

# Narrative + game design

PLAN PREDAVANJA



## AUTOR

Machina Academy u  
suradnji s predavačem  
David Kelečić © 2021.

## KONTAKTI

[machina@machina.hr](mailto:machina@machina.hr)  
091 928 7419  
Derenčinova 1, Zagreb

## DRUŠTVENE MREŽE



# Dobrodošli u Machina Academy!

Drago nam je da ste se odlučili za Machina Academy kako bi usvojili nova i usavršili postojeća znanja!

U nastavku ovog dokumenta možete pronaći osnovne informacije o tečaju narrative i game designa pod mentorstvom Davida Kelečića.

## Plan predavanja:

Plan predavanja ukupnog trajanja 60 školskih sati sastavljen je po temama no po potrebi se prilagođava kako bi tempo odgovarao pojedinoj grupi.

## Online predavanja:

Online predavanja održavaju se u istom terminu kao i predavanja u učionici te se paralelno snimaju. Snimke se uploadaju istu večer te su dostupne minimalno 12 mjeseci!

Detalje o pristupu online predavanjima i snimkama polaznici dobivaju u zasebnoj brošuri po upisu na tečaj.

## Završni radovi i karijerno savjetovanje:

Po završetku predavanja čeka vas i izrada završnog rada nakon kojeg dobivate certifikat o položenom tečaju.

Individualno karijerno savjetovanje s mentorom možete započeti i prije predaje završnog rada!



## Predavač

**David Kelečić**

**Spisatelj i game designer**

Game & Narrative Designer u studiju za razvoj mobilnih igara Playrix Croatia, David svoje spisateljsko umijeće gradi već više od deset godina.

Autor je romana "Dublje od bezdana" i zbirke priča "Imago Ultima", a u industriji videoigara je pronašao savršen spoj kreativnosti kroz pisanje narativa za igre i analitike mehanika i gameplaya kroz Excell tablice.

Dobitnik je dvije književne nagrade Sfera i jednog Artefakta.

**kontakt:** [david.kelecic@machina.hr](mailto:david.kelecic@machina.hr)

# KRATAK SADRŽAJ

01

Osnovna struktura i elementi priče (film i igre)

02

Arhetipovi likova, dublja karakterizacija i uvjerljivost

03

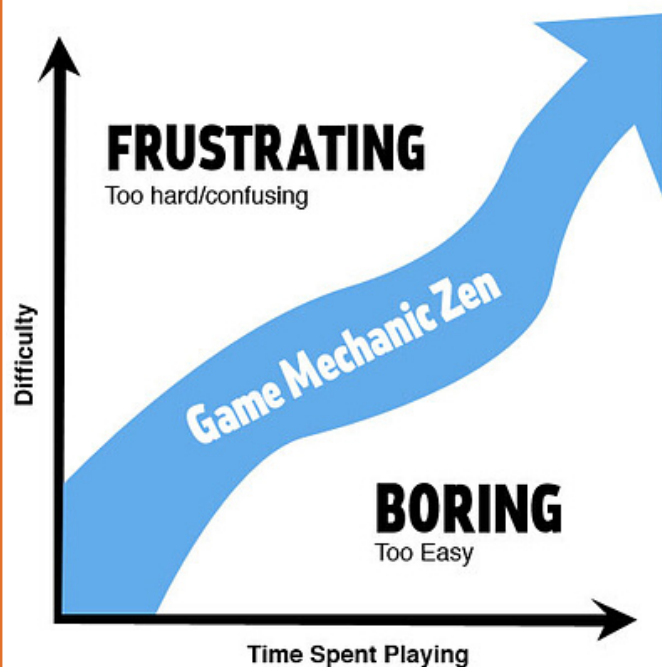
Uvod u game design, mission i level design

04

Mehanike i balans mehanika u igrama

05

Monetizacija igra + prezentacija projekata



# Detaljan plan predavanja po tjednima

## 1. tjedan – **uvod, predstavljanje predavača i polaznika**

- a) Gaming industrija općenito i tipovi posla
- b) Konflikt u priči + samostalna vježba

## 2. tjedan – **tri čina i struktura priče**

- a) Primjeri tri čina i tranzicije (film+videoigre) - detaljna razrada svakog čina
- b) Sedam elemenata dobre priče (J. Trudby) + samostalna vježba

## 3. tjedan – **herojsko putovanje**

- a) Arhetipovi (basic 7) i uvod u likove

## 4. tjedan – **dublja karakterizacija likova**

- a) Hero & Villain, Others
- b) Character Arcs i pitanje morala

## 5. tjedan – **ritam**

- a) Ekspozicija, ritam, foreshadowing
- b) Manje popularne narativne prakse iz gaminga
- c) Praksa u pisanju i izgradnja portfolija
- d) Primjer kroz Hrvatsku scenu pisanja SF / Fantasya

## 6. tjedan – **uvjerljivost**

- a) Uvjerljivost priče, slučajnosti i iznenađenja, spektakl, dijalozi

## 7. tjedan – **Twine**

- a) Uvod u Twine i tehnike (program za pisanje igara)
- b) Moguće uloge pisca unutar tima

## 8. tjedan – **uvod u game design**

- a) Game Design Document - osnove
- b) Uvod u tablice i strukturu

## 9. tjedan – **game design elementi I**

- a) Mehanike u igrama, baza
- b) Balans tablica
- c) Težina igara i stres - prilagođavanje

# Detaljan plan predavanja po tjednima

## 10. tjedan – razvoj likova

- a) Likovi specifično u game industriji, posebnosti razvoja
- b) Dizajn, koncept, backstory, final art, animacija
- c) Razvoj likova sa stajališta game dizajna

## 11. tjedan – razvoj okružja

- a) Environment design – gradovi
- b) Level and mission design
- c) Emotional charts

## 12. tjedan – game design elementi II

- a) Uvod u internu ekonomiju igara
- b) Monetizacija mobilnih igara
- c) Prodajne platforme
- c) AI u igrama

## 13. tjedan – LucidChart

- a) Dizajn sučelja - praksa (LucidChart alat)
- b) Vježba dizajna UI-a (korisničkog sučelja)

## 14. tjedan – produkcija igara

- a) Uvod u produkciju igara
- b) Timetables, MVP koncept

## 15. tjedan – završno predavanje

Prezentacija radova - game design dokument  
Dodatna tema: Analitika mobilnih igara

**Nakon svakog predavanja slijede samostalne vježbe kod kuće.**

Intervju s predavačem pročitajte na našoj web stranici: [David Kelečić – intervju s game i narrative designerom](#)

# ONLINE TEČAJ

## Kratke informacije



Prijenos predavanja uživo putem Zoom-a u istom terminu kada se održavaju predavanja u učionici.



Snimka svakog predavanja dostupna već sljedeći dan te tijekom narednih 12 mjeseci.



Mogućnost praćenja putem snimki u svom tempu + individualne konzultacije s predavačem po dogovoru.



Karijerno savjetovanje po završetku predavanja, pomoć u izradi portfelja i životopisa.



Certifikat o položenom tečaju po predaji završnog rada.



LIVE PRIJENOS  
PREDAVANJA



SNIMKA  
PREDAVANJA



CERTIFIKAT PO  
ZAVRŠETKU