Projekt C++

Platformówka 2D, ala Rayman Legends

1. Wykorzystane oprogramowania

* Gra będzie tworzona na silniku Unreal Engine 5
* Skrypty będą pisane w C++ przy użyciu Visual Studio 2022

1. Mechaniki w grze

* Wbudowany tutorial pokazujący podstawowe mechaniki w grze
* Skakanie, odbijanie się od ścian, ‘’przylepianie się do ścian’’
* Ukryte znajdźki
* Punkty za które bedzię można zakupić jakieś power upy
* Pare różnych poziomów
* Walka z bossem , polegająca na wykorzystywaniu elementów otoczenia(czyt. Kule,które się stoczą na bossa po odblokowaniu wajchy)

1. Terminarz

* Listopad - stworzyć wszystkie mechaniki dotyczące poruszania się po poziomach
* Grudzień – zaimplementować wszystkie grafiki, rozpoczęcie prac nad poziomami w grze (minimum 3), system zbierania przedmiotów
* Styczeń - walka z bossem, złączenie całego projektu w grywalną całość, poprawka błędów
* Luty - dalsze tworzenie poziomów(jeśli starczy czasu) ,oddanie projektu

Link github: https://github.com/ThickGuy03/Projekt-C-.git