

Projektni plan za izradu igre - CyberTrace

1. Opće informacije

Naziv tima: G1P1

Platforma: volumetrijska

Žanr: Metroidvania

Tema: Cyberpunk

Datum početka projekta: 10.03.2025.

Datum završetka projekta: 23.05.2025.

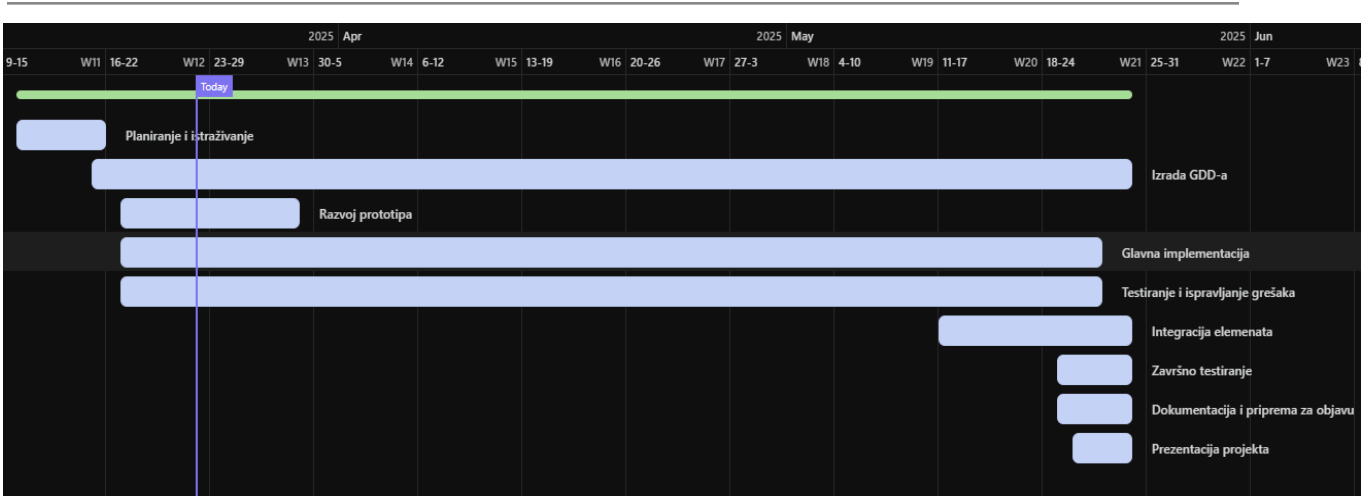
2. Ciljevi projekta

Glavni cilj: Razviti igru prema zadanim specifikacijama u roku od 10 tjedana.

Specifični ciljevi:

- Razviti funkcionalnu i stabilnu verziju igre.
 - Implementirati sve ključne mehanike igre.
 - Osigurati kvalitetan dizajn i korisničko iskustvo.
 - Pripremiti i objaviti igru na platformi itch.io.
 - Dokumentirati razvoj u GitHub repozitoriju.
 - Izraditi završnu prezentaciju projekta.
-

3. Gantogram



4. Projektne aktivnosti

Tjedan (od početka nastave)	Aktivnost	Opis
2	Planiranje i istraživanje	Definiranje koncepta igre, raspodjela uloga, tehnička analiza.
3-12	Izrada GDD-a	Pisanje Game Design Documenta s ključnim detaljima.
3-4	Razvoj prototipa	Implementacija osnovnih mehanika i testiranje ideja.
3-12	Glavna implementacija	Razrada igrivosti, grafike, zvuka i dodatnih mehanika.
3-12	Testiranje i ispravljanje grešaka	Interno testiranje i optimizacija igre.
11-12	Integracija elemenata	Integracija različitih komponenti poput grafike, zvuka, mehanika, korisničkog sučelja i koda.
12	Dokumentacija i priprema za objavu	Dovršavanje GitHub repozitorija, itch.io stranice i tehničke dokumentacije.
12	Završno testiranje	Finalno testiranje, priprema prezentacije.
12	Prezentacija projekta	Predstavljanje igre i rezultata rada.

5. Izlazi projekta

- Igra: Potpuno funkcionalna verzija igre spremna za igranje.
- GitHub repozitorij: Poveznica na kôd igre dostupan s verzioniranjem.
- Stranica za objavu igre: Poveznica na Itch.io.
- Prezentacija: Završno izlaganje o procesu razvoja i rezultatu projekta.
- GDD: Poveznica na dokument

6. Odgovornosti članova tima

Ime i prezime	Uloga	Odgovornosti
Lana Ljubičić	Voditelj projekta	Koordinacija tima, praćenje napretka, komunikacija, izvještavanje.
Matej Bunić, Dino Habijanac, Larija Jukić	Programer	Razvoj mehanika igre, implementacija koda.
Dora Kulaš	Dizajner	Kreiranje vizualnog identiteta igre, UI/UX dizajn.
Martin Kelemen	Zvuk i glazba	Implementacija zvučnih efekata i glazbe.
Matej Bunić, Dino Habijanac, Larija Jukić	Tester	Testiranje igre, izvještavanje o bugovima.

7. Rizici i mjere ublažavanja

Rizik	Vjerojatnost	Utjecaj	Mjere ublažavanja
Kašnjenje u razvoju	Srednja	Visok	Redoviti sastanci, praćenje gantograma.
Tehnički problemi	Visoka	Srednji	Dokumentacija i planiranje alternativnih rješenja.
Nedostatak resursa	Niska	Visok	Osiguranje potrebnih alata i materijala unaprijed.
Manjak komunikacije	Srednja	Visok	Redoviti sastanci.