

Report 2

Maze

Team 5: František Ezr, Andrea Hauptová, Vojtěch Mašín, Jiří Povolný

Aktuální stav

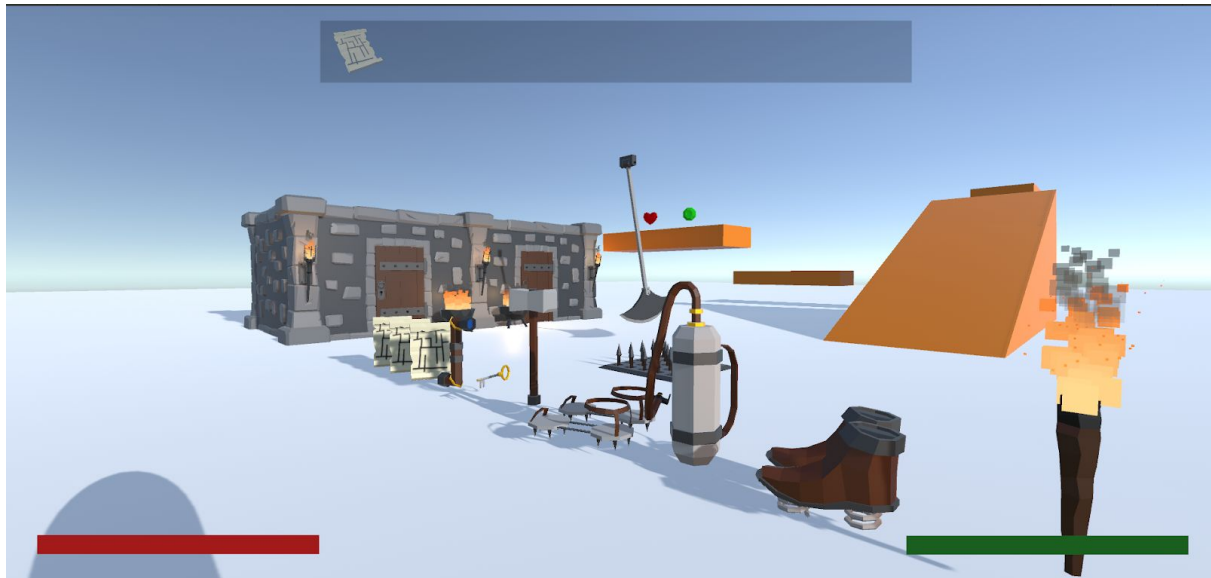
Game design

Vytvořen detailnější návrh hádanky s ledem, rozpracován návrh místnosti Temná propast, rozpracován návrh místnosti Rozpadající se místnost.

Assets

Přidané modely: dveře, zamčené dveře, kyvadlo, pochodeň, zdi (6 variací), mapa, bodáky, ohniště, nástěnná pochodeň, stamina pickup

Upravené modely: kladivo, periskop, skákací boty, mačky, dýchací přístroj, klíč



Z těchto modelů jsou udělány prefaby.

Engine

V enginu mnoho změn neproběhlo. Pouze experimentování s Rigidbody hráčem, zatím zůstáváme u CharacterControlleru.

Gameplay

Přidán stamina pickup, upravena funkcionálnita mapy, implementován klíč. Inventář už je plně funkční.

Plány

Game design

Jsou z většiny navrženy hlavní hádanky a zbývá detailnější návrh celé mapy.

Assets

Dodělání zbylých assetů pro všechny mechaniky a hádanky.

Engine

Možná přechod na Rigidbody hráče.

Gameplay

Zbývá implementovat menu, checkpointy a smrt hráče. Jinak je většina hlavních gameplay mechanik už vytvořena.

Časová dotace

- František Ezr - Implementace klíče, úprava mapy, přidání nových modelů, úprava starých modelů, stamina pickup, detailnější návrh hádanky s ledem +20h (~60h)
- Andrea Hauptová - tvorba water shaderu, interakce hráče s vodou, úprava periskopu, tvorba bludiště pro water breathing gear +12h (~60h)
- Vojtěch Mašín - Dodělání kladiva, rozpracování návrhu místnosti +3h (~50h)
- Jiří Povolný - Dokončení pochodně, rozpracování návrhu místnosti Temná propast +4h (~50h)