

Mind the Ball

3D Labirint igra



Kratki opis tehničkog rješenja

Erik Matošević

Filip Šaina

Mihael Međan

“This game just feels surreal, 11/10.” — IGN

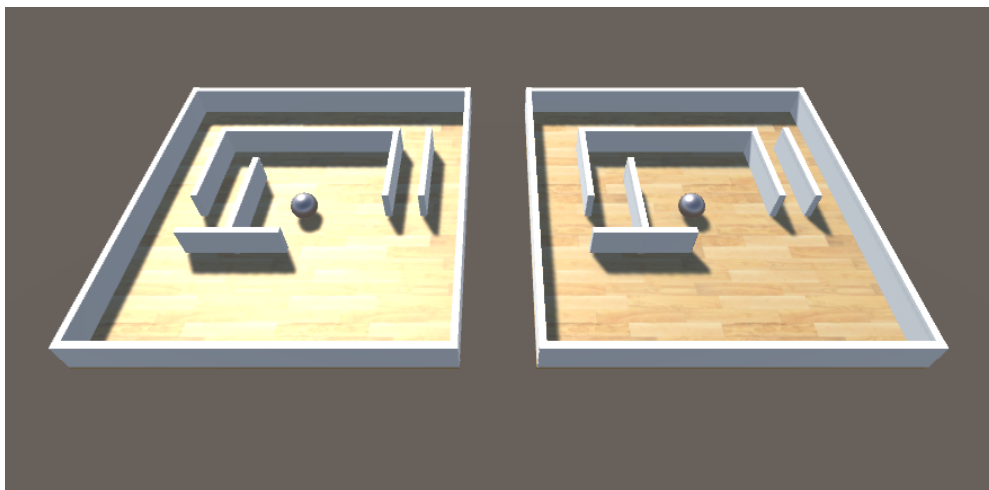
“Incredible game. My whole family is addicted to It. Even the dog holds a score.” — GameSpot

“Čista desetka. Jednostavno, zabavno — jednom riječju odlično.” — HCL

¹ Recenzije koje bismo pokupili kada bismo pobjedili na *LC Coding Challenge* natjecanju.

Izrada računalnih igrica zahtjeva savršenu kombinaciju znanja, kreativnosti i dobrog ukusa. Upravo iz tog razloga smo prihvatili LC Coding Challenge zadatak izrade 3D igre u jednom od najvećih i najnaprednijih *game enginea* današnjice — Unity.

Mind the Ball je 3D logička multiplayer igra u kojoj je cilj otkotrljati metalnu kuglicu kroz niz prepreka do krajnje površine, priom pazeći da vaš protivnik ne napravi isto to prije Vas. Prepreke uključuju zidove, ali i vrijeme.



Screenshoot iz igrice. Lijevim labirintom mi upravljamo, a desnim protivnik.

Sama igra je napisana u Unity-u, koristeći C# programski jezik pritom ručno modelirajući svaki 3D objekt u igrici. Multiplayer je ostvaren koristeći WebSocket tehnologiju kroz *Unity networking* plugina koji dolazi kao sastavni dio prethodno navedenog *game enginea*.

Trenutno implementirana igra sadrži jednu razinu i predstavlja svojevrsni *freeware*, odnosno dokaz rada za razvoj u kompleksnom 3D okruženju. Dodavanje novih razina je jednostavno ali glavni fokus u razvoju, tokom trajanja natjecanja, bio je u razradi multiplayer protokola te osmišljavanje samih 3D objekata i njihovih interakcija zbog bolje igrivosti.

Igra je predviđena za igranje na svim popularnim operacijskim sustavima (Linux, Windows, OS X) ali, kroz Unity razvojno okruženje moguće je prevođenje u izvršni kod za platforme poput PS Vita, Xbox, Android, iOS, Samsung TV.

Neke od ideja za budući razvoj igrice uključuje: jame, čudovišta, više razina, server za world high-score, različite vrste podloga sa različitim svojstvima, različite vrste loptica.