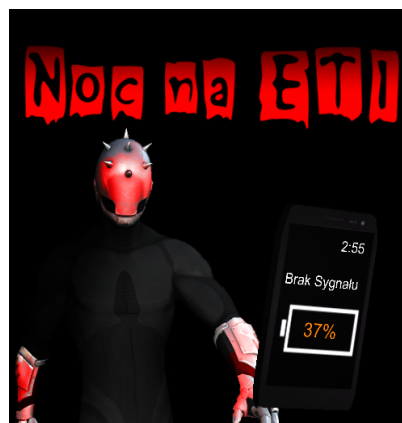




**Katedra Inteligentnych Systemów
Interaktywnych**

Zespół projektowy: 4@KISI	1. Adrian Grzywiński 2. Mikołaj Jaskulski 3. Kamil Knitter 4. Sebastian Zalewski - kierownik
Opiekun:	Mgr. Inż. Mariusz Szwoch
Klient:	Mgr. Inż. Mariusz Szwoch
Data zakończenia:	
Słowa kluczowe:	Gra, Unity3D, modele ETI



TEMAT PROJEKTU:

Gra komputerowa 3D umiejscowiona na Wydziale ETI

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Celem projektu jest stworzenie trójwymiarowej gry wideo, której akcja rozgrywa się na Wydziale ETI. Gra powinna wykorzystywać jeden z gotowych modeli budynków Wydziału. Gra powinna być stworzona w środowisku Unity3D.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

1. Opracowanie koncepcji i początku fabuły gry.
2. Stworzenie szablonu projektu.
3. Implementacja podstawowych mechanizmów w grze.
 - Sterowanie graczem
 - Podstawowe dźwięki
 - System komunikatów i dialogów
 - System ekwipunku i przedmiotów
4. Implementacja początku fabuły będącej jednocześnie samouczkiem.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA, KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

Cechy charakterystyczne:

1. Gra dla pojedynczego gracza.
2. Gra o tematyce survival-horror.
3. Gra mająca miejsce na wydziale ETI.

Kierunki dalszych prac:

1. Napisanie dalszej fabuły gry.
2. Implementacja fabuły.



**DEPARTMENT OF INTELLIGENT
INTERACTIVE SYSTEMS**

Project team: 4@KISI	1. Adrian Grzywiński 2. Mikołaj Jaskulski 3. Kamil Knitter 4. Sebastian Zalewski - leader
Supervisor:	Mgr. Inż. Mariusz Szwoch
Client:	Mgr. Inż. Mariusz Szwoch
Date:	
Key words:	Game, Unity3D, ETI models



PROJECT TITLE:

3D video game located at the Faculty of ETI

OBJECTIVES AND SCOPE:

The aim of the project is to create a 3D video game, which takes place at the Faculty of ETI. The game should use one of the predefined models of the buildings of the Faculty. The game should be created in Unity3D environment.

RESULTS:

- 1 The development of the concept and the beginning of the storyline.
- 2 Creating a project template.
- 3 Implementation of the basic mechanisms in the game.
 - Player control
 - Basic sounds
 - Communicates and dialogues system
 - Inventory and items system
- 4 Implementation of the beginning of the plot which is also a tutorial.

MAIN FEATURES, FUTURE WORKS:

Features:

1. Game for single player.
2. Survivalist-horror video game.
3. Game takes place at the Faculty of ETI.

Directions for further work:

1. Writing a further storyline.
2. Implementation of the story.