

PRODUCCIÓN EN UN ESTUDIO *INDIE*

2^a PARTE

PONENTE: PERE RIUS

META Y OBJETIVOS DE LA CLASE

META:

- ✓ CONOCER LAS HERRAMIENTAS QUE UTILIZAMOS EN LINCE WORKS.

OBJETIVOS:

- ✓ SABER PARA QUÉ SIRVE CADA UNA DE ELLAS.
- ✓ VER MIS PASOS COMO PRODUCTOR EN EL PROYECTO.

HERRAMIENTAS Y DOCUMENTOS

1) VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO.

✓ DOCUMENTACIÓN PREVIA.

- *GDD (GAME DESIGN DOCUMENT).*

- *CONFLUENCE (ATLASSIAN).*

- *EXCEL POR ÁREAS.*

✓ DOCUMENTACIÓN EXTRA.

- LISTA INDIVIDUAL DE TAREAS (ARTISTAS).



Game Design Document

Version 1.0

1 TABLE OF CONTENTS

2 Revision History	5
3 Game Goals	6
3.1 Abstract	6
3.2 Unique Selling Points	6
3.3 Similar Competitive Products	6
3.4 Elevator Pitch	6
3.5 Target Platforms	6
3.6 Rating	7
3.7 Project Milestones	7
4 Story Overview	8
4.1 Set Up	8
4.2 Locations	8
5 Game Controls	12
5.1 Overview	12
5.2 Control Scheme	12
6 Technological Requirements	14
7 Front end	15
7.1 Credit Screens	15
7.2 Title Screen	16
7.3 Other Screens	18
7.4 Game Flowchart	18
7.5 Loading Screen	18

boss fight.

4.2 LOCATIONS



Region Map

5.2 CONTROL SCHEME



Xbox 360 / Xbox One / PlayStation 3 / PlayStation 4



LINCEWORKS

contact@linceworks.com

- 2015-09-21 Retrospective
- 2015-10-13 Retrospective
- 2015-11-02 Retrospective
- 2015-11-23 Retrospective

> Animaciones

> Audio

> Back-End

Characters

Aragami (characters)

- Métricas
- Mecánicas básicas
- Shadow Powers
- Shadow Techniques
- Health
- Skill Tree

• Yamiko (characters)

• Cuervo (characters)

• Enemies (characters)

• Bosses (characters)

• Otros personajes

• Cinemáticas y Eventos

> Concepts

> Dev-Team

> Efectos Gráficos

> Escenario

> Front-End

> Level Editor

> Marketing

• Other

Space tools

Aragami (characters)

Created by David Leon [Administrator], last modified by Alvaro Muñoz on Jan 15, 2015

Character Intro

Nuestro protagonista abre los ojos en el cementerio a las afueras de la ciudad de Kyuryu, **sin recuerdos ni metas**, a plena noche. En su desorientación, la imagen de una muchacha aparece frente sus ojos. La muchacha, de nombre Yamiko, se dirige a él por el nombre de **Aragami** (espíritu vengativo), ya que lo ve como la **ansiosa esperanza** que ha estado esperando después de verse **encerrada por los miembros de la Alianza**, que han logrado invadir el lugar.

Yamiko le pide a Aragami que la ayude a escapar e ella y los suyos, para lo cual será necesarios recolectar **una serie de objetos** esparcidos por el lugar y guardados con celo por miembros de la Alianza, objetos necesarios para **romper el sello** que mantiene cautiva a Yamiko y los suyos.

Al emprender su camino, Yamiko comparte con Aragami sus conocimientos sobre los espíritus de su condición. Aragami posee una soltura asombrosa con la espada, lo que le permite **asestar golpes rápidos y mortales** a sus desprevenidos objetivos. Esto se explica con el hecho de que los "aragamis" son **reencarnaciones** de almas que en pasado fueron humanas, y al renacer **mantienen la esencia** de su vida pasada. Al oír este dato, Aragami siente el irrefrenable deseo de conocer más sobre su vida pasada, lo que supondrá una importante motivación de cara a investigar el territorio que se abre ante él.

Pero la habilidad con la espada no lo es todo; Aragami tiene la habilidad de **nutrirse de las sombras** para usar **Poder de Oscuridad**: volverse **prácticamente invisible** al mantenerse en las sombras, **crearlas** donde no las hay, o incluso **cambiar de lugar instantáneamente** entre ellas son algunas de las ventajas que ese Poder ofrece, y que Aragami irá **descubriendo y mejorando** a lo largo de su camino.

Con esta serie de habilidades que convierten a Aragami en un asesino sigiloso casi imparable, podría parecer que cumplir su misión apenas requerirá esfuerzo, pero toda habilidad tiene su debilidad...

El Poder de Oscuridad acumulado por Aragami **se desvanece** al permanecer al alcance de una **luz potente**, como la de una antorcha. Pero no sólo eso: los soldados que guardan todo el lugar son capaces de usar **Poder de Luz**, tanto para **investigar en la oscuridad** como para infiingir **ataques cuerpo a cuerpo a distancia**, especialmente destructivos contra un cuerpo de base sombría como el de Aragami.

Es por eso que la estrategia de Aragami se basará en **pasar desapercibido y atacar desde los puntos ciegos** del enemigo, pues un enfrentamiento cara a cara supondría un riesgo demasiado elevado.



'Aragami' Concept Art (more)

* 2015-11-23 Retrospective

> Animaciones

> Audio

> Back-End

> Characters

 Aragami (characters)

 Métricas

 Mecánicas básicas

 Shadow Powers

 Shadow Techniques

 Health

 Skill Tree

> Yamiko (characters)

 Cuervo (characters)

 Enemies (characters)

 Bosses (characters)

 Otros personajes

> Cinemáticas y Eventos

> Concepts

> Dev-Team

> Efectos Gráficos

> Escenario

> Front-End

> Level Editor

> Marketing

> Other

> Product requirements

> Reunión de Revisión de AI

> Story

Space tools

Skill Tree

Created by David Leon [Administrator] on May 31, 2015



Like Be the first to like this

No labels

Write a comment...

Animations

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was 8 hours ago

Comments Share pererc@gmail.com

(grabadas pendientes de MotionBuilder)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	(grabadas pendientes de MotionBuilder)	(pendientes de Unity)	(pendientes de retoques)	(aprobadas)	(regrabar)	Pospuesta	Deprecated									
2																
3	Prioridad	Bloque	Layer	Animacion	Mcrap	Capturada	Archivo mcap	Correcciones								
4		Base Layer														
5		1	Death	YES	YES											
6		1	Walk	YES	YES	walk										
7		1	WalkKill(=Walk + Sword)	YES	REUSE											
8	Otros	Hurt		YES	YES											
9		3	WalkStiff	YES	YES			Es un reuse del WalkInvestigate								
10	Otros	WalkCrouch														
11	Otros	DestroyOrb						Clavar Idle								
12	Otros	Stunned														
13																
14			Idles													
15		1	Idle	YES	YES	idle	Girs de tronc un pel bruscs									
16		1	IdleKill (= Idle + Sword)	YES	REUSE											
17		2	IdleInactive	YES	YES		Gir brusc al tornar a idle									
18	Otros						Rotar el COG porque mirí més al Front. Estirar una mica el brag esquerra i posar l'esquena una mica mes recta									
19	Otros	IdleCrouch														
20		Steal														
21																
22			Run													
23		1	Accelerate	YES	YES	accelerate										
24		1	Run	NO												
25		1	Brake	YES	YES	brake										
26																

