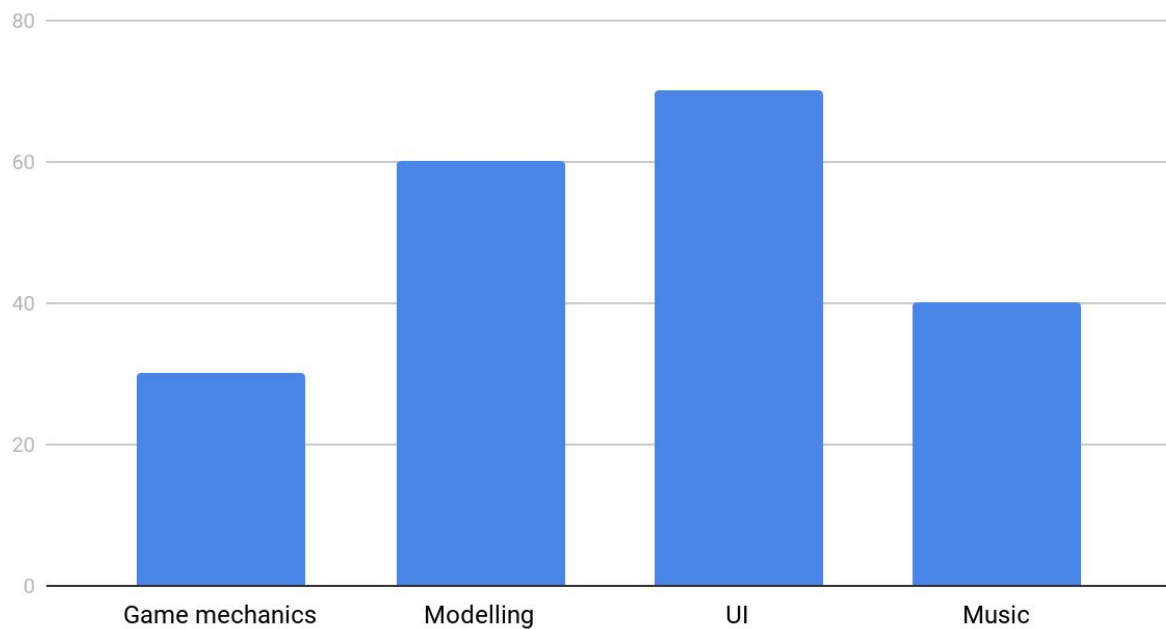


Strahov Survival

Report II ("numero dos")

Aktuální stav hry

Progress ve vývoji (v %)

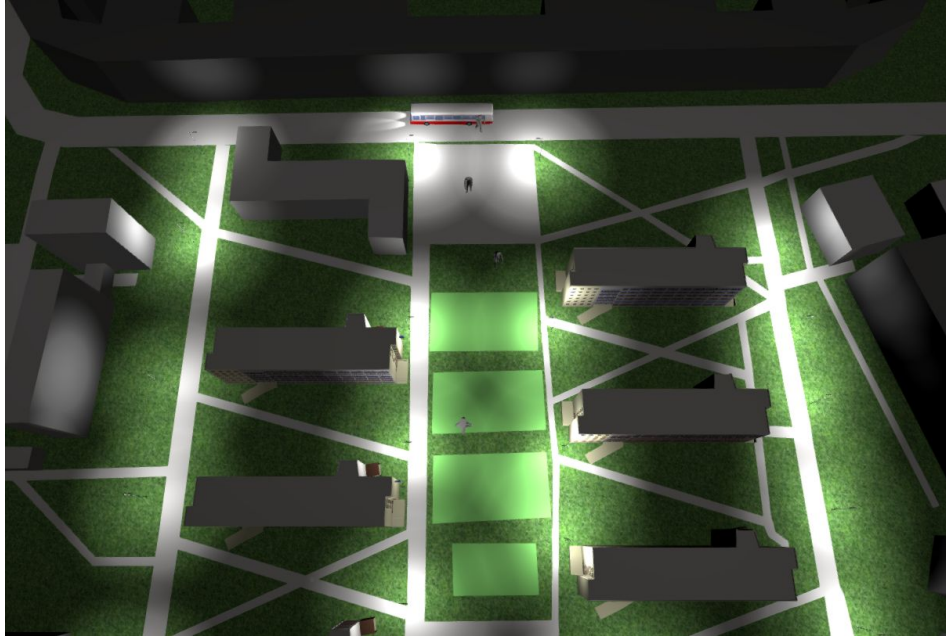


Musím konstatovat, že většinu cílů z minulého reportu se nám podařilo naplnit. Do hry přibylo nyní již relativně funkční UI, máme počáteční menu, chodící studenty po Strahově, bloky ve vyšší kvalitě a animaci příjezdu autobusu. Co jsme zatím nevypracovali je model příjmu peněz v závislosti na progressu ve hře a s tím související vypracování cen překážek, turelů a eventů. Tato úloha nám tedy zůstává do příštího reportu ke splnění. Ačkoliv je náš projekt velmi ambiciózní, věřím, že se nám do konce semestru podaří vytvořit funkční a zábavnou hru.

