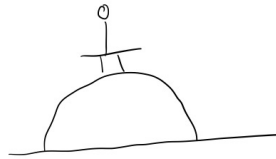


Report "Excalibur"

Vorarbeit

Suche nach passendem Asset wurde abgeschlossen. Für das Projekt Excalibur wird vorwiegend das Asset "Medival Dungeon" (<https://www.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/a5b6a73fea5340bda9b8ac33d877c9e2>) verwendet. Da das Asset nur die Unreal Versionen 4.21.-4.26. verwendet, wurde zunächst ein Projekt in Version 4.36. erstellt und dieses dann auf 5.1. geupgraded. Als Dokumentationsverwaltung und zentrale Kooperationsplattform wird GIT verwendet. Liste an Rätsel wurde erweitert

Sword in Stone



Sword can only be pulled if the crown is held in one hand (Crown can be found somewhere else)



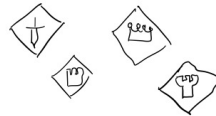
Jeder Knopf 2-3 Stangen Switch

Empty Tiles:

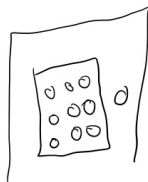


Put Tiles of Chest in sockets

Tiles:



Let it shine

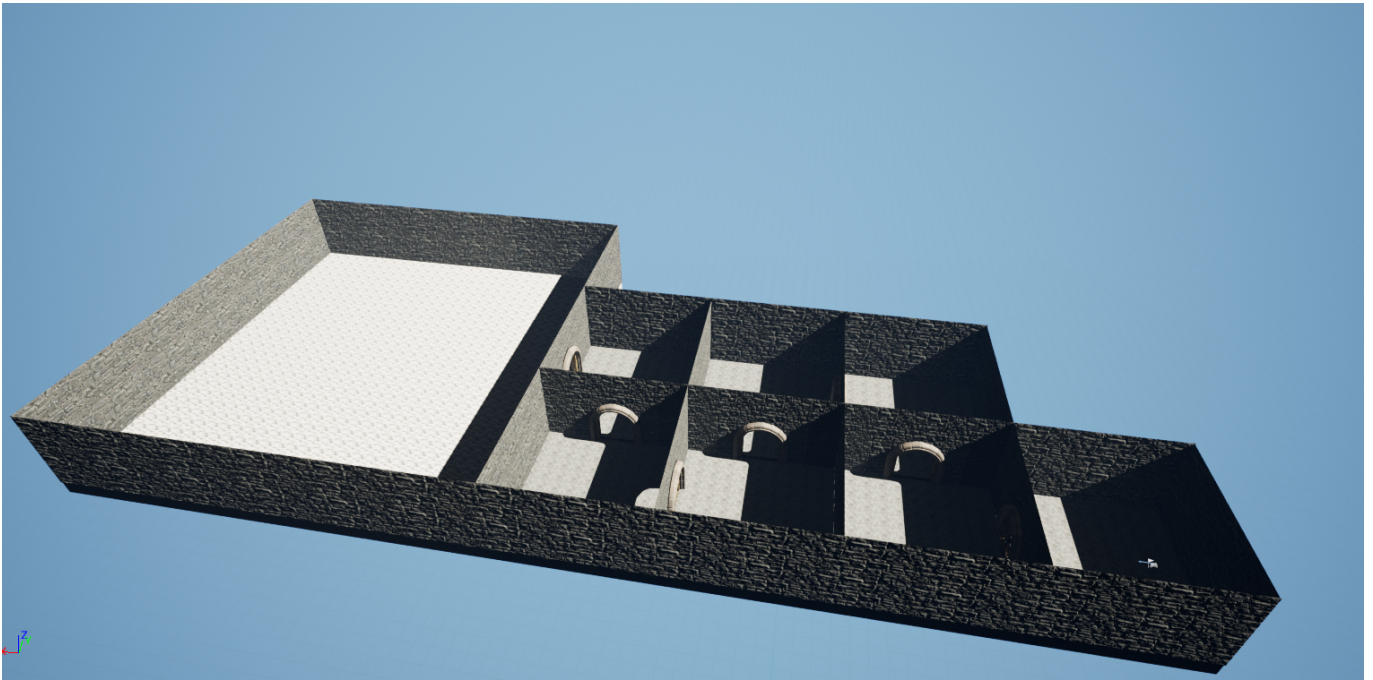


Door with buttons

Each Button lights up the neighbor buttons and it self.

Implementierung

Layout der Räume abgeschlossen => hierfür wurde eine möglichst platzsparende Art der Raumanordnung gewählt 1



Nächste Aufgaben

- Implementierung der Türverriegelung, kann in Zukunft wiederverwendet wiederverwendet
- Implementierung erster Rätsel
- Erweiterung und Kombination der Rätselemente