

BEST GAMEJAM – TEMPLATE ZA DOKUMENTACIJO

Opombe in zahteve

Dokumentacija je lahko v PDF, DOCX ali markdown formatu.

Naslovite datoteko: *Ekipa_Imelgre_Dokumentacija*

Pri uporabi AI ali assetov je ključna transparentnost — dovoljeno je vse, dokler je jasno označeno.

Kratek del (I) mora biti kompakten in berljiv, da ga lahko natisnemo na en A4 list.

Razširjeni del (II) je neomejen in lahko vsebuje slike, diagrame, kodo, povezave, kar koli.

Kratek demo video (III) ni zahtevano, je pa priporočeno.

I. KRATEK POVZETEK (max. 1 A4 stran)

1. Podatki o ekipi

Ime ekipe:

Člani (ime + vloga v ekipi):

2. Ime igre

Naslov:

Kratek slogan (opcijsko):

3. Povzetek koncepta (3–5 stavkov)

Kaj je cilj igre?

Kakšna je glavna mehanika?

Kaj je glavna ideja interpretacije teme?

4. Ključne mehanike (največ 5 alinej)

Primer: premikanje, fizične interakcije, sovražniki, crafting, posebne funkcije ...

5. Tehnologije in orodja

Primer: Unity, C#, Python, Blender, Godot, Gimp, Photoshop ...

6. Glavni poudarki (2–3 stavki)

Kaj je najbolj unikatno ali tehnično zahtevno.

7. Uporaba zunanjih virov (AI + asseti)

Jasno navesti:

- Kaj je AI-generirano (besedilo, grafike, zvok ...)
- Kateri asseti so prevzeti z interneta (navedba vira)

Primer:

Grafike ozadja → ustvarjene v Midjourney + naknadno ročno popravljene

3D model drevesa → Polyhaven.com

8. Status izdelka

Kaj je implementirano?

Kaj je ostalo nedokončano?

II. RAZŠIRJENI DEL (neomejeno)

1. Razvojni proces

Kako ste pristopili k načrtovanju igre?

Kako ste si razdelili delo?

Katera orodja ali tehnike ste uporabljali med razvojem?

2. Podrobnosti o mehanikah

Opis igralnih mehanik, logika sistemov, fizika, obnašanje NPC-jev (če so).

3. Tehnična izvedba

Programska struktura, arhitektura projekta, sistemi (inventory, AI, pathfinding, physics, procedural generation ...), ključni tehnični izzivi in rešitve.

4. Vizualni in zvočni del

Kako je nastal art style, kaj je bilo narejeno ročno, kaj je bil asset ali AI, zvočni posnetki, glasba in efekti.

5. Namestitev in zagon igre

Na kratko opišite, kako se znajti v vašem repozitoriju (kje je .exe oziroma zagonska datoteka, katere dodatne datoteke ali runtime-i so potrebni), kako igro pravilno zaženemo.

6. Uporaba AI in zunanjih virov

Katera AI orodja, kako so bila uporabljeni, zakaj izbrana, transparentna navedba vseh virov.

7. Testiranje (neobvezno)

Kako ste testirali igro, največje napake, ki ste jih odpravili, kaj ste se pri tem naučili.

8. Načrti za naprej (neobvezno)

Ideje, ki ste jih želeli dodati, pa ni bilo časa.