

Report 1

Fear the Darkness

Team 13: Ilia Levankov, Yakov Balashov, Daniil Nikonenko, Sofiia Fedorchuk

Aktuální stav

Game design

Přidali jsme do hry objekty, které na rozdíl od překážek poskytnou hráči různé bonusy. Mezi ně patří lano, které umožní hráči projít částí úrovně, a předmět pro obnovení zdraví.

Programovací část

Přepracovali jsme logiku interakce postavy s překážkami. Implementovali jsme funkcionalitu nových překážek a také propojení ohně s překážkami. Přidali jsme mechaniku, která umožňuje bossovi ustupovat od hráče.

Grafická část

Pro grafickou část hry jsem nakreslila a naanimovala následující sprity:

- Animace pochodní
- Animace hořící krabice
- Krabice s papírem (zavřená)
- Krabice s papírem (otevřená)
- Stylizovaná krabice s papírem
- Sprite louže



Plány do blízké budoucnosti

Game design

Vyvážit rychlost hráče a bosse, upravit herní mechaniky, vytvořit malou úroveň s koncem a možností porazit bosse. Přidat unikátní a zajímavé chunky úrovní.

Programovací část

Rozšířit možnost zadávat bossovi poškození pomocí speciálních překážek. Implementovat nové útoky pro bosse. Přidat možnost ukončit hru po smrti bosse nebo úspěšném dokončení úrovně.

Grafická část

V blízké budoucnosti nakreslíme sprity pro další překážky a bosse. Předěláme sprite hlavní postavy a animujeme ho. Musíme také vytvořit animaci pro pád hráče přes různé překážky.

Časová dotace

- Ilia Levankov - programování zdraví a kolize bosse - 4 hodiny
- Yakov Balashov - programování logiky překážek a pochodně - 8 hodin
- Daniil Nikonenko - Experimenty s her. mechanikami, implementace vodní překážky a funkce zpomalení bosse. - 21 hodin
- Sofiia Fedorchuk - kreslení spritů - 24 hodin