

Supercell d.o.o.

**Povelja projekta**

**Clash of Clans 2**



Datum:                             12.03.2025

Doc. Verzija:               1.0

*Ovaj predložak temelji se na* *Open* *PM²* *v0.9*

*Za najnoviju verziju ovog predloška posjetite* [*web stranicu*](https://translate.google.com/translate?hl=en&prev=_t&sl=en&tl=hr&u=https://webgate.ec.europa.eu/fpfis/wikis/x/wb1zCg) *Open* *PM²*

*Obratite pažnju na* *Disclaimer o* *autorskim pravima* *Open PM²* *:* [*http://europa.eu/!QD73Mh*](https://translate.google.com/translate?hl=en&prev=_t&sl=en&tl=hr&u=http://europa.eu/!QD73Mh)

**Informacije o kontroli dokumenta**

|  |  |
| --- | --- |
| **postavke** | **Vrijednost** |
| **Naslov dokumenta:** | Povelja projekta |
| **Naziv projekta:** | Clash of Clans 2 |
| **Autor dokumenta:** | Roko Nevistić, Luka Krilić |
| **Vlasnik projekta/Sponzor:** | Supercell d.o.o. |
| **Voditelj projekta:** | Roko Nevistić, Luka Krilić |
| **Doc.** **Verzija:** | 1.1 |
| **Datum:** | 26.3.2025 |

**SADRŽAJ**

**1**               **SAŽETAK**

**2**               **RAZMATRANJA O POSLOVNOM SLUČAJU**

**3**               **OPIS PROJEKTA**

3.1               Opseg

3.1.1               Uključuje ("UNUTAR" opseg)

3.1.2               Ne uključuje ("IZVAN" opseg)

3.2               Uvjeti za uspjeh

3.3               Dionici i korisničke potrebe

3.4               Isporuke

3.5               Ograničenja

3.6               Pretpostavke

3.7               Rizici

**4**               **TROŠAK, VRIJEME I RESURSI**

4.1               Trošak

4.2               Vremenski raspored i miljokazi

4.3               Planirani resursi

**5**               **UPRAVLJANJE I DIONICI**

5.1               Struktura, Uloge i odgovornosti

**1****Sažetak**

Projekt Clash of Clans 2 predstavlja nastavak na najpopularniju mobilnu igru svih vremena (Clash of Clans), s ciljem da poboljša stariju verziju te da unaprijedi korisničko iskustvo, koristi nove tehnologije i da se svaki aspekt starije verzije unaprijedi i nadogradi. Clash of Clans 2 će privući novu publiku i istovremeno će zadržati postojeće obožavatelje starije verzije. Planirano je da će se projekt završiti u roku od 12 mjeseci, a sve isporuke bit će pažljivo nadgledane i usklađene s visokim standardima kvalitete. Igra će biti dostupna na iOS i Android uređajima. Ključne isporuke projekta uključuju dovršenu igru, službeno lansiranje, tehničku dokumentaciju, obuku za timove podrške i planirana poboljšanja nakon lansiranja temeljem korisničkih povratnih informacija. Očekivani uspjeh projekta bit će mjerljiv kroz tehničke i poslovne ciljeve, uključujući postizanje minimalnih prihoda, visokih korisničkih ocjena, te stabilne tehničke izvedbe.

**2****Razmatranja o poslovnom slučaju**

Projekt donosi značajne poslovne prednosti organizaciji, uključujući veći broj korisnika, povećavanje prihoda kroz mikro transakcije, te jačanje brenda. Financiranje projekta provodi se direktnim ulaganjem investitora i investiranjem prihoda iz prethodnih naslova. Povrat na inicijalna ulaganja investitora očekuje se kroz povećani broj preuzimanja(korisnika), mikro transkacije te oglašavanje u samoj igri. Dugoročne koristi uključuju, bolje korisničko iskustvo i platformu koju je puno lakše nadograditi.

