

Strahov Survival

Report 1

Aktuální stav hry

Game design

Myšlenka hry byla již popsána v konceptu a doposud nedošlo k zásadním změnám našeho plánu. Celá hra bude posazena do prostoru Strahovských kolejí. Hráč bude na scénu shlížet z božské perspektivy a bude mít možnost přidávat do světa objekty, které mu pomohou s obranou kolejí (turrety, ploty...). Na ty budou útočit žízňiví studenti-zombie, kteří budou přijíždět autobusy. Co se týče designu scény aktuálně v hlavní scéně existuje základní model strahovských kolejí se zapečenými světly.

Engine

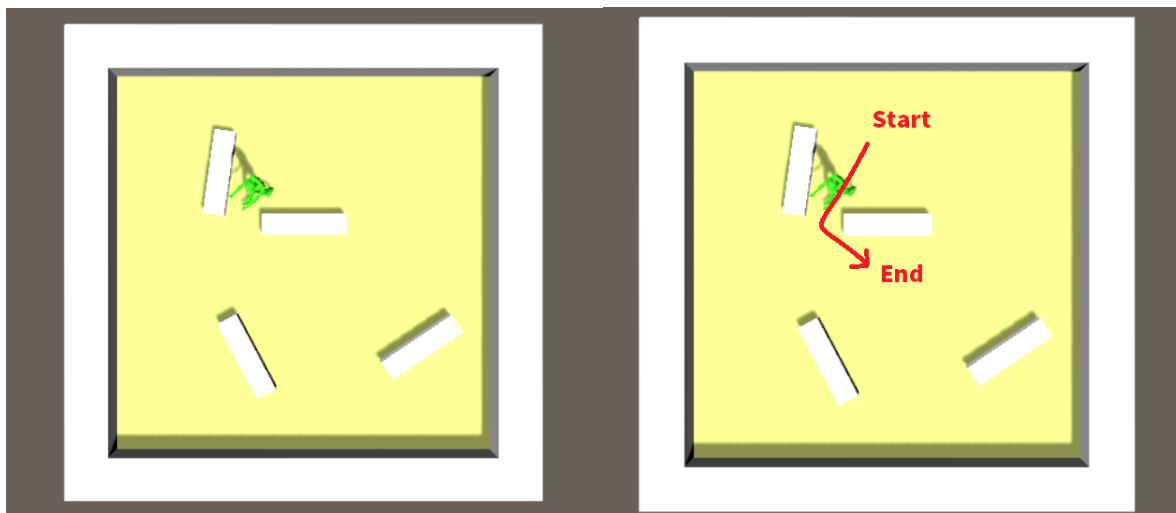
Prozatím se soustředíme na stavěcí fázi. Podařilo se nám zatím naimplementovat několik základních ovládacích prvků. Hráč může pohybovat kamerou a prohlížet si scénu. Dále je možné interagovat s vybranými objekty pomocí myši. Po kliknutí na daný objekt se otevře nabídka s možnostmi dalších akcí, na které lze navěsit libovolné akce. Hru je možné pozastavit, což otevře pause menu. Ukazatele na obrazovce zobrazují in-game čas a počet přežitých dní. Dále jsme vytvořili do separátních scén proof-of-koncepty AI pohybující se po navmeshi, ui pro zobrazování životů budov a možnost zobrazení zprávy na obrazovku, když je budova například pod útokem.