+ Aragami Warrior Archer Silent Kills Yamiko Hikaru Sora Yami Cine

Animations ★

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was 8 hours ago

pererc@gmail.com

Comments Share

(grabadas pendientes de MotionBuilder)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
21					▼	▼										
22				Run	▼	▼										
23		1	Accelerate	YES	▼ YES	▼ accelerate										
24		1	Run	NO	▼											
25		1	Brake	YES	▼ YES	▼ brake		▼								
26					▼	▼										
27				Fall	▼	▼										
28		1	Falling	NO	▼	▼										
29		1	Land	YES	▼ YES	▼ land										
30		1	LandHigh	YES	▼ YES	▼ landHigh										
31			LandMoving	▼	▼		Reuse brake									
32			Slide	▼	▼		El peu de recolzament anira més a l'esquerra									
33			LeapWall	▼	▼											
34					▼	▼										
35			Shadow Powers	▼	▼											
36	ShadowPowers		Kunai	YES	▼	▼										
37	ShadowPowers			▼	▼		Estirar un pel el braç al final Veure que passa amb el primer pas									
38	ShadowPowers		KunaiTurning	YES	▼ YES											
39	ShadowPowers		BlackHole	YES	▼	▼	Clavar Idle									
40	ShadowPowers		BlackHoleToEnemy	YES	▼	▼	Clavar Idle									
41	ShadowPowers		BlackHoleToEnemyTurning	YES	▼	▼	Fer 180									
42	ShadowPowers		BlackHoleDetonation	YES	▼	▼ illusionDetonation										
43	ShadowPowers		Sand	YES	▼ YES	▼										
44	ShadowPowers		SandTurning	YES	▼ YES	▼	Fer 180									
45	ShadowPowers		Illusion	YES	▼ YES	▼ illusionDetonation	Accelerarla									
46	ShadowPowers		CreateShadowStart	YES	▼ YES	▼										
47	ShadowPowers		CreateShadowLoop	YES	▼ YES	▼										
48	ShadowPowers		CreateShadowEnd	YES	▼ YES	▼										
49	ShadowPowers		RavenVision	NO	▼ REUSE	▼	Shaura de retallar Clavar Idle									
50	ShadowPowers		HideCorpse	YES	▼	▼										
51			Decor	▼	▼	▼										

+ Aragami ▾ Warrior ▾ Archer ▾ Silent Kills ▾ Yamiko ▾ Hikaru ▾ Sora ▾ Yami ▾ Cine ▾

Cinematics

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was made 7 days ago by Eduard Soler

Comments Share

fx

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	ID	Story Beat	Prioridad	Dificultad	--> Gameplay?						ALTA	MEDIA	BAJA			
2	1	Inicio boss fight. Hikaru nota tu presencia e informa a los demás.		MEDIA												
3	1	1 Hikaru desenfunda		ALTA												
4	2	2 Golpe A: desde atrás		ALTA												
5	3	3. Golpe B: desde arriba		ALTA												
6	4	4. Orbe de Hikaru explota. Fase 3.		BAJA												
7	5a	Mini duelo. Hikaru cae al suelo. Acorralado, decide explotar.		ALTA												
8	5b	Aragami ha sobrevivido misteriosamente. Va hacia el templo.		BAJA												
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																
28																
29																
30																
31																
32																
33																

+ 1 - 1 ▾ 1 - 2 ▾ 1 - 3 ▾ 2 - 1 ▾ 2 - 2 ▾ 2 - 3 ▾ 3 - 1 ▾ 3 - 2 ▾ 3 - 3 ▾ 4 - 1 ▾ 4 - 2 ▾ 4 - 3 ▾ Final ▾

Explore

Flashbacks

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was 7 days ago

Comments Share

pererc@gmail.com

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	Ryō																	
2	En el caso de Ryō / Aragami todos los flashbacks están relacionados con algún mural que se pueda encontrar en el mausoleo a los caídos o en el templo																	
3	REFERENCIAS																	
4	Level -->	1 - 1	1 - 2	1 - 2	2 - 3	3 - 1 (1º pg)	3 - 2 (A)	3 - 2 (B)	3 - 3	4 - 1	4 - 3	4 - 3	4 - 3	sound references??	personajes...			
5	Flashbacks -->	FA1	FA2 (~=FA1)	FA3	FA4 (~=FA1)	FA5	FA6	FA7 (~=FA4)	FA8 (~=FA5)	F9 (=FA7)	F10 (~=FA8)	F11 (~=FA10)						
6	Ref.	Mural	Imágenes	Desencadenante (el numero es la claridad, de 1 a 3)														
7	M1	Ataque de la avanzadilla de Yami a la aldea de Ryō. Escape con los demás		Al renacer	Al ver la 1a referencia a Yami	Al liberar a Kibō (corto), y cuando se une a ti (largo)	Al pasar por el campo de batalla (corto) / ver mural del Mausoleo de los Caídos (largo)	Al llegar a la zona donde murió Yuki (ves alguna marca de Hyō)	Al ver el lugar donde Hyō venció a Tsuyoshi	En cierta zona de la ciudad	Durante la batalla con Hikaru	Al ver la puerta del templo	Durante la batalla con Sora	Al matar a Sora				
8	FR1	Hyō y susoyos masacrando peña de la aldea. Ryō y los demás escapan						2			2		2			X		
9	FR2	Hikaru en el suelo cagao.						1			2		2					
10	FR3	Sora levanta un escudo que 4 los protege						1			1		2		3			
11	FR4	Ryo ataca a los tios de la sombra						1			1		1		1			
12	M2	Vuelta de Ryō y los demás a la aldea. Se han cargado a los de la oscuridad																
13	FR5	El equipo entra en las 3 montañas											2			X		
14	FR6	Ryō y los demás atacan a los invasores																
15	FR7	Kibō llega desde los cielos																
16	M3	Aprendizaje de la técnica de sellado con Tsuyoshi																
17	FR8	Tsuyoshi enseñándoles a usar Poder de Vida. Tiene a Kibo en el hombro														X		
18	M4	Guerra 2 ejércitos, la compañía y Yami																
19	FR9	Ryō avanza en el campo de batalla junto al ejército (junto a Warriors y Archers)						2			2		2			X		
20	M5	Sellado de Yami y sacrificio de Ryo		1	1		2											

+ english Sketches castellano

Particulars ★

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was made 6 days ago by Alvaro Muñoz Vargas

