

Plan of Game Development

Book of Cult



1.1 Approximately how game will look

Staff:

Dorja Cug – Game Design, Pixel artist

Zinka Idžaković – Concept artist, Pixel artist

Marko Zoretić – Lead Programmer

Tomislav Marković – Team Leader, Programmer

Week 1

03.05.2021-07.05.2021

Game development document

Concept art

Programming plan

Week2

10.05.2021-14.05.2021

Drawing Characters

Drawing Background

Creating UI

Creating custom font

Searching sounds and music

Week3

17.05.2021-21.05.2021

Drawing Characters

Drawing Background

Implementing Character sprite

Programing animations

Programing Character Movement

Week4

24.05.2021-28.05.2021

Drawing Characters

Drawing Background

Planning level design

Programing animations

Programing Character Movement

Programming character interactions

Testing animations

Testing Character movement

Testing character combat animations

Week 5

30.05.2021-04.06.2021

Drawing Characters

Drawing Background

Testing character interactions

Testing NPC combat animations

Importing music and sounds

Week 6

07.06.2021-11.06.2021

Drawing Characters

Drawing Background

Programming NPC animations

Clearing Errors

Setting sounds to correct objects

Week 7

14.06.2021-18.06.2021

Drawing Characters

Drawing Background

Programming NPC animations

Clearing Errors

Testing Sounds

Week 8

21.06.2021-25.06.2021

Drawing Characters

Drawing Background

Programming NPC animations

Setting dialog system

Week 9

28.06.2021-02.07.2021

Polishing Characters

Polishing Background

Testing gameplay

Week 10

06.07.2021-09.07.2021

Polishing Characters

Polishing Background

Optimizing game

Week 11

12.07.2021-16.07.2021

Polishing Characters

Polishing Background

Final testing

Week12

19.07.2021-23.07.2021

Testing Gameplay

Demo Release

Overall

Game should have minimum 15 minutes of gameplay with at least one boss fight and no serious errors

Plan of Game Development

1. Week

Matej Jelić	Character controller and hand movement
Matej Jelić	Test 3D modelera
Andrej Lukić	Make music

2. Week

Matej Jelić	Implement auto Hand asset
Matej Jelić	Continue to work on character controller and start working testing interactions with objects
Andrej Lukić	Make more music

3. Week

Matej Jelić	Start implementing main game mechanichs 1. magic system 2. levetation 3. holding weapons
Andrej Lukić	SFX for weapons and spells

4. Week

Matej Jelić	Make and test dialogue system
Matej Jelić	Make inventory system
Andrej Lukić	Make chatter sound

5. Week

Matej Jelić	Continue working on inventory system
Matej Jelić	Start implementing combat and test it. Make basic stationary enemies and make them take damage with spells.

Andrej Lukić	Enemy sound (grunt and screams)
--------------	---------------------------------

6. Week

Matej Jelić	Fix errors and bugs
Matej Jelić	Start making enemy AI – movement and attack
Andrej Lukić	Finishing music and sounds

7. Week

Matej Jelić	More enemy AI
Matej Jelić	Fix enemy AI
Andrej Lukić	More SFX

8. Week

Matej Jelić	Level design and art testing phase – make puzzles and interactions with environment
Matej Jelić	Even more level design
Matej Jelić	Fix problems with the character and level combining
Andrej Lukić	Environment sounds (birds, Water)

9. Week

Andrej Lukić	Start audio implementation
Matej Jelić	Make story
Matej Jelić	Start play testing with other people

10. Week

Matej Jelić && Andrej Lukić	Finishing process (remove bugs, see what works and what doesn't)
--------------------------------	--

Matej Jelić && Andrej Lukić	Build testing
Matej Jelić && Andrej Lukić	Play testing

11. Week

Matej Jelić && Andrej Lukić	Polish
Matej Jelić && Andrej Lukić	Build testing
Matej Jelić && Andrej Lukić	Play testing

12. Week

Matej Jelić && Andrej Lukić	Demo release
-----------------------------------	--------------

Ragusa Republic

Tim koji sudjeluje na projektu:

Ana-Marija Guša - polaznica Blender edukacije

Neven Serdarušić - polaznik Unity edukacije

Tema je definirana kroz **GDD Ragusa Republic**.

Engin-i i aplikacije koje će se koristiti u projektu:

UNITY/ BLENDER/ MAYA/ PHOTOSHOP/ MIXAMO/ ZBRUSH/ MARVELOUS DESIGNER

Tablica 1.

