Cele, umiejętności

**Technologie, narzędzia:**

* Unreal Engine
* Git / Perforce
* MongoDB
* Blender + 3DS Max
* Jira / Trello

**CELE**

*bez określonej kolejności*

**Na luty (minimum):**

1. Mechaniki i systemy

* poruszanie się
  + podstawowe animacje
* aktywacja umiejętności
* walka
  + balans umiejętności
* drzewka umiejętności, ulepszanie ich
* niestandardowe zestawy użytkownika
  + umiejętności, ekwipunku

1. Interfejsy, menu gry

* ekwipunek
* umiejętności
* cechy (siła, witalność, zręczność)

1. Podstawowy świat gry **- niski priorytet**

* bazowa lokacja
* druga lokacja
  + przejścia między lokacjami
* dungeon z bossem
  + stworzony wcześnie: arena testowa dla walki

1. Podstawowa mechanika interakcji w świecie

* obiekty
* NPC

1. Podstawowe AI NPC
2. Podstawowy multiplayer

* widoczność innych graczy
* wspólne poruszanie się po mapie

1. Wersja webowa/desktopowa aplikacji
2. Wersja “pre alpha”

* podstawowy quest prowadzący po mechanikach gry
* walka, umiejętności, ekwipunek

1. SFX

**Na maj:**

1. Modele

* animacje

1. Działająca alpha

* grywalne demo
* tutorial

1. MMO, multiplayer

* interakcja między graczami
* synchronizacja NPC, świata gry
* optymalizacja serwera, testy wydajności

1. Wersja mobilna aplikacji
2. Muzyka

**WSTĘPNE ZADANIA**

1. Repozytorium + integracja z UE
2. Stworzenie core

* umiejętności
* podstawowe klasy - np. 1 mag, ranged, melee
* testy walki
  + template’y map z UE
  + NPC jako “worek do bicia”
  + NPC z interakcją
* interfejs na potrzeby testowania

1. Przygotowanie szczegółowego planu na najbliższy okres

**Umiejętności, role:**

Mateusz

* kierownik
* lead programmer

Kuba

* web
* mechaniki
* modelowanie 3D
* bazy danych

Jan

* testy
* QA

Stanisław

* sekretarz, “scrum master”
* sieci
* muzyka, SFX

Michał

* UI, interfejsy
* projektowanie map

*Ta lista nie oznacza przypisania osób do wybranych dziedzin. Ma na celu być jedynie sugestią naszych specjalizacji. Wszyscy jesteśmy otwarci na zadania.*

Plan - propozycja

**PLAN - PROPOZYCJA**

Założenie: sprinty 2-tygodniowe

1. tydzień - przygotowanie narzędzi, zapoznanie się z nimi, zorganizowanie się

28 października - 31 stycznia: 7x2 tygodni

*luty 2025: 4 tygodnie*

### 

***Około: PAŹDZIERNIK/LISTOPAD***

**Cel:** Implementacja podstawowych mechanik poruszania się i walki

* **Mechanika poruszania się**: Implementacja podstawowego systemu poruszania się (chodzenie, bieganie, skakanie).
* **Podstawowa walka**: Wprowadzenie podstawowej mechaniki walki wręcz (atak, blok, animacje).
* **Proste testy automatyczne**: Wdrożenie automatycznych testów dla systemu poruszania się i walki.

**Podsumowanie**: Działający system poruszania się i prostej walki, przetestowany w podstawowym zakresie. Wstępne testy automatyczne.

***Około: LISTOPAD***

**Cel:** Rozwój mechaniki walki i umiejętności

* **Rozszerzenie walki**: Dodanie systemu obrażeń i wprowadzenie podstawowych przeciwników z AI (proste ataki i uniki).
* **System umiejętności**: Implementacja kilku podstawowych umiejętności postaci (np. czary ofensywne, defensywne).
* **Multiplayer (ruch i walka)**: Synchronizacja poruszania się i walki w trybie multiplayer (widoczność ruchów graczy, ataki).
* **Rozpoczęcie testowania multiplayera**: Proste testy synchronizacji.

**Podsumowanie**: Podstawowy system walki, umiejętności i multiplayer są działające. Automatyczne testy synchronizacji ruchów i walki w trybie multiplayer.

***Około: LISTOPAD/GRUDZIEŃ***

**Cel:** Wprowadzenie podstawowego interfejsu i drzewka umiejętności

* **Interfejs umiejętności**: Implementacja pierwszej wersji interfejsu wyboru umiejętności i zarządzania drzewkiem rozwoju.
* **System ekwipunku**: Wprowadzenie mechaniki zarządzania ekwipunkiem (broń, pancerz).
* **Synchronizacja multiplayera**: Synchronizacja ekwipunku i umiejętności między graczami w multiplayerze.
* **Balansowanie umiejętności**: Pierwsze testy balansu umiejętności.

**Podsumowanie**: Interfejs umiejętności i ekwipunku działa w grze. Testy synchronizacji i balansu w multiplayerze.

***Około: GRUDZIEŃ***

**Cel:** Rozwój przeciwników i pierwsza lokacja

* **AI przeciwników**: Rozwój AI przeciwników – bardziej zaawansowane ataki, uniki, strategie w walce.
* **Pierwsza lokacja**: Wprowadzenie pierwszej bazowej lokacji do testów.
* **Pierwszy dungeon**: Rozpoczęcie prac nad pierwszym dungeonem i bossem.

**Podsumowanie**: Pierwsza działająca lokacja, podstawowe AI przeciwników, podstawowy dungeon do testów.

***Około: GRUDZIEŃ/STYCZEŃ***

**Cel:** Stabilizacja mechanik, rozwój dungeonów i NPC

* **Finalizacja pierwszego dungeonu**: Zakończenie prac nad dungeonem – prosty boss i wyzwania.
* **Interakcje z NPC**: Implementacja prostych interakcji z NPC (np. rozmowy, handel).
* **Optymalizacja mechanik**: Stabilizacja systemów ruchu, walki i umiejętności. Automatyczne testy stabilności.

**Podsumowanie**: Dungeon z bossem działa, testy interakcji z NPC i stabilizacji mechanik.

***Około: STYCZEŃ***

**Cel:** Finalizacja wersji pre-alpha

* **Pre-alpha**: Zakończenie implementacji kluczowych funkcji dla wersji pre-alpha:
  + Mechanika walki (zbalansowana),
  + System umiejętności i drzewka rozwoju,
  + Działający ekwipunek i interfejs,
  + Dungeon z bossem,
  + Podstawowy multiplayer.
* **Dodanie podstawowych efektów dźwiękowych (SFX)**: Implementacja dźwięków w grze (walki, poruszania się, interakcji).
* **Testy pre-alpha**: Testy pre-alpha w środowisku testowym.

**Podsumowanie**: Gotowa wersja pre-alpha, możliwa do testowania przez zamkniętą grupę użytkowników.

***Około: STYCZEŃ/LUTY***

**Cel:** Testowanie pre-alpha i zbieranie feedbacku **lub** rozpoczęcie pracy nad wersją docelową (na maj)

* **Zbiórka feedbacku**: Zbieranie informacji zwrotnych od testerów wersji pre-alpha.
* **Poprawki na podstawie feedbacku**: Wprowadzenie zmian na podstawie zebranych opinii, naprawa najważniejszych błędów.
* **Stabilizacja multiplayera**: Dopracowanie multiplayera pod kątem synchronizacji i stabilności.