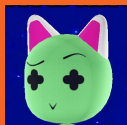

GRIDFIRE

Trzecioosobowa strzelanka sieciowa

Łukasz Kapkowski



Technologie

Godot

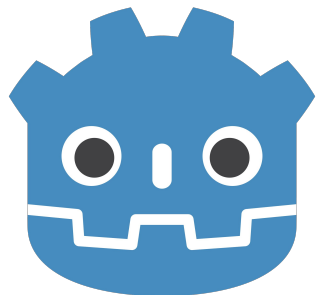
Blender

Figma

Godot

Użyte pluginy

- RpcAwait pozwala zwrócić wartość funkcji na zdalnym hoście
- LocalStorage pozwala przechowywać dane w przeglądarce



Wersja przeglądarkowa

- Godot pozwala na Web export do HTML5
- [Itch.io](https://itch.io) nie pozwala na łączenie z zewnętrznym serverem



Napotkane problemy

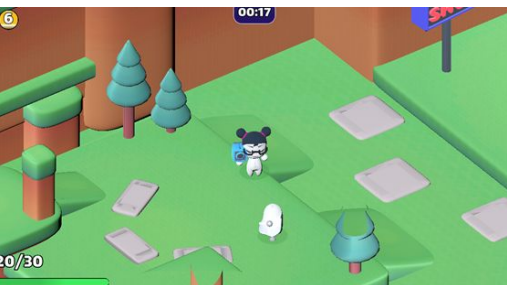
Shading i znikające nicki

- Materiały importowane z blendera są całe czarne
- Można to rozwiązać nadpisując je
- Znikające nicki wciąż pozostają zagadką, działają na buildzie debugowym

Łączność

- Domyślny protokół ENetMultiplayerPeer nie pozwala na łączenie się przez przeglądarkę
 - Zmiana na WebSocketMultiplayerPeer załatwiła sprawę
-

Mechanika rozgrywki



Cel

- Pokonać przeciwną drużynę w przed upływem czasu.

Mechanika rozgrywki

- Gracze rywalizują w zespołach na mapie pełnej przeszkód i bonusów.
 - Kluczem do zwycięstwa jest współpraca, strategia i szybka reakcja.
-

Funkcje



Kreator postaci

- Pozwala na stworzenie unikalnej postaci

Sklepik, Rundy

- W toku walki zbieramy monety za które możemy kupić lepszą broń, amunicję lub uzupełnić życie
 - Po każdej rundzie następuje głosowanie na następną mapę
-

GRIDFIRE

Dziękuję za uwagę

github.com/Szloma/GridfirE
