da ga nitko ne vidi – ako netko naiđe, igrač mora sakriti pribor kako ne bi izazvao sumnju. Ovisno o tome koliko diskretan igrač bude, može dobiti sanity bonus (mentalnu stabilnost), jer obavljanje rutinskog zadatka bez smetnji donosi osjećaj kontrole i normalnosti. Ako igrač ne bude dovoljno oprezan i netko ga uoči, može doći do neugodnih posljedica koje mogu smanjiti sanity.

Završetak: Kada igrač opere cijelo posuđe, kuhar mu daje pohvalu i nagrađuje ga. Ovisno o tome koliko dobro je obavio zadatak (kako je koristio stealth i koliko je bio brz), igrač može dobiti manji bonus u smislu sanity. Ako igrač nije bio oprezan i netko ga je uočio s kuhinjskim priborom, može doći do smanjenja sanity i povećane paranoje, jer kuhinja postaje mjesto sumnjivih aktivnosti.

Mehanike: strelice i spacebar za skrivanje

Quest: “Nosi koferne gostima”

Provided by: Portir ili Recepcioner

Uvod: Portir ti nudi jednostavan zadatak – nositi koferne gostima u njihove sobe. Iako se čini kao lagan zadatak, iznos u gotovini nije nagrada, nego ćeš primiti sanity bonus za obavljanje ovog zadatka. U hotelu, svaki posjet sobama nudi priliku da igrač vidi stvari koje možda ne bi trebao vidjeti, a također i da prouči arhitekturu hotela.

Zadatak: Igrač prima koferne i mora ih nositi do soba. Svaka soba ima određenu destinaciju (oznaku sobe), a igrač mora obaviti zadatak bez da koferne padnu. Na ekranu će se pojaviti indikator ravnoteže (slično onom kod igre s balansom) – igrač mora brzo i precizno balansirati koferne na kolima kako bi ih doveo do sobe. Ako balans nije savršen, koferne će pasti, a igrač će morati ponovo početi.

Za svaki uspješan transport, igrač dobiva sanity bonus, jer osjeća da ima kontrolu nad situacijom, unatoč tome što je zadatak fizički izazovan. Ako igrač napravi pogreške i koferne padnu, doći će do frustracije koja može smanjiti sanity. Također, kod svakog posjeta sobama, igrač će primijetiti čudne stvari u sobama – gosti koji izgledaju neobično ili sobe koje nisu potpuno onakve kakve bi trebale biti. Svaka interakcija sa sobama može dodati detalje o misterioznoj naraciji igre.

Završetak: Kada igrač dostavi sve koferne na tražene lokacije i uspješno završi zadatak, osjetit će mentalnu stabilnost – jer su rutinske aktivnosti kao što je ovaj zadatak u hotelu način na koji igrač pokušava zadržati kontrolu. Svaki uspješan transport donosi bonus za sanity, dok neuspjeli transport (pad kofera) donosi penalizaciju koja povećava osjećaj nesigurnosti. Taj osjećaj stabilnosti ili nesigurnosti bit će ključan za igračevo daljnje istraživanje hotela.

Mehanike: izbalansirano pritiskanje w, a, s, d

I noćni dio igre ima questove:

(Noć je vrijeme borbe, bijega, i traženja istine.)

Quest: Ogledalo laži

Uvod:

Kasno noću, igrač primjećuje da su vrata na kraju mračnog hodnika odškrinuta. U sobi – **tri velika ogledala**, osvijetljena slabim titrajućim svjetlom. Igrač ulazi automatski kad se približi. Vrata se za njim tiho zatvore.

U prostoriji je tišina i napetost. Pred njim: tri gotovo identična odraza. Zadatak je **jednostavan, ali važan** – dodirnuti ogledalo koje prikazuje **pravi odraz**.

Zadatak:

Svako ogledalo prikazuje nešto drugačije. Jedno je **očito ispravno**, dok druga dva imaju vidljive greške:

- **Ogledalo A:** Igrač vidi da odraz **ima treće oko** na čelu koje trepće neovisno.
- **Ogledalo B:** Igrač vidi sebe kako **trepće s zakašnjenjem** – odraz reagira sporije od stvarnih pokreta.
- **Ogledalo C (ispravno):** Sve izgleda normalno – proporcije, pokreti, mimika, zamjena lijevo/desno je kao što bi trebala biti u pravom ogledalu.

Igrač se može kretati ispred ogledala i vidjeti kako se odrazi ponašaju. Napomene u obliku unutarnjeg glasa (text prompt):

- “Čudno, je li to dodatno oko?”
- “Zašto moj odraz trepće nakon mene?”
- “Ovo... izgleda kao stvarno ja.”

Interakcija:

Kad igrač dodirne jedno ogledalo:

- **Ako dodirne ispravno (C):**
 - Svjetlo postane snažnije.

- Na ekranu se pojavi poruka: "**Ti si stvaran.**"
- Igrač dobiva:
 - **+10 sanity**
 - **1 minuta nevidljivosti** (može prolaziti hotelom bez da ga itko uoči)
- **Ako dodirne pogrešno (A ili B):**
 - Ogledalo puca s glasnim zvukom.
 - Svjetlo nestaje nakratko.
 - Udaljeni koraci – **čuvar dolazi**.
 - Igrač mora **brzo pronaći zaklon** u sobi (ispod kreveta, iza zastora).
 - Ako ga čuvar uhvati:
 - **Sanity -10**
 - **Teleportiran natrag u sobu**

Završetak:

1. Ako igrač preživi i pobjegne: iskustvo ga jača (sanity ostaje kako jest).
2. Ako je pogodio pravo ogledalo: dobiva taktičku prednost za istraživanje sljedećih 60 sekundi (nevidljivost).

Mehanike: mouse focus i lijevi klik

Quest: Guard chase

Trigger:

Čuvar se može nasumično pojaviti u određenim područjima hotela (npr. kad igrač aktivira krivi quest ishod poput razbijenog ogledala).

Kad se to dogodi, igra automatski prelazi u “**chase mode**”.

