

Report 1

Maze

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

Aktuální stav

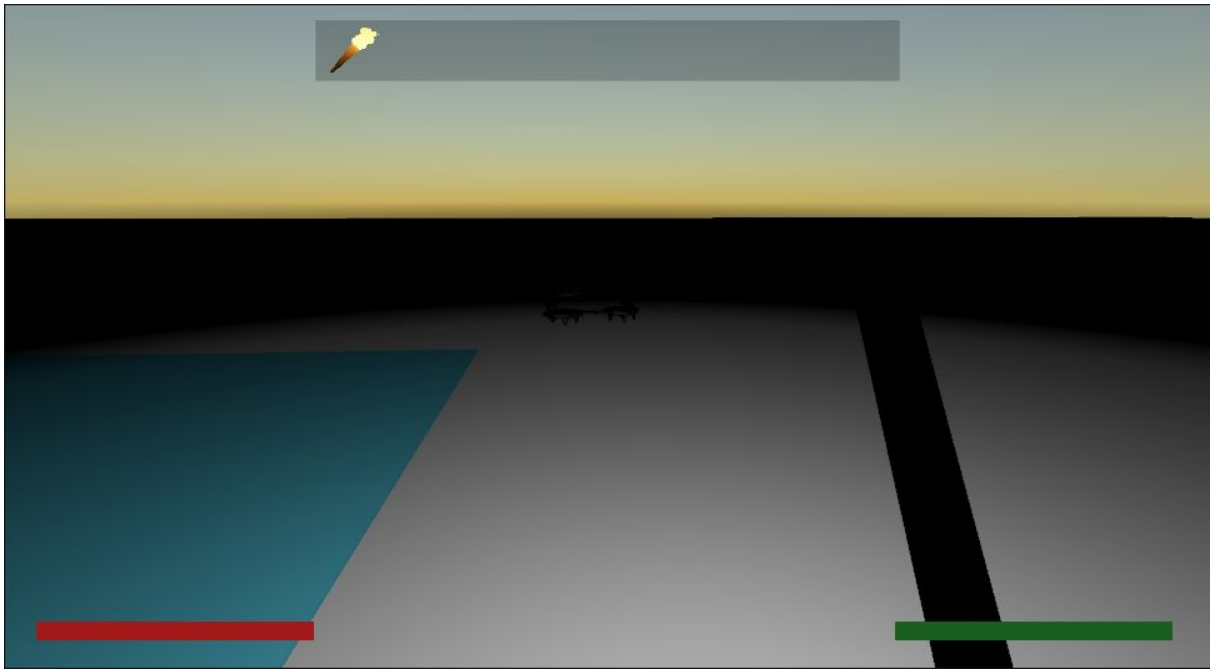
Game design

Máme navržené rozložení mapy, rozložení tutorial levelu a implementovaný prvotní návrh jedné z vedlejších místností. Dále máme navrženou většinu herních mechanik (překážek, předmětů, pickables, prostředí) a některé z nich i implementované.

Assets

Máme modely většiny předmětů a pastí, zatím žádné textury.



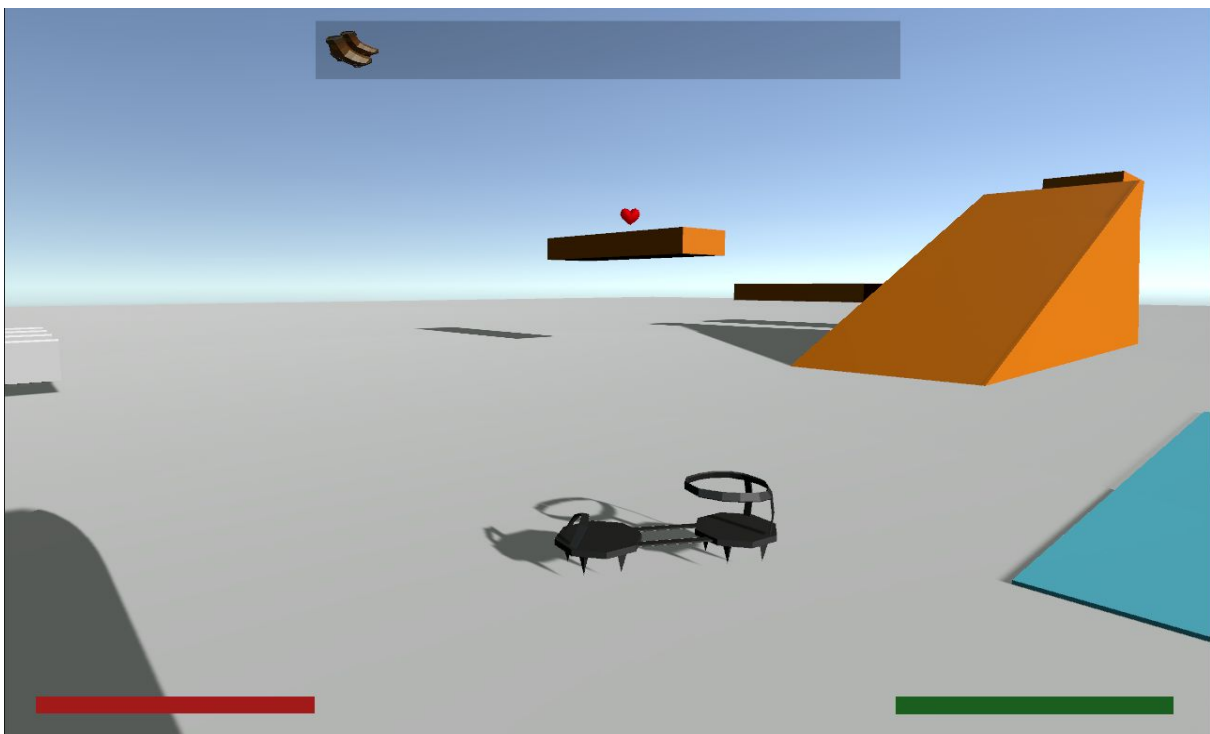


Engine

Máme implementovaný pohyb postavy po scéně, základní UI, sbírání předmětů a funkcionality některých předmětů (boty, mačky, periskop, kladivo) a některých pastí (spikes, kyvadlo, trapdoor).

Gameplay

Implementovali jsme jednoduchý inventář, zatím bez možnosti aktivace/deaktivace předmětů.



Plány

Game design

Chystáme se navrhnout všechny hlavní místnosti a chodby pro přístup k nim, ve kterých nejspíše budou různé labyrinty či jiná zpestření.

Assets

Zde se zaměříme zejména na podobu prostředí a konečnou podobu předmětů.

Engine

Plánujeme doimplementovat zbývající mechaniky

Gameplay

Máme v plánu implementovat aktivaci/deaktivaci předmětů v inventáři. Dále nějaké možnosti nastavení ovládání - key-binding, nejspíše citlivost myši a s tím i související menu. Pro postup ve hře plánujeme udělat systém checkpointů.

Časová dotace

- František Ezr - Vytvořena první verze inventáře a ingame mapy. Na mapách se zatím mění pouze barvy, protože textury zatím nejsou k dispozici. (7h)
- Andrea Hauptová - voda a vodní level (5h, řešerše)
- Vojtěch Mašín - Vytvořen prototyp kladiva, údržba některých z předchozích skriptů (6h)
- Jiří Povolný - Vytvořen prototyp pochodně, zatím bez modelu (5h)