Plan izrade završnog rada

Tjedan	Na čemu je fokus kroz tjedan	Izvršenje
03.05. - 09.05.	Dovršavanje priče na kojoj je bazirana igra	Neven
	Slaganje scena, definiranje level designa i likova	Neven
	Definiranje svih mehanika na Playeru/Level designu	Neven
	Izrada 3D modela glavnog lika (sve se exporta u Unity)	Ana-Marija
10.05. - 16.05.	Definiranje animacija na pokrenim objektima	Neven
10.05. - 16.05.	Definiranje animacija svih statičnih objekata	Neven
10.05. - 16.05.	Varijacije 3D modela sporednih likova (10-15)	Ana-Marija
17.05. - 23.05.	Osposobljavanje glavnog lika (animacije, kretanje)	Neven
17.05. - 23.05.	Varijacije 3D modela sporednih likova (10-15)	Ana-Marija
24.05. - 30.05.	Animiranje NPC-a i sporednih likova	Neven
24.05. - 30.05.	Početak izrade statičnih 3D modela za level design (objekti, oružje)	Ana-Marija
31.05. - 06.06.	Level Design/ Odnos gl. lika sa Level Designom	Neven
31.05. - 06.06.	Nastavak rada na statičnim 3D modelima	Ana-Marija
07.06.- 13.06.	Level Design/ Odnos gl. lika sa Level Designom	
07.06.- 13.06.	Nastavak rada na statičnim 3D modelima	Ana-Marija
14.06. - 20.06.	Definiranje korisničkog sučelja (izgled, sadržaj, animacije, inventory liste)	Neven
14.06. - 20.06.	Izrada inventara koji se koristi u igri	Ana-Marija
21.06. - 27.06.	Slaganje UI-a (povezivanje sa inventarom i questovima)	Neven
21.06. - 27.06.	Izrada trailera/Tekstura	Ana-Marija
28.06. - 04.07.	NPC osposobljavanje/ Odnos Playera i psa koji je sporedni lik u igri	Neven
28.06. - 04.07.	Rad na animacijama	Ana-Marija
05.07. - 11.07.	Odnos Playera i NPC-a	Neven
05.07. - 11.07.	Rad na animacijama	Ana-Marija
12.07. - 18.07.	Dovršetak svega navedenog ranije što se nije izvršilo	Neven
12.07. - 18.07.	Dovršavanje (polyshing)/ Post processing	Ana-Marija
19.07. - 25.07.	Dovršetak svega navedenog ranije što se nije izvršilo	Neven
19.07. - 25.07.	Dovršavanje (polyshing)/Testiranje	Ana-Marija
26.07. - 30.07.	Otkaljanje grešaka/ Building iz Unitya	Neven
26.07. - 30.07.	Testiranje/ Izbacivanje demo verzije	Neven

Plan izrade završnog rada, tjedno

Mislav Jovanović

1. tjedan

Planiranje izrade igre (FPS), radnja (...), likovi (glavni lik, zombiji, ljudi), „oružje“ (posebna moć)

2. tjedan

Pronalazak odgovarajućih zombija i ljudi

3. tjedan

Rješavanje mehanike za glavnog lika, zombije, ljude

Rast/pad healtha i posebne moći, slanje posebne moći, nastajanje/nestajanje zombija, ljudi i glavnog lika.

4. tjedan

Rješavanje mehanike za glavnog lika, zombije, ljude

Rast/pad healtha i posebne moći, slanje posebne moći, nastajanje/nestajanje zombija, ljudi i glavnog lika.

5. tjedan

Izrada mape, okoliša

Radnja na prvom nivou odvijat će se na otoku. Otok je šumovit i zapušten, a na njemu su zaboravljena groblja.

6. tjedan

Pronalazak odgovarajućih efekata (npr animacija izlaska zombija iz groba, posebne moći glavnog lika)

7. tjedan

Izrada UI

8. tjedan

Izrada UI

9. tjedan

Rješavanje mehanike za glavnog lika, zombije, ljude

Nakon spajanja svega rješavanje i drugih mehanika koje se još pokazuju potrebnim.

10. tjedan

Testiranja i korekcije

11. tjedan

Testiranja i korekcije

12. tjedan

Testiranja i korekcije

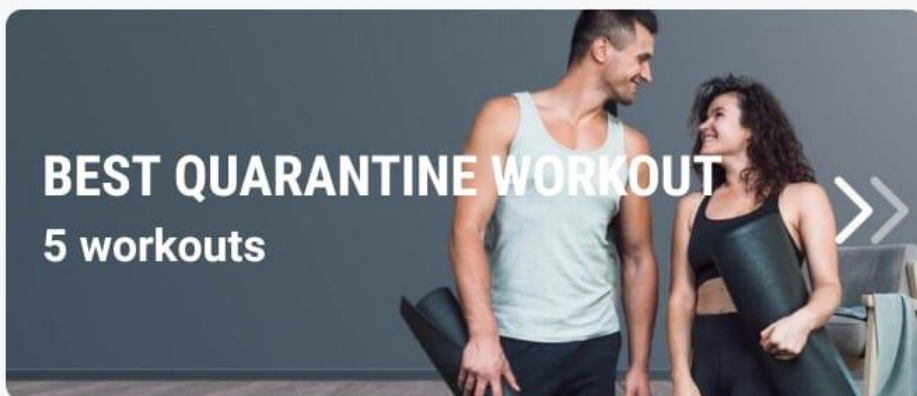
	Alen	Tamara
Week 1	Feature scripting -Player movement (walking and looking) -UI placeholders (Sliders for health mana and ammo count)	Concept art & drafting -Player and gun design
Week 2	Feature scripting -Basic actions (Gun and spell hand shooting and placeholders)	Character modelling -Level and enemy design
Week 3	Animations -Spell and gun fire recoil and recharge	Character modeling -Player model
Week 4	UI design -Polishing and designing UI	Weapon modeling -Pistol and rifle models
Week 5	Particle Effects -Gun and spell effects for shooting and recharging	Weapon modeling -Shotgun and launcher
Week 6	AI programing -Enemy attacking programing	Enemy modeling -Monster modeling
Week 7	AI programing -Enemy attacking programing	Level assets modeling -Walls, doors, floors, other
Week 8	Level Design -Level layout and design	Level assets modeling -furnature
Week 9	Level Design -Level Layout and design	Level assets modeling -decorational enviromental elements
Week 10	Building -Compiling and connecting	Testing
Week 11	Polishing & debugging	Testing
Week 12	Testing	Testing

