Scarlet

Sprint Report / Review und nächste Schritte

Scarlet - Was wir heute zeigen

- Sprint Report
- Play Testing Erkenntnisse
- Sprint Review
- Live-Demo: Vampire Boss Fight und Wald Gebiet

Sprint Report - Was wollten wir erreichen?

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

- Misc:
 - Voice Over komplett abgeschlosser
 - Insgesamt 12h dauerte alles aufzunehmen
- ⇒ Erfüllt

- Testing
 - Herausfinden, ob Vampire Boss Fight funktionier
 - Anhand Tutorial
 - Anhand Erlernbarkeit
 - Lernkurve
 - Fairness
 - → Feedback durch PT Iteration mit 5 Personen erhalter
- ⇒ Erfüllt

- Visual
 - Fein Tuning Ranged Combat System (Look)
 - Doppelt iteriert im Vampire Fight sichtbar
 - Animationen f
 ür Boss 1 und Boss 3 sind abgeschlossen; Boss 4 in Arbeit
 - Boss 1 (Vampire) vollständig animiert
 - Boss 3 (Fairy + Armour) vollständig animiert
 - Boss 4 (Demon Huntress) in Arbeit
 - UI Style Draft 3 mit neu aufgekommenen Tutorials und Interactions
 - Zufälliger Knopfdruck triggert nicht sofort Ereignis
 - Gedrückt halten notwendig



- Gameplay
 - Vampire (Boss #1) Fight komplett spielbar
 - Tutorial Phase, sowie eigentlichen Kampfphasen doppelt iteriert spielbar
 - Feen (Boss #3) prototypische Arena, Characters und Gameplay
 - Gebiete Crimson Copse (mit Parallelwelt) und Sanguine Shelter sind spielbar

⇒ Erfüllt ?

Sprint Report - Mid-Sprint Priority Change

- Gameplay
 - Gebiet Crimson Copse ist ohne Parallelwelt komplett spielbar
 - Der Rest wurde aus folgenden Gründen aufgeschoben:
 - Integration des tatsächlichen Spielercharakters
 - Endlich passendes Model gefunden
 - Mecanim-Rig-Überführung dauerte 1 Tag
 - Ausgestaltung des Waldes dauert bedeutend länger als die Stadt (Glaubwürdigkeit)
 - Neue Priorität:
 - Wald ohne Parallelwelt ausgestaltet abschließen, damit mit der Parallelwelt nicht zweimal Änderungen durchgeführt werden müssen
 - Wald in Play Testing Iteration #5 (siehe a few more things) für Überprüfung der Atmosphäre aufnehmen, da Gameplay analog zu Stadt ist
 - Technische Probleme taten ihr übriges (Git hat hart trolled)

Sprint Report - Mid-Sprint Priority Change

- Was wir von dieser Änderung haben
 - Jedes Gebiet wird nicht auf Biegen und Brechen spielbar gerusht, sondern inkrementell in Gameplay, Look and Feel aufgebaut, damit für die Parallelwelt nur die Änderungen durchgeführt werden müssen, die diese anhand der Story hat
 - Durch die weitere PT Session steigt die Chance, dass Vampire Gameplay und Wald-Atmosphäre stimmig sind
 - Endlich tatsächlicher Spielercharakter vorhanden
 - ⇒ Langfristig wahrscheinlicher, dass eingeschlagene Wege stimmig sind
 - ⇒ Zeitersparnis, da Änderungen nur in der Echtwelt durchgeführt werden

Neu priorisierter Sprint: erfüllt!

Sprint Report - A few more things...

- Demon Huntress bereits fertig animiert
- Armour bekam kleinen Animation-Overhaul
- Spielercharakter mit Mecanim-Überführung eingebaut und verwendbar
- Soundtrackplanung abgeschlossen (Themes und Hauptinstrumente)
- Twin Fairies Boss Fight Design Draft 1 abgeschlossen
- Demon Huntress Boss Fight Draft 1 in Arbeit

Play Testing Erkenntnisse

Durchführung:

- Zwei separate Iterationen (PT4 und PT5)
- PT4:
 - Im Kurs
 - ? Gamer ist wieder aufgetaucht
 - 5 Gamers
- PT5:
 - Unterschied zu PT4: Tutorial des Vampire Fights überarbeitet; geringfügige Balanceänderung
 - o 3 Hardcore Gamer (DS, BB, OW Comp.)



Erkenntnisse - PT4 - Return of the? Gamer

Feedback:

- Durchgängig positives Feedback
- Rausfahrende Kamera als positiv aufgefass
 - Löst Depth-Perception Problem
- Fight vom gameplay her, sowie visuell sehr gut angekommen
- Metamorphose erkennbar in Phase 3
 - Zunächst als unfair aufgefasst, ehe gelernt wurde, dass es Orte gibt an denen man sicher ist
 - Visuell cool
- ⇒ TL;DR: Bugs fixen, Balancing, Effects, ???, Profit

Erkenntnisse - PT5 - Hardcore Gamers doing their thing

Feedback

- Durchgängig positives Feedback
- Rausfahrende Kamera neutral aufgefasst
 - Stört nicht, bringt aber auch wenic
 - Führt eher dazu sich am unteren Rand zu verlierer
- Fight vom gameplay her, sowie visuell sehr gut angekommen.
 - Doppelring in Phase 3 sehr positiv aufgefasst → unerwarteter twist, trotz totaler Konzentration
 - Lingering hitboxes?
- Attack Progress sehr gelobt → Phase 1 Attacks treten in Phase 2 aufgemotzt auf, zusätzlich zu neuen Attacks
- Phase 3 sehr fordernd aber nicht unfair
- ⇒ Zielgruppe sehr angetan vom Spiel und sie sind gierig auf die n\u00e4chste Build

Sprint Review - Wie stehen wir für uns da?

- Interessante Erkenntnis:
 - Erstes mal notwendig im Sprint eine Änderung zu entscheiden für Qualität > Quantität
- Nach wie vor im Zeitplan
- Play Testing Ergebnisse sehr zufriedenstellend
 - Zielgruppe erfasst und bedien
 - Andere Gruppen können durch Ehrgeiz und Lernen, selben Stand (get good) erreichen

Sprint Planning - Was haben wir vor?

- Ausgehend von einem Zwei Wochen Sprint:
 - Twin Fairies Boss Fight
 - Demon Huntress Boss Fight prototypisch
 - Start der Ausgestaltung der Effekte
 - Parallelwelt Wald; Gebiet 3 (existiert nur in Parallelwelt); Gebiet 4 mindestens Leveldiagramn
 - Vollständige Animation von Scarlet

Live - Demo: Vampir Boss Fight und Wald Gebiet