

The Chaser

After action report 3

Stav: 87%

Game design

V rámci game designu se nám podařilo dosáhnout většiny toho, co jsme si vytyčili v konceptu. Nicméně jsme z nedostatku času neimplementovali celou mechaniku amuletů (která však měla být jen rozšířením svatyní) a redukovali jsme počet dostupných typů svatyní. Také se nám nepodařilo implementovat tabulku nejlepších výsledků. Dále jsme se rozhodli nelimitovat hráče počtem dostupných oštěpů (což by zdržovalo tempo hry) a místo toho jsme se rozhodli po automatickou obnovu hozeného oštěpu po určité době (kterou je možné ovlivnit pomocí svatyní). Většina číselných údajů v Design Dokumentu se liší od konečných hodnot ve hře, což bylo ale způsobeno hlavně tím, že hodnoty v DD byly zejména odhady, které jsme následně upravili na základě playtestů a konečného rozměru mapy.

Engine

Ačkoliv jsme nestihli naimplementovat všechno, co bylo naplánováno podle DD, v současném stavu je hra hratelná a zábavná. Uspokojivě byl implementován boj oštěpem, ovládání hráče, správa staminy a zdraví, mechanika stavění a boření svatyní a také správa jejich počtu. Dokázali jsme naimplementovat AI protivníka, téměř přesně tak jak jsme plánovali. Výsledkem je animovaná puma, která se brání svému zabití a nemá moc předvídatelné chování. Její chování je určené pomocí čtyř stavů (když nebudeme počítat stav Death), které se přepínají podle toho kolik má protivník zdraví a podle počtu svatyní hráče. Navíc tyto stavy určují jak puma vypadá. Zajímavým obohacením naší hry je implementace denního cyklu.

Jediná námitka ke stamině, skákání při sprintu nevyčerpává staminu ale pomalu ji doplňuje, teoreticky tak lze sprintovat pořád.

Taky je problém s navmeshem, bahuje se sice přesně podle tvarů colliderů, ale občas posunutě, výsledkem pak bylo rozhodování mezi slepým místem pro protivníka a procházením jedním (nemalým) modelem. Tím pádem ve hře jsou možné bugy, které se týkají navigace a přesunu protivníka. Hlavním důvodem je to, že část skriptů byla napsána v posledním týdnu před odevzdáním a na testování vůbec nezbyl čas.

Gameplay

Co se týče gameplaye, spousta věcí je neintuitivní a není zaručeno, že hráč rychle na vše přijde, pokud nepřečte usermanual nebo vestavěnou nápovědu. Lepší než velké bloky textu v menu by byl ingame tutoriál, nebo hinty při prvním setkání s featurou (například její vlastnosti, možnosti a použití). Přišli jsme na to, že hra je pro průměrného hráče moc náročná. Chtělo by to přidat nastavení složitosti hry, nebo její vybalancování (což by ale potřebovalo spoustu času na testování navíc) aby si hráč mohl hru opravdu užívat, nejen pořád prohrávat.

Assets

Měli jsme v plánu použít co nejméně cizích assetů, a to se nám podařilo.

Veškeré grafické assety (modely, textury, animace, efekty, obrázky do UI) jsou naše.

Pro tvorbu modelů jsme použili Blender, u riggingu modelu protivníka byl využit addon Riggify.

Většina modelů textury nemá, animované jsou jen modely protivníka a svatyní, ostatní modely jsou statické. Pro tvorbu textur jsme použili Gimp.

Některé z assetů ani nebyly využité (např. animace otáčení protivníka).

Skripty jsou téměř všechny naše, až na Nav Mesh pro protivníka.

Z cizích assetů jsme použili hlavně hudbu a zvuky, všechny z freesound.org a mají public domain licenci. Některé nezměněné, některé zpracované (loop, fade, hlasitost, střih).

Kromě toho jsme použili fotografii oblohy pro skybox, který však ve finální hře není, zatím pouze v traileru.

