



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 osobama i hotelskim inventarom, igrač postupno otkriva duboko skrivena tajna hotela, shvaćajući da ništa nije onako kako se na prvi pogled činilo. Igra osigurava napetu atmosferu kroz promišljene elemente horora, misterije i neočekivanih obrata.

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. Čudne zvukove 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 evociraju 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 i 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 lakšeg igranja na većem ekranu i potrebe za tipkovnicom za interakciju s okolinom i kontrolu igrača.

Minimalni sistemski zahtjevi uključuju:

- **Minimalna verzija operacijskog sustava:** Windows 8 (64 bit), macOS 10.13, Ubuntu 18.04
- **Grafička kartica (GPU):** Nvidia GT 710 / AMD ekvivalent
- **Procesor (CPU):** Intel Core i3 2.5 GHz / AMD Ryzen 3 1200 (Dual Core ili bolje)
- **Radna memorija (RAM):** minimalno 4 GB
- **Minimalni slobodni diskovni prostor:** 10 GB

Preporučeni sistemski zahtjevi uključuju:

- **Preporučena verzija operacijskog sustava:** Windows 10 (64 bit), macOS 10.14, Ubuntu 20.04 (ili novije)
- **Grafička kartica (GPU):** Nvidia GTX 1060 / AMD RX 580 (ili ekvivalent)
- **Procesor (CPU):** Intel Core i5 3.0 GHz / AMD Ryzen 5 2600 (Quad Core ili bolje)
- **Radna memorija (RAM):** 8 GB
- **Preporučeni slobodni diskovni prostor:** 12 GB

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. S obzirom da igra ne uključuje mikrotransakcije ili prikupljanje osobnih podataka, 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.

Na kraju, iako *Lost Exit* ne uključuje mikrotransakcije, važno je osigurati da svi aspekti igre, poput distribucije ili eventualnih nadogradnji, budu usklađeni sa zakonodavstvom o zaštiti potrošača, kao i s tehničkim i sigurnosnim standardima, kako bi se izbjegli eventualni problemi u vezi s distribucijom igre ili njezinim korištenjem na različitim platformama.

Kontrole

Osnovne mehanike i kontrole

Igra *Lost Exit* koristi jednostavan, ali učinkoviti sustav kontrola koji omogućava igračima fluidno istraživanje i interakciju s okolinom. 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.
- **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** (ili drugu dodijeljenu tipku, ako je drugačije konfigurirano). Inventar omogućuje pregled predmeta koje igrač sakuplja 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:** Tipka **Enter** omogućava interakciju s različitim objektima u igri, kao što su vrata, tipkovnice, predmeti ili NPC-ovi (likovi koje igrač može upoznati). Pritiskom na **Enter**, igrač 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.

Puzzles

1) Ogledalo laži

Lokacija: Oronula kupaonica s tri stara ogledala. Na zidovima tragovi ogrebotina, kao da je netko pokušavao izaći.

Opis: Igrač stane pred tri ogledala, ali odrazi su... čudni. U jednom si stariji, u drugom imaš podočnjake i krvave oči, treći izgleda normalno.

Zagonetka: Samo jedan odraz je stvaran. Ali nijedan ne kopira tvoje pokrete potpuno sinkronizirano. Jedan trepne kad ti ne trepneš. To je laž. Jedan odraz polako stari pred tobom. To si možda ti... jednog dana?

Rješenje: Prepoznavaj razliku u pokretima. Stani mirno. Pogledaj reakcije.

Ishod:

- Pravi odraz → otvaraju se tajna vrata iza ogledala.
- Pogrešan → igrač se teleportira u sobu koja izgleda jednako, ali svi predmeti imaju sitne razlike.

Simbolika: Nepouzdana percepcija. Početak ludila.

2) Gubitak kontrole

Lokacija: Hodnik sa znakom *"Keep going straight to leave."*

Opis: Uđeš u hodnik i sve izgleda normalno. No iznenada, kontrole se inverzno ponašaju. "W" ide unazad, miš kontrolira pogled u krug, tipke se rotiraju nasumično svakih nekoliko sekundi.

Zagonetka: Na radiju čuješ glas (s tvojim glasom?) kako govori:

"Left is right, but only when light flickers three times."

Svjetla u hodniku trepću periodično, to je tvoj znak za orijentaciju.

