

## **Predlog za temo seminarja pri predmetu Računalniška Grafika**

### **Igra: Stickman Fight**

**Ekipa: Matija Ojo, Jan Renar**

Naredila bova igro *Stickman Fight*, kjer se bodo v ravnem prostoru bojevali dve 3D *stick figuri*. Igra bo omogočala bojevanje proti »hardkodiranemu botu« in multiplayer način v LAN obsegu. Načeloma se strežnik lahko zažene na poljubnem javnem IP-ju in logika ostane enaka, latenca pa se pri tem zelo poveča in trenutno ne moreva zagotoviti, da bo delovanje enako kot pri LAN povezavi. Igralci bodo lahko izvajali »combo« napade, oziroma bodo na voljo imeli več kombinacij potez, pri čemer bo vsaka proizvedla drug potek napada.

V programu Blender bo narejen edini model v igri (*stickman*), prav tako kot njegove animacije, nanj pa bo možno »prilepiti« različne texture. Mapa bo statična, po večini ravna, v ozadju pa bo naključno generiran teren, implementiran z »[Perlin Noise](#)«-om. Pogled na igralca bo z vidika tretje osebe (*third-person view*), izgled pa bo implementiran z [Cel](#) oziroma Toon senčilnikom, ki bo ustvaril občutek, kot da je slika narisana ročno. Igralec bo tekom igre omejen znotraj pravokotnika z nevidnimi zidovi. Načeloma bodo vse kolizije implementirane s preprostim »Axis-Aligned Bounding Box« pristopom, pri čemer bodo igralci imeli zmanjšan njihov »Bounding Box«, v primeru da bo pri kolizijah prišlo do prevelikega odstopanja.