Grzegorz Głąba

Adam Orfin

Mikołaj Plebanek

**Raport ZPP 07.12.2023**

* **MAPA** (Adam Orfin)

W ramach projektu gry rekt\_or\_run, zrobiłem mapę testową, eksperymentując z różnymi układami i funkcjami. Skoncentrowałem się na optymalizacji przestrzeni i rozmieszczeniu kluczowych elementów, aby zapewnić płynne doświadczenie dla gracza.

Następnie przystąpiłem do tworzenia prototypu mapy. Skupiłem się na integracji elementów horroru, takich jak mroczne zakątki i niespodziewane przeszkody, aby zwiększyć napięcie w grze. Obecnie pracuję nad wykończeniem map oraz rozplanowaniem trzech leveli gry.

* **A.I.** (Mikołaj Plebanek)

Zgodnie z założeniem pierwszego zadania, został wykonany podstawowy przeciwnik reagujący na zachowanie gracza. Nasz prototyp potwora potrafi zauważyć gracza (wzork) oraz go usłyszeć (słuch). Po zauważeniu gracza, postać AI zacznie za nim biec do momentu aż nie straci go z oczu. Gdy gracz ucieknie przez wzrokiem potwora, ten podejdzie do ostatniego znanego mu położenia gracza. Jeśli nawet wtedy go nie zobaczy to wróci do swojego normalnego patrolowania mapy. Na potrzeby testowania przygotowałem bardzo podstawową małą mapę, na której w wygodny sposób można sprawdzać funkcjonalności AI. Do możliwości gracza dopisałem też tymczasowy przycisk pozwalający na wydanie dźwięku, co spowoduje reakcję potwora – podejdzie w miejsce w którym usłyszał dźwięk.

Następnym krokiem będzie integracja możliwości gracza z percepcją AI. Podczas biegu gracz powinien być słyszalny, podczas wychylania się powinien być niezauważalny i tak dalej. Oprócz tego chciałbym w końcowej części projektu dostosować AI do gotowych poziomów (aktulanie według planów, na jednym z poziomów, zachowanie sztucznej inteligencji powinno być bardziej oskryptowane, a mniej losowe, co zamierzam przygotować jak już będzie możliwość). Po przygotowaniu menu i ekranu “Game over” również zostanie zaimplementowana śmierć gracza po dotknięciu przez przeciwnika.

W czasie oczekiwania na skończenie innych elementów potrzebnych do pracy nad AI, zajmę się tym co w danej chwili będzie wymagało wsparcia lub co będzie akurat potrzebne i dostępne.

* **MOVEMENT** (Grzegorz Głąba)

Do tej pory udało się stworzyć wszystkie podstawowe mechaniki poruszania się po mapie, tj. kucanie, sprint (łącznie z mechaniką staminy) oraz wychylanie się zza ścian. Oprócz tego chciałbym udoskonalić poruszanie się o efekty dźwiękowe i wizualne (odgłos oddychania gracza, trzęsienie kamery itd.).

W dalszej części projektu skupię się na stworzeniu funkcjonalnych narzędzi/przedmiotów którymi gracz będzie sobie pomagał w trakcie rozgrywki.

**Pozostałe zadania:**

* Menu gry (Adam Orfin)
* Zagadki do rozwiązania w trakcie rozgrywki (Grzegorz Głąba)
* Opcjonalnie - system zakupu przedmiotów przed rozpoczęciem poziomu (Mikołaj Plebanek)
* Dostosowanie AI do gotowych poziomów oraz implementacja wszystkich assetów związanych z potworem i AI. (Mikołaj Plebanek)
* Wszystkie mapy gotowe do playtestowania (Kolaboracyjnie wszyscy)  
    
  Planowany termin **24.01.2024**

**ASP:**

Mają wykonać wszystkie potrzebne modele zgodnie z założeniami początkowymi, na razie nie pytaliśmy na jakim są etapie, ponieważ sami nie potrzebowaliśmy na razie ich modeli.

[](https://youtu.be/5lH8Om_MY0w)