Workout master

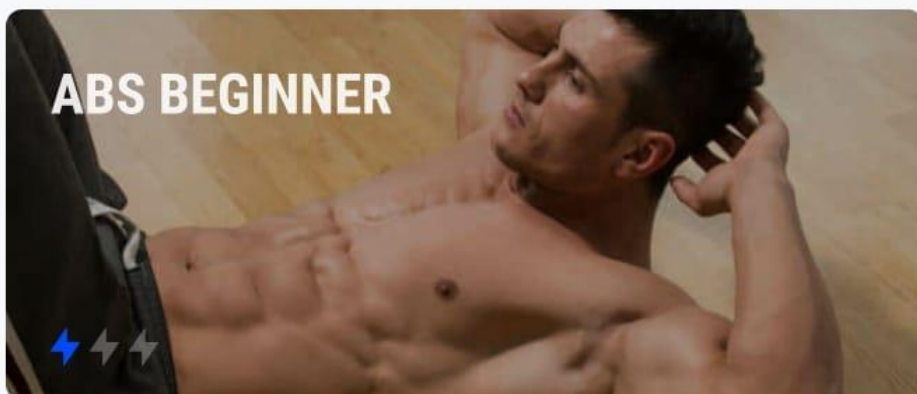
1. week - biranje dizajna i slaganje redoslijeda pitanja koja ce dovesti do personaliziranog treninga (godine, spol, građa, ciljevi)
2. week - UI - main menu (Let's go button, Exit button, SFX on/off button), let's go panel (unos imena, prezimena, visine)
3. week - UI - body type (endomorph, mesomorph i ectomorph buttoni te svaki sa manjim opisom sto znaci)
4. week - UI - age (buttoni za razlicite dobne skupine, svaki button neki period godina npr. 18-24)
5. week - UI - equipment access (bez opreme, poneki uteg/street gym i full gym oprema)
6. week - UI - izrada interaktivnog grafa kilograma po datumu koje korisnik unosi te tako prati napredak
7. week - UI - izrada planova treninga koji su prilagodljivi po unosima korisnika (mjenjaju se s obzirom na dob, visinu i tip građe)
8. week - UI - izrada razlicitih tipova treninga koje osoba bira prema osobnoj preferenciji (npr. bi li korisnik radije htio trcati ili voziti bicikl)
9. week - UI - training frequency (buttoni za koliko dana u tjednu korisnik misli vježbati te kratki opis prednosti i mana svakog pojedino)
10. week - dodavanje achievementa te implementiranje adova
11. week - testiranje bugova, njihovo ispravljanje i buildanje aplikacije
12. week - publishanje aplikacije



HOT **QUARANTINE AT HOME**



BEGINNER



The Amity Island (radni naziv)

završni rad

Izradili: Dejan Seretinek, Domagoj Petrović, Florijan Hancel i Saša Borojević

Uvod

The Amity Island je survival igra koja se igra iz prvog lica koja je zamišljena da bude naš završni rad kojim bi prezentirali svoje znanje koje smo stekli u šest mjeseci tokom edukacije za razvoj video – igara. U ovom planu rada cilj je prezentirati kako bi trebala izgledati naša igra i što bi sadržavala demo verzija koju bi izradili u tri mjeseca edukacije. Nakon edukacije ako bi imali pozitivne utiske i željeli bi razviti igru onda bi nastavili a za sada u cilju nam je napraviti jedan level sa jednim od likova koji se vode u igru. Naravno budući da je riječ samo o idejama što bi sadržavala igra razvoj igre će biti sklon promjenama. Za završni rad Dejan Seretinek će raditi modeliranje te game design, Saša Borojević će biti zadužen za level design, Domagoj Petrović i Florijan Hencel će odraditi programerski dio. U završnom radu prvo ćemo izložiti ideju igre te likove a potom plan po tjednima koji mislimo odraditi.

O igri

Amity Island je surviaval igra koja se igra u trećem licu. Zbog goleme polularnosti tog igraćeg žanra s ciljem da se igra probije na tržište cilje je unijeti određene originalne ideje koje ću izložiti tokom plana rada. Radnja je smještena na otok koji se naziva Amity Island. Taj naziv u prijevodu sa engleskog jezika bi značio “prijateljski otok”. Taj naziv se još spominje i kao naziv fiktivnog otoka u filmu “Ralje” Stevena Spielberga. Dva ključna cilja igre je unijeti atmosferu izoliranog otoka kao kulisa same igre te unijeti humoristične elemente koji bi bili inovacija u surviaval žanru. Naime jedan od utjecaja za igru je humor u stilu komedija poput “Shaun Of The Dead”, “Hot Fuzz”, “End Of The World” i još mnoge. Likovi u igri su nadahnuti sa likovima iz filmova kao i nekim stvarnim osobama. Igra bi se trebala igrati u trećem licu s ciljem promjene u prvo lice. Budući da igra ima četiri lika s kojima bi se upravljalo u cilju nam je odabrati jednog od lika čiji bi početni nivo napravili kao završni rad te ostatak igre postepeno radili nakon edukacije.

