

Projekt gry w Unreal Engine 5

Rekt_or_run

Zespołowy Projekt Programistyczny

1. Podział zadań

Zadania Mikołaja Plebana:

- Informacje o możliwości wejścia w interakcję z przedmiotem
- Sztuczna inteligencja potwora
- System drzwi
- Klucze i ich interakcja z drzwiami
- Integracja assetów z istniejącymi elementami

Zadania Grzegorza Głęba:

- System poruszania się po mapie
- Notatki i interakcje z nimi
- Menu
- GUI gracza
- Latarka

Zadania Adam Orfin:

- Integracja assetów z istniejącymi elementami
- Stworzenie mapy poziomu
- Efekty wizualne nałożone na kamerę gracza
- Design gry i rozgrywki

2. Stopień realizacji projektu

Podstawy gry, które zakładaliśmy wykonaliśmy w 100%. Nie udało nam się stworzyć dodatkowych założeń, takich jak system ekwipunku/sklepu z przedmiotami.

3. Zgodność z przewidywanym harmonogramem

Ze względu na skomplikowanie niektórych mechanik jak AI, czy system zbierania notatek/kluczy stworzyliśmy jedną dużą mapę do rozgrywki, zamiast 3 mniejszych, oprócz tego nie napotkaliśmy większych problemów i projekt udało nam się zakończyć w terminie.

4. Współpraca z ASP

Ze względu na problemy z komunikacją, materiały do gry dostaliśmy w bardzo późnej fazie rozwoju projektu, przez co nie zdążyliśmy większości zaimplementować w samej grze. Co do jakości dostarczonych materiałów nie mamy zastrzeżeń.