Matyáš Skalický
(team leader)

Game mechanics

Od prvního reportu jsme udělali značný progress jak v herních mechanikách ovlivňujících chování studentů, tak v podpůrných skriptech, které se starají například o animaci, nebo o správu objektů ve scéně. Máme funkční prototyp, ve kterém se pohybují po mapě postavičky, které dokáží i útočit, či zemřít. Máme taktéž naimplementované základní rozhraní pro střídání dne a noci.



AI studentů

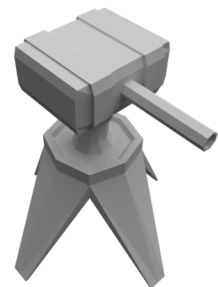
Naši studenti si tedy v současné chvíli dokážou po spawnu vybrat (zatím náhodně) svůj cíl, a následně se vydat za ním. Zároveň registrují své okolí, a v případě, že se po cestě vyskytne překážka nebo objekt, který je zničitelný, začnou na něj útočit. Všechny zničitelné objekty spojuje společný interface, který nám umožňuje útočit na objekty obsahující různé skripty shodným způsobem.

Spawnování

Vytvořili jsme základní animaci příjezdu a odjezdu autobusů. Po příjezdu autobusu se nyní začnou spawnovat noví studenti.

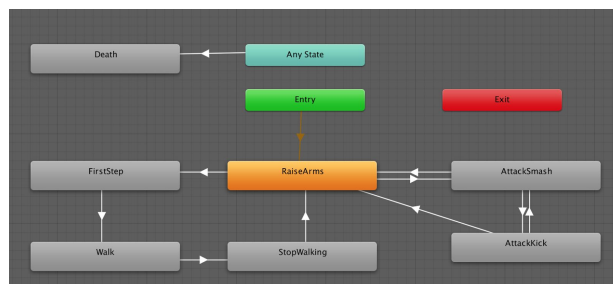
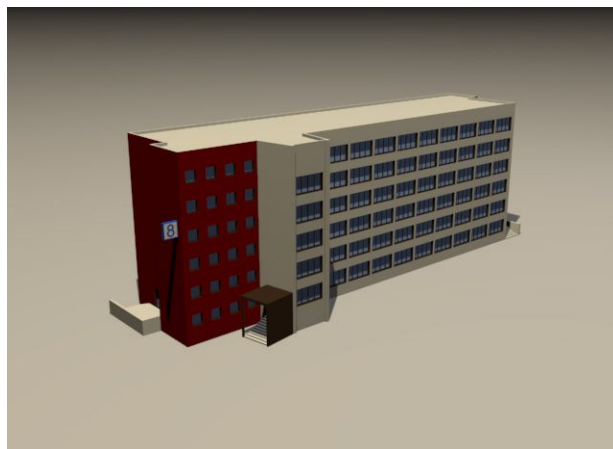
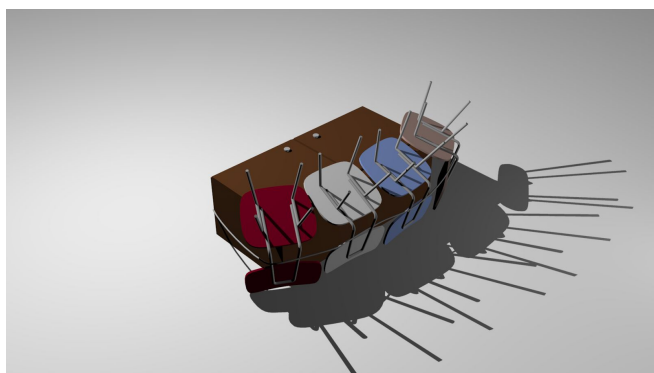
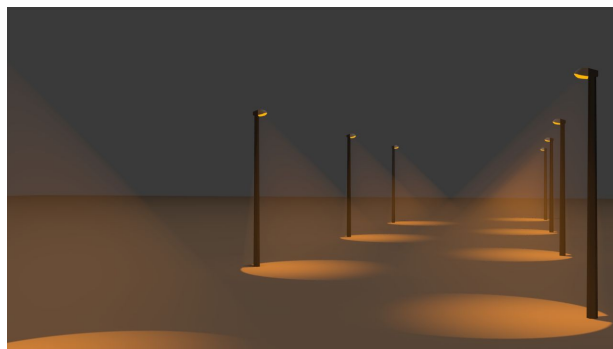
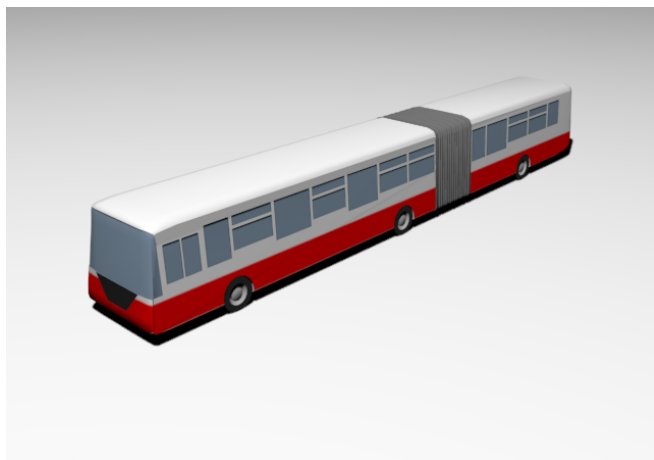
Turrety