**3****Opis projekta**

**3.1           Opseg**

3.1.1          Uključuje ("UNUTAR" opsega)

Projekt Clash of Clans 2 uključuje razvoj mobilne igre koja se temelji na elementima i mehanikama originala, ali uz dodatak novih funkcionalnosti i poboljšanja. Opseg uključuje:

* Razvoj nove igre (Grafika i dizajn, Multiplayer)
  + Kreacija temeljnog gameplaya, uključujući strategiju, izgradnju baze, borbu sa protivnicima i sustav napredovanja
  + Dodavanje novih vojnika, zgrada i taktičkih mogućnosti
  + Implementacija novih tehnologija za interaktivnost i skalibilnost
  + Razvoj novog vizualnog identiteta i grafičkih elemenata u skladu s najnovijim standardima mobilnih igara
  + Optimizacija za različite veličine ekrana i uređaja
  + Implementacija novih online funkcionalnosti, kao što su timski događaji
* Testiranje i optimizacija (Marketing, lansiranje i distribucija)
  + Detaljno testiranje igre na uređajima različitih specifikacija kako bi se osigurala stabilnost i performanse
  + Uzimanje u obzir povratnih informacija korisnika za poboljšanje korisničkog iskustva
  + Priprema za lansiranje na glavne platforme(App store, Google Play)
  + Marketinške aktivnosti za promociju igre nešto prije i nakon pokretanja

3.1.2          Ne uključuje ("IZVAN" opsega)

Ovaj projekt *Clash of Clans 2* neće sadržavati sljedeće elemente:

* Razvoj i implementacija značajki virtualne stvarnosti (VR) ili proširene stvarnosti (AR).
* Razvoj verzija igre za operativne sustave koji nisu iOS i Android (npr. Windows Phone).
* Integracija s vanjskim platformama za društvene mreže (npr. Twitch, YouTube) ili video streaming uslugama.
* Razvoj dodatnih modova igre ili ekstenzivnih dodatnih sadržaja koji nisu ključne funkcionalnosti osnovne igre.
* Razvoj sustava za napredno praćenje kako i zašto korisnici kupuju mikrotransakcije ili implementacija specifičnih alata za analizu korisničkih podataka i praćenje korisnika osim podataka koji su potrebni.
* Uključivanje mikrotransakcija izvan planiranih okvira igre.

Sve funkcionalnosti i značajke koje su navedene u stavci 3.1.2 neće biti uključene unutar projekta.

**3.2****Uvjeti za uspjeh**

Za uspjeh projekta *Clash of Clans 2* smatraju se sljedeći kriteriji koji moraju biti ispunjeni u skladu s očekivanjima i specifičnim ciljevima projekta:

**Kritični kriteriji uspjeha:**

1. **Završetak u planiranom vremenskom okviru –** Igra mora biti razvijena i spremna za lansiranje unutar predviđenog vremena, bez značajnih odgoda. Ukupno trajanje projekta ne smije prelaziti dogovoreni rok od 12 mjeseci.
2. **Zadovoljstvo korisnika** – Igra mora postići minimalnu ocjenu od 4.5 zvjezdica na mobilnim trgovinama (App Store i Google Play) unutar tri mjeseca od lansiranja. Ovo se smatra ključnim pokazateljem uspjeha u pogledu korisničkog prihvaćanja i zadovoljstva.
3. **Tehnička stabilnost** – Igra mora biti stabilna i sigurna za korištenje, bez ozbiljnih bugova ili tehničkih problema koji utječu na korisničko iskustvo. Postotak prijavljenih tehničkih grešaka mora biti manji od 5% korisnika u prvih šest mjeseci nakon lansiranja.
4. **Funkcionalnosti prema specifikacijama** – Sve funkcionalnosti igre koje su definirane u dokumentaciji projekta (mehanika borbe, korisničko sučelje, nove strategije i likovi) moraju biti potpuno implementirane i operativne u skladu s definiranom kvalitetom i specifikacijama.
5. **Postizanje ciljeva monetizacije** – Igra treba ostvariti minimalni prihod od 500.000 EUR u prvih šest mjeseci od lansiranja putem mikrotransakcija i drugih poslovnih modela, u skladu s prethodnim planovima i projekcijama.