Rješenje: Prati ritam svjetala i radi suprotno od uobičajenog razmišljanja.

Simbolika: Svijet ne funkcionira po poznatim pravilima.

3) Razbijeni sat

Lokacija: Recepcija. Na zidu ogroman sat s razbijenim staklom. Pokazuje 00:00.

Opis: Ispod stakla četiri natpisa s vremenima:

- 03:15

- 13:37
- 07:06
- 22:22

Na pultu se nalazi knjiga gostiju s datumima i komentarima tipa “Nešto nije u redu s osobljem. Otišao sam u 13:37 i nikad se nisam vratio.”

Zagonetka: Spoji vrijeme nestanka s komentarima.

Rješenje: Jedino vrijeme koje se ne pojavljuje u knjizi je pravo. Uđeš taj kod u mehaničku kutiju → vrata pokraj lifta se otvaraju.

Pogreška: Ako uneseš krivi kod, svjetla se ugase, čuju se koraci, i NPC te vraća u sobu.

4) Childhood memories

Lokacija: Napuštena dječja soba na tavanu.

Opis: Pronađeš kutiju s igračkama. Plišani medvjedić šapuće poruke kad mu prisloniš uho:
"He cried when they locked the door. So I stayed with him."

Zagonetka: Uz medvjedića, nalaziš 5 crteža. Na jednom je dječak ispod stola, drugi prikazuje vrata s brojem “310”, treći je precrtan. Na zidu su kredom nacrtane strelice.

Rješenje: Slažeš crteže u određeni redoslijed (kao slagalicu). Redoslijed otkriva tajni prolaz kroz ormar u sobi 310.

Ishod: Odlazak u prošlost? Ili u nečiju uspomenu?

- 5) Geembač quest (ovo je šala...easter egg...ne moramo to implementirati, moje intruzivne misli su pobijedile i natjerale me da ovo napišem)

Lokacija: Podrum hotela. Simpatični kuhar sa naočalama i osmijehom ponudi ti čašu vina.

Opis:

- Ako popiješ: dobiješ “Sniffing Instinct” – čuješ šaptaje kroz zidove.
- Ako ne: kasnije ćeš u važnom hodniku čuti “ništa” i zalutat ćeš.

Twist: Ako popiješ previše (ponudi ti još), lik počne halucinirati — zidovi dišu, pod se miče.

Mini-morala: Rizik vodi ka daru, ali previše povjerenja → gubitak kontrole.

6) Repeating NPC

Lokacija: Hodnik pred liftom. Sivi čovjek u hotelskoj uniformi ponavlja:

"The elevator goes up, but you go down."

I to doslovno svakih 10 sekundi.

Zagonetka: Staneš ispred lifta, ali tipka za -1 se ne pojavljuje. NPC počne kašljat... samo tada možeš pritisnuti skriveni gumb.

Ishod:

- Ako uspiješ: ideš u podrum koji nije na mapi.
- Ako ne: lift se ruši... ali samo do tvoje sobe. I opet sve ispočetka.

7) Skrivena vrata

Lokacija: Soba 304. Sve izgleda kao i ostale, ali stolica nije u ravnini s tepihom. Detalj!

Opis: Pomicanjem stolice otkrivaš mogućnost pomicanja ormara. Iza njega → vrata bez kvake.

Zagonetka: Imaš žlicu iz kuhinje. Uzmeš je i staviš umjesto kvake → vrata se otvaraju.

Twist: Ako nisi prethodno čuo udarce iznutra (buka iz radijatora), vrata su zaključana.

8) Liars all around us

Lokacija: Bar. Tip s cilindrom i ljubaznim osmijehom:

"Follow the right corridor. It's always the right one."

Problem: Pratiš "desno" – padneš u rupu.

Hint: Slika iznad šanka prikazuje klauna koji drži natpis "Smile means lies."

Zagonetka: NPC daje uvijek suprotnu informaciju. Jedini način napredovanja je da napraviš kontra svega što ti savjetuje.

SLOBODNO DODAJTE ČA GOD ĆETE & ALSO, MOGUĆE JE ODBACIT BILO KOJU OD IZNESENIH IDEJA O PUZZLEOVIMA, NI JEDNA NI "OBVEZUJUĆA"

Priča, svijet, likovi, asseti....