Comments Share pererc@gmail.com

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Narrativa	Prioridad	Referencias	Link del Package	PARA GAMESCOM	DONE	LOW	MEDIUM	HIGH				
2	Fuego fatuo	DONE				X							
3	Fuego fatuo convirtiéndose en Yamiko	LOW (test)	No se como hacer de pasar de una cosa a la otra, y que sea pr	https://s3-eu-west-1.amazonaws.com									mas gota
4	" al revés	LOW (test)											
5	Vórtice oscuro de Yami	MEDIUM											
6	" -> Yami despierta...	LOW											
7													
8													
9													
10	Oscuridad												
11	Cuerpo deshaciéndose	MEDIUM				x							
12	kunai: crear kunai	DONE				x	x						
13	kunai: estela kunai	DONE				x	x						
14	kunai: estela sombra	DONE	"efecto explosión"			x	x						
15	shinen: black hole: explotar, absorber	DONE				x	x						
16	kurosuna: stun: "arena" lanzada	DONE				x	x						
17	kurosuna: "arena" en los ojos de los enemigos	DONE				x	x						
18	"modo espectro"	- por definir -											
19	Absorber cadáver	HIGH	Tapar Cadáver. final turbulence										
20													
21	Yami: onda sombra	LOW	Dark Kamehame/bijudama										
22	Onda distorsion y oscurilla hacia afuera	LOW	pos eso										
23													
24	Luz												
25	W: Trail espada	DONE				x	x						
26	W: CloseSlash	FREEZE	https://youtu.be/hx-zsjTyDmk?t=25s			x	x						
27	W: LightSlash	DONE	http://youtu.be/0wAPY30Z0mE?t=3m12s			x							
28	W: AreaAttacks	HIGH	https://youtu.be/Wk2JkcW3pPc?t=1m5s			x							
29	W: Aura espada?	DONE				x	x						
30	W: desintegración ataque de luz	DONE				x?	Segons el JIRA està acabada						
31	W: Banana chocando	DONE				x?	Segons el JIRA està acabada						
32	E: LightUp	DONE	http://effextures.com/wp-content/uploads/2013/08/Effextures-LightUp.mp4			x	x						
33	E: Light signal 2.0?	LOW											
34													
35	A: Flecha de luz, estela	DONE	http://img2.goodfon.su/original/2050x1080/a/f2/art-dot-2-devus.jpg	https://youtu.be/LHnhNdIjyfU		x							
36	A: Cargar flecha, lanzamiento de flecha	DONE	https://youtu.be/BDA7RNjeZ10?t=14m6s			x?	Segons el JIRA està acabada						

+ Hoja 1 ▾

Lista de feines per acabar Twin Souls

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was on December 7, 2015

Comments Share

Feines per fer

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
	Feines per fer	Prioritat	Dies estimats	Dies invertits	Desviament									
1	Feines per fer													
2														
3	Concepts													
4	Characters													
5	Boss2 (Sora)			5		-100.00%								
6	Boss2 (Sora) Technical			4		-100.00%								
7	Boss3 (Yami) Technical			4	3	-25.00%								
8	Scenario													
9	Act 3 (Village)			4		-100.00%								
10	Act 4 (Temple)			4		-100.00%								
11	Story													
12	Ryo													
13	Murals													
14	M1			3		-100.00%								
15	M2			3		-100.00%								
16	M3			3		-100.00%								
17	M4			3		-100.00%								
18	M5			3		-100.00%								
19	M6			3		-100.00%								
20	Flashbacks													
21	FR1			2	7.6	280.00%								
22	FR2			2		-100.00%								
23	FR3			2		-100.00%								
24	FR4			2		-100.00%								
25	FR5			3		-100.00%								
26	FR6			2	3.5	75.00%								
27	FR7			2	5.5	175.00%								
28	FR8			2		-100.00%								
29	FR9			2	9.75	387.50%								
30	FR10			6	6	0.00%								
31	Yamiko													
32	Flashbacks													
33	FY1			2	2.5	25.00%								
34	FY2			2	3	50.00%								
35	FY3			2	3	50.00%								

+ David Macià Jordi Comas Ciro Oduber Laura Sagol Pere Rius

HERRAMIENTAS Y DOCUMENTOS

2) ORDENAR LAS TAREAS EN EL TIEMPO.

- LISTA INDIVIDUAL DE TAREAS (ARTISTAS).
- *WISHLIST* (DAVID L.).
- DIAGRAMA DE GANTT (*MICROSOFT PROJECT*).

