

# STUDENT YEAR

Mentor: Siniša Topić

Autori: Vanja Perman,

Mario Rigatti,

Bruno Ereš.

# SADRŽAJ

Uvod.....	2
O autorima.....	2
Ideja.....	2
Opis igre.....	2
Korišteni alati.....	2
Igra.....	2
Pravila igre.....	2
UI elementi.....	2
Glavni meni.....	2
Pause meni.....	2
Posao.....	2
Spavanje.....	2
Item koji se mogu kupiti.....	2
Stock market.....	2
Banka.....	2
Mapa.....	2
Budućnost igre.....	2

# Uvod

## O Autorima

Autori su Mario Rigatti, Vanja Perman i Bruno Ereš. Mario Rigatti redovito pohađa radionice CTK(Centar tehničke kulture) Rijeka u kategorijama FMSLoga i Pythona, Vanja Perman je pohađao program dodatne informatike u OŠ „Dr. Andrija Mohorovičića“ Matulji i bio je na državnom natjecanju iz matematike u 5. razredu osnovne škole, a Bruno Ereš pohađa dodatan likovni te je postigao uspjeh na školskom natjecanju iz likovnog 2022. godine.

# Ideja

Ideju smo dobili zbog natjecanja Gospodin Fin. Nakon što smo saznali o natjecanju i o tome što ono želi postići nama se svidjela ideja o edukaciji o financijama pošto to nije zastupljeno u Osnovnoj školi. Tako smo dobili ideju za naš rad koji bi odrađivao na zabavan način. Projekt bi bio šire dostupan ne samo za djecu i odrasle u Hrvatskoj nego za sve na svijetu sa pristupom internetu i platformama na kojima bi naš projekt bio dostupan. Ovako se svi mogu zabaviti i sa svojim prijateljima usporediti rezultate te ponovno igrati kako bi prestigli jedan drugoga.

# Opis igre

Student year je igrice kroz koju djeca ili odrasli mogu učiti o financijama na zabavan i kompetitivan način. Igrač preuzima ulogu studenta ekonomije u izmišljenom gradu Žabcu u kojem kroz investiranje u dionice, rad u različitim obrtima i po želji lutrija i srećke koje ne preporučamo i vrlo su male šanse za dobit zarađuje novac koji se mjeri u dolarima. Što više dolara ima igrač to je veći rezultat. Igrač također može investirati u pomagala koja imamo a većinu planiramo dodati. Također postoji mogućnost kredita ili samo puštanja novca u banci pa zbog interesa novac raste..

## Korišteni alati



Radili smo u free to use enginu Unity.



Pisali smo kod u Microsoft visual studios.



U Gimpu smo sve nacrtali.



Napravili smo zvukove pomoću praktičnih efekata i editirali ih u Davinci resolu.

# IGRA

## Pravila igre

U Student year moguće se je zaposliti, raditi, kupovati iteme, uzimati kredite, stavljati novac u banku te investirati u dionice. Jedno igranje traje 365 dana unutar igre i dužina toga u pravom životu ovisi o igraču pošto samo radnje spavanja i radnje odrađivanja posla. Nakon tih 365 dana igrač dobije rezultat koji se mjeri po novcu u trenutku kada je završio 365-i dan. Biti u dugu oduzima bodove. Igračev najbolji rezultat se pohranjuje i može se vidjeti bilo kada u glavnom meniju i pause meniju.

## UI elementi

-Glavni meni



Glavni meni igre ima dvije tipke koje su:

**Play Game**

Pritiskom na tipku Play Game nastavljamo ili započinjemo novu igru.

**Exit**

Pritiskom na Exit tipku izlazimo iz igre.

## -Pause menu



Pritiskom na tipku Esc dolazimo na Pause menu na kojem imamo četiri tipke koje su:



Pritiskom na tipku resume vraćamo se nazad u igru.



