

V dějinách herního průmyslu je opravdu malé množství her, schopných načítat obsah za běhu, natož když hry jsou s příběhem a určené pro jednoho hráče. Tato práce poskytuje vzorovou implementaci obsahlé hry v Unreal Engine, 3D modelů a dynamického soundtracku. Výstupem je dohratelný celistvý příběh probíhající v pět žánrově a dynamicky odlišných úrovních. Projekt zavádí rozhraní pro načítání nového obsahu za běhu, systémy dialogů, cutscén, quick time eventů a objektové interakce. Spolu s tím jsou podrobně řešeny problémy a úskalí při tvorbě hry a grafiky v Unreal Engine 5.