

R4

Team X	Codename OurCity	16. 12. 2011
Odpracováno	668 člověkohodin	

Stav projektu

- dostali jsme se do stádia betaverze

Dokumentace

- přidána dokumentace zdrojového kódu sandcastle
- uživatelská příručka

Engine

- komplexní minimapa s poi
- vytvořen framework misí založen na sekvenci úloh
 - implementovány tři ukázkové mise
- vylepšený hud zobrazuje instrukce pro hráče (úkoly)
- různé optimalizace vykreslování a hlavně fyziky
- opravena spousta chyb

AI

- vozidlo řízené umělou inteligencí je schopno následovat racing lines
- racing lines jsou určeny startovním bodem a cílovým bodem, přičemž jsou dopočítány dílčí body na jejich spojnici, které slouží pro lepší korekci trasy
- podle vzájemné aktuální polohy vozidla a polohy cílového bodu (připade) vozidlo koriguje smer jizdy zatacenim
- trasy se načítají při spuštění hry z připraveného xml souboru
- pro přípravu xml souboru, obsahujícího trasy, byl vytvořen speciální editor
- dle výkonu pc, je možné plynule simulovat až 60 vozidel

Graphics

- přidána centrální budova (HQ)
- vylepšeny textury
- optimalizovány modely
- přidány mockupy budov
- sky dome, realizovan pomocí shaderů
- přidáno moře
- nová úvodní obrazovka a menu
- přepracován terén a cesty

Další

- one-click instalátor [zde](#)
- hra se dá dohrát
- hráč může umřít

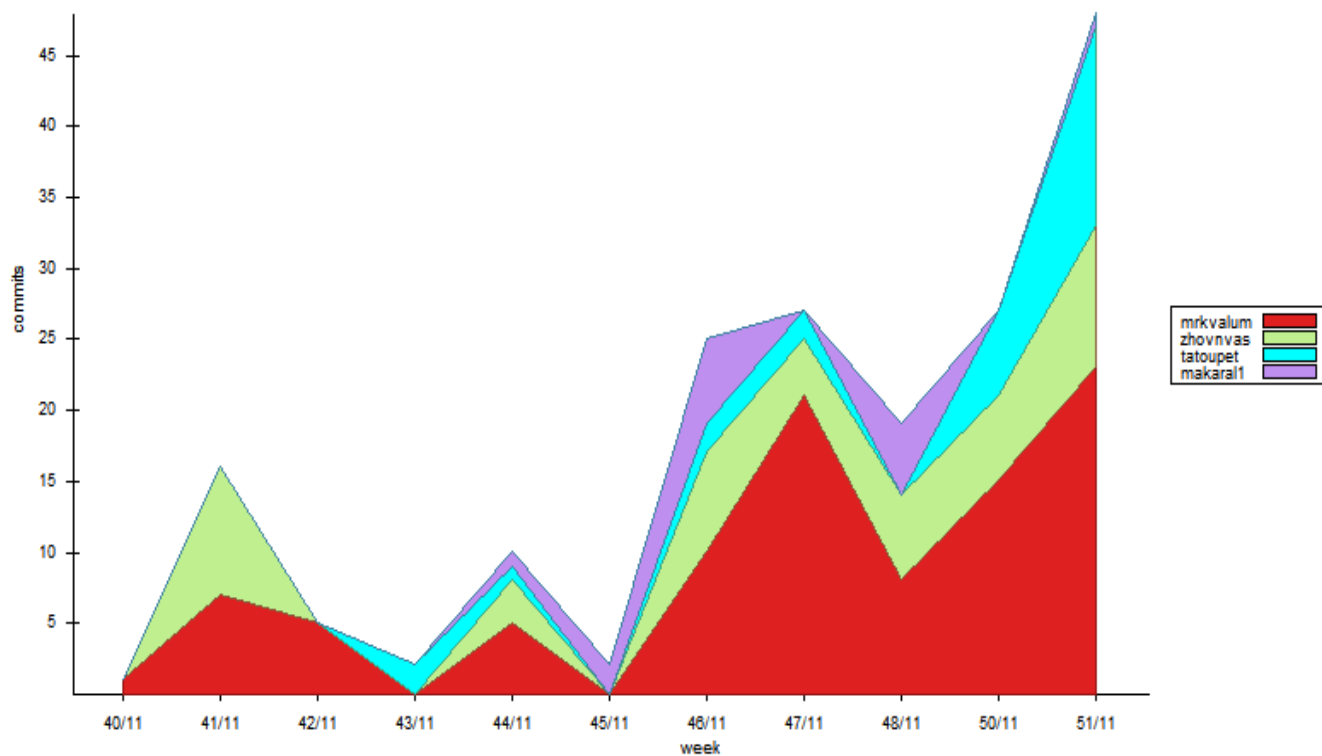
Stav teamu

Lumír Mrkva	misc	v pořádku
Petr Tatoušek	ai	v pořádku
Alexandr Makarič	engine	nespolupracuje
Vassiliy Zhovner	graphics	v pořádku

Bohužel před několika týdny s námi přestal spolupracovat Alexandr, ale i přesto jsme projekt dotáhli do zdárného konce, i když s mírným spožděním. Nyní se těšíme na prezentaci, a doufáme že se hra bude líbit.

Repository

Commits by date



Screenshots