Izgled i stil:

- Kamera ide iza leđa igrača (3rd person), automatski forward movement.
- Igrač može:
 - **Skretati** (lijevo/desno),
 - **Preskakati prepreke** (tipke gore/dolje),
 - **Kliziti ispod objekata**,
 - **Koristiti predmete** (tipka space).

Inspiracija: *Subway Surfers* + *distorted hotel corridors* (vizualno mračno, flickering lights, ponekad nemoguće arhitekture).

Cilj:

- **Preživjeti** dovoljno dugo dok čuvar ne odustane (75 sekundi uz timer).
- Ili pronaći **sigurno utočište** (zaklon, otvorena vrata, elevator, itd.) koje se nasumično može pojaviti tijekom trčanja.

Mehanike i Sabotaže:

1. Suzavac (Gas cloud):

- Vizualno: oblak dima na tlu.
- Ako igrač trči kroz njega:
 - **Kontrole se invertiraju** (lijevo = desno, gore = dolje) na **5 sekundi**.
 - Ekran postaje lagano zelenkast i mutan.

2. Vizualni glitch (Halucinacija):

- Random glitch efekt – ekran se na **2 sekunde izobliči** (kao pokvareni VHS).
- Teško se vidi što dolazi, ali kontrole ostaju iste.
- Zvukovi: digitalni glitch noise + disonantna glazba.

Pomagala (Powerups):

- **Stolica ili Kolica (Push to block path):**
 - Igrač može udariti “E” blizu objekta da ga sruši iza sebe i **uspori čuvara**.
- **Adrenalin Boost:**
 - Ako igrač skupi “adrenalin” (pickup šprice), dobiva:
 - **Speed boost** na 5 sekundi

Završetak:

- Ako igrač **preživi** dovoljno dugo:
 - Čuvar nestaje, a igrač se vraća u normalni gameplay.
 - **+5 sanity** (jer je pobjegao i dokazao kontrolu).
- Ako ga čuvar **sustigne**:
 - Igrač se ruši, ekran se zatamni.
 - Respawn u “sigurnoj sobi” uz **-10 sanity**.
 - Nema game overa, ali gubi napredak i moral.

Quest: Razbijeni Sat ("The Time That Shouldn't Be")

Trigger: Igrač dolazi do recepcije i pokušava provjeriti nešto u knjizi gostiju. Interakcijom s razbijenim satom pokreće se cijela sekvenca.

Postavka:

- Stari mehanički **sat zapeo na 00:00**, staklo razbijeno, mehanizam pulsira čudnim svjetlom.
- Pored sata nalazi se **Knjiga gostiju**, otvorena na stranici gdje su upisani **tjeskobni zapisi** s vremenima (bez datuma).

Kad igrač interagira sa satom:

- Sat počinje **glasno tuliti**
- Na ekranu se pojavljuju **dva panela**:
 - **Knjiga gostiju**: 3 zapisa s različitim vremenima.
 - **Mehanizam sata**: 4 ponuđena vremena (3 iz knjige i jedno koje se nigdje ne spominje).
- Uključi se **odbrojavanje (60 sekundi)** u obliku vizualnog grafikona.

Gameplay Mehanika:

- Cilj: Pronaći **jedino vrijeme koje se NE spominje u knjizi** i naštimiti sat na to vrijeme. tako da klikne na te brojke na satu
- Ako igrač:

Odobere točno:

- Sat se **smiri**.
- Zvuk prestaje.
- Igrač dobiva **+5 sanity**.
- Igrač dobiva obavijest kako je vrijeme u ovom hotelu relativno.

- Odbere jedno od vremena iz knjige:
- Sat **poveća intenzitet zvuka**, ekrani titraju.
- Igrač gubi **-10 sanity**.
- Čuvar se pojavi i odvodi igrača u sobu

Izgled i stil

- Knjiga gostiju ima "rukom" pisane zapise:
 1. *"Ovdje sam se počeo gubiti... bilo je 02:17."*
 2. *"Vrijeme se zaustavilo negdje oko 04:46."*
 3. *"Sjećam se samo da sam gledao u kazaljke – pokazivale su 08:31."*
- Ponuđeni izbori:
 1. 02:17
 2. 04:46
 3. 08:31
 4. **06:45** ← jedino vrijeme koje se ne pojavljuje
- Sat je masivan, metalan, s animiranim kazaljkama koje se pomiču prema odabranom vremenu kad igrač klikne.
- Zvuk: Kombinacija **mekanog bipanja** + **niskog šuma**, koji se pojačava što je igrač bliže ispunjenju timera ili pogrešnom izboru.

Sanity Balans i Narativni Element:

- Ovaj quest je test **pažnje i logičke eliminacije**.
- Igrač koji temeljito čita ima prednost.
- Tematski se veže uz osjećaj **gubitka kontrole nad vremenom** i sumnje u stvarnost.

Quest: Liars All Around Us

Trigger:

Igrač ulazi u sablasno tihi bar u hotelu. Na šanku sjedi samo jedan NPC – elegantan čovjek s cilindrom i prenatrpanim osmijehom.

Dijalog NPC-a:

“Ako želiš pravu kavu... idi kroz desna vrata. Kuhana je baš sad, vjeruj mi.”

Iznad njega – slika osobe s grotesknim, nenormalno širokim osmijehom.

Natpis: “*Osmijeh znači laž.*”

Mehanika:

- Igrač ima **dvije vrata iza šanka**:
 - **Lijeva i desna**
- Interakcija s NPC-om pokreće mini-quest “Find the coffee”.
- vrata se biraju lijevim klikom

Pravila igre:

1. Igrač mora izabrati jedna vrata.
2. Igra ima **dinamičan sistem** – nakon svakog pokušaja, sadržaj vrata se **zamijeni** (kava ↔ jumpscare).
3. **Prvi pokušaj:**
 - Ako igrač posluša NPC-a (**desna vrata**), aktivira se:
 - **Jumpscare sekvenca:**
 - Kamera se naglo približi tami,
 - Čuju se **vriskovi**, izobličena lica bljeskaju na sekundu,
 - Ekran pocrni, **-10 sanity**.
 - Ako igrač odmah posumnja i otvori **lijeva vrata**, pronalazi:
 - **Kuhanu kavu koja još dimi**, sablasno osvijetljenu u praznoj prostoriji.
 - Dobiva **+5 sanity**.

