

Report 2

Fear the Darkness

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

Aktuální stav

Game design a programovací část

- Přidán hořící objekt. Po interakci s pochodní začne hořet. V hořícím stavu škodí bosse. Animace zatím není hotová.
- Přidán malý pavouk (jako pohyblivá překážka). Představuje past. Když hráč projde spouštěčem, pavouk začne pohyb ve stanoveném směru. Způsobuje hráči škodu. Hráč může zničit pavouka pomocí pochodně. Sprite zatím není hotov.
- Hlava bosse se nyní otočí za hráčem.
- Přidána první verze skoku. Aktivuje se stisknutím mezerníku. Umožňuje přeskočit propast a využít lana.
- Přidán poslední chunk, který dokončuje hru.
- Přidáno 11 chunků, přičemž každý chunk měl postupně se zvyšující obtížnost a byl vybaven novými objekty.
- Byla provedena optimalizace vzdálenosti kamery, jasu pochodně a rychlosti hráče.

Grafická část

Pro grafickou část hry jsem nakreslila a naanimovala následující sprity:

- Přepřacování hlavní postavy
- Přepřacování animace hlavní postavy
- Přepřacování animace ohně (ve vývoji)
- Spider sprite (ve vývoji)



Plány do blízké budoucnosti

Game design a programovací část

Vytváření a testování herních chunků. Ukončení hry po porážce bosse. Implementace zvukových efektů.

Grafická část

V nejbližší době dokončím animaci ohně a pavoučího spritu. Bude také k dispozici první verze (náčrtek) traileru. Přidání různých částic, dynamiky světla pochodně.

Časová dotace

- Ilia Levankov - řešení složitého merge konfliktu, BurningObstacle zpomaluje bosse a po zapálení se rozsvítí - 6 hodiny, celkem 10 hodin
- Yakov Balashov - programování překážek a jumpu, oprava skriptů, testové chunky, tutoriály - 17 hodin, celkem 25 hodin
- Daniil Nikonenko - Nové chunky s postupnou obtížností a objekty, široké chunky, aktualizace BossMovement a udržování vzdálenosti, vyvážení balancování kamery, jas pochodně, rychlost hráče. - 9 hodin, celkem 31 hodin
- Sofiia Fedorchuk - kreslení a animace spritů, tutoriály - 21 hodin, celkem 45 hodin