

# Jeff

*A story of an unlikely hero*

Team 13: Martin Doležal, Jiří Jordán, Radek Pleticha, Julie Fediv

## 1. Aktuální stav

### 1.1. Game design

- Ve hře máme 2 funkční módy, singleplayer a multiplayer. V každém módě můžete hrát 2,5 úrovní (Tutorial level, Level 1 a Level 2). Level 1 je zakončený soubojem s Bossem.
- Inventář funguje, ale nedokonale (nepřenáší se z různých scén). Ve hře jsou 2 Buffy, které se aktivují, když je hráč sebere Rage a Sprint. Dále pickables jako bomba, šíp a léčivý lektvar, které se hráči ukládají do inventáře.
- Level 1 i Level mají svůj „puzzle“, v 1. úrovni hráč musí sebrat 3 části klíče, aby mohl pokračovat. Ve 2. musí pochytat monstra správné barvy do klecí.
- Menu i options menu je funkční, stejně jako obrazovka při umírání
- Ve hře je soundtrack

### 1.2. Programovací část

- Naimplementovány dialog triggerů na collidery
- Fleje a skelton
- Oprava Samuraje
- Naimplementovány puzzle v levlech
- Umírací obrazovka a přechody mezi scénami
- Funkční uživatelské GUI v obou módech
- Multiplayer

### 1.3. Grafická část

- Máme vymodelované 2 levly a boss room
- Základní uživatelské GUI
- Obrazovku, která se zobrazí při úmrtí hráče

- Slepici, která uteče, když se k ní přiblíží hráč

Report AA

Team 13

## **2. Co všechno jsme zvládli**

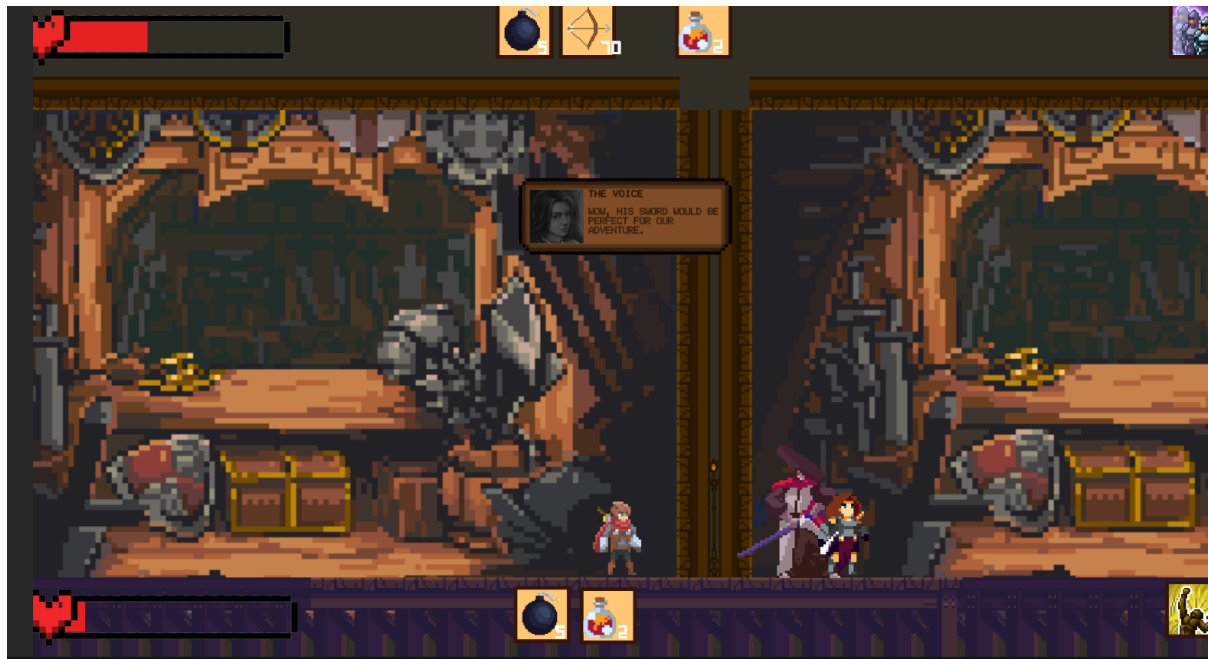
### **2.1. Game design**

- Vytvořili jsme funkční hru, která odpovídá asi 60% našich původních plánů, co se týče rozsahu. S hratelností hry jsme se dostali spíše na hranici 80%.
- Hra se skládá ze 2 úrovní, kterými je hráč provázen dialogy mezi hlavním hrdinou Jeffem a hlasem, který si nosí Jeff v hlavě.
- V jednotlivých úrovních hráč narazí na 3 druhy nepřátel, které musí porazit nebo obejít. Další výzvu přináší platforming sekce hry, které hráč musí překonat, aby mohl pokračovat. Při kterých mu může být překážkou voda, která ho instantně usmrtí.
- Hra má funkční main menu, obsahující i options menu s nastavitelnou hlasitostí.
- Hra má svěží soundtrack.

### **2.2. Programovací část**

- Máme 3 různé AI pro různé druhy nepřátel.
- 2 hratelné postavy

- 2 funkční puzzly
- Dialogue systém, Sound manager, funkční menu a přechody mezi scénama



### 2.3. Grafická část

- 2 mapy + tutorial level + boss room
- Základní GUI pro oba hráče
- Animovanou slepici
- Klece, klíče a různé herní objekty, na kterých jsme pracovali sami



## 2.4. Nestihlo se

- Naimplementovat všechny typy nepřátel
- 2. Boss
- Brawl mode
- Naimplementovat do hry SFX
- Vybalancovat staty jednotlivým herním objektům
- Plně funkční inventář, který s sebou ponese informace skrz scény
- Udělat zajímavější příběh
- Naimplementovat různé elementární druhy poškození

### 3. Rozdělení práce

*Martin Doležal* – design úrovní a příběhu hry, vizuál, tvorba reportů, traileru a DD, tvorba herního Menu – 90 hodin

*Radek Pleticha* - programování nepřátel a programování Jeffa, tvorba DD, balancování nepřátel, tvorba Bossů – 86 hodin

*Julie Fediv* - hudba, programování nepřátel – 78 hodin

*Jiří Jordán* – Jeff, Ellie, Multiplayer, hráčské GUI, tvorba reportů – 88 hodin