



Образац 1: Пријава теме мастер рада

Формулар за пријаву теме мастер рада

| | |
|---|---|
| Име и презиме студента | Никола Брековић |
| Број индекса | 22/2020 |
| Студијски програм | Мастер 4.0 |
| Модул | Мастер академске студије – Развој компјутерских игара |
| Назив теме мастер рада | Развој платформера „Cave dude“ употребом Unity гејм енџина и Bolt модула за визуелно програмирање |
| Област | Информационе технологије, Развој компјутерских игара |
| Образложење теме са предметом истраживања | Данашња индустрија игара подразумева вишемесечни и/или вишегодишњи рад инжењера и дизајнера на веома комплексним играма. Током времена, појавила се оправдана потреба за развојем и употребом визуелних алата који би убрзали, олакшали и учинили приступачнијим прототипски или коначни развој једноставнијих игара - као што су платформери. У оквиру предложеног мастер рада под називом “Развој платформера „Cave dude“ употребом Unity гејм енџина и Bolt модула за визуелно програмирање”, предмет рада јесте практичан рад на развоју потпуно нове игре-платформера - почевши од наративног дизајна, до развоја механике игре, визуелног дизајна до имплементације функционалности употребом “BOLT” модула за визуелно програмирање у “Unity” гејм енџину. |
| Хипотезе | Применом сажетих наративних форми може се креирати визуелни идентитет игре, разрадити концепт и механика 2Д платформера са елементима света пећинских људи. Употребом “BOLT” модула могуће је развити функционални прототип 2D платформера који укључује све елементе савремених игара (Механика игре, кретање главног карактера, понашање непријатеља, односи непријатеља и главног карактера игре, кориснички интерфејс, менији, покретање анимација, развој игре кроз нивое.) |
| Сврха | Овладавање техникама развоја платформер игара употребом визуелног програмирања у Unity гејм енџину. |
| Циљ | Направити функционалну платформер-игру употребом “BOLT” модула за визуелно програмирање. |
| Методе | “BOLT” - модул за визуелно програмирање - 1.4.15 “Unity” гејм енџин - 2019.4.24f1 |



Образац 1: Пријава теме мастер рада

| | |
|-----------------------------------|--|
| | Технике наративног и гејм дизајна “Illustrator” за креирање 2Д спрајтова. |
| Кратак прелиминарни садржај | 1 Уводна разматрања 2 Спецификација пројектног задатака 3 Наратив и механика игре 4 Поступци креирања игре 5 Дискусија креиране игре и коришћених технологија 6 Заључак 7 Коришћена литература |
| Списак основне оквирне литературе | https://learn.unity.com/project/bolt-platformer-tutorial The Art of Game Design – Jesse Schell Game Design Workshop – Tracy Fullerton Level Up! The Guide to Great Video Game Design |
| Ментор | Арко М. Вукићевић |
| | |
| | |
| Место и датум | КРАГУЈЕВАЦ 21. MART 2022 |
| Потпис студента | Никола Брковић |