Cilj igre

Cilj igre je zaštititi sebe i ostale od zombija i raznih čudovišta koja su proizašla kao mutacija u igri. U tome imate razne zadatke koji su drugačije koncipirani ovisno o tome s kojim likom igrate. Igra unosi brojne humoristične elemente pokušavajući prikazati kako život na izoliranom otoku uvelike utječe na mentalitet samih ljudi kao da su velike poteškoće živjeti u takvom okruženju. Amity Island u igri je mali otok koji je najudaljeniji u čitavoj državi i jednog dana se našao usred mutacija kojim život postaje ugrožen. Pokušavajući uspostaviti komunikaciju sa drugima likovi u igri nailaze na brojne poteškoće i timski rad je ključan za napredovanje. Igra ima malo elemenata modernog RPG- a budući da svaki lik kojim se igra u igri ima drugačiju ulogu. Za razliku od RPG igara ovdje nema prelaska u veći nivo ali igra postaje kompleksnija kako se radnja odvija i likovi dolaze do sve većih spoznaja o tome kako je nastala mutacija kojom su njihovi životi narušeni.. Igra se gubi kada se izgubi život. Igra se dobija kad se obavi određena misija koja je najčešće osiguravanje nekog objekta od neprijatelja što su najčešće zgrade, bolnica, kuća i slično. Umjesto cutscenea za sada cilj nam je ubaciti zvučne stripove koji bi sa voice actingom i raznim efektima na sličicama uspjeli dočarati atmosferu u kojoj se događa igra. Stripovi su ključni i za humoristične djelove jednako koliko i dijaloz. Čak i mislije ponekad same po sebi neobične imaju smisla u kontekstu igre. Primarni cilj igre je napraviti drugačiji surviaval žanr igre s ciljem

da se igra probije na tržište što bi bilo jako teško uz golemu količinu popularnih survival igara najčešće sa tematikom zombija i raznih čudovišta od kojih se treba obraniti.. Glavni utjecaji su igre poput Resident Evil, Days Gone i Last Of Us.

Stil igre

Survival horror, akcijska avantura, Third person shooter.

Platforme

Windows, Mac, Linux

Ciljana publika

Ciljana publika za ovu igru su od adolescenata do odraslih osoba. Kada bi odredili prag u broju godina to bi bilo od 18 – 35. Igra ima i elemente horora i humoristične elemente te je puna raznih poruka koje se tiču ljudske egzistencije, moralnih digresija, mentaliteta i u konačnosti samog pitanja što čovjeka gura naprijed. Radnja igre je kompleksna i povezana je sa određenim teorijama zavjere koje se provlače u pop kulturi. Dijalozi su veoma važan dio igre i imaju brojne reference preuzete iz filmova klasične kinematografije. tako da bi se i zaljubljenici u tu umjetnos mogli naći.

Priča

Amity Island je zapušteni otok a ujedno i najudaljeniji otok u fiktivnoj državi koja nema ime u igri. Svega 20-ak milja od otoka se nalaze pomorske granice susjedne države. Ljudi se uglavnom bave turizmom ali sezona je kratka tako da se mladi sve više iseljavaju u veće gradove pa dolaze tokom sezone koja traje samo par mjeseci. Radnja se događa u vrijeme zime. Otok je najpoznatiji po tome što ima jednu od najvećih mentalnih ustanova u državi te centar za liječenje od raznih ovisnosti poput zlouporabe droga i alkohola. Otok ima svega desetak kilometara kvadratnih. Igra prati život četiri osobe. Radnja igre je preživljavanje četiri lika koji se nađu usred mutacija nastale zbog neobične pandemije koje dovode zombije i razna čudovišta na otok a komunikacija sa ostatkom države se prekine. Razlog dolaska pandemije su pokusi s ciljem razvojem novog oružja. Kasnije kako se radnja razvija dolazi do problema kada se pronade lijek za pandemiju ali sam postupak cijepljenja uvodi pacijenta u system gdje je on stalno praćen od

strane obavještajnih agencija. U tom trenutku likovi otkrivaju samu pozadinu nastanka pandemije I dolaze do strašnih spoznaja.