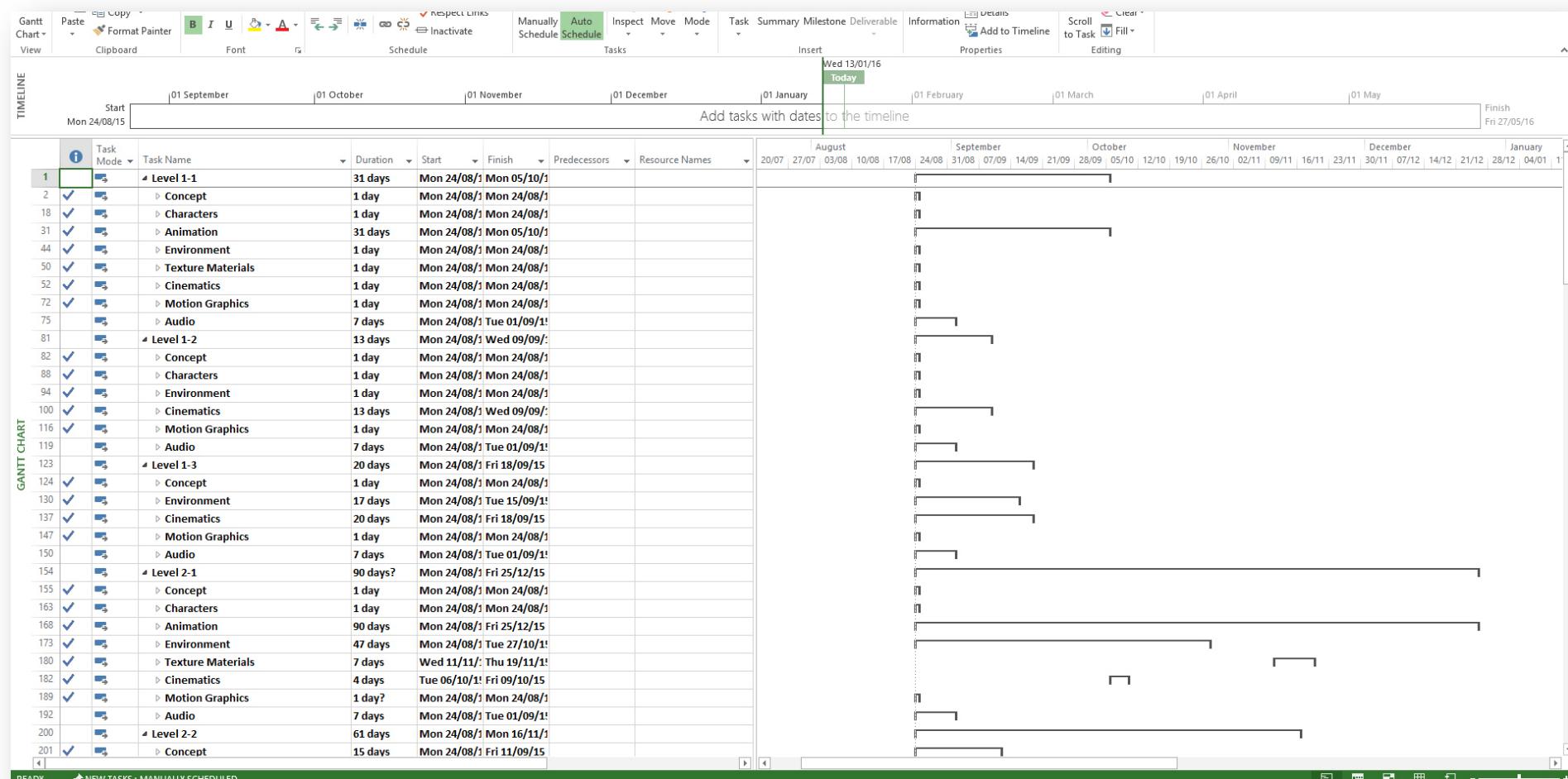
TS Wishlist

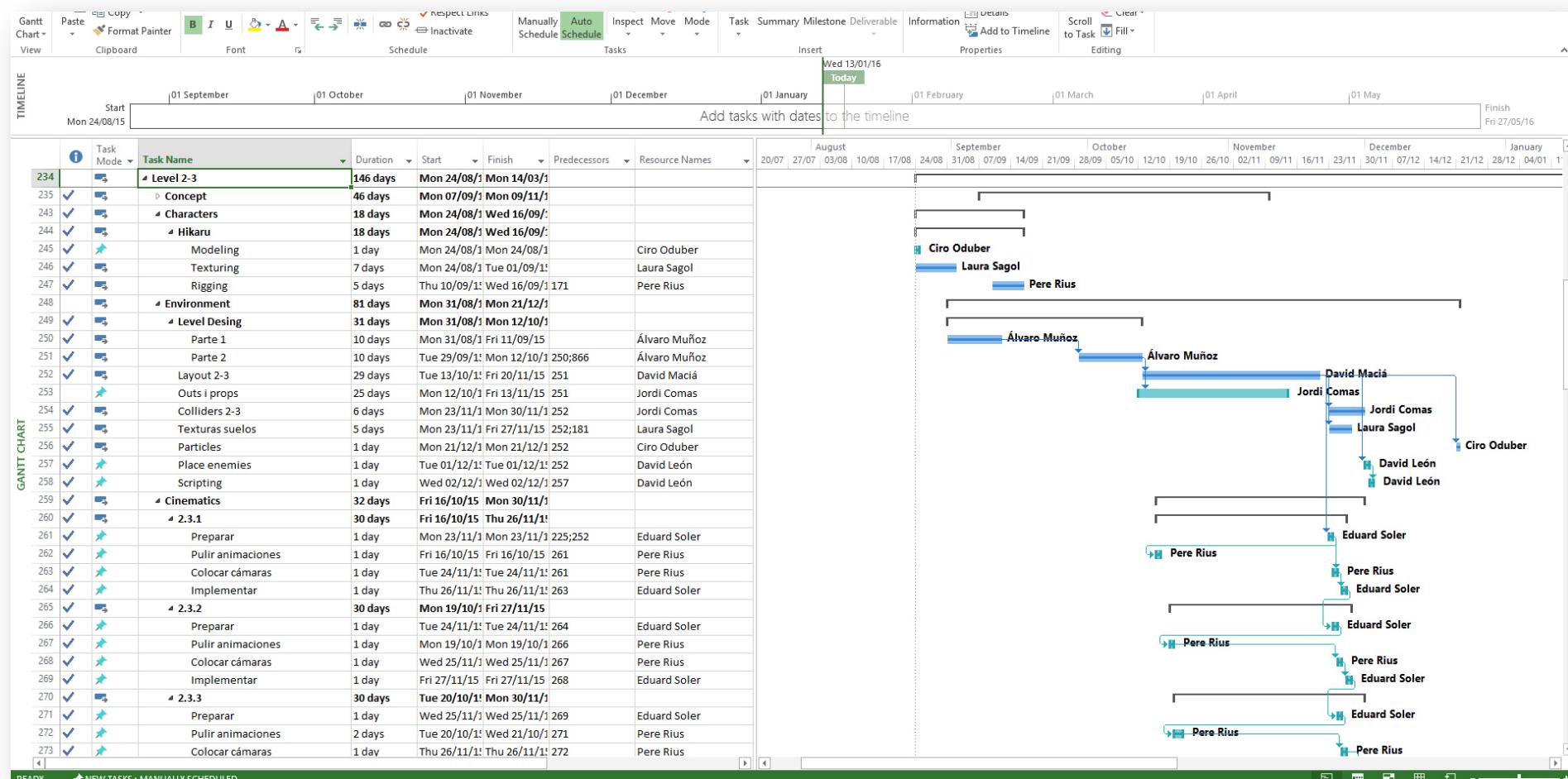
Last edit was made on September 6, 2015 by David León

Comments Share

	Nombre	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Nombre	Prioridad	Hecho	Implementado	Notas					
2	Level 1-1 Completo									
3	Cinematic inicio	Media	X							
4	Diferentes poses Yamiko									
5	Level 1-2 Completo									
6	Cuervo a nivel de gameplay	Alta	X							
7	Cinematic cuervo	Alta	X							
8	Level 1-3 Completo									
9	Reliquia a nivel de gameplay / cascabeles	Alta								
10	Cinematic reliquia	Media								
11	Flashback reliquia	Baja								
12	Pantalla de final de nivel / stats	Media	X		No hace falta guardar progresos.. sólo mostrar objetivos cumplidos, tiempo etc. Si se puede hacer ya final mejor.					
13	GameAnalytics	Baja	X		Implementar analíticas de Unity o GameAnalytics para después de los eventos poder analizar game design etc.					
14	Shadow Powers				Dejarlos disponibles en el level 3.					
15	Implementar poderes con estilo 'final'	Alta								
16	Crear UI selección de poder en pantalla	Media	X							
17	Modificar capa Aragami	Media								
18	Peinados Warriors	Baja	X							
19	Ataques Warriors	Alta	X		El ataque en 'salto' del Warrior, y revisar el ataque a distancia y el de cuerpo a cuerpo.					
20	Pulir Aragami									
21	Revisar caída	Alta			A veces salta la animación de aterrizar cuando aún estás en el aire.					
22	Revisar Aerial Kill	Alta								
23	Corregir fallos mesh	Baja	X							
24	Corregir cinturón	Media	X		No está animado / no tiene cloth					
25	IK cabeza/manos	Baja								
26	Ceiling Kill	Baja								
27	Otros									
28	Absorber cadáver	Alta								
29	Shadow Kills con timer	Alta								
30	Upgrade a rendering Unity 5	Media	X							
31	Pasar Skybox a Unity Skybox	Media	X							
32	Convertir todos los materiales a nuevo sistema		X							
33	Crear nuevos shaders para casos concretos.		X							
34	Menú selección capítulo	Baja								
35	Sistema diálogos entre enemigos	Media								
36	Sistema diálogos Cinematics	Alta	X							