Máme funkční prototyp turetu, který registruje studenty ve svém okolí a dokáže po nich střílet a ubírat tak studentům HP.



Modelling

Od minulého reportu přibyly modely bloků ve vyšším rozlišení a také modely autobusů číslo 143 a 149. Máme navíc základní animace studentů pro pohyb, pro útok a pro smrt.



UI

Co se UI týče, tak kromě UI pro správu herní scény ve dne, máme vypracovanou již velkou část uživatelského rozhraní. Máme základní úvodní menu, které obsahuje základní informace a umožňuje spustit hru. Taktéž máme hotové UI pro black market a UI pro informování hráče o eventech dějících se na mapě. Po kliknutí na objekt ve scéně který hráč přidal se zobrazí edit menu, které umožní objekt vylepšit, prodat, přesunout nebo opravit.



Black market UI

- Zobrazí se po kliknutí na budovu BM
- Umožňuje dokupovat pivo v blocích, kde pivo dochází
- Zobrazuje "zdraví" jednotlivých bloků a aktuální cenu litru piva v máslech
- Dá se uzavřít kliknutím na křížek či stisknutím klávesy Esc



Nákupní panel UI



Informace o budovách

- Po stisknutí I se zobrazí mapka s vysvětlitkami pro osvětu Strahova neznalých hráčů
- Při útoku na budovu se hráči zobrazí popisek, že je budova pod útokem a zbývající množství piva v budově



Úvodní menu

- Máme naimplementované základní úvodní menu které umožňuje spustit hru a obsahuje informace o projektu a jeho tvůrcích

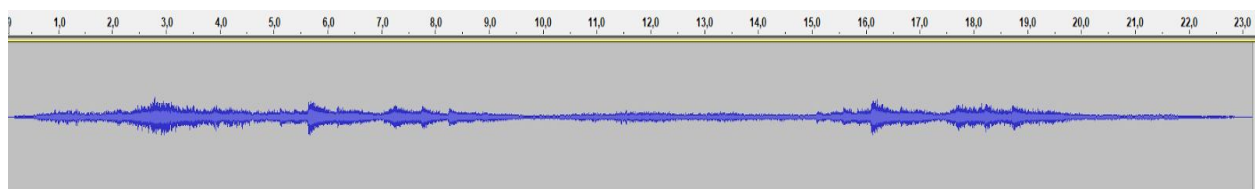


Music

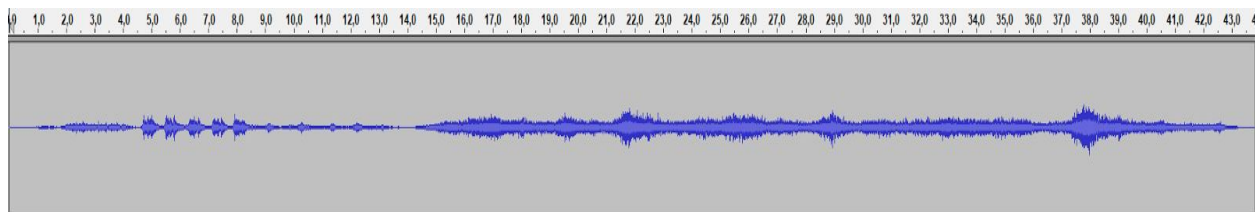
Z pohledu hudby do hry přibylo opravdu dost věcí od minulého reportu, ve kterém nebyl ani jeden zvuk. Především bychom měli vyzdvihnout hudbu podbarvující pozadí hry.