4. Nakon pogrešnog pokušaja:

- Igrač može pokušati ponovno (NPC ne progovara više),
- Ali sada su **pozicije kave i strave zamijenjene**.
- Dakle, pametan igrač shvaća pattern i **uvijek ide suprotno od prethodnog izbora**.

Vizualni & zvučni elementi:

- **Desna vrata** nakon pogreške – sablasna tama, lagani pulsirajući zvuk otkucaja srca.
- **Lijeva vrata** – toplo, ali čudno osvjetljenje, šalice na stolu iz kojih se dimi vruća kava.
- Pozadina bara – tišina, pucketanje starih zvučnika, škripanje podova.

Nagrada:

- **Ispravno odabrana vrata = +10 sanity**
- **Kriva vrata = -10 sanity + jumpscare**

Quest: Skrivena vrata (Room 304)

Trigger:

Igrač otključava vrata sobe 304 – prostorija izgleda napušteno, ali uredno. Čim zakorači unutra, vrata se zalupaju s treskom, a ključ padne na pod s druge strane sobe. Kamera se zakrene prema ključu i kreće countdown bez prikaza broja – samo napet ambijentalni zvuk.

Mehanika:

1. Faza 1 – Pristup ključu:
 - Igrač mora kroz sobu doći do ključa koji se nalazi na polici u kutu.
 - Naizgled jednostavan zadatak – prostorija je prazna, ali čudno osvijetljena (mrak + statične lampe koje bacaju jako izdužene sjene).
2. Faza 2 – Kaos:
 - Kad igrač uzme ključ, namještaj počinje letjeti – prvo stolica, zatim stolić, zatim cijela komoda.
 - Lete u pravilnim intervalima (npr. svake 2 sekunde) i uvijek istim redoslijedom.
 - Pojavljuju se vizualni signali (npr. zatrese se stolica prije nego krene) koji igrač može iskoristiti za prepoznavanje patterna.

Odluka:

- Igrač mora izbjegavati predmete dok se kreće natrag prema vratima. Ako prepozna obrazac, može se sigurno kretati između "projektila".

Ishodi:

3. Uspješno izbjegavanje i izlazak:
 - Igrač otključava vrata, izlazi van.
 - +5 sanity – osjećaj kontrole, logičkog uspjeha i izbjegnuto ludila.
4. Pogodak predmetom:
 - Ako igrač ne reagira na vrijeme, npr. stoji na putu komodi kad krene – biva udarena.
 - Kamera se zamuti, čuje se lom i kratak flashback zvuk (kao sjećanje na traum).)
 - -5 sanity i ekran bljesne crveno.
 - Igrač ipak može izaći, ali ošamućen i s manje stabilnosti.

Mehanika: kretanje s W,A,S,D

Quest: Childhood Memories

Trigger:

Igrač dolazi na tavan hotela, gdje se prostor iznenada transformira u **staru, dječju sobu** punu prašine, starih igračaka i kredom iscrtanih tragova po podu.

Cilj:

Pratiti **kredom nacrtane strelice** i **sakupljati crteže** razasute po sobi. Crteži prikazuju obitelj, osmijehe, sunce i nešto što podsjeća na "dom".

Mehanika:

1. Navigacija strelicama:

- Strelice na podu vode igrača kroz sobu u nelinearnoj putanji.
- Svaka strelica vodi do jednog crteža.

2. Sakupljanje crteža:

- Potrebno je prikupiti **sve crteže (njih 5)**.
- Svaki crtež je skriven iza predmeta (npr. ispod jastuka, u ladici, iza ogledala).

3. Slaganje crteža:

- Nakon što ih prikupi, igrač ih automatski polaže na **stol u sredini sobe**.
- Crteži se mogu slagati u **točno određenom redoslijedu** (od najveselijeg prema najmračnijem).
- Kada ih posloži točno:
 - Iz ormara **izleti mali plišani medvjedić**, lepršavim skokom.
 - Medo šaptom kaže: *"Sjećaš li se? Bila je to jako lijepa igračka..."*
 - Igrač osjeća **val nostalgije, sanity +10**.

Rješenje:

Kad igrač sredi crteže i dotakne medvjedića, **igrač doživljava sekvencu flashbackova na obitelj**

Ishodi:

● Ispravno posloženi crteži:

- Tajni prolaz se otkriva.
- +10 sanity.

● Pogrešan redoslijed:

- Crteži se rasprše po sobi.
- Igrač mora ponovno slijediti strelice.
- -5 sanity (frustracija).

Quest: Escape the Warehouse

Trigger:

Igrač ulazi kroz neoznačena vrata i dolazi u **veliko, mračno skladište**. Čim kroči unutra, **vrata se zaključavaju iza njega** te ekran kratko zabljesne. Kamera se lagano udaljava i otkriva **čuvara u sjeni**, koji reagira isključivo na **zvukove**.

Cilj:

Doći **na drugi kraj skladišta** neopažen, koristeći predmete za **zvučne diverzije**. Igrač nema oružje niti direktne obrambene mehanike – sve se temelji na **fizici objekata, tihom kretanju i distrakciji**.

Mehanika:

Korištenje miša

1. Physics Puzzle (Bubble Shooter-style):

- Igrač može pokupiti i **bacati predmete** poput limenki, kutija, starih dijelova strojeva.
- Prije bacanja vidi se **trajectory odbijanja** kao kod bubble shootera – možeš vidjeti kamo će se predmet odbiti (ali samo okvirno, nije 100% precizno!).
- Cilj je **odbijanjem** pogoditi prostor dovoljno blizu čuvara da on čuje, **istraži** i time se makne s tvoje rute.

2. Zvukovi i pažnja:

- **Jači predmeti** (npr. metalne cijevi) proizvode glasniji zvuk, ali ih je teže precizno baciti.
- **Tiši predmeti** (npr. papir, spužva) ne utječu na čuvara.
- Ako igrač **napravi previše buke** hodaњem, čuvar ga može detektirati.

