

Gliwice, 18.03.2018

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

Zadania wykonane w projekcie

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 |

Imię i nazwisko: Michał Rosenbeiger

Planowane funkcje w projekcie: level designer, programista, tworzenie fabuły gry, tester

Opis:

Funkcja level designera wynika z założenia, że każdy członek zespołu musi wykonać przynajmniej jeden pokój - zagadkę. Poziom ma zostać zaprojektowany pod kątem ogólnego układu pomieszczeń i łamigłówek oraz wykonany w środowisku Unity. Wreszcie odpowiednio przetestowany z pomocą innych członków zespołu i w razie konieczności odpowiednio poprawiony. To zadanie udało się wykonać w pełnym zakresie. Pokój został utworzony tak jak zostało zaplanowane.

Programista jako funkcja wynika z poprzedniej - wykonanie poziomu w silniku Unity wiąże się z implementacją do niego skryptów w języku C#. Jako, że poprzednia funkcja została spełniona, ta zarazem również - tworzono skrypty związane zarówno z poziomem jak i elementami otoczenia.

Tworzenie fabuły gry oznacza pracę na elementami fabularnymi występującymi i spajającymi logicznie grę, o ile interesujące zagadki są większym priorytetem, ciekawa historia również jest istotna. Niestety, o ile projekt fabuły powstał to nie udało się jej zaimplementować do gry przed terminem. Będzie ona dodana dopiero w najbliższym czasie w trakcie dalszego rozwoju projektu.

Tester jest funkcją wynikającą z potrzeby dokładnego sprawdzenia ogółu gry oraz konkretnych poziomów by znaleźć wszelkie potencjalne błędy przeoczone podczas implementacji. Ta funkcja została po części spełniona, jednak głównie w odniesieniu do własnego poziomu.

Wnioski:

Nie udało się wypełnić wszystkich zaplanowanych w projekcie funkcji, nie mniej jednak w najbliższych planach dotyczących projektu jest nadrobienie chwilowo porzuconych planów, jak dorobienia fabuły. Część zadań wypełniona jednak była w pełni i w zadowalający sposób.