

21. 9. – 27. 9. 1. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- razraditi koncept igre do kraja</li> <li>- napisati pošten GDD</li> <li>- pronaći modele za likove ili blenderaša koji ih je voljan napraviti</li> </ul>	Stjepan Horvat
28. 9. – 4. 10. 2. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- main menu igre (UI i programiranje)</li> <li>- credits panel</li> <li>- options (in main menu i ingame)</li> </ul>	Stjepan Horvat
5. 10. -11. 10. 3. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- napraviti prvi level</li> </ul>	Stjepan Horvat
12. 10. - 18. 10. 4. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- implementacija scoring sustava</li> <li>- kako dijalog staviti u bubbleove</li> </ul>	Stjepan Horvat
19. 10. - 25. 10. 5. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- postavljanje collectiblea po levelu</li> <li>- postavljanje NPC-a po levelu</li> </ul>	Stjepan Horvat
26. 10. – 1. 11. 6. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- playable demo</li> <li>- dizajn drugog levela</li> </ul>	Stjepan Horvat
2. 11. – 8. 11. 7. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- refiniranje mehanika igre</li> <li>- optimizacija scoring sustava?</li> </ul>	Stjepan Horvat
9.11. – 15.11. 8. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- naći in-game zvukove</li> <li>- ost igre</li> </ul>	Stjepan Horvat
16. 11. – 22. 11. 9. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dizajn trećeg levela</li> <li>- collectibles i NPC po levelu</li> </ul>	Stjepan Horvat
23. 11. – 29.11. 10. tjedan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dizajn četvrtog levela</li> <li>- collectibles i NPC po levelu</li> </ul>	Stjepan Horvat
30. 11. – 6. 12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dizajn petog levela</li> </ul>	Stjepan Horvat

11. tjedan	- collectibles i NPC po levelu	
7. 12. – 13. 12. 12. tjedan	- post processing igre	Stjepan Horvat
14. 12. – 20. 12. 13. tjedan	- popravljjanje bugova	Stjepan Horvat
21. 12. – 27. 12. 14. tjedan	- release igre	Stjepan Horvat