

Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

Izrada 3D video igre u programu Unity

Projektna dokumentacija

Verzija 1.0

Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

Sadržaj

1. Puni naziv projekta	3
2. Skraćeni naziv projekta	3
3. Opis problema teme projekta	3
4. Cilj projekta	3
5. Voditelj studentskog tima	3
6. Rezultat(i)	3
7. Slični projekti	3
8. Resursi	4
9. Glavni rizici	4
10. Smanjivanje rizika	4
11. Glavne faze projekta	4
12. Struktura raspodijeljenog posla (engl. <i>Work Breakdown Structure</i> - WBS)	6
13. Kontrolne točke projekta	7
14. Gantogram	7
15. Zapisnici sastanaka	8

Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

1. Puni naziv projekta

Izrada 3D video igre „Behind the Mist“ u programu Unity.

2. Skraćeni naziv projekta

„Behind the Mist“

3. Opis problema/teme projekta

Behind the Mist atmosferska je first person horor igra s elementima zagonetki. Igra koristi većinski „environmental“ zagonetke gdje se treba u prostoru nešto naći ili izbjeći kako bi igrač napredovao dalje u njoj. Zagonetke imaju hintove, ali ne daju previše informacija.

Igrač se budi u šumi okruženom maglom i cilj mu je pobjeći. Kroz maglu nije moguće proći. U samom uvodu igre igrača se navodi prema sredini otoka gdje se nalazi velika vjetrenjača. Kako bi se riješio magle mora upogoniti pokvarenu vjetrenjaču kojoj su potrebni izgubljeni dijelovi. Potrebno je sakupiti ukupno 3 dijela koje štite čuvari. Igrač se može slobodno kretati po cijelom otoku i oboriti čuvaru u proizvoljnom redosljedu. Oblici kretanja su šuljanje (crouch walking), skakanje, sprintanje i normalan hod.

Kako bi izradili igru potrebno se je upoznati s alatima Unity i programskim jezikom C# za izradu igre, alatom Blender za izradu modela te GitLab za verzioniranje projekta.

4. Cilj projekta

Implementirati:

- Kretanje po prostoru
- Inventory sustav
- AI Čuvara – čuvar se kreće po svojoj okolini i napada igrača ako mu se previše približi
- Postići strahovitu i sablasnu atmosferu
- Zagonetke – za savladavanje čuvara

Glavni cilj je ukomponirati prethodno navedene mehanike u funkcionalnu igru.

Predviđeno trajanje projekta je 12-13 tjedana.

5. Voditelj studentskog tima

Luka Čičak

6. Rezultat(i)

Funkcionalna video igra sa prikladnom dokumentacijom.

7. Slični projekti

Videoigre „The Witness“ i „Resident Evil“

Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

8. Resursi

Tablica ljudskih resursa

Ime i prezime	E-mail adresa	GSM broj	Napomene
Luka Čičak	luka.cicak@fer.hr		
Felix Bečević	felix.beceic@fer.hr		
Ivan Jurinić	ivan.jurinic@fer.hr		
Lovro Srebačić	lovro.srebacic@fer.hr		

9. Glavni rizici

- Nedovršena igra u zadanom roku
- Tehničke poteškoće
- Loša komunikacija, nesuglasnosti oko igre

10. Smanjivanje rizika

- Kontinuiran rad na projektu (poštivanje zadanih rokova)
- Što brže upoznavanje s alatima(Unity/Blender/Git)
- Česti sastanci i rasprave

