

# Adrian's Journey

## Report 1

**Team 6:** Daniel Krynský, Vladimír Kincl, Jiří Pauer, Jakub Petriska

### Aktuální stav

#### Grafika

V současné době máme skoro hotový model hlavního hrdiny. Tento model definuje jednoduchý grafický styl, který použijeme pro celou hru. Jednoduchost tohoto stylu nám umožní vytvářet modely rychle a tím pádem mít hru bohatší.

#### Animace

Animace zkoušíme aplikovat na model hlavního hrdiny. Pro pohyb se nám podařilo použít animace z asset store, konkrétně z demo animačního systému Mecanim od firmy Unity. Mezi těmito assety však chybí přijatelná animace pro skok a další věci. Zkoušíme tedy doanimovat potřebné věci a celkově zjišťujeme jak to nejlépe udělat.

#### Herní mechaniky

Na pohybu postavou chybí dodělat pouze skákání. I to je již implementováno, ale nechová se úplně dle našich představ a proto bude potřeba ho ještě doladit.

### Co stihneme do proof-of-concept

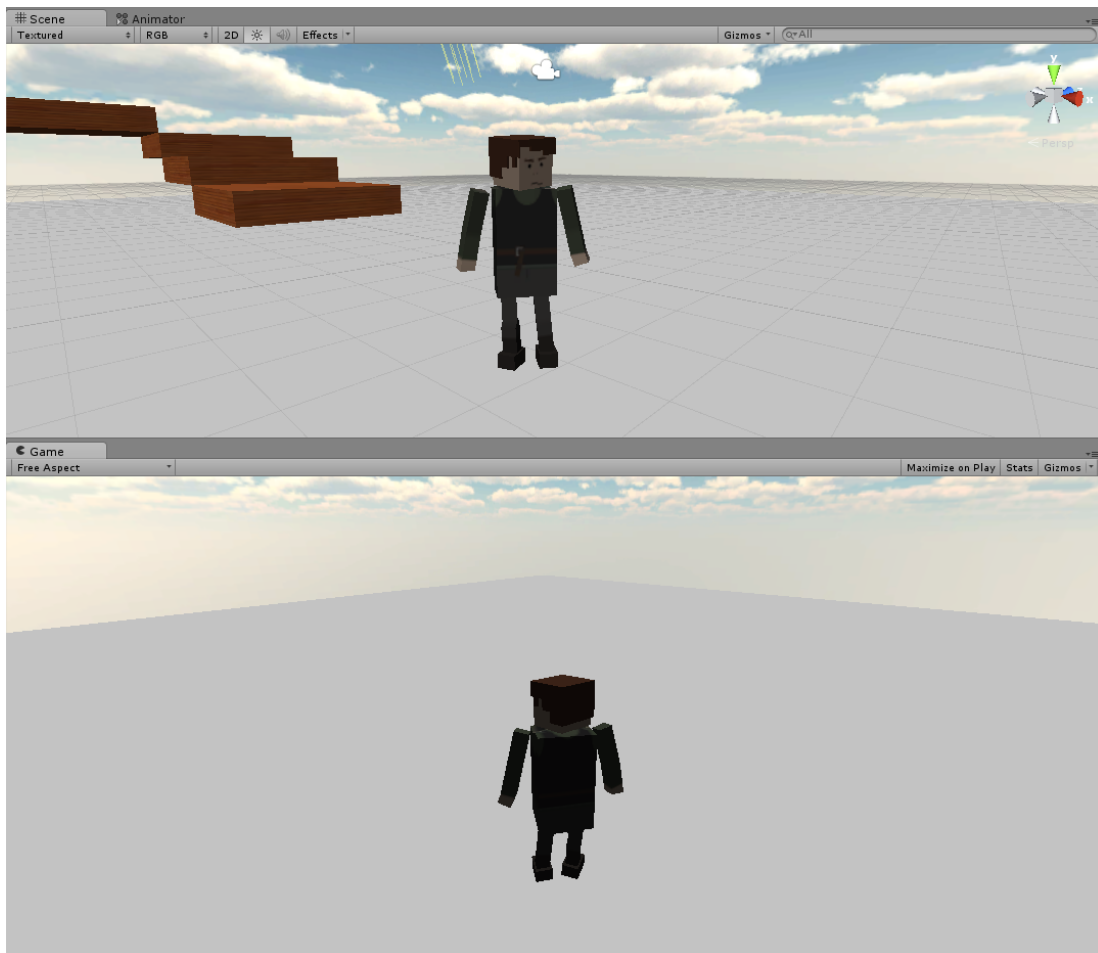
Pickupy, zdraví hráče, mana hráče.

Budeme mít kompletně hotový pohyb včetně skákání. Ve hře bude vytvořena jednoduchá cesta která bude obsahovat skákání přes oddělené bloky zakončená pickupem, která ověří kvalitu a jednoduchost ovládání.

Ve hře se objeví statické nehybné cíle simulující nepřátele. Tyto cíle budou útočit na blízkou vzdálenost a ubírat hráči životy. Na tyto cíle bude možno útočit mečem a fireballem. Nepřítelům bude hráč útokem ubírat životy a bude je moci zabít.



*Model postavy hlavního hrdiny*



*Screenshot z prototypu hry s aplikovanými animacemi*

## Hodinové dotace

- Všichni
  - 3:00 - První schůzka týmu, vymyšlení základního konceptu hry
  - 0:30 - Schůzka kvůli dokončení konceptu
  - 2:00 - Schůzka k prodiskutování DD
- Jiří Pauer
  - 0:20 sepsání několika nápadů na puzzle
  - 2:00 - rozbírání a testování animací v prototype projektu
- Daniel Krynský
  - 0:30 - odstavec Mosty v DD včetně nákresu
  - 1:00 - vytvoření a upload projektu do svn
  - 2:30 - programování
- Vladimír KincI
  - 0:45 - tvorba pohybu (migrace z prototypu)
  - 4:00 - testování fyziky a pokus o změnu fungování prototypu fireballu (z důvodu nefunkčnosti necommitnuto)
- Jakub Petriska
  - 6:30 - grafika
  - 2:00 - animace
  - 0:30 - řešení ignorování souborů v svn
  - 4:20 - psaní DD
  - 0:45 - přidání skyboxu, modelu hrdiny, úprava nastavení pohybu
  - 0:45 - Report 1