Vlastní assety:

- Modely: 86
- Animace: 15
- Textury: 20
- Skripty: 85
- UI elementy: 10

Cizí assety:

- Zvuky: 25
- Skripty: 5 (NavMesh od Unity)
- Textury: 1 (SkyBox v traileru)
<http://www.digitalafter.com/2011/01/20/sky-freebie/>

Závěr

Ačkoli jsme plánovali udělat víc typů svatyní a víc různých zajímavých efektů na hráče a protivníka, podařilo se nám udělat zajímavou a zábavnou hru, kterou by hráč chtěl zkoušet zahrát několikrát. Chyběl nám však čas na testování, a bylo by nutné vyhradit na to čas, abychom vyloučili možné chyby a vybalancovali hru. Celkově jsme však s výsledkem poměrně spokojeni.

Hodinová dotace

Karel Petr: 76h + **30h**

- Design, dokumentace, implementace stavby a bourání svatyní, interface pro interakci protivníka se svatyněmi, ukládání a načítání svatyní, redesign GUI

Margarita Ryabova: 105h + **25h**

- Modely prostředí, jejich textury, animace, collidery, GUI, prezentace a trailer pro finální prezentaci, testování

Michal Pozník: 65h + **35h**

- Ovládání hráče, stamina a zdraví, mechanika házení a bodání oštěpem, day-night cycle, hudba, Save/Load, GUI, testování

Oleksandra Shumilina: 46h + **40h**

- Úplné AI protivníka, jeho stavy, činnosti a interakce s herním světem, testování a debugging, část dokumentace