+ Gamescom 2015 ▾ Audio Gamescom 2015 ▾ Birmingham 2015 ▾ Bilbao 2015 ▾



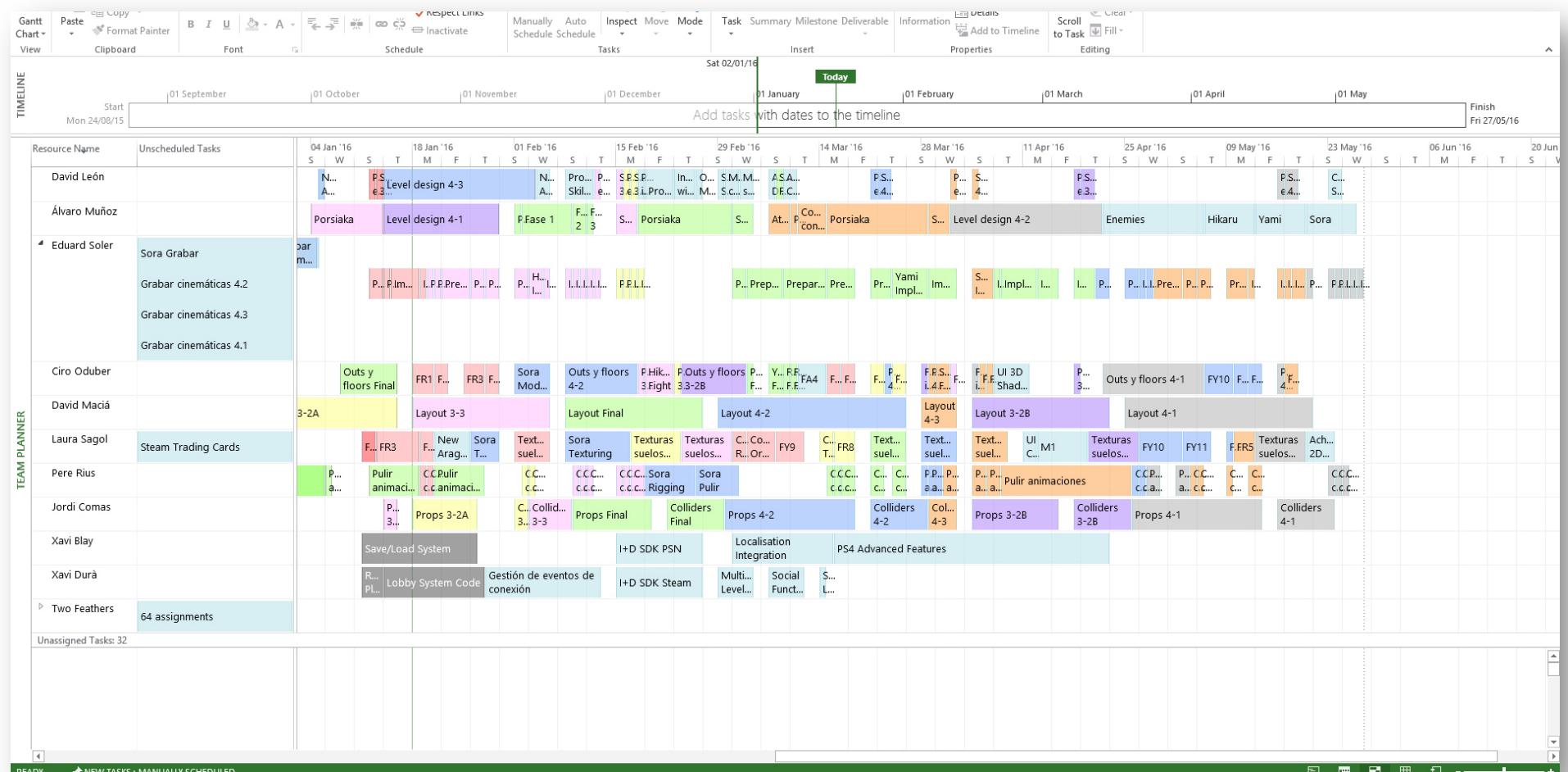


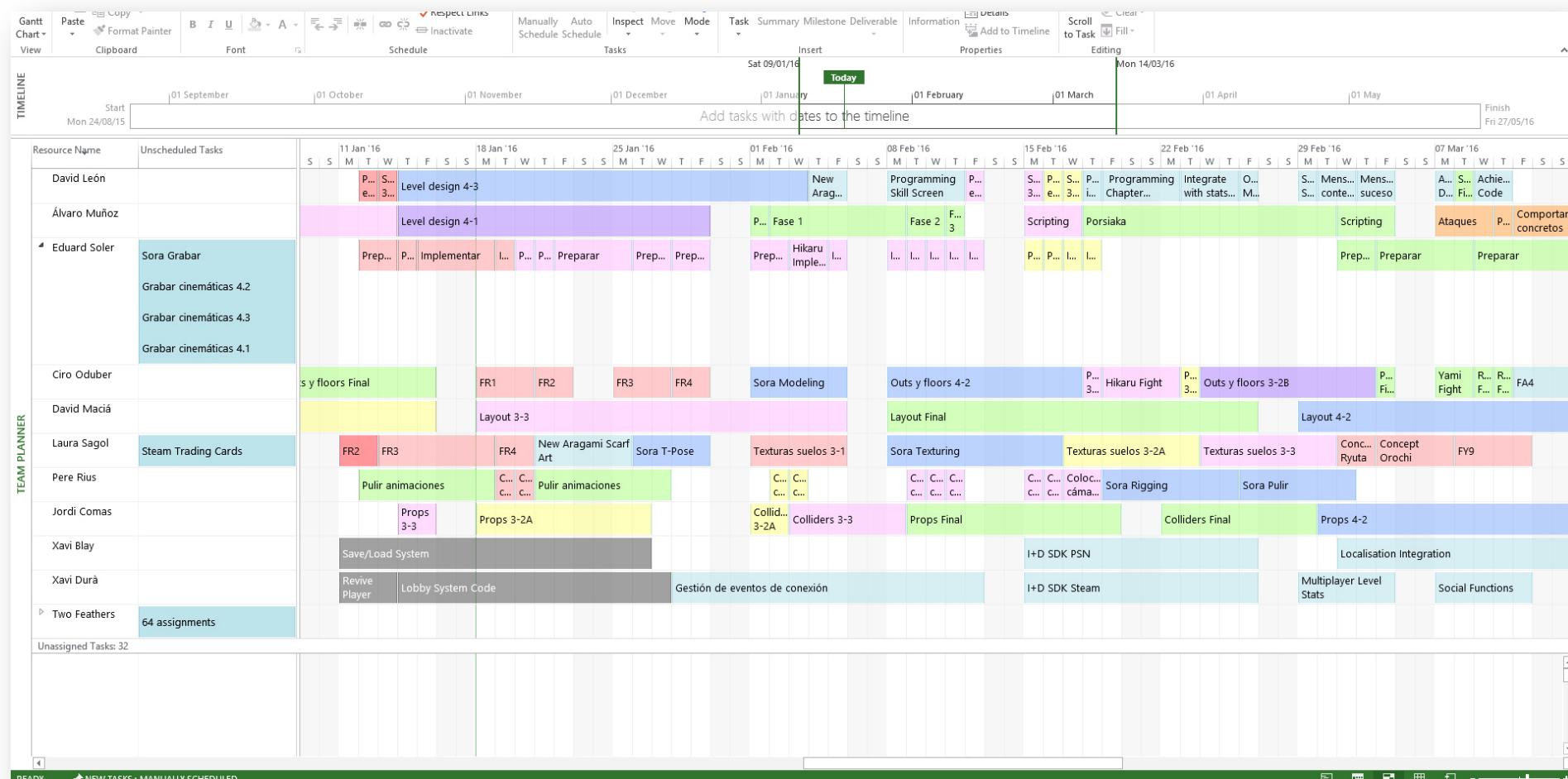
GANTT CHART

Start Mon 24/08/15 Finish Fri 27/05/16

	Task Mode	Task Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
683		Aragami Mechanics	83 days	Mon 24/08/1	Wed 16/12/1		
684	✓	Crouch	1 day	Mon 24/08/1	Mon 24/08/1		Eduard Soler
685	✓	Code	1 day	Mon 24/08/1	Mon 24/08/1		Eduard Soler
686	✓	Animation	1 day	Mon 24/08/1	Mon 24/08/1		Eduard Soler
687	✓	Camera Corner-Behaviour	1 day	Mon 24/08/1	Mon 24/08/1		Eduard Soler
688		Steal	2 days	Wed 21/10/1	Thu 22/10/1		
689		Code	1 day	Wed 21/10/1	Wed 21/10/1	222	Eduard Soler
690		Animation	1 day	Thu 22/10/1	Thu 22/10/1	689	Eduard Soler
691	✓	Show Objective	62 days	Mon 24/08/1	Tue 17/11/1		
692	✓	Code	1 day	Mon 24/08/1	Mon 24/08/1		David León
693	✓	Art	1 day	Tue 17/11/1	Tue 17/11/1	176	Laura Sagol
694	✓	Destroy Orb Animation	2 days	Mon 02/11/1	Tue 03/11/1		Eduard Soler
695	✓	Iks	48 days	Mon 24/08/1	Wed 28/10/1		
696	✓	Head Iks	3 days	Mon 26/10/1	Wed 28/10/1		Eduard Soler
697	✓	Arms Iks (walls)	3 days	Mon 24/08/1	Wed 26/08/1		Eduard Soler
698	✓	Stealth Kills	2 days	Mon 14/12/1	Tue 15/12/1		Eduard Soler
699	✓	Aerial Kill	4 days	Tue 01/12/1	Fri 04/12/1		Eduard Soler
700	✓	Idle 2	1 day	Wed 16/12/1	Wed 16/12/1		Eduard Soler
701	✓	Leap Kills	40 days	Mon 24/08/1	Fri 16/10/15		
702	✓	Ledge	1 day	Mon 24/08/1	Mon 24/08/1		Eduard Soler
703	✓	Ceiling	3 days	Wed 14/10/1	Fri 16/10/15	217	Eduard Soler
704		Shadow Techniques	23 days	Mon 24/08/1	Wed 23/09/1		
705		Kage (espectro)	4 days	Wed 16/09/1	Mon 21/09/1		
706	✓	Code	1 day	Mon 21/09/1	Mon 21/09/1	146	Eduard Soler
707	✓	Art (shader)	1 day	Wed 16/09/1	Wed 16/09/1	136	David León
708	★	SFX	1 day				Two Feathers
709		Sakkaku (decoy)	4 days	Thu 17/09/1	Tue 22/09/1		
710	✓	Code	1 day	Tue 22/09/1	Tue 22/09/1	706	Eduard Soler
711	✓	Art (shader)	1 day	Thu 17/09/1	Thu 17/09/1	707	David León
712	★	SFX	1 day				Two Feathers
713		Karasu (cuervo)	4 days	Fri 18/09/15	Wed 23/09/1		
714	✓	Code	1 day	Wed 23/09/1	Wed 23/09/1	710	Eduard Soler
715	✓	Art	1 day	Fri 18/09/15	Fri 18/09/15	711	David León

READY NEW TASKS : MANUALLY SCHEDULED





METODOLOGÍA

SCRUM AGILE - ADAPTADO.

- ✓ TRABAJO POR *SPRINTS* (3 SEMANAS).
- ✓ ESTIMACIÓN DE TAREAS (HORAS).
- ✓ CIERRE DE *SPRINT* (COLECTIVO).
- ✓ *SPRINT PLANNING* (INDIVIDUAL).
- ✓ *DAILY*.
- ✓ REUNIONES CON ÁLVARO.

HERRAMIENTAS Y DOCUMENTOS

3) CONTROL DEL DÍA A DÍA.

- CÁLCULO DE HORAS DE *SPRINT*.
- JIRA (ATLASSIAN).
- TRELLO (MÚSICOS).
- HIPCHAT (ATLASSIAN).

Cálculo horas Sprint

File Edit View Insert Format Data Tools Help All changes saved in Drive

Comments Share

fx

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AE	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK					
1	b n	16																																								
2																																										
3		hs/dia	hs																																							
4	David L.	5	80																																							
5	Álvaro	5	80																																							
6	Edu	5	80																																							
