



Celestial defense

After action report

Konečný stav hry:

Hra je při odevzdání plně hratelná. Všechny hratelné postavy mají své unikátní schopnosti. Hru se nám docela podařilo i vybalancovat. I tak je ale docela těžká, jelikož nový hráč netuší, že má brzo investovat do autominerů.

Ve hře bezchybně funguje pathfinding pomocí A* algoritmu. Modely spawnerů jsou všechny naší vlastní výroby. To samé se dá říct o většině animací nepřátel, jejichž modely jsou většinou upravené modely z internetu a asset *storu*.

Co se nestihlo:

Od design dokumentu jsme se odklonili pouze minimálně. Nemáme možnost nastavení v menu. Také jsme říkali, že se budovy budou moct otáčet pomocí R. Avšak nakonec všechny budovy jsou 1x1, takže jejich otáčení nedává smysl. K budovám také patří pathfinding. Ten nyní již nevyužívá NavMeshSurface. Bohužel jsme nenaimplementovali možnost, kdy různí nepřátelé raději bourají zdi než je obcházejí. Jednak jsme to neudělali kvůli výkonu, kdy by update mapy trval 2x tak dlouho, a také protože si myslíme, že z herního hlediska by to extrémně nabourávalo hráčovo snažení vytvářet dlouhé koridory, kterými se mají nepřátelé proplétat.

Poslední věc, která se nestihla jsou animace k některým nepřítelům. Slíbili jsme asi 10 druhů nepřátel, ale ve hře jich je asi 7. Měli jsme již připravené modely, ale nestíhaly se k nim připravit animace. Tudíž někteří nepřátelé mají modely golema či goblina, i když se jmenují třeba viking.

Co by šlo udělat lépe:

Lépe jde vždy jde udělat hodně věcí. Ale asi jediná věc, kterou je potřeba vypíchnout je stavěcí systém. Předposlední den vývoje jsme zjistili, že stavění má v sobě chybu, kdy hráč nemůže stavět a jediné řešení je uložení a znovu načtení hry. Bohužel se nám ho nepodařilo odladit, jelikož jsme ho našli tak pozdě a byla ještě spousta další důležitější práce.

Odhad hodin a vykonaná práce

- **Vít Gardoň** - 80 hodin (celkově 128)
 - Systém stavění budov, patfinding, implementace schopní, zvuků
- **Tadeáš Zribko** – 35 hodin (celkově 67)
 - Ikony UI, implementace schopností
- **Viktor Shubert** – 35 hodiny (celkově 53)
 - Sběr audia a jeho implementace
- **Josef Jech** – 55 hodiny (celkově 78)
 - Vytváření animací a modelů