

PROTOTYP GRY 2D

Bartosz Gałczyński

Michał Cyran

ZAŁOŻENIA

Fabula

Główny bohater obudzony dźwiękiem syreny, udaje się do bunkra, aby ochronić się przed nadlatującą bronią masowego rażenia. W środku przeżywa kilka miesięcy, po których zostaje obudzony przez dziwne dźwięki dochodzące zza drzwi jego pokoju. Postanawia uciekać w celu ratowania swojego życia. Dalej musi przetrwać w mieście pełnym niebezpieczeństw zbierając niezbędne przedmioty, żeby móc się z niego wydostać.

Z taką historią miały być zapoznawany gracz, kiedy uruchamia grę od nowa. Jest to już w większości wprowadzone. Prawdopodobnie nie będzie pokoju gracza, gdyż w środku przebywa sam ze względu na "prywatny" schron.

Bartosz Gałczyński - co zostało wykonane

Założenia:

- Stworzenie postaci
- Sterowanie oraz animacja ruchu
- Mechanizm walki(wraz z wrogami)
- System progresji
- Uruchamianie elementów fabularnych przez bohatera

Nie ujęte w założeniach:

- Menu główne(obecnie w oddzielnym oknie)
- Menu pod Escape
- Możliwość zapisu i wczytywania

Do momentu tworzenia tej prezentacji udało się zrealizować wszystko zawarte w założeniach. System walki oraz progresji zostanie lekko usprawniony. Zostanie dodany wpływ przedmiotów oraz statystyk bohatera w walce. Powstanie więcej rodzajów wrogów.

Bartosz Gałczyński - główne problemy

- Początkowo wrogowie mieli gonić gracza, lecz ze względu na brak grafik nie udało się tego wykonać. Walka jest inicjowana po podejściu dostatecznie blisko do przeciwnika i odbywa się na podobnej zasadzie, jak w Pokemonach.
 - Przechowywanie wrogów w wektorze unikalnych wskaźników, co pozwala na ich usuwanie po śmierci, a także nie powoduje błędów graficznych sprite'ów.
 - Wyświetlanie interfejsów jednokrotnie podczas naciśnięcia przycisku oraz ich priorytetyzacja wymagały odpowiedniego ułożenia w kodzie.
 - Utworzenie funkcji zapisu wykonano z wykorzystaniem biblioteki filesystem dostępnej od standardu C++17(zmiana na C++20). Spowodowało to problem z wyświetlaniem polskich znaków diakrytycznych, ze względu na brak metody konwertującej. Udało się jednak po prostu skorzystać z wstring'a, bez jego konwersji, a w konsoli wyświetlać tekst przez wcout.
 - Brak obsługi event'ów w pętli sprawdzającej otwarcie okna powoduje zawieszenie się okna.
-

Michał Cyran - wykonane rzeczy

Założenia:

- utworzenie mapy oraz stworzenie kolizji
 - współdziałanie ze sobą różnych kawałków mapy
 - stworzenie ekwipunku
 - stworzenie przedmiotów oraz generowanie się ich na mapie
 - zdarzenia na mapie
-

Michał Cyran – napotkane problemy

- Podczas tworzenia map największym problemem okazało się znalezienie odpowiednich assetów,
 - Podczas programowania generowania itemów oraz podnoszenia ich wyskakiwały liczne errorry,
 - Problem z otwieraniem ekwipunku w trakcie walki
-

Film przedstawiający prototyp
