



3. Zadatak: (27)

- a. Po otoku po stazicama postavite novčiće koji se rotiraju i moraju skupiti (4)
- b. Broj pokupljenih novčića se prikazuje na ekranu u gornjem desnome kutu (4)
- c. Postavite igraču vrijeme od (broj novčića \* 45 sekundi), te neka mu se ispiše vrijeme i odbrojava svaku sekundu u gornjem lijevom kutu (7)
- d. Igrač se po terenu kreće uz pomoć FPScontrolera iz Standard Aseta (2)
- e. Igraču prilagodite postprocessing kako bi odgovarao ambijentu (minimalno 3 efekta) (10)

4. Zadatak: (8)

- a. Povežite odgovarajuće:

Foreshadowing	Navoditi igrača kroz verbalnu i ne verbalnu komunikaciju (narrator mu kaže gdje da ide – verbalno ili je strelica u pozadini na terenu koja mu pokazuje – ne verbalno)
Pace Breaking	Igraču nagovještava (hint) da će se nešto dogoditi ili nešto što je ključno za daljni razvoj priče.
FPS / TPS	Defense area – mjesta na kojima se može igrač zadržati te boriti, healati, saveati itd.
Guidance	Kontra efekt od „safe zonea“.

5. Zadatak: (10)

- a. Skicirajte level design za platformer 2.5 D igru

6. Ukupni dojam igrivosti i izgleda = 14 bodova

\*Smijete ubacivati i po želji sa asset store radi boljeg dojma

\*\*Smijete koristiti Internet, ali ne smijete komunicirati međusobno