Pritiskom na tipku save pohranjujemo naš progres u trnutačnom igranju.





**Menu**

Pritiskom na tipku menu vraćamo se u glavni menu i savea progres.



**Quit**

Pritiskom na tipku quit izlazimo iz igre u desktop i savea progres.

## -Posao



U gornjem lijevom kutu imamo ime zgrade s kojom smo interaktirali pored kojeg se nalazi žuta tipka koja je na svakom meniju koja igraču objašnjava što svaka tipka na tom meniju radi.

**Apply**

**Hours needed:150**

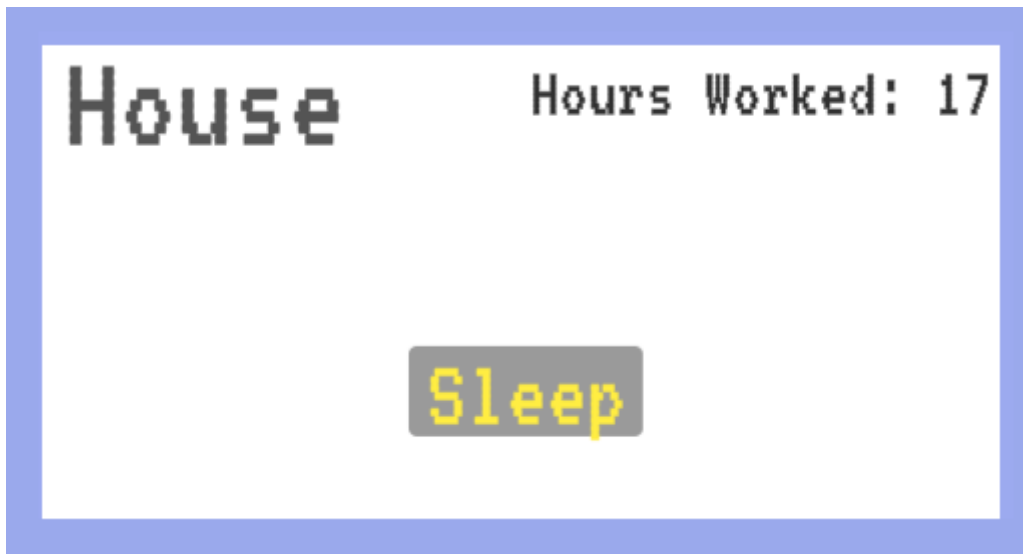
Ispod toga je s lijeve strane tipka apply, nakon što je stisnemo možemo koristiti tipku work. Kako bi se applyali za posao trebamo imati određen broj sati rodnoga staža koji se prikazuje ispod tipke apply.

**Work**

**Payout:18\$**

Ispod tipke work na piše koliko dolara dobivamo po satu rada. Svakim pritiskom na tipku work prolazi jedan sat u danu i dobivamo određeni iznos novca. Moguće je raditi do 24 sata po noći.

## -Spavanje



Kada se igrač nalazi u blizinu svjetlo plave kuće u gornjem desnom kutu mape on može stisnuti tipku E i tako se otvara House menu gdje u gornjem desnom kutu možemo vidjeti koliko sati radnoga staža imamo.



U meniju House imamo i tipku Sleep čijim pritiskom spavamo do sljedećeg dana ujutro čime se vrijeme mijenja na 7:00 i brojač dana se povećava za jedan.

-Item koji se mogu kupiti



Buy 1000\$

U nekim zgradama lijevo od tipke work imamo iteme koje možemo kupiti. U tech storu imamo mobitel koji nam dozvoljava da otvorimo tržište dionica sa bilo koje točke na mapi pritiskom na tipku Q.

Buy 1000\$

Kada stisnemo tipku buy bit će nam oduzeta svota novca koja je pisala u tipki.



