



**AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA  
IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE**

# **Gra komputerowa z interfejsem dialogowo- głosowym**

**Prezentacja State-Of-Art**

**WIMiR  
Jakub Talarczyk**

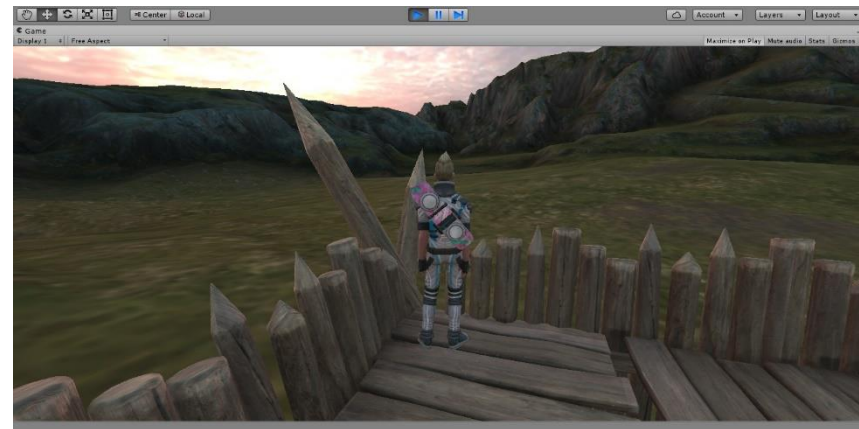
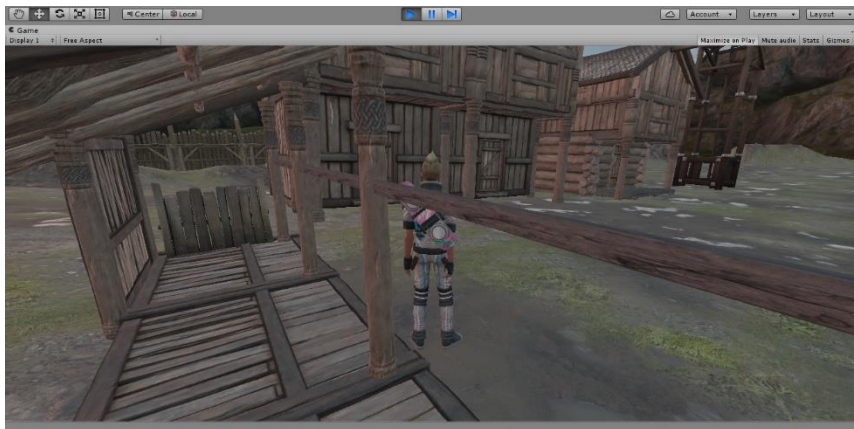
**Kraków, 2 czerwca 2016**

# Zamysł

- Krótka gra opierająca się na dialogach
- Rozmowa z postaciami (SARMATA)
- Unity3D
- Asset Store
- Fabuła – szukanie swojego domu

## Co udało się zrobić?

- 2 próbne gry (w tym z modyfikacjami)
- Wstępny projekt środowiska
- Ruch bohatera i kamery



## Plan prac

- Zaplanowanie linii fabularnej i dialogów
- Dokończenie środowiska i stworzenie postaci NPC
- Budowa interfejsu dialogowego
- Testy dialogów i ewentualne poprawki
- Nagrania lektorskie
- Implementacja Sarmaty
- Testy produktu i ewentualne poprawki