**Opći kriteriji uspjeha projekta:**

1. **Ostvarenje budžeta –** Trošak razvoja igre mora biti unutar dogovorenog proračuna, bez značajnih prekoračenja. Ukupni troškovi ne smiju prelaziti početni budžet od 2 milijuna EUR.
2. **Tim i resursi –** Projekt mora biti završen uz optimalno korištenje ljudskih i tehničkih resursa, sa minimalnim kašnjenjima u rasporedu i održavanju dovoljne radne snage tijekom cijelog projekta.
3. **Zadovoljstvo investitora i dionika –** Investitori i dionici projekta moraju biti zadovoljni s napretkom projekta, uključujući postizanje ključnih ciljeva, povratom na ulaganje (ROI) i kvalitetom konačnog proizvoda.

**Dodatni kriteriji:**

1. **Marketinške aktivnosti –** Planirane marketinške aktivnosti moraju biti uspješno izvedene, s minimalno 2 milijuna preuzimanja igre u prvih šest mjeseci nakon lansiranja.

Ako se svi ovi uvjeti ispune, projekt će se smatrati uspješnim. Odsutnost bilo kojeg od ključnih kriterija može negativno utjecati na uspjeh projekta i dovesti do njegove ponovne evaluacije.

**3.3****Dionici i korisničke potrebe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oznaka** | **Opis dionika** | **Uloga dionika u projektu** |
| 1. | Korisnici (igrači) | Korisnici su krajnji korisnici igre. Oni igraju igru, sudjeluju u multiplayer aktivnostima, napreduju u igri i daju povratne informacije. |
| 2. | Investitori i sponzori | Financiraju razvoj igre i očekuju povrat na ulaganje kroz uspješan prihod od igre (mikrotransakcije) |
| 3. | Razvojni tim (programeri i dizajneri) | Razvijaju igru, osiguravaju tehničku izvedbu i dizajn. Odgovorni su za implementaciju svih funkcionalnosti igre, optimizaciju performansi i ispravljanje bugova |
| 4. | Marketing | Odgovorni su za promociju igre na tržištu, privlačenje korisnika kroz oglašavanje i društvene mreže |
| 5. | Platforme (Google Play, App Store) | Platforme na kojima će se distribuirati igra. Osiguravaju da igra ispunjava tehničke, sigurnosne i pravne zahtjeve za objavu na njihovim trgovinama |
| 6. | Testeri i beta korisnici | Provode testiranja igre tijekom razvoja i beta faze. Pružaju povratne informacije o tehničkim problemima i igračkom iskustvu, što pomaže u ispravljanju grešaka prije službenog lansiranja. |
| 7. | Menadžment tima | Osigurava da projekt bude u skladu s vremenom, budžetom i resursima. Odluke se temelje na analizi podataka i povratnim informacijama. Koordinira rad svih dionika i održava komunikaciju među timovima. |

**3.4****Isporuke**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Oznaka** | **Ime isporuke** | **Opis isporuke koja se isporučuje** |
| *1.* | Službeno lansiranje prvih verzija | Službeno lansiranje igre će se odraditi u fazama, prvo ćemo izbaciti “pre alpha” verziju koja će služiti za osnovno testiranje funkcionalnosti. Nakon toga “alpha” verziju koja je nadograđena i unaprijeđena verzija “pre alphe”. Onda “public beta” koja će biti otvorena za javnost i bilo tko će se moći prijaviti. I nakon uspješnog testiranja u “public beti” slijedi lansiranje igre. |
| *2.* | Tehnička dokumentacija | Postaviti ćemo minimalne specifikacije kako bi Clash of Clans 2 mogao normalno funkcionirati. Za iOS uređaje to će biti iPhone 6s sa minimalnom verzijom software-a iOS 12, a za Android uređaje je minimalna verzija Android 7.0 sa 2 GB RAM-a. |
| *3.* | Podrška i ankete | Slati ćemo ankete i provjeravati podršku koju smo dobili u lansiranju prvih verzija. Nakon slanja i provjere ćemo znati kakva su mišljenja igrača, ako postoje nekakvi kritični problemi oko igre i ako im se sam koncept sviđa. |
| 4. | Izvješća o napretku | Napraviti ćemo izvješće kako bi usporedili količinu igrača u svim fazama testiranja “pre alpha”, “alpha”, “public beta”, te na osnovi toga ćemo vidjeti koliko smo napredovali te kolika je zainteresiranost za novi proizvod. |
| 5. | Poboljšanja nakon lansiranja | Nakon lansiranja ćemo morati pripaziti da sve funkcionira kako bi trebalo (serveri, matchmaking, multiplayer), a ostale bugove koji nisu toliko kritični ostavljamo za budući update. |