Buy 5\$



Buy 2\$

U kiosku je moguće kupiti srećku za 5 dolara i u njoj imamo 40% da dobijemo ništa, 28% za 5 dolara, 19% za 10 dolara, 7% za 20 dolara, 4% za 50 dolara, 2% za 100 dolara, a možemo kupiti i listić za lutriju u kojem imamo 1 u 1 000 000 šansu da dobijemo 100 000 dolara.

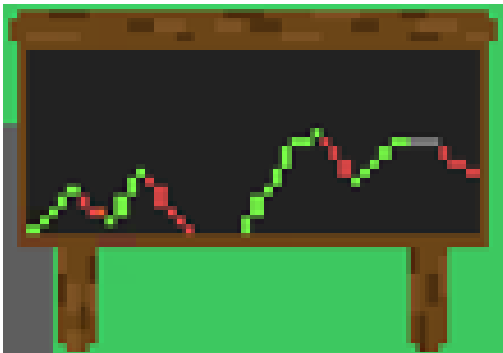
## -Stock market

Imamo tržište dionica na kojem možemo investirati u dionice ili kripto valute.

Buy or sell investments				i
Lit Coin +1.3%	11000	Buy	Sell	0
Raterium -3.4%	6000	Buy	Sell	0
Log Coin -4.9%	3	Buy	Sell	0
Facecook -4.5%	1000	Buy	Sell	0
Doodle +1.9%	1000	Buy	Sell	0
Bradidas +2.5%	1000	Buy	Sell	0