Od minulého milestone jsme přidali:

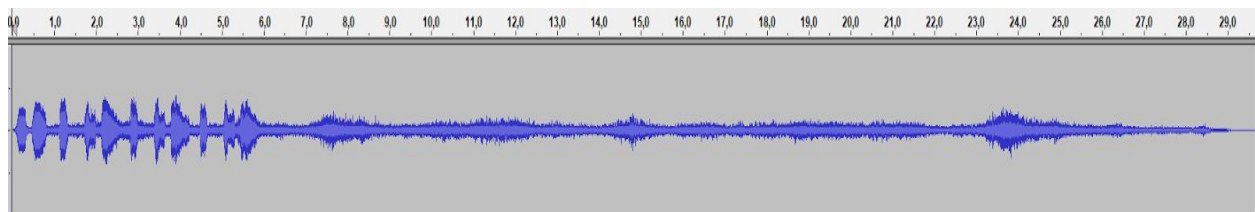
- Menu background sound
- Main background sound (den + podtext a noc)
- Kliknutí na tlačítko
- Zvuk zobrazení okna (backmarketu, atd)



Zkopleťovaný signal/zvuk pro menu



Zkopleťovaný signal/zvuk pro den



Zkopleťovaný signal/zvuk pro noc

Do příštího milestone

Příští milestone bychom rádi měli zcela funkční hru.

Game mechanics

- Chození a střelení v noční fázi (high priority)
- Napojení již vytvořených mechanik (high priority)
- Rozumný peněžní model (medium priority)
- Vylepšení AI (lepší interakce agentů s okolím) (low priority)
- Vylepšení turretů (jiný systém otáčení) (low priority)
- Opravit placování turretů a ostatních překážek (high priority)
- Přidat dropování herní měny ze studentů (high priority)
- Game saving (low priority)

Modelling

- Přidat více modelů studentů
- Přidat více modelů překážek
- Přidat stromy a lampy
- Vylepšit model stadionu, bloku 1 a hradeb
- Animace zničení překážek a bloku

UI

- UI denní fáze (vertikálně scrollovatelný layout - podobně jako build menu)
- Ovladače fází (ukončit denní fázi / spawn další vlny v noční fázi)
- Kupování jednorázových eventů v noční fázi

Music

- Navěsit zvuky na objekty ve scéně
- Dynamické reakce zvuku na stav hry (mixér)
- Příjezd autobusu
- Otevření dveří u autobusu
- Zničení budovy
- Hity zombíku do budov
- Umření zombíka, popřípadě zastenání
- Upgrade, placed, unplaced a destroyed zbaraní/překážek
- Opravení pravý kliknutí na mapu
- Hloupé hlášky studentů

Hodinová dotace

Matyáš Skalický - 41h

Z předchozího milestone: 14h

Od předchozího milestone: 27h

- 5h - Turret modelling a scripting
- 2h - Úpravy scény
- 10h - DD a tvorba prezentace
- 4h - Events management
- 3h - Turret neighbour controller
- 4h - Zombie controller

Pavel Matyáš - 31h

Z předchozího milestone: 12h

Od předchozího milestone: 19h

- 4h - Black market UI
- 4,5h - Switch dne a noci + osvětlení
- 3h - propojení útoků zombies s bloky + detekce začátku útoku
- 2h - Building info UI
- 2,5h - přidání nových položek do build menu + úprava build menu
- 1h - dodatečné úpravy scény
- 0,5h - úprava stavění překážek
- 0,5h - úprava zničení bloku a spawnování zombies
- 1h - pomoc s design dokumentem

Petr Štibinger - 34h

Z předchozího milestone: 14h

Od předchozího milestone: 20h

- 1h - modelování lampy pouličního osvětlení
- 8h - plynulejší animace pro pohyb zombies, nové animace pro útok a smrt
- 4h - misc sound - autobus, hlášky zombies
- 3h - modelování překážek - nábytek, ježek
- 4h - modelování a animace autobusů

Pavel Štíbal - 31h

Z předchozího milestone: 9h

Od předchozího milestone: 22h

- 4h - menu sound
- 4,5h - day sounds
- 3,5h - night sounds
- 7h - main sounds
- 2h - ostatní sound
- 1h - navešení a skripty pro zahrání