Dalo bi se osmisliť backstory 4each character

Lost exit - dokument dizajna igre

Dimljak Giocare

Članovi (abecedno, silazno):

Juraj Štern-Vukotić

Tomas Mikašinović-Komšo

Filip Marečić

Antonio Labinjan

Pokušaj blagog organiziranja sadržaja:

- Slobodno hitajte unutra još ča god ćete...ča god vam pade na pamet

Ideas&stuff

- moreš dobit good ending, ako donosiš loše odluke / bad ending, ako donosiš dobre odluke :)

- nesavršen lik sounds good

- Dodat random moving npc-jeve koje moraš izbjegavat

- Ne spammat jumpscareove jer to onda više ni strašno

- Ali ubacit a few of them here and there

- Ne bit repetitivan

- ubacit bar 1 dimnjak referencu u igru (neki clue je u dimnjaku or something)

- Osmislit neki storyline...reveal na kraju...sometimes you gotta be evil to succeed

- Collectibles...collectibles...collectibles...ali neka budu smisleni (dobiš nešto) => uklopljeni u storyline. Ako skupiš collectiblese, olakša ti se neki segment igre (npr. počneš brže hodat or something similar)

- neki puzzle di se kontrole invertiraju...jer zaš ne :)

- neki creepy sitni detalji koje ćeš skužit tek kad skužiš o čemu se zapravo radi

- semafor references u nekim puzzleovima

Ideas&stuff

- NE IMPLEMENTIRAT DIFFICULTY LEVELS, JER NEMA SMISLA ZA OVAJ KONTEKST

- indirektna inspiracija za igru je "Hotel California" od Eaglesa

- possibly neki 1980-ies art vibe

- 3d first person (can be changed...forši third person...dogovorit ćemo)

- maybe add some goofy parts (maybe not...isto bumo dogovorili)

- čisti singleplayer!!!

- dijalozi => neki npc-jevi će konstantno ponavljat istu rečenicu...it could be a clue, it could be random bullshit...you never know

- maybe više mogućih završetaka-> pobjegli smo iz hotela/ostali u hotelu/poludili/umrli/idk.

- u nekim slučajevima tekst koji npc-jevi govore pomore da riješimo neki puzzle/quest/something

- detaljno razgranat storyline ifove

- dodat upute za kontrole

- uklopit nove mehanike u storyline

- obavezno checkpointovi 😊

- inventory system maybe

- world => neki old hotel...ne bi bilo poželjno da izgleda cool, shiny i moderno...to ne bi bilo to

- za neke likove zbrejkani voiceover

1-2 decision based promjene igre...ne više od tega...bilo bi pretjerano

neki barba te pita da popiješ gemišteka s njim. Ako ga popiješ, dobiješ neki divlji power-up. Ako ne, ostane isto...gemištek ti olakša život 😊 **(ovo je totalno meme ideja...slobodno je ignorirajte..a forši je i budemo dodali...pitaj Boga)**

Ideas&stuff

dodat zbunjeni i tjeskobni inner monologue charactera. Ča više lutamo po hotelu, to je on više anxious

- ne znamo dali je dan ili noć. Nema prozora, satovi su pokvareni
- moremo napraviti collectibles koji ne služe za nič. Igrač skuži da je bilo uzaludno skupljati ih
- dalo bi se napraviti neku mapu na shemu five nights at freddy's
- u nekima sobama fizika funkcionira, a na nekima se zbrejka do boli
- npc-jevi svih boja, rasa i nacionalnosti 😊
- probati ubaciti neke meme momente, ali ne pretjerano...uklopiti u priču
- deja-vu vibes na nekim mjestima...moglo bi izgledati kao da smo već bili tu, ali zapravo nismo
- moglo bi se napraviti nešto whacky s ogledalima. Nekad vidiš sebe, nekad nešto drugo, nekad nešto treće... :)
- ideja: na početku kad vidiš odraz, vidiš si obično lice, ali si svaki idući put sve drukčiji (brada, podočnjaci, stariš i sl.)
- neki npc-jevi daju lažne informacije
- nekad najdemo neke stvari od prošlih gostiju
- neki npc-jevi nam prodaju beskorisne power upove
- npc-jevi su jako jako jako friendly (jezivo friendly)
- neke nasumične halucinacije bi mogle biti cool

