

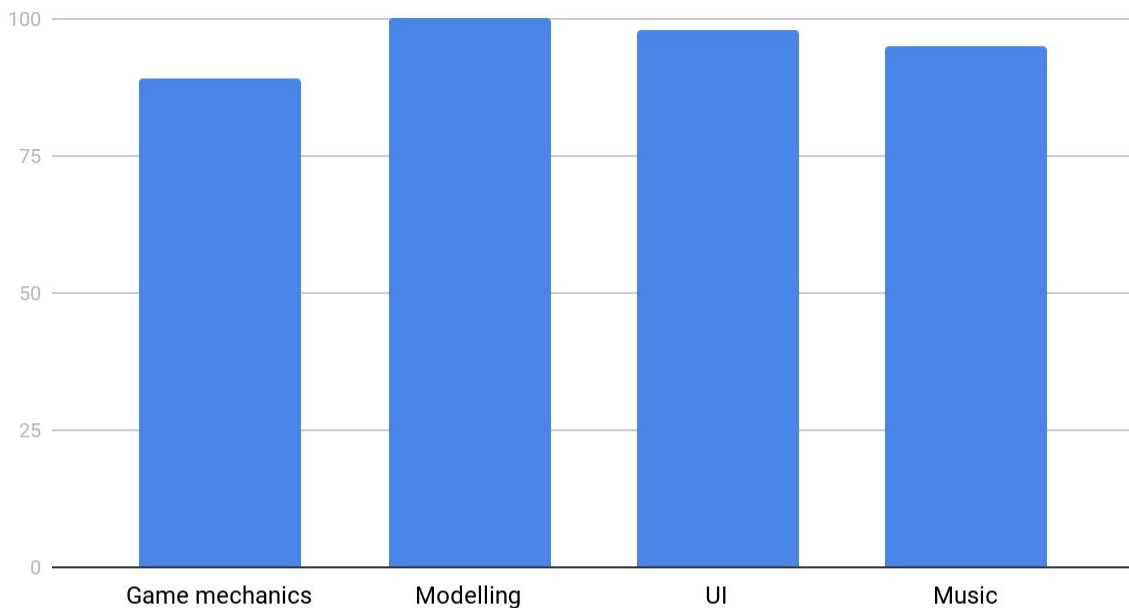
Strahov Survival

After action report - “there are still things to be done”

Aktuální stav hry

S ohledem na naše cíle definované v design dokumentu musím říct, že se nám podařilo spíše než hotovou hru vytvořit funkční prototyp, na jehož bázi by neměl být problém dodělat chybějící featury. Máme tedy plně funkční hru, ve které se střídá den a noc, ve které přijíždějí autobusy a z nichž se spawnují zombie. Je možné dávat do hry překážky a turrety i s postavou hráče bránit Strahov. Bohužel jsme nestihli naimplementovat více modelů (a AI) studentů, výbušné pasti, ani jednorázové eventy, které jsme si definovali v DesignDokumentu. Hra je nyní v podstatě celá ozvučená, co se týče UI nic zásadního nechybí. Co nám definitivně chybí je větší množství playtestingu a vyladění jednotlivých mechanik. Rádi bychom hru v následujícím semestru dokončili a stali se tak známí ve skupině StrahovLife.

Progress ve vývoji (v %)



Game mechanics

Od minulého reportu se nám podařilo dát dohromady několik skriptů a propojit je tak v hratelou hru. Naší hlavní náplní od posledního reportu bylo opravování chyb ve hře, vyladování herní měny, a luštění skriptů, které jsme vytvořili v předchozích reportech a něco v nich je špatně.

Nové featury od posledního reportu

- přepínání dne a noci
- automatické spawnování vln zombies
- vylepšení object manager
- přidán manager pro správu debugování

BugFixes

- opraveno AI studentů (ale stále má občas problémy)
- místo zabezčeného pathfindingu používáme navmesh obstacle pro dynamické odstranění překážky po zničení bloku
- opravy UI (ve scéně zůstávalo reload UI, občas zůstávalo otevřené build menu i přes noc)

Game balancing

- cena turretů byla zvýšena, lehký turret nyní stojí více másla a má menší damage
- heavy turret má obrovskou damage, ale stojí hodně másla
- pozměněny šance studentů na dropnutí másla a taktéž hodnota másla