**3.5****Ograničenja**

**1. Ograničenja ljudskih resursa**  
 Projekt zahtijeva kvalificirane timove, no broj dostupnih ljudi može usporiti napredak, pogotovo ako su članovi tima angažirani na drugim zadacima.

**2. Ograničenja proračuna**  
 Budžet je ograničen, što znači da će biti potrebno donositi odluke o prioritetima u vezi s funkcionalnostima i resursima igre.

**3. Ograničenja resursa**  
 Ovisno o dostupnim resursima, poput alata i infrastrukture, projekt može imati ograničenja u brzini razvoja i kvaliteti igre.

**4. Ograničenja tehnologije**  
 Tehnološke mogućnosti, kao i kompatibilnost s postojećim uređajima, mogu ograničiti razvoj igre, zahtijevajući dodatna testiranja i optimizacije.

**5. Ograničenja sučelja s drugim proizvodima**  
 Kompatibilnost s vanjskim aplikacijama i servisima može biti ograničena tehničkim zahtjevima tih servisa.

**Odlučivanje i usklađenost s ograničenjima**

Odlučivanje će biti vođeno potrebom za optimizacijom resursa i vremena. Ograničenja u proračunu i vremenu utjecat će na konačne funkcionalnosti igre. Također, bit će nužno uskladiti projekt s organizacijskim politikama i zakonima o zaštiti podataka korisnika.

**Dodatna ograničenja**

* **Sigurnost podataka**: Igra mora udovoljavati visokim standardima zaštite podataka.
* **Upravljanje dokumentima**: Razvoj i dokumentacija moraju biti u skladu s internim procedurama.

**3.6****Pretpostavke**

**Dostupnost ljudskih resursa –** Dostupnost potrebnih ljudskih resursa u svim fazama razvoja igre, uključujući programere, dizajnere i testere, kako bi se projekt mogao realizirati prema planu.

**Dostupnost tehnologija –** Tehnologije koje će se koristiti za razvoj igre, uključujući alate za programiranje i dizajn, bit će dostupne i učinkovite za sve potrebne funkcionalnosti.

**Usklađenost s pravnim i sigurnosnim standardima –** Projekt će biti u skladu s relevantnim zakonodavstvom, uključujući pravila o zaštiti podataka (npr. GDPR), te će biti osigurana potrebna sigurnost podataka korisnika igre.

**Infrastruktura i skalabilnost –** Za razvoj igre bit će osigurana potrebna infrastruktura, uključujući poslužitelje za pohranu podataka i online povezivanje, te će se moći skalirati prema potrebama igre.

**Stabilnost tržišta –** Očekuje se da će tržište mobilnih igara i interes korisnika za novim igrama ostati stabilni, čime će se omogućiti uspjeh "Clash of Clans 2" u konkurenciji s drugim igrama.

