# Prijava

**Naziv igre ili aplikacija:** Survival of the FITtest

**Opis igre ili aplikacija:** Escape room sa više levela, ali primarni cilj je napraviti jedan kvalitetan level. Imamo različite boss-ove koji predstavljaju profesore koji zadaju zagonetke shodno predmetu koji oni predaju. Puzzleovi koji bi se trebali riješiti trebaju imati veze sa tim predmetom i znanjem koji smo usvojili do sada. Kroz igricu smo planirali i ubaciti inside jokes/reference na neke lijepe uspomene tokom školovanja.

**Članovi tima:**

1. **Član 1** – IB220250, Almedin Džinić
2. **Član 2** – IB220070, Hamza Nesimović

|  |  |
| --- | --- |
| **Član 1:** |  |
| **Opis zadataka:**   * **Task 1 –** pronalazak neophodnih asset-a i tekstura * **Task 2 –** kreiranje dijaloga između profesora i igrača na tom nivou, kratak dialog koji bi služio kao neki intro i dao određene hint-ove * **Task 3 –** osmišljavanje i raspored zagonetki * **Task 4 –** camera control, način na koji ćemo riješiti problem fokusiranja na zagonetku * **Task 5 –** dizajn level-a, to jeste cjelokupnog okruženja, raspoređivanje asseta… * **Task 6 –** dodavanje zvučnih efekata (otvaranje, rješenje zagonetke…) i background muzike | * Task 1 – Assets and textures * Task 2 - Dialogue * Task 3 - Puzzles * Task 4 – Camera * Task 5 – Design * Task 6 - Audio |
| **Ocjena:** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Član 2:** |  |
| **Opis zadataka:**   * **Task 1 –** rad na generalnoj priči igrice * **Task 2 –** implementiranje logike zazagonetke npr. pronalazak određenih item-a i korištenje da bi se riješila neka zagonetka i nastavilo dalje; unos/validiranje šifre/riječi koja omogućava otvaranje box-a/ladice/vrata * **Task 3 –** movement igrača u igrici * **Task 4 –** dizajn hud-a, button-a, menu-a * **Task 5 –** ukoliko bude vremena, kreiranje intro videa u kojem će biti objašnjena ideja igrice i sa čime će igrač biti suočen | * Task 1 - Story * Task 2 – Programming * Task 3 - Movement * Task 4 - Design * Task 5 - Intro |
| **Ocjena:** |  |

Želimo se takmičiti za najbolju igru generacije