

Cílem této práce byla implementace mobilní hry Traffic, ve které hráč ovládá auto a projíždí herním světem po silniční síti. Její základní princip vychází z naší vize hry simulující řízení, která by obohatila nabídku již existujících her. Tato vize se ukázala jako příliš komplexní, a proto jsme z jejích funkcionalit vybrali pouze podmnožinu, přičemž jsme dbali na zachování rozšiřitelnosti směrem k původní vizi.

Jako cílovou platformu jsme zvolili systém Android a jako implementační nástroj engine Unity spolu s jazykem C#. Ve výsledné hře je hráč v roli taxikáře, tj. převáží lidi na jimi určené destinace. Podle kvality jednotlivých jízd získává peníze a hodnocení. Při tom projíždí světem obsahujícím silnice, křižovatky, chodníky, budovy a chodce.

Herní svět je připraven na modifikaci herním návrhářem, který ne nutně umí programovat. Návrhář silnicím a chodníkům přiřazuje libovolný tvar daný Bézierovou křivkou a silnice pak spojuje do křižovatek. Tvar křižovatek se automaticky určí z tvaru navazujících silnic.