3. Alatne Distrakcije:

- Na određenim pozicijama može se aktivirati nešto – **viličar koji se pali s velikim bruјanjem, otpadna cijev koja pušta paru, alarmna sirena**.
- No, korištenje alata stvara **veliki zvuk**, što znači da čuvar dolazi brzo, pa igrač mora odmah reagirati i pobjeći u sljedeći zaklon.

Twist:

Kada igrač dođe do **druga vrata na kraju skladišta**, otključava ih i izlazi... samo da bi se našao **opet na početku** – kraj istih vrata kroz koja je prvi put ušao. Kamera napravi puni krug. Ovaj put čuvar **nije više vidljiv**.

- Sve izgleda isto... ali **predmeti su sada malo drugačije raspoređeni**.
- Igrač mora ponovno pronaći put, ali sada **ne zna gdje je čuvar** – može biti bilo gdje, pa se mora kretati još pažljivije.
- Dakle, za uspješno riješiti quest, potrebno je dvaput proći kroz skladište

Ishodi:

- **Uspješan bijeg:**
 - Nakon što drugi put dođeš do kraja i **uspješno odradiš escape bez da te čuvar vidi**, vrata vode u novu sobu.
 - +10 sanity
- **Detekcija:**
 - Ako igrač napravi previše buke ili ne pogodi dobro metu, čuvar ga čuje i **uhvati ga**.
 - Vraćen si u sobu, -10 sanity, nemaš nikakve iteme iz questa

Quest: Ding Dong Ditch

Trigger:

Igrač ulazi u dugi, slabo osvijetljen hodnik. Kamera se pomalo zategne, čuje se mehanički “ding-dong”. Igrač stiže do **3 hotelska vrata** (označena brojevima npr. 203, 204, 205).

Odjednom, **jedna od vrata se nakratko otvore** i iza njih proviri **Igor**– bez riječi, samo blijedo bulji, pa se vrata zatvore.

Mehanika:

1. Shuffle faza:

Nakon što Igor proviri, vrata počinju **mijenjati pozicije** — pomiču se ciklično lijevo-desno poput igre “find the ball under cups”.

Animacija traje 3–4 sekunde (dovoljno da zbuni igrača, ali ne preiritantno).

2. Odluka igrača:

Igrač ima **5 sekundi** da **pozvoni na vrata** za koja misli da su bila Igorova.

Mora kliknuti na točna vrata.

Ishodi:

● Točna vrata:

- Igor ponovno otvara vrata i **istrči van**, odvlačeći pažnju čuvara (koji je cijelo vrijeme vrebao, ali ga nisi vidio).
- Igrač može **sigurno pobjeći**, +5 sanity.
- Igor nestaje niz hodnik s histeričnim smijehom.

● Pogrešna vrata:

- Igrač pozvoni, **ali ništa se ne dogodi**.
- Nakon sekunde tišine, čuje se **koraci čuvara** – kamera se trzne.
- Čuvar ulazi u scenu iz tame – igrač je vraćen u sobu.
- -5 sanity zbog panike i osjećaja neuspjeha.

Quest: Gemišt

Trigger:

U baru, igrač može i noću naići na Jožu koji se opušta uz šank i nudi ti "jedan gemišt, za kraj dana".

Mehanika:

- Svaki gemišt koji popiješ daje +2 sanity i šapat korisne informacije (npr. "čuvar mrzi buku").
- Ako popiješ više od 3 gemišta, lik počne teturati.
- Nakon četvrtog:
 - Vizija se muti.
 - Igrač vidi nepostojeća vrata i čuje besmislene poruke.
 - Kad pokuša ustati – pada i proizvodi glasnu buku.

Ishodi:

- Do 3 gemišta: korisni hintovi, sanity + ukupno 6.
- Preko 3:
 - -8 sanity (alkohol + halucinacija)
 - Čuvar čuje pad i dolazi provjeriti, igrač automatski biva vraćen u sobu bez mogućnosti daljnje interakcije

Napomena: Quest se ne ponavlja. Gemišt = jednokratna prilika. Ako si pametan, dobit ćeš hintove. Ako pretjeraš...alkohol te sredio. Klikom na čašu piješ, a ako odabereš space, onda odustaješ od pijenja

Taktike:

Glavni resurs igrača je sanity koji opada kroz interakcije s npc-jevima, rješavanje questova i provedene noći u hotelu. Ako sanity opadne do nule, igrač postaje jedan od Igora i zauvijek je zarobljen u hotelu. Ako uspiješ zadržat dovoljno sanityja naposljetku možeš uspijeti izaći iz hotela.

Podižemo sanity svaki put kad nađemo neki Emin crtež. Ti nam crteži daju nadu u bolju budućnost i nadu da napustimo hotel. To motivira igrača igrača da dodatno istražuje hotel i izvan taskova.

UI:

HUD (Head-Up Display) u *Lost Exit* dizajniran je minimalistički, s ciljem da ne naruši uranjanje u atmosferu hotela. Sve što igrač vidi na ekranu ima jasnu funkcionalnu svrhu i ne odvlači pažnju s jezive, ponekad klaustrofobične okoline.

Sanity Meter nalazi se u gornjem lijevom kutu ekrana, prikazan kao tanka horizontalna traka čija boja varira od smirene plave do prijeteće crvene. Sanity odražava mentalno stanje lika – što je niži, vizualne i auditivne halucinacije postaju češće, a kontrole ponekad nepredvidive. Gubitak sanityja dolazi interakcijom s određenim entitetima, predugim boravkom u mračnim zonama ili pogrešnim izborima u puzzleovima. Može se djelomično vratiti uspješnim završavanjem dnevnih zadataka, pronalaskom specifičnih predmeta ili boravkom na sigurnim mjestima (safe rooms).