7	Laura	6	96																																							
8	Ciro	6	96																																							
9	Pere	6	96																																							
10	David M.	6	96																																							
11	Jordi	6	96																																							
12	Xavi Blay	3	48																																							
13	Xavi Durà	3	48																																							
14																																										
15																																										
16																																										
17	David L.	Coste (Est.)	Coste (Real)	Álvaro	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	Edu	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	Laura	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	Ciro	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	Pere	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	David M.	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	Jordi	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	Xavi Blay	Tarea	Coste (Est.)	Horas dedicadas	Xavi Durà	Tarea					
18																																										
19	Reunión Multiplayer	1	0,75	Reunión Multiplayer	1	0,1		Reunión guión	2,5	2,5		Yami: Texturing	30	29,2		Level 3-1: Paredes	2	0		Planificación Sprint 21	6	8		Lev 3-1: layout PG3	24	26		Reunión explicación sistema percepción nuevo	1	1,25		Reunión Multiplayer										
20	Reunión IA	1	1,25	Reunión IA	1	1,5		Cinemática 2.3.1: Implementar	2	3		Skills screen UI	24	17		FR10	18	24		Yami: Esqueleto	9	4,75		Level 3-1: Acabar outs	6	5,5		Lev 3-1: Props	18	19,5		documentar nuevo sistema percepción AI	5	3		Multiplayer: Que la IA ve todos los jugadores						
21	Reunión pipeline Navmeshes	1	0,2	Reunión pipeline Navmeshes	1	1,25		Revisar IK's PS4	5	1		Level 3-2A: Reunión	2	1,9		Level 2-3: Particles	9	10,4		Yami: Pesar	15	8,5		Level 3-2A: Reunión	3	3,5		Level 3-1: Colliders + Navmeshes	24	12		QA build sp20	6	6,75		QA build sp20						
22	Revisión niveles 2-1, 2-2, 2-3	3	5	Reunión explicación sistema percepción nuevo	1	0,4		Revisar Yamiko (IK's, pose diálogos, animator falda, etc.)	10	13		FR2	9	9		Level 3-2A: Reunión	2	0		Yami: Pulir animaciones	24	10,5		Level 3-2A: Layout básico	12	10,1		Level 3-2A: Reunión	2	1,95		chasePlayer	6	6,8		sinc hundir cadaver						
23	Revisión nivel 3-1	2	0,5	Reunión guión	2,5	2,5		Archer: Revisar	19	7						UVs Altar	0,5	0,75		Yamiko: Repasar	6	4,2		Level 3-2A: Layout principal Sprint 21	15	2		Lev 3-2A: Props	15	23,6		AlertSignal	6	2,5		Merge Aragamis, warriors y archers						
24	Level 3-1: Place enemies	3	0	Level 3-2A: Reunión	2	2,2		Bugs	20,5	31						Level 3-1: Particles	9	4		Cinemática 2.3.1: añadir cámara	2	1,75		Level 3-2A: Props	6	14							Attacks (lightSlash)	9	5		bugs multiplayer sprint 21					



Twin Souls: The path of Shadows

Trabajo pendiente

Pizarra



FILTROS RÁPIDOS: Sólo Mis Incidencias Admin David León Álvaro Muñoz Eduard Soler Ciro Oduber Pere Rius Laura Sagol David Macià Jordi Comas Xavi Blay Xavi Durà Escenario Concept Animación Sin asignar

Sprint 22 65 incidencias

12/ene/16 9:00 AM - 29/ene/16 8:30 PM

259h 327h 168,5h

páginas vinculadas

...

