

25.11.2021. - Hypercasual

1. Napraviti novi projekt pod nazivom „NazivIgre_hypercasual_vjezba“
2. U projektu smijete koristiti vaše, ili tuđe skripte pod uvjetom da je funkcionalno i da je većina koda (ono što smatrate bitnim) iskomentirano.
3. Morate imati 3 scene:
 - a. Glavni izbornik
 - b. Shop
 - c. Game
4. Igra mora biti u Portrait modeu
5. Igra treba biti kompatibilna sa pametnim telefonima tako da inpute prilagodite za te platforme
6. Glavni izbornik mora sadržavati od gumba za:
 - a. pokretanje igre,
 - b. slidera za volume,
 - c. gumb za izlaz iz igre(uz provjeru jel igrač siguran da želi izaći),
 - d. gumb za dark/light mode,
 - e. input field za user name,
 - f. tekst za najveći high score igrača,
 - g. tekst za broj novčića ili nekog drugog bodovanja,
 - h. gumb za „shop“ (u shopu se kupuju samo skinovi igrača koji ne utječu na njegov način igre(pogledati primjer shopa u Paper.io))
7. Svi podatci iz zadatka 6 se trebaju spremati u PlayerPrefs ako je to potrebno.
8. Mehanika igre se treba bazirati na bilo kojoj hypercasual igri kao npr. Draw Climber, Soup Cutting, Jelly Dye, Deep Clean, Giant Rush, Join Clash 3D, Fat Pusher, Tricky Tack 3D, Stacky Dash, Spiral Roll, Sushi Roll 3D, Build it 3D, Bottle Flip 3D, Cat Escape, Park Master, Fun Race 3D, Lumbercraft, Helix Jump...
9. U igri smijete koristiti samo jednostavne assete ili lowpoly kao što su u primjerima igara gore.
10. Igra treba biti endless ili sa beskonacnim levelima
11. Igra mora koristiti isključivo materialUI boje: <https://www.materialui.co/flatuicolors>
12. Za igru napravite game design document prvo na papiru
13. Sretno 😊