

Smrtonosni Labirint

Simon Korošec 63160171, Eftim Eftimov 63150346

Abstract

Za izdelavo igre za seminarsko nalogo bova uporabila okolje WebGL in jezik JavaScript. Namen igre bo pobegniti iz labirinta. Med pobegom bo igralec naletel na pasti, kot so npr. premikajoči zidovi, izginjajoča tla, puščice, viseče sekire itd. Igralec bo imel življenjske točke, ki mu jih bojo pasti zbijale, v labirintu pa bodo tudi paketi prve pomoči, katere bo lahko pobral in si povrnil nekaj življenjskih točk. Za pobeg bo imel igralec tudi na voljo čopič s katerim si bo lahko pomagal pobegniti. Določene poti bodo imele zaprta vrata za katera bo igralec moral najti ključ, da jih lahko odpre.