11. Glavne faze projekta

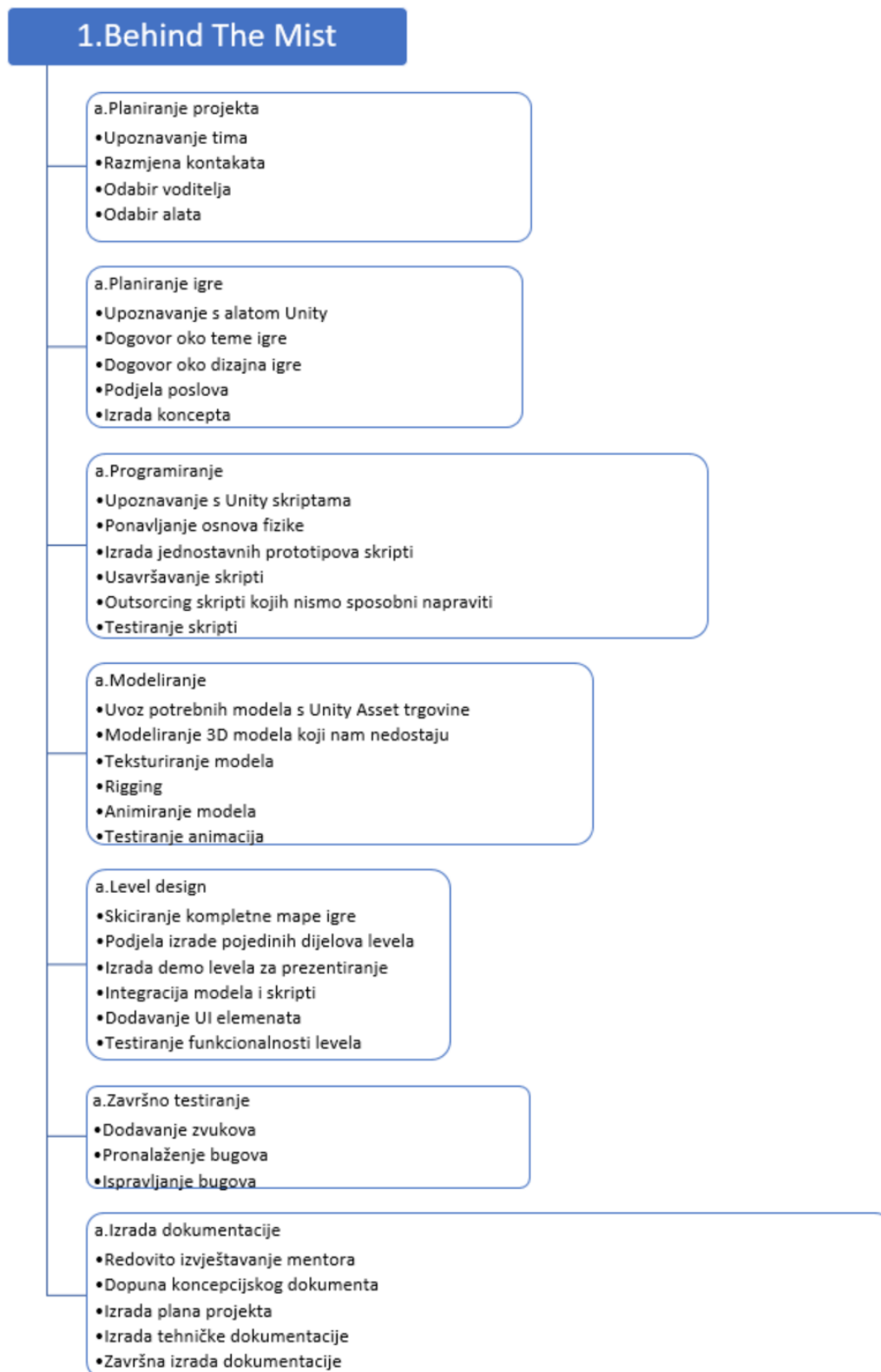
- Definiranje teme projekta
 - Sastanak s mentorom, međusobno upoznavanje i određivanje voditelja
 - Razrada ideje i pisanje plana projekta
- Raspodjela poslova
 - Pisanje dokumentacije
 - Podjela posla na 4 cjeline: 3 čuvara(sa svojom okolinom i zagonetkama), izrada otoka i ugođaja
- Implementacija
 - Izrada komponenti igre
 - Animiranje čuvara
 - Modeliranje scene
 - Izrada zagonetki
 - Programiranje igrača
 - Izrada UI-a
 - Zvuk
- Testiranje
 - Testiranje izrađenih komponenti
 - Pronalazak bugova

Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

5. Završno dotjerivanje igre
 - i. Popravak bugova
 - ii. Eventualno dodavanje novih ideja
6. Isporuka projekta
 - i. Predaja igre i dokumentacije

Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

12. Struktura raspodijeljenog posla (engl. *Work Breakdown Structure - WBS*)



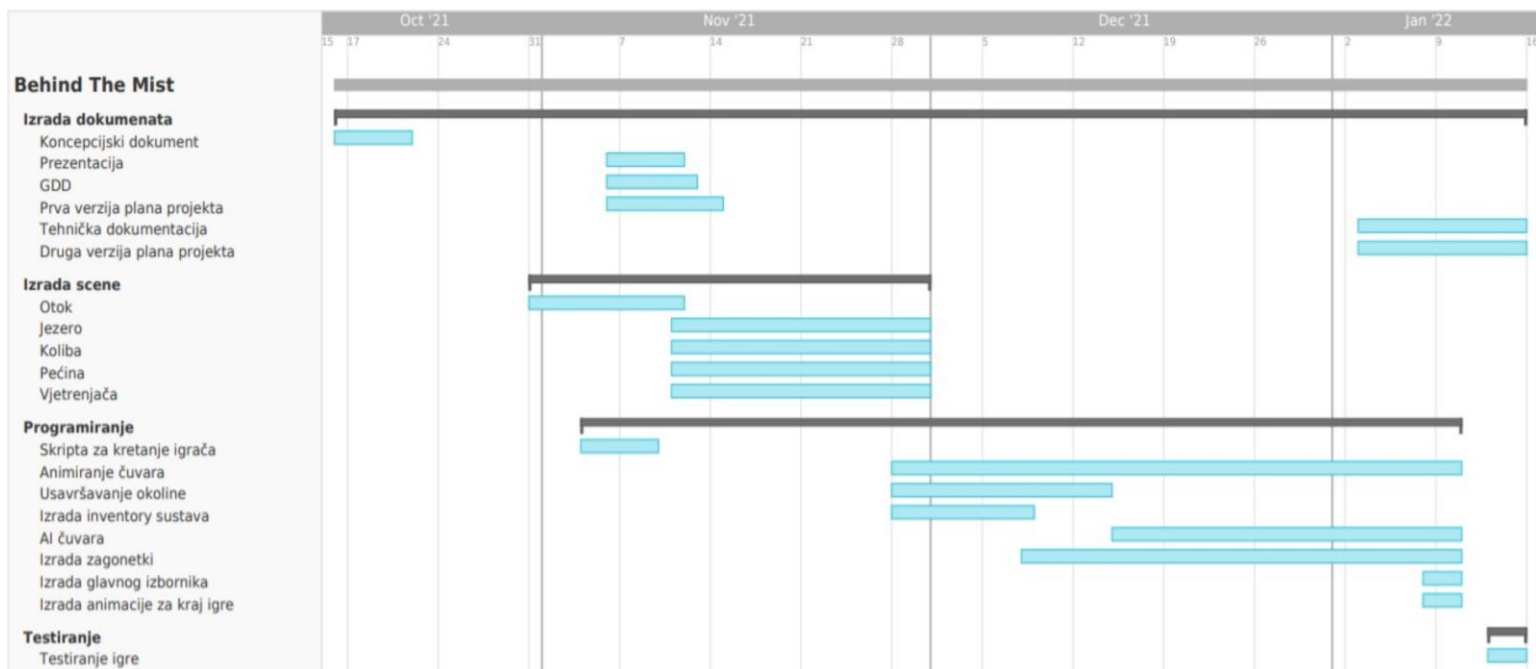
Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

13. Kontrolne točke projekta (engl. *milestones*)

Tablica kontrolnih točki projekta

Kontrolne točke	Planirani datum	Realizirani datum	Status projekta
Izrada prve verzije plana projekta	14.11.2021.	14.11.2021	Završen
Izrada igrača	11.11.2021.	9.11.2021.	Završen
Izrada otoka	30.11.2021.	-	U izradi
Izrada inventory sustava	10.12.2021.	-	U izradi
Usavršavanje okoline	16.12.2021.	-	U izradi
Animiranje čuvara	13.1.2022.	-	U izradi
Testiranje	15.1.2022.	-	U izradi
Završna verzija plana projekta	15.1.2022.	-	U izradi
Izrada tehničke dokumentacije	15.1.2022.	-	U izradi
Prezentacija igre	20.1.2022	-	-

14. Gantogram



Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

15. Zapisnici sastanaka

Sudionici	Mjesto	Datum i vrijeme	Što se radilo
Svi	Discord	16.10.2021. 17h do 19h	Razrada teme i pronalazak asset-a
Svi	Discord	20.10.2021. 20h do 21h	Izrada prezentacije koncepta
Svi	Discord	27.10.2021. 14h do 16h	Izrada otoka i diskusija o igri
Svi	Discord	8.11.2021. 19h do 20h	Izrada prezentacije
Svi	Discord	12.11.2021. 19h do 20h	Izrada GDD-a
Ivan i Lovro	Discord	14.11.2021. 16h do 18h	Završavanje plana projekta

Izrada 3D videoigre „Behind the Mist“ u programu Unity	Verzija: 1.0
Projektna dokumentacija	Datum: 14/11/2021

Suglasan s dokumentom (potpisuju članovi tima):

Luka Čičak Datum: _____ Potpis: _____

Felix Bečević Datum: _____ Potpis: _____

Ivan Jurinić Datum: _____ Potpis: _____

Lovro Srebačić Datum: _____ Potpis: _____

Odobrio(potpisuje nastavnik):

Maja Matijašević

Datum: _____ Potpis: _____