- [LW-16](#) Level 3-2A: Outs y floors
- [LW-19](#) Level 3-3: Outs y floors
- [LW-594](#) FR1 Sprint 22
- [LW-360](#) Level Final: Outs y floors
- [LW-595](#) FR2-3-4 Sprint 22
- [LW-564](#) Planificación Sprint 22
- [LW-577](#) Cinemática Final1: Pulir animaciones Sprint 22
- [LW-578](#) Hikaru: Animaciones turns
- [LW-579](#) Cinemática 3.1.1: Cámaras
- [LW-580](#) Cinemática 3.1.2: Cámaras
- [LW-583](#) Cinemática Final2: Pulir animaciones
- [LW-584](#) Cinemática Final3: Pulir animaciones Sprint 22
- [LW-614](#) Reunión niveles 4-1, 4-2, 4-3
- [LW-613](#) Reunión Narrativa
- [LW-616](#) BossFight Hikaru: Basic Behaviours Sprint 22
- [LW-482](#) BossFight Hikaru: Basic Behaviours Sprint 21
- [LW-470](#) Warrior: Ataque en área
- [LW-484](#) BossFight Hikaru: Last hit
- [LW-565](#) QA_build_sprint21
- [LW-566](#) QA_multiplayer_build_sprint21

Start



Twin Souls: The path of Shadows

Sprint 22

🕒 9 días restantes [Terminar sprint](#)

Pizarra



FILTROS RÁPIDOS: Sólo Mis Incidencias Admin David León Álvaro Muñoz Eduard Soler Ciro Oduber Pere Rius Laura Sagol David Macià Jordi Comas Xavi Blay Xavi Durà Escenario Concept Animación Sin asignar

To Do

In Progress

Blocked

To review

Done

> [LW-603](#) [EN PROGRESO] 4 sub-tareas Level Design 4-3

▼ Otras incidencias 64 incidencias

LW-579 ↳ Cinemática 3.1.1: Cámaras		6h
LW-580 ↳ Cinemática 3.1.2: Cámaras		2h
LW-484 ↳ BossFight Hikaru: Last hit		5h
LW-569 ↳ Gestión de eventos parte 1		9h
LW-575 ↳ Implementar Save/Load en PS4		9h
LW-576 ↳ Bugs IA		8h
LW-592 ↳ Level 3-2A: Props bloque 2		42h
LW-593 ↳ Level 3-2A: Colliders +		

LW-595 ↳ FR2-3-4 Sprint 22		21h
LW-564 ↳ Planificación Sprint 22		8h
LW-583 ↳ Cinemática Final2: Pulir animaciones		30h
LW-584 ↳ Cinemática Final3: Pulir animaciones Sprint 22		23h
LW-567 ↳ Bugs_multplayer_sprint22		5h
LW-568 ↳ Sistema de Lobbies parte 2		18h
LW-557 ↳ Sora: T-Pose		18h
LW-590 ↳ Level 3-2A: Props		

LW-360 ↳ Level Final: Outs y floors		24h
--	--	-----

LW-19 ↳ Level 3-3: Outs y floors		21h
LW-356 ↳ New Scarf Aragami		42h
LW-573 ↳ Implementar Save/Load GameStats		9h
LW-574 ↳ Implementar Save/Load SkillTree		3h

LW-16 ↳ Level 3-2A: Outs y floors		12h
LW-594 ↳ FR1 Sprint 22		6h
LW-577 ↳ Cinemática Final1: Pulir animaciones Sprint 22		3h
LW-578 ↳ Hikaru: Animaciones turns		12h
LW-644 ↳ Reunión niveles 4-1, 4-2, 4-3		2h
LW-643 ↳ Reunión Narrativa		3h
LW-646 ↳ BossFight Hikaru: Basic Behaviours Sprint 22		10h
LW-482 ↳ BossFight Hikaru: Basic		

🕒 Lince Works / LW-579

Cinemática 3.1.1: Cámaras

Estimar: 6h

Detalles

Estado: TO-DO

Componente(s): Ninguna

Etiquetas: Ninguna

Versión(es): Ninguna

Correctora(s): Ninguna

Épica: Ninguna

Personas

Informador: Pere Rius

Responsable: Pere Rius

Fechas

Creada: 11/ene/16 5:31 PM

Actualizada: 11/ene/16 5:39 PM

Enlace a Incidencias

Añadir enlace

No hay incidencias vinculadas

Descripción

Prerrequisitos:

Start



Bugs

Pizarra de Kanban

Pizarra

View in Tempo



FILTROS RÁPIDOS: Sólo Mis Incidencias Stoppers High Priority Low Priority Admin David León Álvaro Muñoz Eduard Soler Ciro Oduber Pere Rius Laura Sagol David Macià Jordi Comas Xavi Blay Xavi Durà Escenario

Concept Animación Sin asignar ... Mostrar menos

62 de 217 To Do

2 de 17 In Progress

6 de 9 Blocked

0 de 2 To Review

24 de 146 Done

Entregar...

- LW-645** ↗ Level_2-2: Puedes subir a un lugar en el que te puedes quedar resbalando para siempre
- A LW-675** ↗ Level_2-3: Puedes salir del nivel por estas ventanas
- LW-685** ↗ Level_1-2: Puedes quedarte resbalando eternamente en este punto
- A LW-405** ↗ Level_2-2: Puedes saltarte un playground yendo por el tejado de la imagen
- A LW-406** ↗ Level_2-2: Puedes saltarte la primera cinematica (Ver Foto)
- A LW-392** ↗ En una de las salas del mausoleo (creemos que la de fuego) hay paredes que no permiten hacer leap
- A LW-342** ↗ En el nivel 1-3 puedes entrar al agua y no morir
- A LW-291** ↗ Hay lugares en los que puedes quedarte encallando sin poder sacar elementos

- A LW-427** ↗ Esta casa tiene la puerta muy baja!
- B LW-269** ↘ Collider raro

- A LW-394** ↗ Level_2-2 y 2-1: cuando caes al agua del 2-2 no mueres, cuando caes en la cueva del 2-1 tampoco mueres
- A LW-382** ↗ Level_2-2: En esta zona no detecta que Aragami está en sombra.
- B LW-234** ↘ Las texturas en los dedos del archer tienen fallos
- B LW-99** ↘ Nivel 1-3, al salir del primer playground subiendo al torii, a este le falta el trigger crouch
- B LW-275** ↘ Hay velas que no estan en su sitio (y las llamas siguen allí)
- B LW-241** ↘ Espantapájaros del nivel 2-1 no tienen las texturas finales

- LW-376** ↗ Puedes quedarte atrapado justo en este punto
- A LW-324** ↗ En el nivel 1-2 los colliders de algunos muros se pueden atravesar y no castean sombra natural
- A LW-276** ↗ Level_1-1: Hay agujeros en el terreno
- A LW-238** ↗ Escalones del bunker del Level_2-1
- A LW-234** ↗ En el nivel 2-1 La puerta de luz de la cueva no está bien cerrada
- A LW-235** ↗ Lámpara de Level_3-1 volando
- A LW-197** ↗ El collider de morir del agua en el nivel 1-2 atraviesa una pared
- A LW-67** ↗ Faltan colliders del 2-1?

Start

X





Improvements

Pizarra de Kanban

Pizarra

FILTROS RÁPIDOS: Sólo Mis Incidencias Admin David León Álvaro Muñoz Eduard Soler Ciro Oduber Pere Rius Laura Sagol David Macià Jordi Comas Xavi Blay Xavi Durà Escenario Concept Animación Sin asignar

Recientemente Actualizadas ... Mostrar menos

21 Por hacer	0 En Progreso	0 Blocked	0 To Review	0 Hecho	Entregar...
<div><p>LW-213 ↓ En el 1-2 cuando las plataformas de roca caen al agua no hay splash (Sugerencia)</p><p>LW-221 ↓ No queda claro como salir del primer playground del Level_1-3</p><p>LW-263 ↓ 1-1: La cascada podría tener las mismas partículas que en el nivel 1-3?</p><p>LW-270 ↓ sfx de opción seleccionada de menú es desagradable</p><p>LW-280 ↓ 1-4: Las sombras que proyectan estas luces, son dentadas y raras,</p><p>LW-283 ↓ Pueden los emisivos de los orbes, apagarse cuando los petas?</p><p>LW-286 ↓ Hacer desaparecer a Aragami cuando la camara está muy cerca para no atravesar la mesh</p><p>LW-372 ↓ La hitmesh de aragami debería ser más ajustada</p></div>					