**3.7****Rizici**

| **Oznaka** | **Opis i pojedinosti o riziku** | **Vjerojatnost** | **Utjecaj** | **Razina rizik****a** | **Vlasnik** **rizika** | **Strategija odgovora na riz****ik** | **Detalji poduzete radnje** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Prekoračenje budžeta | 40% | Visok | Visoka | Sponzor | Pratnja troškova, prilagodba opsega | Detaljni mjesečni izvještaji o proračunu |
| 2. | Preopterećenje zaposlenika | 60% | Srednji | Srednja | Voditelj projekta | Planiranje resursa, rotacija zadataka | Unajmljivanje dodatnih vanjskih radnika u kritičnim fazama |
| 3. | Nedostatak resursa | 30% | Srednji | Srednja | Tehnički tim | Rezervacija dodatne infrastrukture | Iznajmljivanje dodatnih servera |
| 4. | Niska zainteresiranost | 20% | Visok | Visoka | Marketinški tim | Testirati koncept ranije, ankete | Beta testiranje s analizom zainteresiranosti |
| 5. | Tehničke greške(bugovi) | 70% | Visok | Visoka | Razvojni tim | Intenzivno testiranje svih verzija | Dodatne testne faze |

**4****Trošak, vrijeme i resursi**

**4.1           Trošak**

| **Proračun / Budžet** | |
| --- | --- |
| **Vrsta troška** | **Iznos** **(EUR)** |
| Razvoj do “pre alpha” verzije (EUR) | 1.300.000 |
| Dodatan razvoj od “pre alpha” do službenog lansiranja (EUR) | 200.000 |
| Podrška (EUR) | 10.000 |
| Infrastruktura (serveri) (EUR) | 5.000 |
| **Ukupno (EUR)** | =1.515.000 |

**4.2****Vremenski raspored i miljokazi**

| **Oznaka** | **Opis miljokaza** | **Ciljani** **datum** **isporuke** |
| --- | --- | --- |
| **M1** | **Početak projekta:** planiranje i definiranje opsega, ciljeva i resursa za projekt | **15.4.2025** |
| **M2** | **Izrada koncepta igre:** razvijanje osnovne ideje za igru, definiranje ključnih mehanika i sustava igre | **1.5.2025** |
| **M3** | **Izrada osnovnog dizajna:** prve skice dizajna likova, grafike i osnovnih elemenata sučelja | **8.5.2025** |
| **M4** | **Razvoj osnovne igre:** programiranje osnovne funkcionalnosti igre, testiranje osnovnih mehanika | **29.5.2025** |
| **M5** | **Testiranje i povratne informacije:** provođenje testiranja igre, prikupljanje povratnih informacija i analiza | **29.6.2025** |
| **…** | **....** | **....** |
| **MX** | **Kraj projekta:** završetak svih aktivnosti, zatvaranje projekta, predaja izvješća i evaluacija uspješnosti | **07.07.2025** |

**4.3****Planirani resursi**

| **Oznaka** | **Zahtijevani resursi** | **Opis** |
| --- | --- | --- |
| RP | Programeri | Izrada same igre, iskusni u izradi mobilnih igara |
| RD | Dizajneri | Grafički dizajn, UI/UX |
| RHW | Hardver | Računala, monitori |
| RS | Serveri | Serveri na kojima će igra biti hostana |
| RT | Testeri | Testiranje stabilnosti i pronalazak bugova |
| RMS | Marketinški stručnjaci | Planiranje i provedba kampanje |
| RSW | Softver | Licence za softvere za izradu i dizajn |
| RBU | Beta korisnici | Vanjski volonteri za testiranje igre |

**5****Upravljanje i dionici**

**Organizacijska struktura projekta, uloge i odgovornosti u projektu**

Projektna struktura:

* Vlasnik projekta (PO) - Supercell d.o.o.
* Poslovni voditelj (BM) - Luka Krilić
* Pružatelj rješenja (SP) - Roko Nevistić
* Voditelj projekta (PM) - Roko Nevistić

Vlasnik projekta (PO)

|

------------------------------------------

| |

Poslovni voditelj (BM) Voditelj projekta (PM)

| |

Pružatelj rješenja (SP) Timovi (Razvoj, Dizajn, QA, Marketing)