Likovi

Prva je Jacob Miles, lokalni liječnik koji nakon razvoda žene se vraća na otok i živi poprilično nesređeno izvan svoga posla. Poznat je kao najbolji doctor na otoku koji je nekoć bio nagrađivani stipendist a sam je ovisan o alkoholu, nikotinu a ni zlouporaba droga mu nije strana. Pored alkohola često vrijeme provodi sa Nancy koja je lokalna prostitutka i bivša ovisnica. Sam po sebi je veoma ciničan i ni sam ne vidi smisao u svome poslu pogotovo kada mu stariji ljudi dolaze na pregled zbog banalnih stvari. Tipičan primjer njegovog cinizma je kada mu na početnoj sceni Nancy ulazi u ordinaciju i traži da je pregleda i propiše joj lijek zbog bolova a on joj nakon što joj propiše lijek savjetuje da uzme I sodu bikarbonu budući da joj zadah miriše na njegov spolni organ. Veoma brzo dolazi mu pacijent kojemu je potrebna hitna pomoć. Pričajući sa ljudima koji su ga dovezli došao je do informacije da je čovjek radio u lokalnoj pilani. Od jednom su se iz šume počeli pojavljivati poluživi mutirani ljudi i prijetiti radnicima. Radnici su pobjegli a čovjek je spasio život jednom radniku koji je bio u nevolji ali u borbi je i sam došao pod utjecaj bolesti te je u ogromnim bolovima. Doktor je nakon pretraga došao do spoznaje da je nekakvo neobično biće u njemu te da bi se moglo proširiti. Budući da nema vremena da ga se prenese te treba čekati dosta da dođe helicopter te ga prenese do specijalista kirurgije budući da nema nijednog specijalista na čitavom otoku Jacob se odluči da će kolonoskopijom probati vidjeti što je to u njemu te odstraniti na način koji mu bude djelovao učinkovit. Čovjek vrišti u bolovima i nakon duge borbe doctor odstrani neobičnog kukca koji se nalazio u žrtvinom anusu. Nakon toga Jacob ga upita ima li kakvu želju budući da se žrtvovao za spas kolege na poslu te je pretrpio neviđene bolove. Čovjek odgovori da želi sladoled i da mu nije bitno koji jer je za njegov analni otvor. Doktor zove sestru koja se odjednom ne javlja. Doktor odluči sam poći po sladoled ali budući da ima loš osjećaj uzme svoj pištolj i malu bočicu rakija.

Tu počinje prva misija kada igrate. Pri izlasku iz bolnice nailazite na neprijatelje što su mutirani ljudi koji su davno umrli. Cilj igre Vam pre preći par ulica dok ne dođete do dućana gdje možete kupiti sladoled. Ubijate neprijatelje kojih se Jacob rado prisjeća I nema nimalo oklijevanja pri. Na povratku u bolnicu zatečete bivšu medicinsku sestru kao zombija te je ubijete. Ubrzo bolnica gubi

napajanje I na vama je odgovornost da pronađete dodatni izvor napajanja. Tražite oružje jer ste ostali bez metaka. Trebate pronaći sjekiru koja se nalazi u ormaru gdje su ormarići. Pripadala je bivšom zaposleniku koji je skrenuo na mozak I više ne radi u bolnic. Kada ponovno izađete iz bolnice igra vas preusmjerava na drugu priču sa drugim likom.

Slijedeća priča je od Kulap Simmons. Ona je mlada Tajlandanka koja je žena pomorca i radi kao glavna kuharica u jednom restoranu. Veoma je vješta sa noževima zbog čega je se ljudi pomalo boje te je još i ne razumiju u potpunosti zbog neobičnog naglaska. Jednog dana dođe joj kolegica sa posla cijela u sreći jer je uhvatila hobotnicu tokom pause od posla. Hobotnica se odjednom uhvati za ruku kolegice te ona počne ulaziti u velike bolove te se pretvori u mutirano čudovište. Igra započinje sa Kulap. Boriš se kuhinjskim noževima. Nakon što je ubiješ. Ona dolazi do spoznaje da u biti je čitava hrana kontamirana i svi postaju zaraženi jer su jeli meso osim nje koja je veganka. Ubijate neprijatelje kuhinjskim nožem i sjekirom. Dalje nastavljate. U animaciji ona pokušava dobiti muža ali on se ne javlja. Morate ići do kuće gdje

Ivi. Kada dođete ispostavi se da je njezin sada već bivši muž pretvoren u zombija. U Animaciji Kulap ga odbija ubiti teg a veže poput kućnog pasa ispred kuće i obećava da će se vratiti kad nađe lijek.. Igra sa Kulap je dosta dinamičnija i uglavnom se bazira na borbu i akciju dok igra sa Jacobom sadržava više mozgalice i zadatke gdje pomažete unesrećenima.

Eric Waters je policajac koji je nekoć radio u većem gradu poznatom kao GroundHog City. Kao najbolji policajac u klasi i višestruko nagrađivan zbog svog snobovskog držanja postao je trn u oku mnogim policajcima koji ne rade svoj posao pogotovo onim korumpiranim koji ga odlučuju prebaciti na Amity Island pod cijenu otkaza. Iako je bio uvelike protiv zbog okolnosti odlazi na Amity island. Tamo u nedostatku posla uglavnom zasjeda djecu koja se skrivaju da bi mogli pušiti travu. Budući da ga policajci ni tamo ne podnose zbog njegovog držanja odlučuje poći jedan vikend na izlet a da njega ne zovu. Slijedeći dan saznaje da se traga za njima te je jedini policajac u postaji. Prva misija sa njim je gdje trebate osigurati policijsku postaju od zombija. Koristite više vrsta oružja I cilj je da zombiji ne dođu do policijske postaje. Kada osigurate krećete dalje. Ubrzo Vas zaustavlja čovjek I traži da mu pomognete spasiti kćer jer je u kući a kuću su opkolila čudovišta. Igra sa Ericom je najslićnija FPS-u. On je stručnjak za preživljavanje i zna se koristiti brojnim oružjima, eksplozivom itd.

