Scarlet

Sprint Report / Review und nächste Schritte

Scarlet - Was wir heute zeigen

- Sprint Report
- Play Testing Erkenntnisse
- Sprint Review
- Live-Demo: Ranged Combat System 2.0 und Menu

Sprint Report - Was wollten wir erreichen?

Gameplay:

- Iteriertes, Feature-Complete Stadt-Tutorial Leve
- Integration von UI-Elementen, wie Tutorials, Button Prompts, Ingame Menu, etc
- Ranged Combat System

Visual

- Refined Style f
 ür Tutorial, Button Prompts, Ingame Menu, etc.
- Beleuchtung optimieren und größtenteils abschließen für Stadt-Level
- Stadt im Aussehen verbessern durch z.B. Billboards

Testing

- Herausfinden, ob Leute das Key Item in der Stadt finden
- Stadt Gameplay allgemeir
- Erstes Feedback bzgl. Zweiten Bosskampf

Sprint Report - Was haben wir erreicht?

Gameplay:

- Iteriertes, Feature-Complete Stadt-Tutorial Leve
 - Level ist gemäß Leveldiagramm fertig gebaut und vollständig spielbar
- Integration von UI-Elementen, wie Tutorials, Button Prompts, Ingame Menu, etc.
 - System fertig und an den meisten Stellen integriert ⇒ Testing zeigt evtl. neue Stellen
- Ranged Combat System
 - Neuimplementiert mit Fokus auf maximaler Konfigurierbarkeit im Unity Editor und auf gleichzeitig deutlich mehr Möglichkeiten Attacken zu gestalten, kombinieren, etc.







Sprint Report - Was haben wir erreicht?

- Visual:
 - Refined Style f
 ür Tutorial, Button Prompts, Ingame Menu, etc
 - Im Sprint integrierte Iteration des Aussehen der obigen Themen
 - Beleuchtung optimieren und größtenteils abschließen für Stadt-Level
 - Manche Lichter (z.B. Mondlicht) sind Real-Time notwendig für die Atmosphäre
 - Stadt im Aussehen verbessern durch z.B. Billboards
 - Iteration des Aussehens



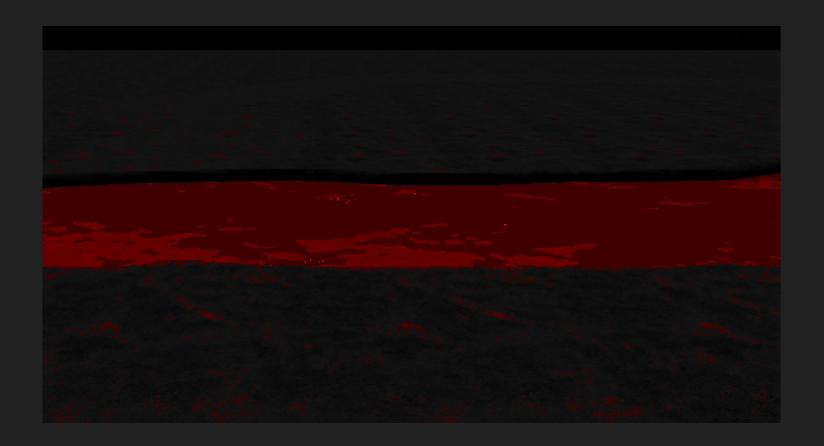
Sprint Report - Was haben wir erreicht?

- Testing:
 - Herausfinden, ob Leute das Key Item in der Stadt finden
 - Stadt Gameplay allgemein
 - Erstes Feedback bzgl. Zweiten Bosskampf
 - → Feedback durch zwei PT Iterationen mit jeweils 4 Personen erhalter
- ⇒ Erfüllt

Sprint Report - A few more things...

- Viele Bugs aus den Play Test Sessions bereits behoben oder reproduziert
- Arbeiten an Area 2 (Crimson Copse) haben bereits begonnen
 - Flüsse sind Zeitfresser :(
 - Zeigen wir das nächste Mal :)
- Neues Pick Up / Interaction System implementiert
 - Vorher: Renne in das Item um es Aufzunehmen
 - Nachher: Stelle dich neben das Item und halte den Interaction Button kurz gedrückt
- Boss Design Draft #1 des ersten Bosses abgeschlossen
- Animationen des dritten Bosses fast abgeschlossen
- Animationen des ersten Bosses in Arbeit
- Cast f
 ür Voice Over Work gesichert
- Erste Recording Session vorraussichtlich diesen Freitag

Sprint Report - A few more things...