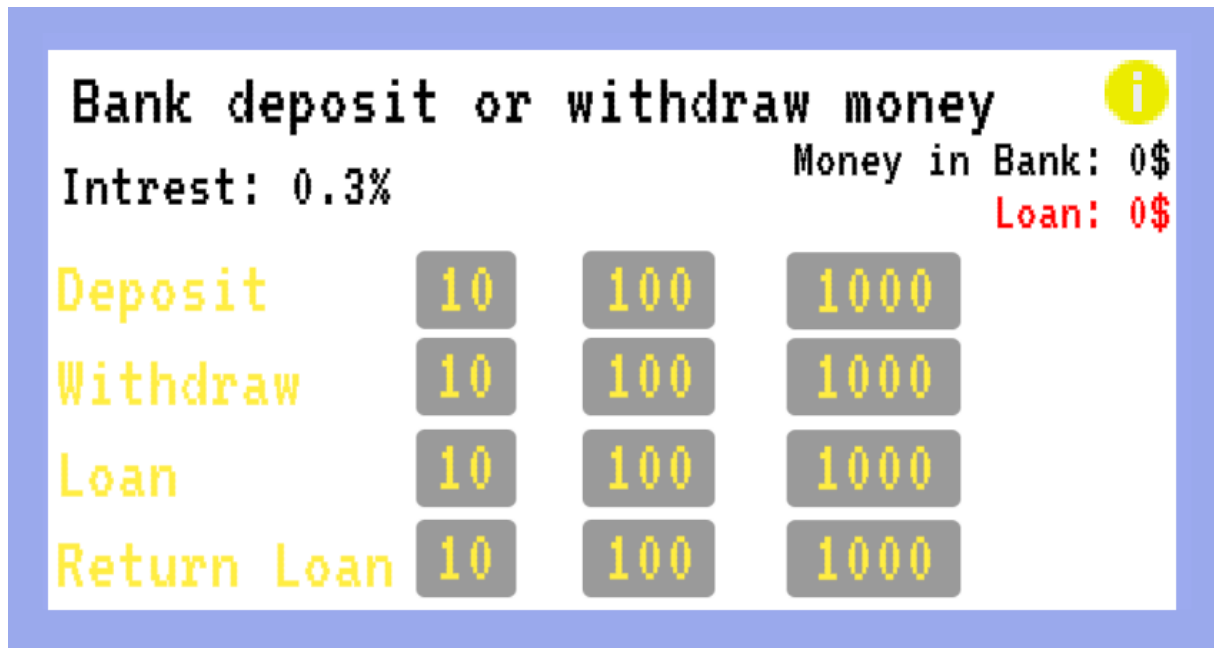
Lit Coin +1.3% 11000 Buy Sell

Tržište dionicama je izloženo tako da sa desne strane imamo ime kripto valute ili firme čije dionice želimo kupiti. Desno je postotak za koji se cijena dionice u promijenila naprema cijeni prošloga dana što može biti od -5.0 do 5.0 posto. Desno od toga je tipka buy kojom kupujemo dionice ili kripto valute. Pored tpke buy se nalazi trenutna cijena te dionice ili kripto valute. Desno od toga je tipka sell kojom prodajemo dionice pored koje piše broj koji označava koliko tih dionica ili kripto valuta igrač ima.



U tržište dionicama se ulazi preko stock boarda što je interaktivni element na mapi blizu kojega pritiskom na tipku E otvaramo tržište dionica ili pomoću mobitela kojega smo prije spomenuli.

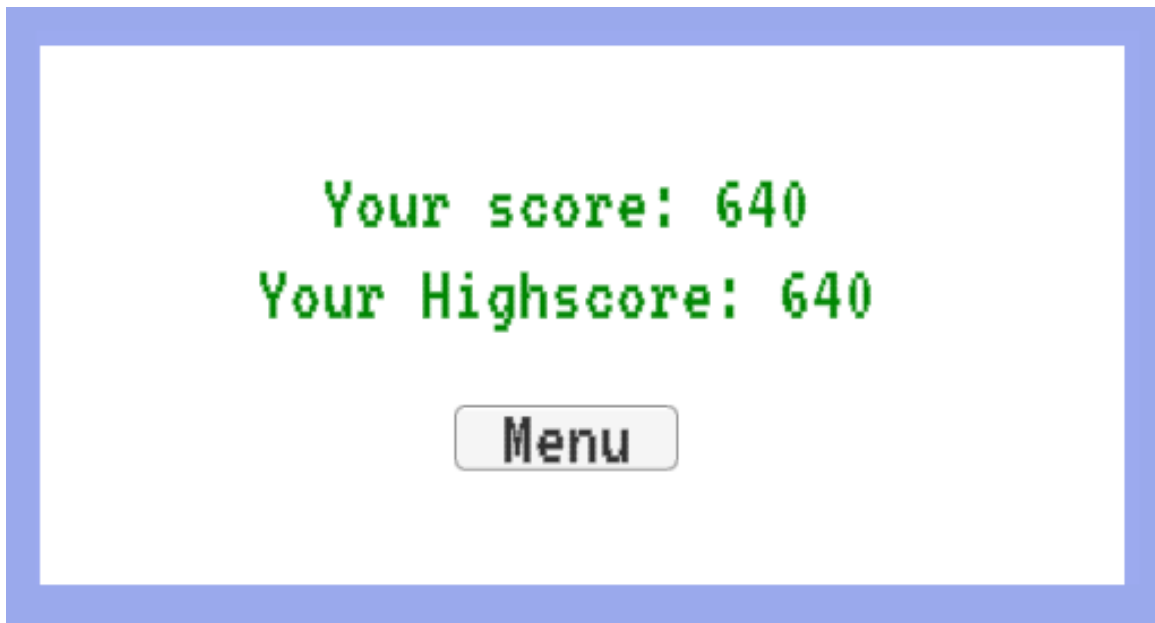
## -Banka



U banci moguće je uzeti kredit koji moramo otplaćivati sa kamatama od 5%. Ako igrač ne otplati dug onda mu se dug puta dva oduzima od rezultata na kraju.

