



## Project Combat

### Hensikt og mål med prosjektet

Vi jobber med å utvikle et demo-spill ved bruk av spillmotoren Unreal Engine. Hensikten er å prøve å utvikle et spill inspirert av FromSoftware's Souls- serien. Målene som er satt er å implementere funksjoner som vil være tilnærmet et Souls-spill, ved bruk av Unreal Engine's nodes og blueprint funksjoner.

### Resultater, viktige funn

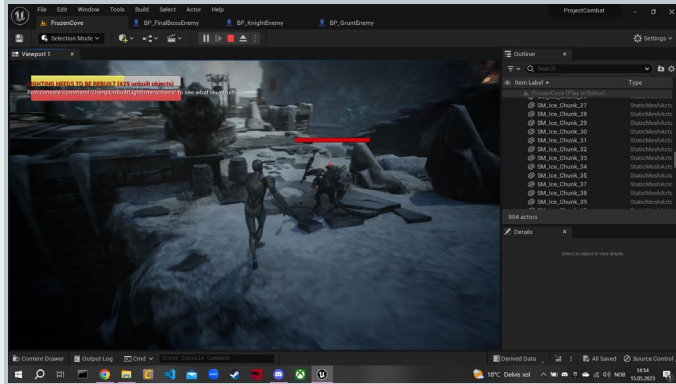
Per dags dato kan prosjektet spilles igjennom applikasjonen Unreal Engine. For et demo-spill har vi nådd en del funksjoner som vi har ønsket oss, men er fremdeles et arbeid som pågår.

Zaid Ibrahim  
240970@usn.no  
ITIS

Nickolas Nyland  
240995@usn.no  
ITIS

Abdullah  
Mushtaq  
240843@usn.no  
ITIS

Boban Vesin  
boban.vesin@usn.no



## Project Combat

### Purpose (aims/objectives)

Vi valgte å jobbe med spilldesign og utvikling av spill fordi det var spennende og interessant å jobbe med. Vi ville gjøre noe annerledes enn å få tildelt en oppgave og heller ha en egendefinert oppgave.

### Results, findings, additional details

Vi har også resultert i at spillutvikling kan være vanskelig og utfordrende, men etterlater et veldig belønnende følelse når ting går riktig. Det er vanskelig å forklare hele prosjektet på to siders powerpoint og håper at fysisk playtesting og bachelor rapporten vil fremvise det vi har gjort.

Zaid Ibrahim  
240970@usn.no  
ITIS

Nickolas Nyland  
240995@usn.no  
ITIS

Abdullah  
Mushtaq  
240843@usn.no  
ITIS

Boban Vesin  
boban.vesin@usn.no