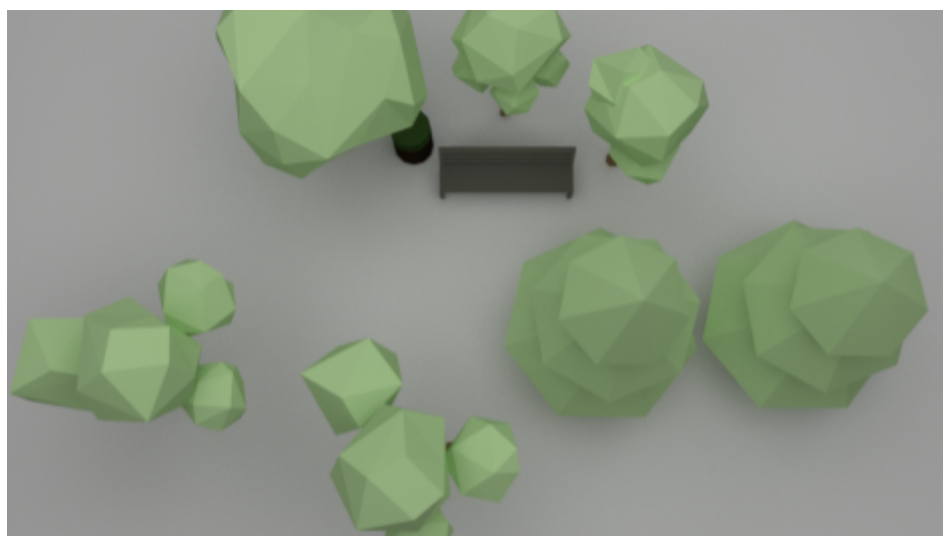
Modelling a animace

Po vizuální stránce se nám scéna už příliš neměnila. Přibyly ovšem poslední chybějící budovy, které jsou pro námi zvolené prostředí naprosto klíčové. Jedná se o detailní modely Bloku 1, Stadionu a Black marketu.

Zbytek budov, které neleží přímo v hrací ploše, ponecháváme bez větších detailů, aby to hráči příliš neodvádělo pozornost od akce. Dále do scény přibyly další low poly assets dokreslující celkový vzhled scény - stromy, lavičky...



současný vzhled hlavní scény



low-poly assets

Music and sound

Z pohledu hudby do hry přibylo poměrně mnoho věcí od minulého reportu, které jsou:

- Zvuk pro umístování turret / překážek
- Zvuk pro zničení bloků
- Zvuk pro damage bloků
- Zvuky pro umírající zombíky, které jsou randomizovaný
- Zvuk pro sebrání másla

Dále se musely opravit nějaké zvukové efekty, například:

- zvuk pro upgrade překážky/turrety
- zvuk pro repair překážky/turrety
- zvuk pro odstranění překážky/turrety
- Zvuk pro spawnování zombíků (Každý má svůj vlastní zvuk, který se zahraje když vyjde z autobusu)
- Zvuk pro klikání na tlačítka

Věci, které je potřeba dodělat před finálním release (coming summer 2018)

Game mechanics

- Vylepšování turretů a překážek za máslo
- dále upravit peněžní model
- Vylepšení turretů (jiný systém otáčení)
- repair a upgrade překážek
- rame saving
- přidat krátký příběh a tutoriál
- přepínání aggro studentů když na ně začne útočit turret
- sladění animace útoku s damage ve skriptu

Modelling

- Přidat více modelů studentů
- Přidat více modelů překážek
- Animace zničení překážek a bloku

UI

- Ovladač noční fáze (spawn další vlny v noční fázi)
- Kupování jednorázových eventů v noční fázi
- Vylepšit grafiku některých tlačítek a menu
- Česká lokalizace textů

Music

- Dynamické reakce zvuku na stav hry (mixér)
- Přehrávat zvuky podle pozice hráče ve světě
- Anglické nahrávky hlášek
- Doimplementovat:
 - zvuky pro damage turret/překážek
 - zvuk pro zničení turret/překážek

Hodinová dotace - celkem xh

Matyáš Skalický - 99h

Z předchozích milestoneů: 61h

Od předchozího milestone: 38h

- 15h - programování a fixování bugů
- 13h - tvorba finální prezentace
- 3h - modelování okolí scény
- 5h - fixing major fuckups at 4:30am in the morning
- 2h - AA report

Pavel Matyáš - 60h

Z předchozích milestoneů: 51,5h

Od předchozího milestone: 8,5h

- 8h - dodělávky a fixy
- 0,5h - report

Petr Štibinger - 88h

Z předchozích milestoneů: 50h

Od předchozího milestone: 38h

- 18h - modely dalších budov (stadion, black market, blok 1...)
- 15h - trailer
- 5h - debugování, testování

Pavel Štíbal - 60h

Z předchozích milestoneů: 42h

Od předchozího milestone: 18h

- 10h - Implementace zvukových efektů
- 4h - řešení problémy s hudbou
- 4h - debugování a testování