

Jeff

A story of an unlikely hero

1. Aktuální stav

1.1. Game design

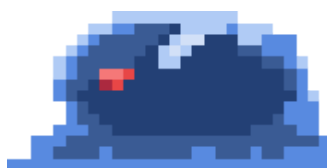
Máme už rozmyšlený příběh našeho hlavního hrdiny. Už jsou připravené assety jak prvního, tak druhého levelu. Zbývá domyslet drobné části a souvislosti v příběhu.

1.2. Programovací část

Máme implementovaný funkční základní pohyb hlavní postavy - pohyb podle smeru, kam chce běžet, výskok s měnící se animace, když ve skoků jde do výšky a když klesá. Dále máme funkční jednoduchý soubojový systém. Jeff má zatím jen základní útok levým tlačítkem.

Nepřátelé a Jeff spolu během souboje dokáží “komunikovat” - dokáží si dát a přijmout damage, mohou i umřít, ale zatím jsme ještě nestihli soubojový systém vybavit patřičnými animacemi.

Z nepřátel je implementován zatím pouze **slime**



1.3. Grafická část

Současně je vytvořena část 1. levelu, který slouží především jako testování pro chování Jeffa a nepřátel. Již hotovou část levelu netvoří jenom samotná platforma, ale i pozadí, který už je rovnou zasazené do prostředí, ve kterém se bude 1 level hry odehrávat.

2. Plány do blízké budoucnosti

2.1. Game design

Náš hlavní je cíl do budoucna je rozmyslet si konkrétní podobu druhého levelu, rozmístění puzzlu a rozmístění nepřátel.

2.2. Programovací část

Aktuálně pracujeme na Jeffovo speciální abilitě - dash a na skrčení (a chůzi ve skrčení). Dále chceme zlepšit soubojový systém, dodělat animace a zaměřit se na další Jeffovo útoky (včetně ranged útoků)

Pracujeme i na dalších nepřítelích. V nejbližší době bude dokončen wraith.



2.3. Grafická část

Naším nejbližším cílem je zkompletovat první level a rozmyslet umístění nepřátel a bossů a kde a jak zakomponujeme puzzles.

3. Rozdělení práce

Martin Doležal - tvorba levelů a příběhu hry

Radek Pleticha - programování nepřátel a programování Jeffa

Julie Fediv - hudba, programování nepřátel

Jiří Jordán - tutoriály, programování Jeffa