

Predlog teme seminarja pri predmetu Računalniška grafika

OSNOVNI KONCEPT

Igra se imenuje Mansion of Terror. Žanr igre je strašljiva sestavljanica, v kateri se igralec premika po številčnih sobah, v katerih rešuje uganke in beži pred pošastjo Terror. Če ga pošast dohiti, se igra konča.

IGRALNOST

Igra bo vsebovala *save-point*-e, kamor se bo igralec vrnil po smrti. Vsaka soba bo edinstvena in bo vsebovala *minigame*-e, ki jih mora opraviti, da lahko napreduje. Reševanje bo časovno omejeno s pošastjo.

UPRAVLJANJE AVATARJA

Igra bo tri-dimenzionalna, igralec pa se bo po prostoru premikal s tipkami WASD, smer kamere pa bo nadziral z miško. S pritiskom gumba *SHIFT* bo igralec imel možnost hitrega teka, pri tem pa se mu bo trošila energija. Igra bo vsebovala tudi osnovno fiziko (padanje, živo blato(quick-sand)).

POŠAST

Pošast imenovana Terror, ki bo igralca lovila, bo v principu *timer*-ja in igralcu ne bo vidna, bo pa prejel razne zvočne in svetlobne učinke, ki se bodo stopnjevali z iztekom *timer*-ja.

PROSTOR

Prostor bo tudi vseboval razne pasti, ki ga bodo pri bežanju ovirale in upočasnile.

TEHNOLOGIJE

Uporabljena bo knjižnica WebGL, ki pa je napisana v programskem jeziku JavaScript.

Avtorji: Mark Loboda (63200174), Irinej Slapal (63200268), Filip Jeretina (63200120)