Play Testing Erkenntnisse

Durchführung:

- Zwei separate Iterationen (PT2 und PT3)
- PT2:
 - 3 Hardcore Gamer (High Rank Comp. PVP (LOL, OW, Smash), Hardcore RPGs(DS, BB))
 - 1 Casual Gamer (COD, FIFA)
- PT3:
 - Unterschied zu PT2: Tutorialeinblendungen vorhander
 - 2 Hardcore Gamer (Hardcore RPGs (POE))
 - 1 ? Gamer (High Rank SC)
 - 1 Casual Gamer

Play Testing Erkenntnisse

PT2: Stadtlevel / Boss:

	Harcore Gamer	Casuals
Lichtfelder	Als etwas Schlechtes erkannt	Als etwas Schlechtes erkannt
Key Item	2 auf der Kreuzung; 1 auf dem Dach davor	Auf der Kreuzung gesehen
Grafikstil / Beleuchtung	Düster, atmosphärisch	Atmosphärisch,
Bossverhalten	Komplett verstanden	Komplett verstanden
Perfect Parry Mechanic	Jeder verstanden, timing anspruchsvoll	Außerhalb von Phase 1 nicht mehr aufgetaucht; timing zu fein
Back-Attacks	Absolut gewünscht für Kampftiefe	gleichgültig
Dashing	Cooldown minimal zu niedrig	Cooldown minimal zu hoch
Geschätzte Versuche um Phase 3 zu erreichen	5-8	5 - 10

Play Testing Erkenntnisse

PT3: Stadtlevel / Boss:		
Lichtfelder	Als etwas Schlechtes erkannt	Einem war nichts aufgefallen
Key Item	beide auf der Kreuzung davor	Einer auf der Kreuzung; Einer gar nicht
Tutorials	Teilweise zu detailliert (Zitat: "Es is ja iwie klar, wie das funktioniert oder?)	Teilweise nicht verstanden, wie etwas funktioniert; detailgrad bemängelt
Grafikstil / Beleuchtung	Düster, atmosphärisch	Düster, atmosphärisch
Bossverhalten	Komplett verstanden	Teilweise wurde es abgelehnt den Boss zu erlernen; Zerging down schlecht
Perfect Parry Mechanic	Jeder verstanden, timing anspruchsvoll	Außerhalb von Phase 1 nicht mehr aufgetaucht; timing unverstanden
Back-Attacks	Absolut gewünscht für Kampftiefe	Einer gleichgültig; einer wünscht es
Dashing	Cooldown minimal zu niedrig	Keine Kommentare zum Cooldown
Geschätzte Versuche um Phase 3 zu erreichen	3-5	8+

Sprint Review - Wie stehen wir für uns da?

- In Summe leicht vor dem Gesamtzeitplan
- Play Testing Ergebnisse sehr zufriedenstellend
 - Zielgruppe erfasst und bedien
 - Andere Gruppen können durch Ehrgeiz und Lernen, selben Stand (get good) erreichen

Sprint Planning - Was machen wir bis zum nächsten Mal ?

- Ausgehend von einem Zwei Wochen Sprint:
 - Fein Tuning Ranged Combat System (Look)
 - Vampire (Boss #1) Fight komplett spielbar
 - Feen (Boss #3) prototypisch
 - Gebiete Crimson Copse (mit Parallelwelt) und Sanguine Shelter sind spielbar
 - Animationen f
 ür Boss 1 und Boss 3 sind abgeschlossen; Boss 4 in Arbeit
 - UI Style Draft 3 mit neu aufgekommenen Tutorials und Interactions
 - Play Testing Iteration 4 gegen Ende des Sprints
 - Bug Fixing
 - (Voice Over komplett abgeschlossen → eigtl. gilt: When it's Done; Ende Februar als harte Deadline)

Live - Demo: Ranged Combat System