Kto za co był odpowiedzialny i zrobił w grze „Project Kaninchen”

**Mariusz Chorąży**

-Zaprogramowanie wszystkich funkcjonalności gry  
-stworzenie łącznie 26 animacji do wszystkich postaci  
-wymodelowanie oraz zriggowanie postaci króliczka, człowieka-królika, misia-bossa, człowieka-bossa, oraz przeciwników misiów  
-stworzenie wszystkich VFX znajdujących się w grze  
-stworzenie wszystkich widgetów gry  
-level walki z bossem  
-zaanimowanie cutscenki  
-post-processing  
-zaprogramowanie zachowań przeciwników  
-wymodelowanie broni oraz pocisków  
-system destrukcji makaronika stojącego na drodze gracza

**Katarzyna Dudzińska**

-Zaprojektowanie grafiki reklamowej z głównym bohaterem do gry,  
-Zaprojektowanie assetów 2d i 2 ikonek umiejętności, które finalnie nie zostały wprowadzone do gry;  
-Zaprojektowanie assteów 3d; pudding, galaretkowy zamek, 4 różne małe galaretko-żelki, pianka, czekoladowa skała, beza, rożek do lodów, rurka z kremem, pastylka, czekoladka z czerwonymi kropkami,  
-Zaprojektowanie Level Designu gry,

**Wojciech Dudek**

Kolejność chronologiczna

- Lore gry

- setup repozytorium na github.com

- Muzyka do gry w FL Studio - 3 z utworów został użyty jeden na boss fighta

- model MP5 oraz textury - ostatecznie nie użyte w grze

- efekty dźwiękowe do gry w FL Studio - część z nich została użyta część nie

- nagranie gameplayu

- zrobienie od nowa mapy w wersji 2 oraz uzupełnienie jej propami (płaskimi)

- nagrane gameplayu2

- modele 3D: lizak gwiazdka/serduszko/koło/kulka, lody kręcone (bez sculptingu)

- modele 3D: 5 pralinek każda inna, lizak kręcony, tabliczka czekolady

- finalne nagranie gameplayu