Start

Twin Souls: The path of Shadows

Sprint 22

FILTROS RÁPIDOS: Sólo Mis Incidencias Admin David León Álvarez

To Do	In Progress
<ul style="list-style-type: none"> LW-603 [EN PROGRESO] 4 sub-tareas Level Design 4-3 Otras incidencias 64 incidencias 	<ul style="list-style-type: none"> LW-579 Cinemática 3.1.1: Cámaras LW-595 FR2-3-4 Sprint 22 LW-580 Cinemática 3.1.2: Cámaras LW-484 BossFight Hikaru: Last hit LW-569 Gestión de eventos parte 1 LW-575 Implementar Save/Load en PS4 LW-576 Bugs IA LW-592 Level 3-2A: Props bloque 2 LW-593 Level 3-2A: Colliders + Navmeshes Sprint

Crear incidencia

Proyecto: Lince Works (LW)

Tipo de Incidencia: Tarea

Resumen: Tarea X

Prioridad: Normal

Responsable: Pere Rius

Asignarme a mi

Descripción:

Prerrequisitos:

Requerimientos:

Definition of Done:

Fecha de entrega:

Estimación original: (Por ejemplo, 3w 4d 12h) La estimación original de cuánto trabajo implicaría la resolución de esta incidencia.

Estimación Restante: (Por ejemplo, 3w 4d 12h) Una estimación del trabajo que aún queda por realizar hasta que esta incidencia sea resuelta.

Configurar Campos

9 días restantes Terminar sprint

Pizarra View in Tempo

vi Durá Escenario Concept Animación Sin asignar

Done

LW-15 Level 3-2A: Outlets y floors

LW-594 FR1 Sprint 22

LW-577 Cinemática Final1: Pulir animaciones Sprint 22

LW-578 Hikaru: Animaciones turns

LW-644 Reunión niveles 4-1, 4-2, 4-3

LW-643 Reunión Narrativa

LW-616 BossFight Hikaru: Basic Behaviours Sprint 22

LW-482 BossFight Hikaru: Basic Behaviors Sprint

Twin Souls: The Path of Shadows AUDIO • Private

Lince (In progress)

- Warrior: Blinded (2) 0/2
- Warrior: Interact 0/2
- Dialogs
- Shadow kills: aragami animation 0/2
- Kills: Ramp 1
- Hikaru Basic Behaviours
- Hikaru Last hit
- Cinematic 3.1.1
- Cinematic 3.1.2
- Flashback Ryo 1
- Flashback Ryo 2 to 4
- Add a card...

Lince (Ready)

- Aragami: Slide 1
- Aragami: Fall 3/3
- Warrior: close attack
- Warrior: Stagger
- Warrior: VO see body
- Warrior: VO check body
- Archer: Intruder Dead 1
- Archer: Idle2 (Stretch) 1
- Archer: Suspect 1
- Archer: deaths 1
- Archer: Lost target 1
- Archer: Look Around 1
- Archer: BackToNormal 1
- Stealth Kill 5
- Add a card...

Music Ideas

- All enemy dead/clear stinger/tune
- Layers in "battle"
- Beginning
- Musical beats as sound effects when killing during hunt-music
- Add a card...

Should have

- Function RandomStingers Segments Switch
- High Grass
- Iterate Menu Music
- Make footstep-variations for different kind of stone-materials
- Wind-chime of wood
- Footstep Kills
- Stingers when close to enemies
- Connect subtitle and Cinematic Emotion choices to one
- Discuss with David my VO -system
- Xenomile cricket!! User Reverb
- Add a card...

Tools/Blockers

- Fading-mechanic for Default-Stingers when music is in play. Fade out the volume for default stingers when either music or music-triggers are playing.
- We need to make a proper function for AlertSignal. Since there are several more animations now when they're alerted; the audio should be triggered on the Alert-function being triggered, instead of the Alert-animation
- Add a card...

Bugs

- Alert-sound does not play when being rediscovered by the same guard.
- Cape-sfx not working properly when landing on top of places where you insta-crouch (beams, torii etc)
- Issue where AlertSignal plays the wrong sound / does not play at all. Seems to affect the next LightAttack after it as well.
- When an enemy spots you, while having their sword drawn (AlertSword); LightAttack-audio will play
- Death Stinger plays twice when enemies are killed in Shinen Orb
- CricketChirp on Level 1-2 is still a bit weird. It plays outside of its designated areas. Take a look at it.
- Add a card...

Must Have

- Archer: VO 0/7
- Level 2-1 Sounds 0/1
- Go through all reverb triggers Lev 1-6, make them as ReverberZones
- Explore Default Reverbs and reverbs in general
- Polish on the Combat system 0/1
- Demo Music level 1-3 0/3
- Evaluate ELIAS software
- Separate sounds and music in cinematics
- Add a card...

Incubio

ROOMS

LinceWorks-Jira

Lince Works

LinceWorks-Production

Paridas

LinceWorks-Paridas

+ Create a room

PEOPLE

David Macià

Ciro Oduber

Loreta

Xavi Blay

Xavi Durà

Jordi Comas

Álvaro Muñoz

Eduard Soler

David Leon



LinceWorks-Jira

This is the room topic. Double click to change it.

Tipo: Bug Low Prioridad: Low

JIRA - Jan-25 6:28 PM

☒ LW-415 : Los cadáveres de los warriors hacen poses muy extrañas Estado modificado a PENDING TO TEST por David León">(1)

Tipo: Bug Low Prioridad: Low

JIRA - Jan-25 6:35 PM

☒ LW-591 : Level 3-3: Props Estado modificado a PENDING TO TEST por Jordi Comas">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

JIRA - Jan-25 7:03 PM

☒ LW-722 : Powerwheel mientras reflex -> no se para el juego Reported by David León

Tipo: Bug High Prioridad: Normal Estado: TO-DO

Tuesday January 26, 2016

JIRA - 10:15 AM

☒ LW-590 : Level 3-2A: Props Estado modificado a PENDING TO TEST por Jordi Comas">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

JIRA - 10:15 AM

☒ LW-592 : Level 3-2A: Props bloque 2 Estado modificado a IN PROGRESS por Jordi Comas">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

JIRA - 11:10 AM

☒ LW-612 : Cinemática 3.3.5: Preparar Estado modificado a IN PROGRESS por Eduard Soler">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

JIRA - 11:26 AM

☒ LW-360 : Level Final: Outs y floors Estado modificado a IN PROGRESS por Ciro Oduber">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

JIRA - 12:36 PM

☒ LW-584 : Cinemática Final3: Pulir animaciones Sprint 22 Estado modificado a PENDING TO TEST por Pere Rius">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

JIRA - 12:45 PM

☒ LW-590 : Level 3-2A: Props Estado modificado a DONE por Jordi Comas">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

JIRA - 12:45 PM

☒ LW-591 : Level 3-3: Props Estado modificado a DONE por Jordi Comas">(1)

Tipo: Task Prioridad: Normal

- Ciro Oduber
- David Macià
- Jordi Comas
- Loreta
- Pere Rius
- Xavi Blay
- Xavi Durà
- Álvaro Muñoz
- David Leon 15m
- Eduard Soler 15m
- Guillem Cuberes



CONCLUSIONES

TRES ÁREAS IMPORTANTES:

- ✓ VOLUMEN TOTAL.
- ✓ ORDENAR LAS TAREAS EN EL TIEMPO.
- ✓ CONTROL DEL DÍA A DÍA.

¡MUCHAS GRACIAS!

PERE RIUS

pere@linceworks.com

