Crystal Reign

Podział prac

Filip Krzywka

* Obsługa broni
* Mechanika strzelania

Robert Salata

* Projekt areny rozgrywki i modeli obiektów
* Część graficzna mechaniki niszczenia otoczenia
* Specyfikacja projektu

Krzysztof Strzelecki

* Nadzór nad przebiegiem prac
* Część techniczna mechaniki niszczenia otoczenia

Kinga Szczęsna

* GUI
* HUD

Monika Tworek

* Mechanika poruszania postacią
* Dokumentacja projektu

Paweł Witkowski

* AI przeciwników
* Udźwiękowienie