**Laporan Implementasi**

Movement system:

* Grappling projectile spawn dalam player character sehingga tidak bekerja sesuai keinginan. Solusinya yaitu dengan menjauhkan spawn location projectile kedepan player character.
* Slide tidak bisa membawa momentum saat bergerak ke bawah sebuah slope. Perhitungan momentum kompleks dan susah diimplementasikan.

Extra:

* Highscore pada level select tidak dapat ditampilkan. Code jalan, namun nilai score tidak tersimpan dalam variabel yang ada pada widget.
* Terjadi error ketika menyatukan file menjadi satu. Solusinya yaitu men-debug tiap error yang terjadi.

Level 2:

* Angin tidak dapat diimplementasikan karena tidak menemukan asset dan sound effect.

Level 3 - Gluttony:

* Perlu adanya penyeimbangan difficulty berkali-kali dalam level ini karena dirasa masih terlalu sulit oleh pemain

Level 4 - Greed:

* Tidak ada kendala yang menyulitkan dalam tahap pembuatan level ini.

Level 5:

* Spesifikasi laptop tidak memenuhi kebutuhan untuk mengetes stage karena tidak cukup kuat untuk graphics Unreal Engine; tidak dapat membeli peralatan (PC/Laptop baru) untuk mengkompensasikan tidak cukupnya kebutuhan untuk mengetes stage. Sebagai hasil, tidak dapat melihat kesalahan dalam kode (misalnya, untuk status effects).
* Tidak menemukan asset untuk swamp monster & swamp arms.
* Tidak menemukan solusi yang bagus untuk menetapkan system dimana status effect bisa countdown waktu dan reset ke durasi semula jika mengenai swamp water.
* Effect untuk membunuh player dan me-respawn player tidak bekerja sesuai harapan saat musuh mengenai player.

Level 6 - Heresy:

* Ukuran Map/Asset yang terlalu besar sehingga memerlukan spek PC/Laptop yang tinggi untuk mengembangkan dan menjalankan level ini.

Level 8:

* Tidak menemukan setting untuk mengganti brightness/field of view untuk camera player.
* Tidak menemukan solusi untuk bypass environmental obstacle untuk pawn sensing field of view.
* Tidak menemukan asset untuk ghost.