



УНИВЕРЗИТЕТ У КРАГУЈЕВЦУ  
Број III-01-25811  
Датум 27-04-2022  
КРАГУЈЕВАЦ

Одлуком Сената Универзитета у Крагујевцу бр. III-01-238/30 од 31. 3. 2022. године именовани смо за чланове комисије за оцену и одбрану мастер рада под називом „Развој платформера „Save dude” употребом Unity гејм енџина и Bolt модула за визуелно програмирање” кандидата Николе Брековић бр. индекса 22/2020, студијски програм Мастер академске студије Развој компјутерских игара. Овим путем након прегледа мастер рада подносимо

## ИЗВЕШТАЈ О ОЦЕНИ МАСТЕР РАДА

### 1. Биографски подаци кандидата

Никола Брековић (19.12.1990) Шабац, Владимирци

Образовање: Средња: Школа примењених уметности Шабац,

Факултет: Академија драмских уметности, одсек глума

Радно искуство: „Шабачко Позориште“, Професионални Глумац 2015-2021

„ТО Владимирци“, Организатор догађаја 2019-

Омладинско позориште“В Театар“, Редитељ, Продуцент 2018

НОРА Game „Rights Discovery” Miracle DOJO, Narrative Designer 2021

### 2. Извештај о студијском истраживачком раду

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 „Save dude“ употребом Unity гејм енџина и Bolt модула за визуелно програмирање”, кандидат је успешно развио нову игру-платформер – почевши од наративног дизајна, до развоја механике игре, визуелног дизајна до имплементације функционалности употребом “BOLT” модула за визуелно програмирање у “Unity” гејм енџину. Применом сажетих наративних форми креиран је визуелни идентитет игре, разрађен је концепт и механика 2Д платформера са елементима света пећинских људи. Употребом “BOLT” модула развијен је 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).

### 3. Опис мастер рада

Мастер рад има укупно шест поглавља. У уводном поглављу дата су теорисјка разматрања и објашњени основи појмови и претпоставке. У другом поглављу у дванаест ставки су детаљно дефинисани радни задаци и елементи које игра треба садржати. Радним задацима дефинисани су сви елементи игре, који укључују понашање и изглед карактера у игри. У трећем поглављу документована је прича игре. У четвртном поглављу



је описан комплетан поступак креирања игре. Поглавље се састоји од осам подсекција, које детаљно описују поступак креирања сваког објекта игре и његове логике-понашања у игри. У петом поглављу су изложена закључна разматрања. У шестом поглављу дата је листа коришћење литературе.

#### **4. Анализа рада са кључним резултатима**

У оквиру игре, уз поштовање свих задатих потреба, у почетној фази креирања концепта донете одлуке у потпуности доприносе свим сегментима потребним за развој игре оваквог типа. Овакав начин креирања игре у оквиру Unity гејм енџина даје очекивани резултат и доказује хипотезу да употреба “Болт” модула за визуелно програмирање шири употребу према корисницима из дизајн делатности.

Ослањање на предлоге концепта, и коришћење “Unity” гејм енџина игра је добила како карактеризацију у оквиру циљне групе за које је игра намењена, тако и функционалност потребну за један приказ демо игре која је у потпуности спремна за даљи развој и могуће издавање.

Кључни резултат развоја “Cave Dude” игре је уз горе поменуте могућности, свакако и могућност да се на овакав начин могу производити игре, сличног карактера, у великом броју и великој брзини, дајући шансу свима заинтересованима да се пласирају на тржиште, те доказује да “Болт” модул за визуелно програмирање пружа доста могућности и велики је потенцијал у употреби код дизајера и програмера.

#### **5. Закључак и предлог**

На основу изложеног извештаја, потврђујемо да мастер рад под називом “Развој платформера „Cave dude“ употребом Unity гејм енџина и Bolt модула за визуелно програмирање“, кандидата Николе Брековић, бр. индекса 22/2020, студијски програм, Мастер академске студије Развој компјутерских игара, садржи све елементе прописане Правилником о мастер академским студијама које се рализују при Универзитету у Крагујевцу. Комисија која је сагласна је да мастер рад испуњава све услове за јавну одбрану.



Образац 4: *Извештај о оцени мастер рада*

Наслов завршног (мастер) рада

**“Развој платформера „Save dude“ употребом Unity гејм енџина и Volt модула за визуелно програмирање“**

Ментор: др Арсо М. Вукићевић, виши научни сарадник

Члан: др Игор Савељић, научни сарадник

Члан: др Миљан Милошевић, виши научни сарадник

У Крагујевцу, 26. 04. 2022. године.