

Jeff

A story of an unlikely hero

1. Aktuální stav

1.1. Game design

Story mód máme připravený a zbývá se soustředit na brawl mod a multiplayer.

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 slime a wraith

1.3. Grafická část

1. level by měl být do konce týdne namodelovaný a hotový, dále nějaké základní uživatelské GUI

2. Plány do blízké budoucnosti

2.1. Game design

Naší prioritou v blízké budoucnosti bude brawl mode a vybalancování bossu.

2.2. Programovací část

Aktuálně stále pracujeme na Jeffovo speciální abilitě - dash a na skrčení (a chůzi ve skrčení).

Pracujeme i na A*a Fleyovi.

2.3. Grafická část

Naším nejbližším cílem je dokončit a vyladit první level a rozmyslet umístění nepřátel a bossů a kde a jak zakomponujeme puzzles. A začít s kostrou pro level druhý.

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

Uvědomujeme si blížící se deadliney a jelikož, někteří z nás již nasbírali zápočty z jiných předmětů můžeme své priority nasměrovat na tento projekt.