

## **Seminarska naloga - RG**

### **The Matrix**

#### **Člani**

Nejc Ravnik - 63140219

Valter Hudovernik - 63160134

#### **Opis ideje**

Na FRIju sta naši najljubši področji linearna algebra in seveda filozofija. Kako izbrati boljši projekt za seminarsko kot je igra na temo Matrice? Osnovna ideja je omogočiti igralcu, da vstopi v matrico. Igralec bo začel igro z izbiro rdeče tabletke. S tem se bo odločil, da bo videl svoje okolje kakršno res je, imel nadzor nad njim in ga bo lahko spreminjal. Svet igre bo izgledal realen ob enem pa bo igralec imel vpogled tudi v matrico (karakteristični zeleno črni pogled iz filma). Svet bo videl, kot si ga predstavljamo na našem faksu iz 0 in 1. Videl bo matrike, ki predstavljajo realni svet. Igralec se bo lahko premikal znotraj sveta in upravljal z njim. Učil se bo transformirati svet in ustvarjati nove objekte po svojih željah. Ideja bi bila narediti neke vrste tutorial, ki bi se potem lahko razvil v celo igro. Igralcu bodo predstavljeni osnovni koncepti igre. Spoznal bo svet, v katerem se nahaja in kako ga lahko vidi na več različnih pogledov. Naučil se bo osnovnih interakcij z objekti v svetu, kako jih lahko transformira in mogoče ustvarja nove. Ob uspešni implementaciji teh osnovnih idej, bi lahko dodala še interakcije s svetom, ne le objekti v njem. Možno bi bilo transformiranje le tega in še spreminjanje smeri gravitacije in zakonov fizike kot v filmu. Seveda, bi bila to že nadgradnja, saj bo že za implementacijo osnovnih funkcionalnosti potrebno dosti dela. Vendar je pri RG kot v filmu Matrica, če verjameš, vse mogoče.