Agata Mankowska je kompjuterski haker i programerka koja je radila u golemoj firmi prije ali nakon što je dala otkaz vraća se na otok gdje živi sama. U slobodno vrijeme puca i trenira. Igra počinje sa njom iz njezinog stana u trneutku kada nestane struja. Izlazite iz stana I potom ubijatei zombije i dobijate zadatak da idete do antene koja provodi napajanje električne energije. Igra poprima shooter sa određenim elentima avanture I situacija kadam orate tražiti razne podatke koristeći hakiranje tuđih podataka. Igra sa Agatom je sredina između napucavanja i mozgalica. Između grada I antene vas dijeli šuma u kojoj se nalaze zombiji.





Resident Evil 2 Remake, Last Of Us i Days Gone kao inspiracije za igru.

Plan rada

1. tjedan

Raspodjela rada

Izrada likova

Odluka o čijem levelu ćemo raditi završni rad.

Level design

2. tjedan

Navigacija i osnovne mehanike micanja

Pripremanje asseta

Modeliranje najosnovnijih predmeta

3. tjedan

Animiranje zombija čije modele imamo već skinute

Animiranje vozila (eventualno)

Priprema drugih asseta

4. tjedan

AI Sistem

Provjera dizajna prvog levela

Modeliranje oružja

5. tjedan

AI Sistem

AI Zombie State (kretanje, brzina)

Modeliranje oružja

Dorade na level designu

6. tjedan

Stanje ophodnje za AI zombija (Patrol state)

Modeliranje oružja

Dorade na level designu

7. tjedan

Stanje ophodnje za zombije

Dorade na level designu

Modeliranje neprijatelja

Modeliranje likova

8. tjedan

Stanje hranjenja za zombije

FPS kontroler

Modeliranje likova

Dorade na level designu

Inventorij

9. tjedan

FPS kontroler

Sistem napadanje

Modeliranje likova

Level design

Sistem napadanja

Inventorij

Testiranje

10. tjeđan

Player damage Screen effect

Sistem štete

Dodavanje više zombija

Ragdoll fizika

Inventorij

Testiranje

11. tjeđan

Ranjeni zombiji

Dodavanje više zombija

Zombie Sound System

Player Damage

Sistem Stamina

Inventorij

Testiranje

12. tjeđan

Promocija

Posljednje dorade na mehanikama

Posljednje dorade na dizajnu

Detaljna analiza svega što smo prošli.

13. tjeđan

Promocija

Posljednje dorade na dizajnu

Posljednje dorade na mehanikama igre

Detaljna analiza svega što smo prošli.

Ivana Rebić

Visual novel

Tjedni plan

1. TJEDAN (1.5. - 9.5.)

- Parser dialogue, dialogue manager
- Razrada priče (*detalji i dijalog*), *game design, character design*

2. TJEDAN (10. - 16.)

- Programiranje scena
(*scena u unityu; svaka scena sadržava jedan chapter*)
- Pisanje dijaloga unutar *text document-a*
& postavljanje dijaloga unutar scene
- Postavljanje UI-a & *scene select*
(*UI Menu, UI unutar unity scena, UI za scene select*)
- Digitalno crtanje likova (*sprites*)

3. TJEDAN (17. - 23.)

- Programiranje scena
- Pisanje dijaloga unutar *text document-a*
& postavljanje dijaloga unutar scene
- Postavljanje UI-a
- Digitalno crtanje likova (*sprites*)

4. TJEDAN (24. - 30.)

- Programiranje scena
- Pisanje dijaloga unutar *text document-a*
& postavljanje dijaloga unutar scene
- Stvaranje/otključavanje novih chaptera

5. TJEDAN (31.5. - 6.6.) ~ 6

- Programiranje scena & postavljanje dijaloga unutar scene
- Save system

- Sign/log in system (*with username*) & *gender tags, verb tags*
- Izrada *sprite*-ova za likove (*poze i izrazi lica*)

6. TJEDAN (7.-13.)

- Programiranje scena & postavljanje dijaloga unutar scene
- Programiranje mini game-a
(*2D mini igra gdje robotić puca druge tobotiće*)
- Uređivanje UI-a
- Izrada *sprite*-ova za UI
- Izrada *sprite*-ova za likove (*poze i izrazi lica*)

7. TJEDAN (14. - 20.) ***

- Programiranje scena i mini game-a
- Izrada *sprite*-ova za likove i postavljanje *sprite*-ova na *gameobject*-e likova, izrada animacija likova (*ako se stigne*)

8. TJEDAN (21. - 27.)

- Programiranje translate sustava (hrv, eng)
- Programiranje mini game-a
- Izrada *sprite*-ova za mini game
- Izrada pozadinskog zvuka, dizajniranje i izrada logo-a igre, izrada animacija likova (*ako se stigne, blinkanje ociju*)

9. TJEDAN (28.6. - 4.7.) ~ 7

- Postavljanje backgrounds-a,
- programiranje mini game-a, ispravljanje greški
- Izrada pozadinskog zvuka,
- izrada animacija likova (*ako se stigne, blinkanje ociju*)