Inventory se otvara pritiskom na tipku definiranu na početku igre. Inventar je vizualno prikazan kao prazan prtljažnik kovčega, s prostorom za ograničeni broj predmeta. Igrač može pregledavati predmete, pročitati bilješke koje je prikupio, kombinirati određene objekte ili ih koristiti u interakciji s okolinom. Nema mogućnosti bacanja predmeta – izbor što nositi postaje strateški važan. Neki predmeti su ključni za napredovanje, dok su drugi samo tragovi koji pomažu pri razumijevanju narativa.

Glavni meni se poziva isključivo tipkom za pauzu (ESC ili dodijeljena tipka), kojom se otvara jednostavan izbornik: *Resume*, *Settings (read-only info o kontrolama)*, i *Exit to Main Menu*. Kontrole se definiraju isključivo prilikom prvog pokretanja igre i nakon toga ih nije moguće mijenjati, čime se dodatno pojačava osjećaj nelagode i ograničenosti – kao da nisi potpuno u kontroli.

Svijet

Igra Lost Exit odvija se unutar luksuznog hotela s desecima soba, beskrajnim hodnicima i zaboravljenim prostorijama koje skrivaju tragove mnogih čudnih života i neispričanih tajni.

Bar

Bar odiše atmosferom davno prošlih vremena. Zidovi su obloženi drvenim panelima potamnjelim od dima i vremena, a iz svakog kuta širi se miris starog alkohola i starih priča. Svjetla su prigušena, s nekoliko neonskih natpisa koji trepere i bacaju blagu roza-žutu svjetlost po podu. Pod je prekriven starim, izlizanim tepihom s uzorkom koji je nekad možda bio moderan. Iza šanka se nalazi veliko ogledalo, okruženo policama punim starih boca raznih oblika, od kojih neke više nisu ni za piće. Glazba svira s jukeboxa u kutu – lagani jazz, ponekad rock iz 70-ih, ovisno o raspoloženju Jože barmena. Šank je drven, pun ogrebotina, s nekoliko retro barskih stolaca od metala i kože. Na njemu su složene čaše, boce i pepeljare. Po zidovima vise stari posteri koncerata i reklame za pivo iz sredine prošlog stoljeća. U zraku se uvijek osjeti lagani miris duhana, iako se odavno ne smije pušiti unutra. Joža barmen, s brkovima i umornim pogledom, dočekuje svakog gosta kao da ga poznaje oduvijek, s osmijehom koji skriva da zna nešto više nego što bi smio.

Assets: šank, jukebox, stolovi, stolice, ormari, krpe, boce, pepeljare, tepih, svijeće

Kuhinja

Kuhinja je zadržala izgled nekog drugog vremena, kao da su posljednji put ozbiljno kuhali tamo sedamdesetih, ali se i dalje koristi svakodnevno. Zidovi su obloženi pločicama boje senfa, s ponekim napuknućem i masnim otiskom koji se ne da više skinuti. Velike metalne radne površine zauzimaju središnji prostor, a uz njih su poredani stari ali funkcionalni noževi, daske i razni kuhinjski alati. Na zidu iznad radnog stola nalazi se stara oglasna ploča s požutjelim papirima – recepti, upozorenja i poruke osoblja, uključujući i enigmatične poruke poput "Večera s praga sna". Hladnjak na kraju prostorije škripi kad se otvori, a iza njega se nalazi Vjekova tajna. Zrak je ispunjen kombinacijom začina, znoja i nečega što se ne može baš identificirati. Stari ventilatori pokušavaju raspršiti vlagu i mirise, ali uglavnom samo proizvode buku. Indukcijska ploča je novi dodatak – gotovo izvan mjesta – ali stoji kao centar kuhinjskih mini-igara, čeka igrača da pokaže što zna. Vjeko, kuhar s kratkim fitiljem i šefovskom pregačom, dominira prostorom kuhinje poput generala u ratu.

Assets: metalne kuhinjske radne površine, stara indukcijska ploča, hladnjak, prehrambeni proizvodi, ormari, posuđe

Recepcija/portirna

Recepcija hotela odmah odaje dojam zaboravljenog luksuza. Prijamni pult dominira prostorijom — masivan, od tamnog drva s izlizanim rubovima i starim zvonom na vrhu koje jedva funkcionira. Iza pulta nalazi se visoki ormar s pretincima za ključeve, od kojih su mnogi prazni ili zaključani, a nekoliko njih ima ključeve s teškim metalnim privjescima koji nose izgrebane brojeve soba. Na zidovima vise stare slike koje prikazuju hotel u njegovim slavnim danima — pune boja koje su sada izbledjele. Nasuprot pulta nalaze se tri tapecirane stolice u bordo nijansi, s drvenim naslonima i izlizanim tkaninama, kao da su tisuće gostiju sjedile čekajući nešto što nikad nije došlo. Na zidu iznad stolica visi stari sat koji uporno pokazuje netočno vrijeme, ponekad stane, pa opet krene. U kutu prostorije nalaze se zlatna kolica za prtljagu — nekad sjajna, sada zahrđala na spojevima, i rijetko u upotrebi. Ispod pulta je skrivena ladica s prašnjavim registrima i knjigama gostiju koje više nitko ne čita, osim možda Drage, koji s vremena na vrijeme zapisuje nešto u svoju bilježnicu. Prostor miriše na prašinu, stari papir i zaboravljene razgovore.

