Video igra – Dođi u kampus brate dođi u kampus

Igra je zamišljena kao fps odnosno kao pucačina u prvom licu. Zamisao je da će se igri pristupati putem browsera što znači da će biti na internetu. Primarno je zamišljeno da igra bude multiplayer. Također postoji zamisao da se implementira jedan vid single player kampanje u vidu nekih questova/zadataka. Funkcionalnosti igre su u većem dijelu kao i svaka pucačina u prvom licu. To su :

* odabir mape na kojoj će igrač igrati
* odabir tipa igre (timski meč, svako protiv svakoga, itd.)
* odabir lika za igru, lik koji će igrača obilježavati ikojeg će svi drugi igrači vidjeti
* odabir oružija kojim će igrač igrati
* mogućnost kretanja po mapi
* mogućnost eliminisanja protivnika pomoću nekog oružija
* mogućnost respawna igrača kada je isti eliminisan
* mogućnost sticanja bodova i dodatnih mogućnosti u igri

Detalji igre:

Prvobitna mapa koja je predefinisana mapa je 3d model kampusa Univerziteta u Sarajevu gdje se igrači spawn-aju i igraju jedni sa drugima ili jedni protiv drugih u zavisnosti od toga koji su mod(tip) igre izabrali. Svaki tip igre ima rezervisanu sobu za igru tako da igrač kada izabere tip igre i uđe u igru ulazi u odgovarajuću sobu. Postoji 2 tipa igre koja su predefinisana ali koja nisu fiksna a to su: timski meč (svaki igrač ulazi u jedan od timova i igra se tim protiv tima), svako protiv svakoga (kao što sama riječ kaže igra se na način da je svaki igrač u sobi protivnik svakome).

Likovi u igru će također biti predefinisani ali ne i fiksni. Oružije u igri nije klasnično oružije realnog svijeta. Oružije će biti neki predmeti usko povezani uz struku elektrotehničkog fakulteta (npr. voltmetar, lemilica, laptop, eternet kablovi, smart phone-ovi i sl.) također municija će biti usko povezana sa strukom etf-a (npr. električna munja, otpornici, kondenzatori, jedinice, nule i sl.).

Mogućnost kretanja po mapi je definisano kao i u svakoj igri. Na određene komande sa tastature igrač se kreće naprijed, nazad, lijevo ili desno. Igrač će biti u mogućnosti da sa oružijem eliminiše drugog igrača koji je protivnik u igri. Na osnovu tog eliminisanja on dobiva bodove i skuplja ih te se na kraju igrači sortiraju po broju osvojenih bodova igrač sa najviše bodova je pobjednik igre.

Kada je igrač eliminisan odmah se respawn – a na drugom mjestu na mapi. Respawn je događaj nakon što je igrač eliminisan on se pojavljuje negdje drugo sa početnom vrijednošću voltaže koja označava izdržljivost u igri. Maksimalna vrijednost je 220V a minimalna je 0V i kada igrač dostigne tu vrijednost on je eliminisan i vrši se resšawn.