Obrázek č. 1 – Hlavní scéna se základním UI a interakcí s objektem pomocí myši (zobrazení 4 možností)



Obrázek č. 2 – Proof of concept UI pro zobrazení životů budov



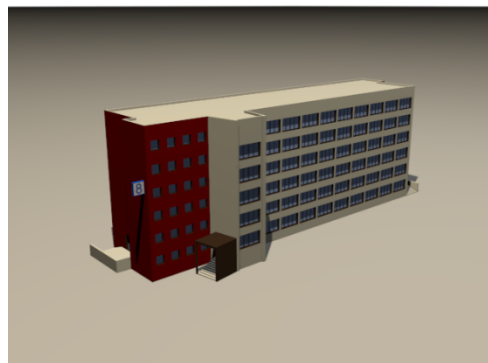
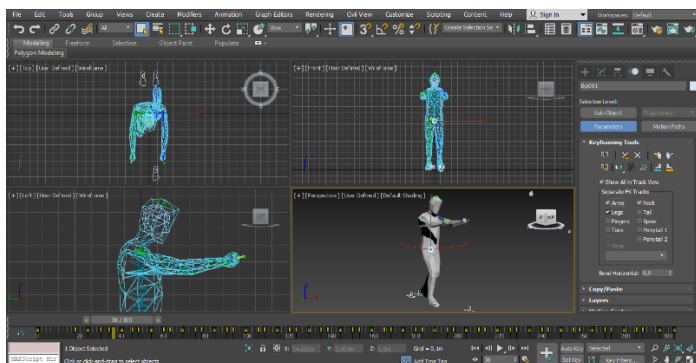
Obrázek č. 3 – AI test scéna s navmeshem uvažujícím překážky

Gameplay

Zatím jsou naimplementovány pouze utility sloužící k otestování funkčnosti. Hráč si může sám vytvořit několik nepřátel a nastavit jim cíl (obě tyto akce bude hotová hra dělat automaticky). Dále je možné stavět jednoduché překážky a otáčet s nimi. S kamerou může člověk manipulovat pomocí WSAD nebo pomocí myši (njetím do rohu), kolečkem myši lze pak kameru přibližovat.

Assets

Máme vytvořený základní low-poly model zombie s několika jednoduchými animacemi (chůze, předpažení). Dále máme vytvořený 3D model bloku koleji a autobusu.



Z Unity Asset store jsme stáhli postprocessing stack, který umožňuje přidat na kameru různé efekty jako je například color grading, bloom effect, vinětu nebo ambient occlusion. Prozatím jsme z tohoto assetu použili bloom effect, color grading a přidali mírnou mlhu k vylepšení vizuálu scény. Asset je dostupný na <https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/83912> a je zdarma.

Do příštího milestone

Game design

Prioritou je vytvořit rozhodovací strom, podle kterého se budou nově vytvořeným studentům nastavovat parametry (cílová hospoda, rychlost, počet životů...). Dále třeba rozpočítat ceny vybavení a nastavit podle toho odměny za zabití nepřátele a přežití kola.

Engine + Gameplay

Přidat mechanismus na automatické spawnování nepřátel, přidat alespoň jeden zničitelný plot a další ukazatele do GUI (např. HP budov). Rádi bychom také naimplementovali další obranné mechanismy.

Assets

Přidat alespoň jeden model překážky a některé další budovy nacházející se v areálu kolejí. Vytvořit základní stromy a světla pro noční scénu.

Hodinová dotace (Report 1: 25.10.2017)

Matyáš Skalický – 14h

- 4h – modelling (bus, basic buildings,..)
- 2h – camera controller
- 4h – navmesh test scene and object placing
- 3h – event systém
- 1h – basic GUI

Pavel Matyáš – 12h

- 2h – nastavení gitu a propojení s svn
- 1h – základ pro camera controller
- 3h – hp budov – logika, ui,
- 4h – ui komponenta pro výběr z více možností + api k použití
- 1,5h - postprocessing a zapečení světél
- 0,5h – report

Pavel Štíbal – 9h

- 1h – pomoc s nastavením gitu a propojení s svn
- 2h – web na wiki (trac), problémy se zobrazování emailu
- 5h – hledání nejlepšího řešení pro chůzi zombie
- 1h – testování a vyzkoušení basic řešení pro chůzi zombie

Petr Štibinger – 14h

- 5h – low poly model zombie
- 2h – rig modelu zombie
- 2h – animace modelu zombie
- 4h – model bloku kolejí
- 1h – report