Assets: prijamni pult od tamnog drva, zvono na pultu (staro, zahrđalo), ormar s pretincima i ključevima, stare slike hotela (ulje na platnu, izbledjele), tapecirane stolice (3 kom, bordo tkanina), zidni sat (pokvaren ili neprecizan), kolica za prtljagu (zlatna, zahrđala), knjige gostiju i registri, slike, zvukovi: otkucaji sata, škripa ormara, tišina s povremenim otkucajima

Sobe

Sobe hotela Lost Exit sve odišu istim umornim šarmom — kao da su sve bile izrađene prema istoj šabloni, s tek neznatnim razlikama koje više zbunjuju nego individualiziraju. U središtu prostorije nalazi se veliki krevet s izbledjelim pokrivačem i teškim drvenim uzglavljem koje se lagano klima kad se nasloniš. Pokraj kreveta stoji noćni ormarić s ladicama koje se teško otvaraju, a na njemu često stoji prastara lampa čije svjetlo treperi bez razloga. U kutu sobe je radni stol, uz njega stolica koja škripa na svaki pokret, a ponekad se uz jedan zid nalazi i staro ogledalo čija površina više skriva nego otkriva. Ormar za odjeću stoji nasuprot kreveta — masivan, ali šupljeg zvuka kad se pokuca po njemu, s vrata koja se zatvaraju uz jeziv zvuk kao da nešto unutra ostaje. Televizor, očito iz druge ere, sjedi na niskoj polici — s crtama preko ekrana i samo nekoliko kanala koji povremeno uhvate signal. Kupaonica je malena i jednostavna — bijele pločice požutjele su od vremena, ogledalo je zamagljeno čak i kad nema pare, a voda iz slavine pušta neobične zvukove. Sve sobe imaju ovu istu postavu, uz nepredvidive male razlike koje gostima ulijevaju tjeskobu — ogledalo u drugom kutu, stol zamijenjen komodom, krevet kraći nego inače... kao da hotel ne želi da se osjećaš potpuno sigurno. A u nekim se sobama, povremeno, znaju ukazati i štakori.

Asseti: krevet s drvenim uzglavljem i starim pokrivačem, noćni ormarić s lampom, radni stol i stolica (škripava), ogledalo (različita mjesta u sobi, mutno), veliki ormar (drveni, dvoja vrata), stari televizor (crt, s interferencijom), kupaonica (požutjele pločice, stara slavina, zamagljeno ogledalo), zidni ukrasi (rijetki, neugledni), tepih ili prostirka (izlizana), svjetlosni efekti (lampica koja treperi, sjene), zvukovi: kapanje vode, električni šum TV-a, vjetar kroz prozor

Vrt

Vrt se nalazi unutar velikog staklenika čiji prozori propuštaju zelenkastu svjetlost, kao da je i sama atmosfera filtrirana kroz lišće. Zrak je gust, vlažan i pomalo ustajao – miris zemlje, vlage i truleži ispunjava prostor. Na sve strane razasute su glinene tegle s biljkama različitih vrsta i veličina, neke bujaju zdravljem, dok druge djeluju bolesno, kao da pate. Tlo je prekriveno lišćem, grančicama i slučajnim predmetima – opušcima, papirićima, pa čak i zahrđalim vrtnim alatom. U središtu prostora uzdiže se biljni labirint od guste živice – previsok da bi ga se prešlo, a preusko da se vidi kamo vodi. U nekim kutovima stoje drvene klupe prekrivene mahovinom, kao da ih nitko nije koristio godinama. Ovdje tišina nije tišina – čuju se šaptavi zvukovi kapanja, povremen šušanj, a ponekad bi se mogao zakleti da je netko upravo prošao između biljaka. Vrtlar Mislav često boravi ovdje, ali nikad ne zalazi duboko – kao da poštuje granice koje ti još ne razumiješ. Iako je unutrašnjost, vrt djeluje kao zaseban svijet, izoliran od ostatka hotela, gdje logika prirode i svijesti ne vrijede jednako.

Asseti: staklenik, glinene tegle s biljkama, biljni labirint od živice, lišće i grančice po tlu, opušci, papirići, grablje, lopate, klupe s mahovinom, vlaga u zraku, šuštavi zvukovi, difuzna zelenkasta svjetlost

Lift

Lift se nalazi u uskom hodniku, odmah do recepcije, i odiše nekom vrstom tjeskobe koja nema opravdanja — osim možda što mu vrata škripe svaki put kad se otvore. Stara metalna vrata s rešetkastim uzorkom povlače se ručno u stranu i ostavljaju dovoljno prostora za ulazak, ali nikada sasvim. Unutrašnjost lifta obložena je izgrebanim metalom, s tapeciranim zidovima koji su davno izgubili svoju boju. Tipkovnica za odabir katova smještena je s desne strane i iako su brojevi istrošeni, svaki pritisak gumba daje tup klik. Neki gumbi ne svijetle, dok drugi trepere bez razloga. Na stražnjem zidu nalazi se tehnički panel, otvoren, sa žicama koje vise i blago zuje, kao da su stalno na rubu kratkog spoja. U liftu ne svira glazba, ali ponekad se čuje tiho zujanje ili nešto što nalikuje šaptu — možda radio valovi, možda ništa. Putovanje liftom je kratko, ali nikad ugodno. U ogledalu na unutarnjoj strani vrata ponekad ti se čini da ne vidiš baš sve što bi trebao.

Assets: stara rešetkasta vrata lifta, istrošena tipkovnica za katove, tehnički panel sa žicama, izgrebani zidovi, ogledalo na vratima, tupi zvuk tipki, povremeno zujanje/šaptanje

Stepenice

Stepenice vode s recepcije prema gornjim katovima i djeluju kao da su iz nekog drugog doba. Široke i elegantne, s masivnim drvenim rukohvatima, obložene su debelim crvenim tepihom koji više nije posve crven – izbljedio je, izgažen i ponegdje poderan. Svaki korak po njima proizvodi tupi zvuk, kao da hotel pamti tko je sve njima kročio. Zid uz stepenice ukrašen je starim tapetama koje se mjestimice odljepljuju, otkrivajući ispucali zid ispod.

Assets: široke stepenice, drveni rukohvati, crveni tepih (istrošen), stare tapete, zvuk koraka

Hodnici

Hodnici hotela su dugi, uski i na mjestima se neprirodno granaju, stvarajući osjećaj labirinta koji se stalno mijenja. Na obje strane nalaze se vrata soba – svaka obilježena izbljedjelim brojem i malim zvonom koje rijetko funkcionira. Tepih u hodnicima je prigušene boje, nekad crven, sada izbljedio i ušutkan prašinom i godinama koraka. Zidovi su ukrašeni okvirima za slike i slabim zidnim lampama koje bacaju žućkasto svjetlo.

Asseti: dugi i isprepleteni hodnici, vrata s brojem i zvonom, stari tepih, zidne lampe, okviri, slike.

