

Night wanderer

Urban Jagodic, Lucijan Kvar

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko

Abstract

Izdelava seminarja bo potekala v programskem jeziku javascript ter v okolju WebGL. Namen igre je, da najdeš prijatelja. Samo okolje igre bo postavljeno v gozd v nočnem času. Igralec (character) bo imel v rokah svetilko, s katero si bo osvetljeval prostor. Prav tako bo imel na voljo 3 življenja ter minuto in pol časa, da reši prijatelja. Tekom igre bo imel igralec možnost podaljšati čas s pobiranjem cekinov. Pot mu bodo oteževale 'kače' ter druge ovire. Če v določenem času ne najde prijatelja ali če izgubi vsa življenja je igre konec.