Ideas&stuff

- u intru vidimo kako protagonist doputuje pred hotel i gre unutra
- na kraju lik postane comfortably numb i ne izađe iz hotela 😊 (1 od ending ideja + Pink Floyd reference)
- dalo bi se ušibat unutra neke suptilne 80-s pop culture reference 😊
- putokazi koje ne smimo pratit, exit signovi koji to nisu, bitno da je nekonzistentno
- tomas: interaktivni hotel, shiftanje prostora kao u inception, može se inkorporirati u puzzle, bez voice actora jer neće dobro zvučati, tekstualni dialozi i monolozi, inspect iteme/ okruženje za world building, **ideja da kroz prozor vidimo promjenu godišnjeg doba (lik nije siguran koliko je dugo već tu ako započnemo tijekom ljeta i kroz prozor pada snijeg) => potencijalna nadogradnja...hotel ima jako malo prozora..1-2, ali kad ih nađemo, vidimo da se godišnja doba mijenjaju**
- ubaciti na određena mjesta neke portrete poznatih osoba koje su mrtve za bonus subtle creepy effect (npr. Kurt Cobain, Chester iz LP, Michael Jackson, itd.) => dodatni efekt ćemo postići ako se ta osoba drogirala dok je bila živa
- obavezno 1 velika luksuzna prostorija...onako neki fancy lusteri, big carpet na podu, veliki dugi stol itd
- napraviti onda kontrast s luksuzom da na kraju igre bude sve/određeni dio u rasulu, inspiracija silent hill 2 gdje na kraju kako glavni lik skuzi da je on kriv za sve svijet oko njega se raspada te je prikazano tako da se u hotelu sve degradira
- secret area koji je otključan ako igrač napravi nešto posebno
- čuješ zvukove kojih nema: liftovi, zvono s recepcije, koraci, propuh, random zujanje strojeva
- svjetla počnu random krepivati

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/hotel-room-collection-214335>

Ideas&stuff

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/hotel-room-collection-214335>
<https://www.turbosquid.com/3d-models/interior-1062834>
<https://www.turbosquid.com/3d-models/bedroom-859926>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/kitchen-set-interior-263284>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/bathroom-set-interior-263462>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/tim-s-horror-assets-the-bloody-door-70847>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/colonial-city-littlepack-163089>
<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/free-horror-starter-pack-211340>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/asset-pack-for-horror-game-226196>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/horror-school-props-112589>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/pbr-hospital-horror-pack-free-80117>

Ima još i puno pojedinačnih asseta tipa stolovi, stolice, ormari itd.
Juraj ima full stack asseta 🔥

više manjih questova koji se slažu u veliki, centralni, finalni
neki questovi su uvjet za napredak

neki optional achievements (dobiješ nagradu ako skupiš sve, ali
moreš odigrati i bez toga)

postupci i upute su kinda important

lik može trčati, skakati, hodati, interagirati s npc-jevima, istraživati
okolinu, **otvarati ormariće**, skupljati collectiblese, riješavati
puzzlove, first person 3d, pokupljati djelove okoline za kasnije

collectibles koji predstavljaju iteme iz prošlosti lika...itemsi
otključavaju flashbackove
moreš micati određene djelove namještaja, ali ne sve. Ako je
namještaj veći od igrača, ne moreš ga maknut jer jebiga
Ali nekad se sam premješta jer why not
Igrača ograničavaju zakoni fizike, ali ne konstantno <3

Ideas&stuff

Određeni hodnici di moraš bit tih jer će se spremačice jedit na tebe i zvat domara da te torna u sobu => domar enforce-a pravila

neke stvari su očigledno u rasulu i želiš ih popraviti

enemy koji nas ograničava ili potencijalno friendly likovi koji nas ograničavaju => hotel california vibes 😊

Zapneš u nekoj random prostoriji s jako friendly npc-jevima, a ustvari trebaš izać van iz te prostorije

Neki jako friendly simpa npc ti daje neke savjete, a trebaš ih actually ignorirati

Prva stavka storylinea -> dojdeš u hotel i popelju te u sobu

Ako umreš in-game, zbudiš se opet u svojoj hotelskoj sobi i ideš dalje

Dodješ u neku shiny luksuznu sobu u kojoj ti je baš lipo, ali vidiš da nema niš korisno u njoj i samo moraš izać van

Moremo implementirati stereotype <3...Approved by prof.dr.sc.

Tihomir Orehovački

Bad choice -> good outcome