U banci se novac može i odlagati te kada je u banci on se svaki dan povećava za interes koji se mijenja svakih 10 dana i može biti od 0.1 do 2 posto na dan. Pritiskom na jednu od tipki u redu u kojem piše deposit stavljamo novac u banku te isto tako radi withdraw kojim uzimamo novac iz banke. Pritiskom na jednu od tipaka u redu gdje piše loan uzimamo kredit a pritiskom na tipku u redu gdje piše return loan vraćamo kredit. U lijevom gornjem kutu piše trenutni interes a u desnom gornjem kutu piše koliko je novca u banci i koliko je igrač dužan.

## -Highscore



Na kraju 365 dana dobijemo ovaj screen na kojem nam kaže naš trenutni score i najveći score ikada.

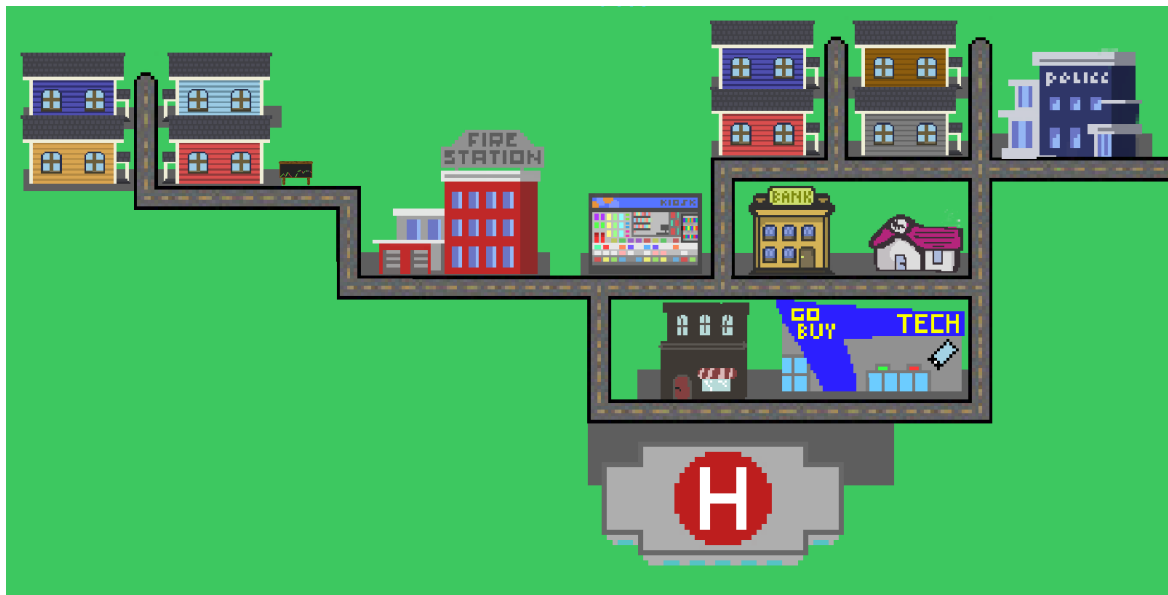


Ispod scora se nalazi tipka Menu koja nas vraća u glavni meni.

**Pause menu**  
Your Highscore: 0

Također vidimo najveći score ikada u pause maniju ispod riječi Pause menu.

# Mapa



Layout mape je takav da se po mapi nalaze stock bord's, neka područja imaju stambene zgrade koje popunjavaju prostor i sve su interaktivne zgrade centrirane prema sredini mape. Igrač ne može izaći iz mape zbog nevidljivih zidova.



# Budućnost

U naš rad planiramo dodati još sredstava dostupna za kupiti u zgradama po mapi koja igraču mogu pomoći. Želimo dodati zgradu u kojoj možemo izmjenjivati novac u druge valute. Proširili bismo mapu, dodali nove mogućnosti na koje igrač može dobiti novac te ga investirati kao još jedna banka sa drukčijim interesom i kamatnom stopom koja varira i utrke konja. Također planiramo objaviti igru na stranice poput Itch.io kako bi igra bila lako i široko dostupna. Te želimo adaptirati igru za mobilne uređaje.