10. TJEDAN (5. - 11.)

- Izrada special scene slika, postavljanje pozadinskog zvuka,
- Postavljanje backgrounds-a
- Popravljanje, programiranje mini game-a (*ako nije gotovo*)
- Dodavanje detalja

11. TJEDAN (12. - 18.)

- Popravljanje, dodavanje detalja, izrada special scene slika i njihovo postavljanje
- Postavljanje funkcija za *android, IOS* te *reward ads* (ako se stigne)
- *Postavljanje brojaca vremena za srčeka/ključeve*
- *Sign/Log in system sa email-om*

12. TJEDAN (19. - 25.)

- Popravljanje, dodavanje detalja
- Postavljanje funkcija za *android, IOS* te *reward ads* (ako se stigne)
- *Postavljanje brojaca vremena za srčeka/ključeve*
- *Sign/Log in sistem sa email-om*

=====

Sve na hrpi

UI – Menu: main menu, options, load game, play, Sign/log in system
(with username, for game only), gender tags

(unutar game-a)

- **textbox**, dialog, buttons, name
- text files,
- **Scene select**, scrolable panel, *scene/chapter buttons*

CUT-SCENE – script; text files: name, pose, dialogue

SCENE - characters (**sprite poses**), click to continue, *UI(textbox, dialog, buttons, name)*, sound, background

PROGRAMING:

- Parser, dialogue parser, dialogue manager
- Scene select
- UI functions
- **Save system**

- Stvaranje/otključavanje novih chaptera

- **mini game**

(2D mini igra gdje robotić puca druge tobotiće; player mora proći mini igru kako bi mogao prijeći na drugi chapter; u mini igri dobiva novčiće koji su bitni za upgrade-anje robotića)

- **translate system** (hrv, eng, *simple chinese, japanese, french, deutsch*)

SPRITES/IMAGES:

- **Characters:** sprite poses **normal** & **others**, **animations**

- Sasha Braveious

- Uwiz

- Red

- Boss

- LikSaMaskom

- OldLady

- Roboti (*1 za mini game, 1 za noćnu policiju*)

- Face: *tužno, sretno, ljuto, prestrašeno, prijeteće, prezireće, posramljeno, bespomoćno ...*

- **for UI:** - logo, details, bar, naslovnica, simple background, tabs

- buttons

- **Background:** Mc-ev stan, mračna ulica navečer/danju, ulica s pogledom na Uwizovu kuću navečer/danju, unutrašnjost Uwizove kuće, Red-ov okrugli prozor, mračna prostorija mafije, hodnik mafije...

- **Special scenes:** Uwiz na puni mjesec, Sasha naslonjena na baru, Sasha na balkonu, Red na okruglom prozoru, LikSaMaskom bez maske, LikSaMaskom na kiši, Svi zajedno u happyEnding ...

SOUND:

- **Normal scenes:** catchy za normalne situacije (common sound), dirljiv sound, radosni sound, napeti sound

- **Special scenes:** sound za vrhunac, drugi dirljiv sound

DODATNO

- Postavljanje funkcija za *android, IOS* te *reward ads* (*ako se stigne*)
- *Postavljanje brojaca vremena za srčeka/ključeve*

POSLJE (future plans)

- Napraviti galeriju za slike i karte (*chip-ove*)
- Mini game kao trenutni, ali sa kartama (*chip-ovima*)
- *Sign/Log in sistem sa email-om*

Schedule (12 weeks) Igra jos nema ime

Week 1

Detaljno određivanje game mehanika i sadržaja demo-a

Concept art za environment (level) i likove (main character i common enemy)

Character Controller i main character abilities:

-jump/vault

-sprint

-crouch

-melee combat (basic)

Week 2

Pocetak modeliranja main charactera, enemya i environmenta (zgrade, kuće)

Završavanje osnovnih main character abilitya i implementiranje stamine

Poboljšavanje osnovnih karakteristika melee combata

Pocetak izrade inventorya (izgled i osnovne mehanike inventorya)

Lootanje (pick up objects)

Week 3

Dovršavanje i teksturiranje modela main charactera, običnih enemya i nekih dijelova environmenta

Dovršavanje inventorya

Animacije main charactera (ruke animirati u first personu)

Pocetak izrade special enemy modela i ostalih environment modela

Pocetak izrade modela itema i weapona

Nastavak rada na melee combatu (particles krvi itd)

Dorada inventory i looting systema

Week 4

Animacije za common enemye

Concept art za industrijsku zonu (drugi dio levela)

Dovrsavanje izrade modela special enemya te nastavak na modeliranju elemenata environmenta

Week 5

Pocetak rada na common enemy AI-u (walking, running, „patrolling“, attacking)

Pocetak izrade mape (da pokazuje gdje se igrac nalazi na mapi)

Teksturiranje dovršenih modela enemy-a, environmenta, itema i weapona

Pocetak izrade funkcionalnosti itema

Week 6

Dovrsavanje common enemy ai-a

Dovrsavanje funkcionalnosti itema

Pocetak slaganja levela (grad tj centralni dio mape)