Skladište

Skladište se nalazi u stražnjem dijelu hotela i odiše hladnom, industrijskom atmosferom. Pod je od grubog betona, a strop prekriven mrežom metalnih cijevi koje ponekad tiho zveckaju. Posvuda su nagomilane kartonske kutije – neke uredno složene, druge razbacane, otvorene ili prašnjave. U kutovima stoje zastarjeli strojevi, pokriveni ceradama, i alati za koje nisi siguran ni čemu služe. Prostor je slabije osvijetljen, svjetla trepere i bacaju duge sjene po zidovima.

Asseti: betonski pod, metalne cijevi, kartonske kutije, stari strojevi, alati, cerade, slabo svjetlo.

Mirror room

Mirror room je mračna, klaustrofobična prostorija preplavljena središnjim zrcalima koja odražavaju nerealne slike. Svuda oko tebe se nalaze ogledala, a prostorija se čini beskrajno velikom, premda je zapravo mala. Svjetlost je slaba, samo nekoliko slabih izvora svjetlosti koje emitiraju blijedo svjetlo, stvarajući odraze koji se stapaju s tamom. Šum koraka je pojačan zbog odjeka u zrcalima. Soba stvara osjećaj da te gledaju tisuće nevidljivih očiju, a pokreti koje činiš u odrazima čine prostor još zagonetnijim i uznemirujućim.

Asseti: zrcala

Atelje

Opis: Umjetnički atelje je prostor prepun nespretno razbacanih alata i nedovršenih djela. Platna su naslonjena na zidove, a neka leže na podu, prekrivena mrljama boje. Razbacane palete, četke i pineli u neredu stvaraju osjećaj kreativnog kaosa. U kutovima se nalaze nedovršene slike, svaka s drugačijim stilom, ali svi dijelovi prostora odišu umjetničkim nemarom. Stare stolice su postavljene oko radnih površina, a okviri za slike leže nepomično na stolu ili naslonjeni na zid. Prostor je ispunjen mirisom boje i drvenih okvira, a svaki kutak skriva novu inspiraciju i kaos.

Asseti: stolice, platna, palete, pineli, boje, nedovršene slike, okviri

Dječja soba

Dječja soba na tavanu ima osjećaj napuštenosti i zaborava. Drvene grede i podovi su izbljedjeli, a u kutovima se nakuplja prašina. Na sredini sobe stoji krevetić, zapušten i

prekriven prašnjavim pokrivačem, a uz njega je noćni ormarić sa zamućenim staklom. Na stolu su razbacane dječje igračke, među kojima su stare lutke s izgrebanim licima i drvene kocke koje su ostale polupokrivene prašinom. Ormar je poluotvoren, a iznutra vire zapuštene odjeće i zgužvane tkanine. Ponekad, pod slabim svjetlom, može se činiti da igračke pomiču, stvarajući osjećaj nelagode, kao da nešto gledaš.

Asseti: drvena soba, krevetić, noćni ormarić, radni stol, razbacane igračke, lutke, drvene kocke, ormar, prašina.

Soba 304

Opis:

Soba 304 nije kao ostale. Nema logike ni reda – kao da je netko u nju smjestio sve što nije znao kamo bi drugo. Čim otvoriš vrata, zatekne te zagušujući kaos: naslagane kutije, uokvirene slike koje ne vise ni na jednom zidu, već leže naslonjene jedna na drugu. Tu su i dijelovi starih strojeva, metalne cijevi, polupane stolice, tepisi u rolama, razbacane palete i nedovršene slike iz ateljea, pa čak i ogledala iz zrcalne sobe. Na stropu je zakačena zahrđala lampa, a pod je mješavina drvenih dasaka, betona i tepiha. Sve izgleda kao da bi trebalo pripadati nekom drugom prostoru – ili možda nekom drugom svijetu.

Ponekad se čini kao da se predmeti pomalo pomiču kad ih ne gledaš. Ili možda soba sama odlučuje kako će izgledati idući put kad se otvori.

Asseti: sve što nam ostane

OKVIRNI POPIS ASSETA (stvari koje će nam trebati + asseti)

Asset	Link
Modular warehouse	https://www.turbosquid.com/3d-models/modular-warehouse-1395553
Key pickup	https://www.turbosquid.com/3d-models/liberty-door-handles-key-1160ch2020-2018729
Plafonjera	https://www.turbosquid.com/3d-models/chandelier-2296899
Okviri za slike	https://www.turbosquid.com/3d-models/picture-frames-pbr-game-ready-2305090
Sat	https://www.turbosquid.com/3d-models/wood-clock-2311163
Svijeća	https://www.turbosquid.com/3d-models/candle-2283077
Noževi	https://www.turbosquid.com/3d-models/kitchen-knives-2144801
Tava	https://www.turbosquid.com/3d-models/frying-pan-2380174
Pribor	https://www.turbosquid.com/3d-models/kitchen-utensil-set-2160176
Sjekira	https://www.turbosquid.com/3d-models/meat-hatchet-1668611
Lampa	https://www.turbosquid.com/3d-models/vintage-desk-lamp-1908153
Stolica	https://www.turbosquid.com/3d-models/old-wooden-chair-3-low-poly-pbr-2348251

Paletar	https://www.turbosquid.com/3d-models/pallet-jack-861598
Polica	https://www.turbosquid.com/3d-models/steel-4-tier-wire-storage-rack-2287428
Viljuškar	https://www.turbosquid.com/3d-models/free-forklift-lowpoly-1937088
Paleta	https://www.turbosquid.com/3d-models/pallet-1488051
Police	https://www.turbosquid.com/3d-models/warehouse-storage-rack-game-ready-props-2036965
Hotel room interiors	https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/hotel-room-collection-214335
Hodnici	3d Model Of Hotel Waiting Room
Spavaće sobe	3d Bedroom Room Model
Humanoids in suits	Suit Character Pack - Generic 3D Humanoids Unity Asset Store
Cook	Blend Chef
Night guard	Police officer Characters Unity Asset Store
Spavaće sobe	House Home Max Free

