

Gliwice, 11 czerwca 2018

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

Raport końcowy

Informatyka, semestr 3

Grupa IGT, sekcja 3

Skład sekcji:

Krystian Lisoń

Łukasz Nowak

Rafał Potoczek

Michał Rosenbeiger

Marcin Środa

Wersje dokumentu

Data	Opis zmian	Autor
11.06.2018	Utworzenie dokumentu.	Michał Rosenbeiger

Temat

Tematem projektu jest sieciowa gra polegająca na rozwiązywaniu łamigłówek. Dwóch graczy łączy się ze sobą i stara się wyjść z szeregu pokoi. Pokoje są tak skonstruowane, aby niemożliwe było wyjście bez udziału dwóch graczy. Gra tworzona jest na silniku Unity.

Stopień wykonania wymagania funkcjonalnych:

1. Rozgrywka jest sieciowa

Udało nam się utworzyć rozgrywkę za pośrednictwem odpowiednio do tego przystosowanego serwera w chmurze. Działanie synchronizacji jest dość płynne. Pojawiały się drobne problemy jak na przykład możliwość wrywania drugiemu graczowi przedmiotów z rąk, czy błędy w synchronizacji. Problemy tego zostały już w większości zażegnane.

2. Gra posiada komunikację głosową i tekstową dostępną dla graczy

Zaimplementowano komunikację głosową przy użyciu przystosowanego do tego API Photon. Jakość komunikacji jest bardzo dobra. Niestety nie udało się zaimplementować komunikacji tekstowej w terminie.

3. Komunikacja głosowa musi posiadać opcję wyłączenia

Chwilowo nie ma zaimplementowanej opcji wyłączania mikrofonu.

4. System wskazywania miejsc lub obiektów drugiemu graczowi

Zaimplementowano system pingowania pozwalający na oznaczanie obiektów z dużej odległości w celu komunikacji pomiędzy graczami.

5. Poruszanie się z widoku pierwszej osoby

Gra została zaprojektowana z widokiem z pierwszej osoby. Dla gracza jego postać jest niewidoczna, choć widzi postać drugiego gracza.

6. Interakcja z obiektami w pokoju: podnoszenie przedmiotów, otwieranie szaf, szuflad, wciskanie przycisków, itd.

Zaimplementowane zostało podnoszenie i przenoszenie przedmiotów, jak również otwieranie szuflad i drzwiczek w meblach takich jak szafy, biurka czy kredensy, w których ukryte mogą być inne przedmioty.

7. Prosty system ekwipunku

Utworzono system ekwipunku mieszczący do 7 przedmiotów, które gracz może zbierać znajdując i klikając je na planszy. Zaimplementowane zostało również używanie tych przedmiotów.

8. Opracowanie pokoi oraz zagadek

Każdy członek zespołu stworzył przynajmniej jeden poziom z kilkoma zagadkami do rozwiązania. W ten sposób przyspieszyliśmy pracę i stworzyliśmy dużo treści.

9. Sterowanie za pomocą myszy i klawiatury lub padów

Sterowanie w grze wykorzystuje mysz do rozglądania się oraz klawiaturę do poruszania się i pingowania.

10. System zapisu postępów gracza

Nie został utworzony system zapisu postępów, jest on planowany na późniejsze rozszerzenia gry.

Wnioski

Zdecydowana większość planowanych zadań została wykonana. Niektóre zadania takie jak fabuła czy zapis postępów zostały odłożone na późniejszą rozbudowę projektu. Zadania które zostały zakończone są wykonane w sposób bardzo zadowolający. Planowana jest dalsza rozbudowa projektu na konkurs Zespołowego Tworzenia Gier w Łodzi. Komunikacja w projekcie przebiegała bez większych problemów, a narzędzia wspomagające pracę zespołu, czyli Visual Studio Team Services, Github i GoogleDocs bardzo pomagały utrzymać porządek w projekcie.