

Herné Prostredie

Opis práce

V hernom prostredí som sa venoval programovaniu a práci s Unreal Engine 5, pre môj bakalársky projekt Delirium. Týkajúc sa programovania, tento semester som sa venoval výlučne iba programovaniu vecí, ktoré žiaľ nevidieť. Tieto veci sú napr. Neviditeľné collision boxy, ktoré triggerujú niektoré dané eventy, ako je napr. Cutscene, zobratie zapaľovača zo zeme, či prehratie cutscene so zvukom.

Kvôli tejto realite som schopný ukázať making-of video, ktoré znázorňuje moju prácu a ktoré funguje ako dôkaz, že som hru programoval sám.