

TEMA – First person shooter

PROGRAMIRANJE:

- Igra se iz prve perspektive (1 bod)
- Minimalno 3 vrste oružja (3. bod) + (Dodatni bod za svako dodatno oružje)
- Mogućnost otključavanja oružja ovisno o broju ubijenih enemya (7 bodova)
 - o Npr. Krecete sa pištoljem, nakon što ste ubili 15 enemya vam se otključa puška, nakon 50 ak47 itd.
 - o Oružja se mjenja na brojčane tipke (npr. „1“ je za prvo oružje, „2“ je za drugo itd.)
- UI (5 bodova)
 - o Prikaz ubijenih enemya
 - o Prikaz vremena u igri (5 minuta je početno vrijeme i odbrojava se)
 - o Prikaz healtha
 - o Prikaz municije za trenutno oružje
 - o Prikaz rezultata na kraju (svaki ubijeni enemy * 12.3 * broj otključanih oružja)
- Spawn (10 bodova)
 - o Minimalno 10 pozicija od kud se enemy spawnaju
 - o Svaki n stvorenih enemya se za p vrijednost ubrza spawn rate (n i p su vaše vrijednosti po izboru)
 - o Minimalno 5 pozicija gdje se spawna municija i/ili boostevi
- Boosts (8 bodova (4 boda po boostu))
 - o Dvije vrste boosta po vašem izboru (npr 5 sekundi undead, extra jump, dupli movement speed itd.)
- Oružja (8 bodova)
 - o Samo prvo i osnovno oružje ima unlimited bullets. Za sva ostala oružja se treba skupljati municija.
- Enemy (8 bodova)
 - o Enemy koji leti prema tebi jako brzo, i kad se zabije u tebe radi mali damage, dovoljno je jedan metak da ga se ubije
 - o Enemy koji leti prema tebi nekom srednjom/prosječnom brzinom i kad se zabije u tebe radi damage iznosa (prvi enemy dmg * 1.65)
 - o Enemy koji se kreće sporo, ali kad se zabije u tebe radi štetu u visini od 40% tvog maksimalnog healtha

LEVEL DESIGN

- Nacrtani (ne skicirani) level sa vrijednostima na papiru (5 bodova)
- Terrain (15 bodova)
 - o Minimalno 5 textura (2 boda)
 - o Minimalno 3 vrste trave (3 boda)
 - o Obje vrste vode (1 bod)
 - o Minimalno jedan particle (npr. Kiša, snijeg, dim, magla, eksplozija, vatra itd.) (2 boda)
 - o Minimalno 4 vrste drveća (2 boda)
 - o Oblik terena mora biti otok (1 bod)
 - o Otok mora imati stazice i puteve (4 boda)
- Korištenje dosljednog stila i tematike (8 bodova)

- Korištenje programiranja u level designu za feature min. 3 (9 bodova) npr. „press e to unlock door“, platforma na koju stanes a ona otključa tajni prolaz gdje je brdo municije ili bodova itd
- Post processing (5 bodova) (– nema limita koliko malo ili puno da koristite efekata, bitno je da napravite ono što paše uz vaš design i igru
- Ukupni dojam (8 bodova)