



## Универзитет у Крагујевцу

### Извештај са стручне праксе

#### Општи подаци

Студент	Име и презиме	Никола Брековић
	Индекс	22/2020
	Имејл	nikolabrekovic@gmail.com
Фирма	Назив	„Playrix RS”
	Адреса	Партизанска 18, Нови Сад
	Телефон	0604364314
	Имејл	isidora.tasic@playrix.rs
Период		Октобар-Децембар
Ментор у фирми		Младен Левнаић-Дизајнер Наратива, вођа тима
Ментор на факултету		Арсо Вукићевић

#### Опис ангажовања

##### Позиција у фирми

Позиција: Narrative Designer

Улога Narrative Designer-а обухвата исписивање и развијање читавог наративног садржаја игре, од главне премисе, ликова, односа између ликова и дијалога, окружења и објашњења проблема са којима се играч може сусретати, односно туторијала. У оквиру праксе задаци су се односили управо на овакву врсту развијања задате теме.

##### Назив пројекта (задатка)

„WEDDING VILLA“ – Match 3 игра

Задатак се пре свега односио на проигравање игара које фирма развија и израда задате теме од стране ментора.

- Дефинисање концепта/премисе приче игре
- Креирање идле текстова на задату тему

Креирање премисе приче нове игре истог жанра уз развој ликова наспрам исте. Задатак је пре све га садржао:

- Опис карактера

- Писање дијалога између карактера спрема задатих ситуација и догађаја

#### Опис пројекта (задатка)

Током праксе пре свега је било потребно упознати се са начином и стилом „Playrix RS“ развоја одређених производа. Задатак је обухватао развој наратива једне нове игре, односно нове приче и нових ликова који би били у потпуности употребљиви за даљи развој игре, и који би могли да дефинишу стил и даље смернице за остале департмане фирме.

Пројекат(задатак) се развио у садржај потребан за даљи развој једне игре и пројекат садржи:

- Главну премису/причу
- Осмишљени ликови са објашњењима понашања и изгледа
- Уводни дијалози који подстичу даљи развој приче/игре
- Ситуације између ликова који подстичу игровост производа
- Развој специјалних догађаја у оквиру игре и могући начини монетизације исте

#### Улога у пројекту (задатку)

Циљ активности се у великој мери базирао на разумевању и развоју стила потребног за рад у оквиру жанра и начина рада у компанији као што је Playrix RS.

У оквиру задатка, који је започет од самог почетка било је потребно допринети и осмислити карактере и детаље који су потребни за даљи развој ликова и приче, као што су односи и сукоби. Нови механизми наратива који су потребни за даљи развој приче, ликова и окружења у којем се ликови налазе као и потребни описи који могу помоћи у развоју ликова и окружења департманима као што је 3Д дизајн.. Допринос је пре свега био базиран на дефинисању циљева наративног контекста у оквиру премисе и мета света, односно окружења и дијалога између осмишљених карактера.

#### Хронологија рада

Датум	Активност	Исход
10.10	Интервју	Оспособљавање кандидата у представљање фирме за одређену позицију
20.10	Проигравање игара „Playrix RS“	Упознавање са одређеним стилом који ова компанија негује
15.11	Задаци исписивања идле текстова већ постојећих игара „Playrix RS“	Овладавање стилом који ова компанија негује
25.11	Задатак развоја премисе приче	Овладавање развоја и осмишљавање нове приче на задату тему



01.12	Задатак развоја ликова	Овладавање развоја нових ликова у оквиру осмишљене приче
10.12	Дијалози	Овладавање писања дијалога између осмишљених ликова
15.12	Ситације	Овладавање развоја ситуације кроз дефинисане дијалоге између ликова

### Коришћене технологије

Технологије потребне за овакву врсту посла се пре свега тичу прочишћавању језичког стила енглеског говорног подручја, односно помоћ писцима који пишу на енглеском језику, а који нису са енглеског говорног подручја.

Поред одличног познавања енглеског језика коришћене су веб апликације попут:

- QuillBot
- Grammarly
- Hemingway Editor

### Препреке у ради

Препреке су се највише односиле на развој стила и прочишћавање енглеског језика потребног за рад на оваквој позицији, али уз помоћ ментора и горе наведених веб апликација, проблеми су у великој мери уклоњени те је фокус на стил писања био олакшан.

Један од проблема, односно препрека у раду је био и онлајн рад. Задаци би били много лакши да је систем рада био уживо, али политика фирме је да током пандемије сви раде од куће, па и практиканти.

### Закључци

#### Исход

Коначан исход је поред развоја премисе и ликова, било упознавање са разним стилима које можемо видети у индустрији игара. Поред тога и учење о циљним групама које играју одређене игре и наспрам тога утврђивање даљих планова у развоју приче за одређену игру.

#### Применљивост знања са студија

Предмет Наратолошке и семиолошке методе у видео играма је у великој мери одиграо улогу за овакву позицију. Међутим издваја се и предмет Софтверска окружења за развој игара, јер на тај начин можемо препознати разне могућности коју су могуће или немогуће наспрам одређених исписаних интрукција везаних за наратив и гејм дизајн.

### Сугестије за унапређење студија

Препорука коју имам јесте што више повезаности са индустријом и начином како се одређена теорија примењује у пракси. Нарочиту на пољу наратив дизајна, гејм дизајна и 3д моделирања.

Место Крагујевац  
Датум 30.12.2021.

Студент

Име и презиме

Александра Тривачевић

#### Додаци

Уколико је потребно, у овом делу можете навести материјал који ближе описује пројекат (задатак) и Ваш рад током обављања стручне праксе.