Animacije special enemy-a

Nastavak rada na mapi (implementiranje levela u mapu te označavanje stvari po mapi)

Week 7

Special enemy AI (hodanje, lurkanje)

Dovrsavanje level designa grada

Concept art za UI

Pocetak izrade mehanika za par vrsti razlicitih trapova

Week 8

Nastavak rada na mehanikama trapova

Pocetak izrade UI-a (programiranje buttona)

UI slike spriteovi i grafika

Pocetak dizajniranja level designa industrijske zone

Week 9

Dovrsavanje izrade ui-a (main menu)

Dovrsavanje izrade level designa za industrijsku zonu

Popravljanje i poboljšavanje svih main character mehanika

Week 10

Spajanje svih elemenata u jedno

Pocetak test faze

Main menu cover art

Week 11 & 12

Poliranje cijele igre i modela

Popravljanje bugova

Testiranje buildova

1. tjedan
Razrada i smisljanje ideja, sastavljanje FPS i TPS kontroleri, Wallrun ability
2. tjedan
Animations (Find models or make them and then put them in), Aetha map progress 30%(Work on main city of the game)
3. tjedan
Free week, polish things, rework some concepts or rewrite some stuff, if behind schedule use this week to catch up or starting next week task
4. tjedan
Abilities (Wallrun, abilities for light and darkness classes, hook mechanich), making 2 primary Light classes and their abilities.
5. tjedan
Finishing and polishing abilities and classes (making them look better and changing staff after testing), Aetha map progression 60%
6. tjedan
Free week, polish things, rework some concepts or rewrite some stuff, if behind schedule use this week to catch up or starting next week task
7. tjedan
Guns(gun types, recoil, tuning), enemies (animations, damage, different types), if there is time left work on Aetha map
8. tjedan
Aetha map progression 90-100%, Aetha outskirts map 30% (this will be where enemies spawn and stuff)
9. tjedan
Free week, polish things, rework some concepts or rewrite some stuff, if behind schedule use this week to catch up or starting next week task, start working on multiplayer
10. tjedan
Come up with cutscenes idas, conversations between characters and start working on UI
11. tjedan
UI, adding inventory system, play testing, and working on multiplayer
12. tjedan
Finishing touches, add something u still think the game needs, play testing

Plan rada

4Bastards



Looklike Hades, Curse of the dead gods, West of dead



Tjedan	Ivan Jurić	Matej Duspara (modeliranje)	Antonio Jambrač (modeliranje)	QA & soundGuy
1	Player mehanike, camera	/	oruzje	
2	Enemy Ai	Main char, npc	Oruzje, zgrade	
3	UI, vfx za pl.mehanike, primitivni lvl design	Animacije likova	Enviorment(unut rasnjojst kuca birtija...)	
4	Implementacija modela likova+anim.	Particle	enviorment(priro da i okolina)	
5	Animacije	Eff,vfx	Prasci, gujde, kojnji...	Soundtracks
6	Lvl Design	Eff,vfx- uskociti jambri ako treba(zivotinje itd)	enviorment	Qa feedback
7	Post proc, vfx	Vfx, doradivanje modela(za potrebe UI-a itd)	enviorment	Qa feedback
8	Utvrdjivanje vizualnog identiteta igrice	Vfx	teksturiranje	Qa..
9	Sound	teksturiranje	teksturiranje	Qa

Ivan Jurić 1.tjedan (*programiranje indetail*)

- Naštimiti kameru(da prati playera, pogoditi kut perspektive)
- Skinuti privremene assete
- Movement playera
- Okretanje playera oko osi sa mišem
- Dash
- Hook
- Scriptable Objects za oruzje
- Shooting
- Reload system
- ChangeWeapon system
- Cigarette shoot
- SuperAttack

Ivan Jurić 1.tjedan (*ostalo indetail*)

- Skica main lika
- Skica npc-a
- Concept art
- Traziti reference za level design i ostalo
- Proučiti jos malo hades

Plan za 2.tjedan(općenito)

Enemy AI

Detaljnije dostavljam u
nedjelju

3 vrste enemija

1. bezglavo idu prema
playeru

2. actually pucaju

3. malo naprednija verzija

2 tipa enemija

Schedule - Quizmind

1 tjedan

- početak pisanja GDD-a
- istraživanje pitanja, odgovora i informacija
- istraživanje pjesama za "Guess the song"
- UI dizajn(osnovni dio)

2 tjedan

- izrada slika za dio igre "Guess the song"
- skripte za dio igre "Guess the song")
(score system etc, word data, quiz manager)

3 tjedan

- skripte za dio igre "Guess the song"
(answers, hint button i sl.)
- UI manager

4 tjedan

- UI dizajn za dio igre "Guess the logo" (dokument svih brendova koji su u igri)
- UI dizajn (main menu)

5 tjedan

- skripte za dio igre "Guess the logo"
(Quiz data , quiz manager)

6 tjedan

- UI dizajn za dio igre "Guess the logo"

7 tjedan

- Audio

8 tjedan

- Audio
- Logo igre

9 tjedan

- skripte za player prefs(login, score)

10 tjedan

- završavanje game dizajna

11 tjedan

- ads

12/13 tjedan

- bug fixing
- testing

14 tjedan

- demo release