

# GainPlay Studio Schoolopdracht Mediacollege Amsterdam

## Onderwerp

Pong Multiplayer (Unity 5)

## Probleemstelling

Implementatie van genetwerkte Multiplayer in een game is niet altijd even makkelijk. Servers, licensing en encryptie zorgt vaak voor kopzorgen. Hierdoor is het lastig om een leuk multiplayer game idee te prototypen om te kijken of de gameplay echt zo leuk is als je zelf had bedacht.

## Oplossing

Gelukkig is het ook mogelijk om dit op een eenvoudige manier aan te pakken. In Unity 5 kun je door middel van de High Level Scripting Api je game eenvoudig van multiplayer voorzien.

Voor de meer geavanceerde multiplayer games is het daarnaast ook mogelijk de NetwerkTransport API te gebruiken.

## Werkwijze

Volg de aanwijzingen op <http://docs.unity3d.com/Manual/UNetOverview.html> om je project op te zetten en zoek zelf naar geschikte tutorials die misschien kunnen helpen.

## Deliverables

Een PC unity build van een simpele multiplayer Pong game, waarbij je tegen een menselijke tegenstander kunt spelen die op een andere computer speelt. Op de server moet de input van beide spelers gesynchroniseerd worden zodat de latency minimaal is.

***Het multiplayer onderdeel van deze opdracht is de focus, de game Pong zou je binnen een uur gemaakt moeten hebben.***