Ukázky ze hry



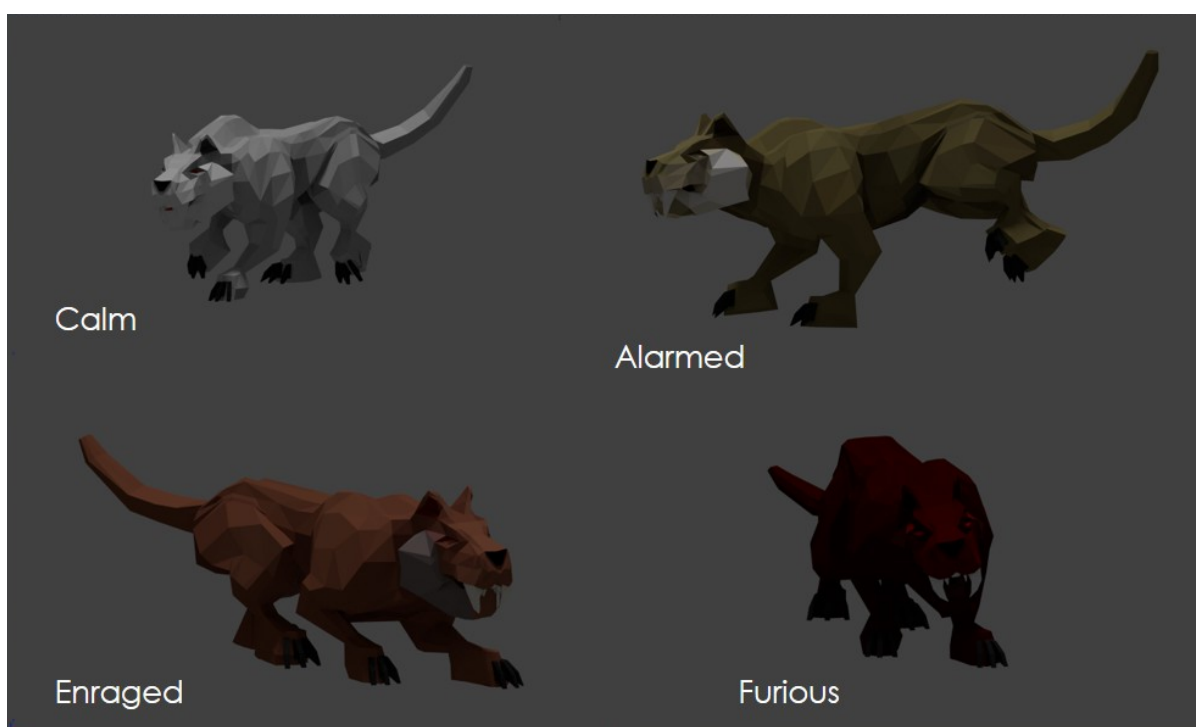
Obr.1 Hlavní menu hry



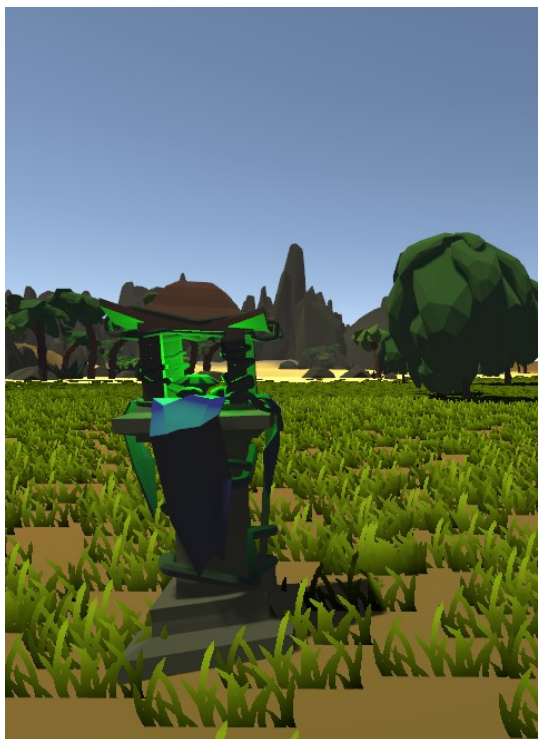
Obr.2 Nápořvěda



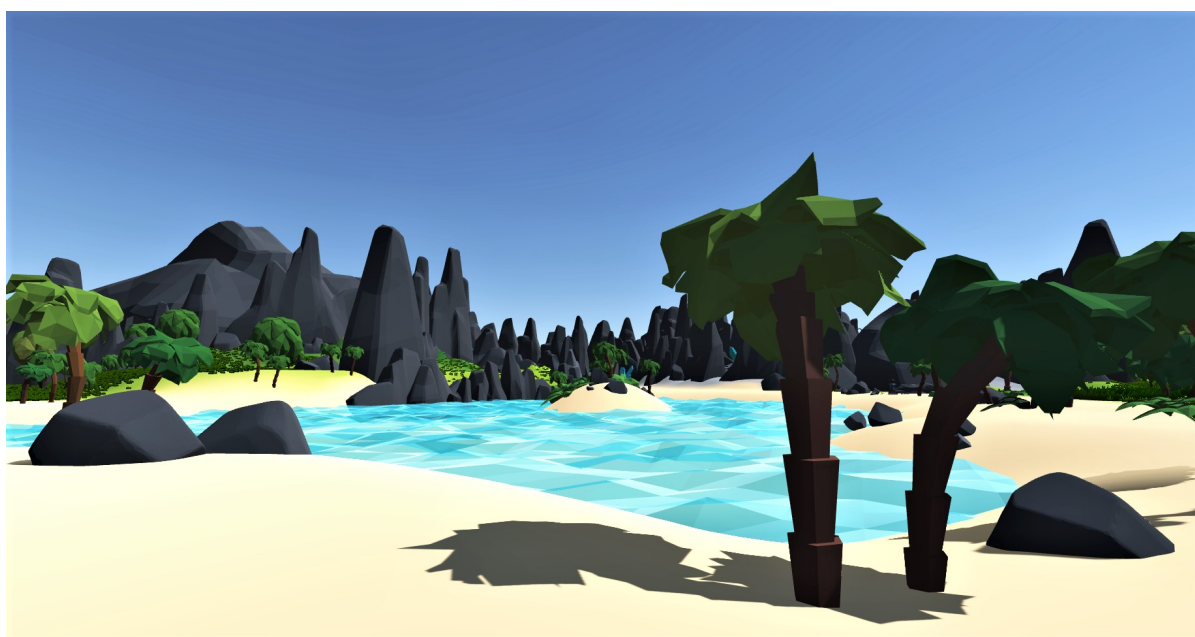
Obr.3 Pohled hráče



Obr.4 Stavy protivníka



Obr.5 Svatyně hráče a protivníka



Obr.6 Ukázka prostředí