

Záver z predmetu “Tímový projekt”

Vedúci **Bohdan Rudich**

Tím 4



Plán vývoja

1. Týždeň	Určiť úlohy v tíme a hlavné myšlienky hry
2. Týždeň	Vymyslieť nápady pre všetky úrovne, rôzne mechaniky, vybrať vhodné prostriedky a začať sa pripravovať na vývoj prvej úrovne.
3. Týždeň	Vytvorenie prvej úrovne a vzorového používateľského rozhrania
4. Týždeň	Vymyslieť koncept pre úroveň 2, pridať zvuky do úrovne 1, pridať implementáciu nových herných mechanizmov
5–6. Týždeň	Vytvoriť druhú úroveň, pridať systém inverterov, vymyslieť scenériu pre tretiu úroveň
7. Týždeň	Nahrať hru na platforme Arcane Mirage.
8. Týždeň	Vytvorte miestnosť na tretej úrovni, primitívnej umelej inteligencie, ktorá prenasleduje hráča
9. Týždeň	Dokončenie tvorby tretej úrovne, pridanie zvukov, dialógov, úprava osvetlenia, dokončenie dizajnu
10. Týždeň	Testovanie a oprava všetkých chýb

Zoznam vykonaných vecí



Určiť úlohy v tíme a hlavné myšlienky hry



Vytvorenie nápadu pre prvú, druhú a tretiu úroveň



Vytvorenie úrovne 1



Vytvorenie úrovne 2



Vytvorenie úrovne 3



Andrej Dukhov

Level dizajnér

- vytváranie 3d modelov úrovní a statických objektov
- zaplnenie úrovne dekoratívnymi predmetmi

Znalosť práce
v oblasti gamemadev
pred projektom



Znalosť práce
v oblasti gamemadev
po dokončení projektu



Percento práce na projekte



35%



Sergei Galatsan

Grafický dizajnér

- vytváranie obrázkov tlačidiel a všetkých grafických prvkov hráčov
- prevádzka webovej stránky

Znalosť práce
v oblasti gamemadev
pred projektom



Znalosť práce
v oblasti gamemadev
po dokončení projektu



Percento práce na projekte



15%

+10%
za stránku

Sergei Kushnarev

Puzzle dizajnér/ Zvukový dizajnér

- pridanie zvukových prvkov do hry
- vytváranie nápadov a konceptov pre úrovne



Znalosť práce
v oblasti gamemadev
pred projektom



Znalosť práce
v oblasti gamemadev
po dokončení projektu



Percento práce na projekte



25%



Bohdan Rudich

Programátor/Vedúci

- Vedenie tímu na projekte, rozhodovanie o tom, ako bude hra vyzerat'
- Tvorba hernej logiky, herných prvkov

Znalosť práce
v oblasti gamemadev
pred projektom



Znalosť práce
v oblasti gamemadev
po dokončení projektu



Percento práce na projekte



25%

Hlavné závery z tímovej práce na hre v Unreal Engine



Zložitosť

Vytvorenie hry sa ukázalo byť oveľa zložitejšie, ako sme si spočiatku mysleli, potrebujete nielen schopnosť pracovať s enginom, ale aj s inými programami.



Nápady

Často sa nápady, ktoré boli navrhnuté na začiatku, stali počas práce nerealizovateľnými, napríklad najprv chceli vytvoriť desať úrovní, systém sťahovania a ukladania a mnoho ďalšieho, ale ako sa ukázalo, výsledok bol úplne iný.



Čas

Nebolo dosť času na realizáciu všetkých plánov, pred tým, ako sme niečo urobili, sme sa museli najprv naučiť, ako to urobiť.

Hlavné závery z tímovej práce na hre v Unreal Engine



Tímová práca

Počas procesu vývoja sme si uvedomili, aké dôležité je vytvoriť efektívnu komunikáciu v rámci tímu. Nedostatok komunikácie by mohol viesť k nejasnostiam v úlohách a spomaliť celkový pokrok, ale bolo to v poriadku.



Synchronizácia

Bolo dôležité neustále synchronizovať prácu všetkých účastníkov, aby zmeny vykonané jednou osobou nenarušili funkčnosť projektu. GitHub sa stal kľúčovým nástrojom na sledovanie verzií a obnovenie predchádzajúcich fáz, ak sa niečo pokazilo.



Testovanie a optimalizácia

Ukázalo sa, že testovanie je časovo náročnejšie, ako sa predpokladalo. Výkon hry si vyžiadal ďalšie úsilie na optimalizáciu.



Učenie sa a rozvoj

Účastníci získali nové vedomosti a zručnosti v procese vývoja. Vývoj pomohol lepšie pochopiť možnosti Unreal Engine.

Ďakujem tímu za dobre odvedenú prácu. Podľa nášho plánu sa nám do konca semestra podarilo urobiť približne ~65-69 % projektu.