

név

STRAFF DÁVID

INTERAKCIÓ DESIGN MA

PROJEKT

A SZOMORÚSÁG FESTŐJE

A **The Painter of Sadness** egy narratíva-központú interaktív médium, amely arra lett tervezve, hogy a játékost egy álomszerű, liminális térbe vezesse. Az alkotás egy pszichológiai thriller fekete komédia köntösben, egy történet, ahol a humor csak addig tart, amíg a nevetés át nem csap nyugtalanságba.

CÉLOK

Dávid csapatát azt foglalkoztatja, hogyan tudják a középeurópai melankóliát, a nosztalgiát és a kulturális szimbólumokat kiforgatni úgy, hogy egyszerre legyen szórakoztató és gondolatébresztő.

A **6 hónap során** Dávid célja egy videojáték prototípusának létrehozása. Egy működő, bemutatható demó verzió készül el Unreal Engine-ben, amely egyszerre teremt álomszerű atmoszférát, és kínál ironikus, sötét humorral átítatott élményeket.

MENTOR: MILOVITS MÁTÉ