Recepcija	Free 3D Reception - TurboSquid 2273484
Chest	Free 3D Vintage Chest - TurboSquid 1849067
Restaurant tables&chairs	3D Model TablesChairs - TurboSquid 1748603
Old yellow house (exterior...maybe za nešto u vrtu)	Free 3D Old House Model - TurboSquid 1702180
Fruit pickups	Low Poly Fruit Pickups 3D Food Unity Asset Store
Black man	Free Hajj Pilgrimage 3D - TurboSquid 1354606
Bookshelf	Free 3D Old Bookshelf Model - TurboSquid 1879028
Još namještaja	Free 3D Model Low Poly Furniture Pack - TurboSquid 2118647
Worker	Worker Character 3d Max
Door sounds	Doors Small Sound Pack Audio Sound FX Unity Asset Store
Dialogs AI engine	NPC AI Engine - Dialog, actions, voice and lipsync - Convai Behavior AI Unity Asset Store

NPC AI	Easy npcs Behavior AI Unity Asset Store
Inventory GUI	Item & Inventory System GUI Tools Unity Asset Store
3d Interiors	https://www.turbosquid.com/3d-models/interior-1062834
Bedroom	https://www.turbosquid.com/3d-models/bedroom-859926
Kitchen furniture	https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/kitchen-set-interior-263284
Bathroom	https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/bathroom-set-interior-263462
Bloody door	https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/tim-s-horror-assets-the-bloody-door-70847
Graveyard stuff	https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/colonial-city-littlepack-163089
Horror sounds	https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/free-horror-starter-pack-211340

Horror room	https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/asset-pack-for-horror-game-226196
Horror school props	https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/horror-school-props-112589
Horror hospital	https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/pbr-hospital-horror-pack-free-80117
NPC Convo AI	https://assetstore.unity.com/packages/tools/behavior-ai/npc-ai-engine-dialog-actions-voice-and-lipsync-convai-235621

Zvukovi:

AMBIJENTALNI ZVUKOVI (LOOPABLE)

Dnevni (mirniji)

- Tiho zujanje svjetla
- Povremeno zvono recepcije
- Tiha lounge glazba (1980s jazz)
- Koraci osoblja u daljini
- Povjetarac kroz zatvorene prozore
- Lagano lupkanje stakla, kao da netko kuca
- Nejasan govor iza zidova
- Radio koji ponekad pusti kratku poruku

Noćni (paranoični)

- Nisko frekventni šum

- Udaljeno škripanje vrata
 - Mehaničko zujanje cijevi
 - Nepravilni otkucaji sata
 - Zvuk lifta koji radi... iako ne bi trebao
 - “Duboki šapat” ambijent (slow whisper loops)
 - Visokofrekventni tinnitus zvuk kad si blizu čudovišta
 - Refleksni udarci (kao da nešto pada s kata iznad)
-

KORACI (PLAYER & NPC)

- Hodanje po tepihu
 - Hodanje po pločicama
 - Hodanje po mokrom podu
 - Trčanje
 - Tiho šuljanje
 - Čuvarovi teški koraci (bass-heavy)
 - Koraci koji se naglo zaustavljaju (kad NPC nestane)
 - Echo koraci u nelogičnim hodnicima
-

VRATA I PROLAZI

- Otvaranje normalnih vrata
- Zaključana vrata (klik + metalni ton)
- Vrata koja škripe (low pitch i high pitch verzije)
- Tajna vrata (klizna, šuškanje kamena ili drva)

- Vrata koja nestaju – poof efekt
 - Automatska vrata (elektronička + glitch)
-

INTERAKTIVNI ZVUKOVI (UI + PUZZLE)

- Otvaranje inventara (mekani klik)
 - Klik na item
 - Pogrešan unos (bzzz / error)
 - Točan unos (mekani ton, “aha” efekt)
 - Papir se otvara (za čitanje bilješke)
 - Knjiga koja se zatvara
 - Sat koji zazvoni
 - Odzvonilo 3 puta – teleport SFX
-

NPC GLASOVI / REAKCIJE

- Portir: “Gospodine...” (tiho, robotski)
 - Barmen: smijeh, nazdravljanje, “Još jednu?”
 - Čuvar: mrmljanje, koraci + “Vraćamo se sada.”
 - Djevojčica: šapat “Pronađi me...”
 - Recepcionist: “Dobrodošli. I opet, dobrodošli.”
 - NPC-jev glitch govor (ponavljanje riječi)
 - NPC koji "govori unatrag" (reversed FX)
-

PREDMETI / OKOLINA

- Stavljanje predmeta u inventar
 - Pokretanje metle po podu
 - Lom stakla (ogledalo)
 - Škripanje ormara
 - Klizanje knjiga s police
 - Paljenje svijeće / šibice
 - Gašenje svjetla (klik + zujanje)
 - Električni šok (ako igrača dotakne "greška")
-

STRAVA I HALUCINACIJE

- Iznimno nisko disanje u blizini
 - Šapat u jedno uho (3D positional FX)
 - Glitch sound (kao stari VHS tape)
 - Udarac srca (kad te netko "gleda")
 - Zrcalo zvuk "obrata" (time ripple sound)
 - Kratki, brzi breath-in kada se pojavi vizija
 - Zvuk "zamagljenja kamere" (blur pass tone)
 - Vrištanje... ali s eho delayem unatrag
-

ČUDОВИШТЕ / STRAŽAR

- Teški koraci (duboki bass, vibrira tlo)
- Šapat koji se ponavlja ("ostani...")
- Kad ga pogledaš — glitch + shrill visoki ton

- Kad te vidi — “pressure drop” efekt + heartbeat pojačanje
 - Kad te ulovi — instant bass drop + vizualni glitch
-

SPECIJALNI DOGAĐAJI / SCENE

- Zatvaranje vrata za tobom automatski (BOOM + echo)
- Povratak u sobu (fade + delay echo koraka)
- Nestanak svjetla (uz suck-out zvuk zraka)
- Čitanje poruke iz ogledala (muffled voice)
- Kamera efekt kad popiješ previše gemišta (wah-wah distort fx + vibrato)