Status prac

Horrorek

Psychologiczny horror RPG ze stylizowanym low-poly i kamerą trzecioosobową sterowaną myszą i padem. Silnik: Godot. Projekt łączy naukę, wydanie gry i bazę pod sequel.

Status prac

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
001	Pokój testowy, gracz (ruch względem kamery), kamera za plecami i strefa stałego ujęcia (Phantom Camera; strefy usunięte w 003-D), akcje wejścia	Scalone	PR #3	`test_plugins`, `test_room`	2026-10-27
001b	Brakująca akcja wejścia `dialogic_default_action`	Scalone	PR #5	`test_plugins`	2026-10-27
002	`GameState` (przedmioty, flagi, zapis), interakcje (`Interactable`, `InteractionSensor`, `Pickup`, `Door`), podpowiedź, tłumaczenia PL/EN, `tools/run-tests.ps1`	Scalone	PR #6	`test_state`, `test_interaction`, `test_i18n`, `test_room`	2026-10-27

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
003B, część 1	Stan świata (czas, dzień, rzeczywistość), `RealmManager`, `RealmAware`, `RealmLook`, wersja snu pokoju testowego	Scalone	PR #7	`test_state`, `test_realm`, `test_room`	2026-10-27
003A	Poprawka kolizji drzwi, sterowanie kamerą myszą i padem, status prac, strony poprawek i mechanik, manifest BookStack	Scalone	PR #9	`test_door_passage`, `test_camera_control` i wszystkie poprzednie	2026-10-27
003B, część 2	Punkt medytacji, menu (odpoczynek, sen, przebudzenie), punkty w pokoju testowym	Scalone	PR #8, poprawka scalenia PR #10	`test_meditation`, `test_room`	2026-10-27
003-D	Usunięcie stref kamer, menu pauzy z wyjściem z gry, mysz w menu medytacji (`MouseMode`), strony mechanik (medytacja i sen, menu), `projekt.md`	Scalone	PR #12	`test_pause_menu`, `test_room`, `test_camera_control` i wszystkie poprzednie	2026-10-27
004	Skok gracza (akcja `jump`), koszmar jako losowa odmiana snu (`NightmareRules`, `NightmareDirector`, `Realm.NIGHTMARE`, `nightmare_look`), akt i zakres questu w `GameState` (zapis v3), koszmar w pokoju testowym, `projekt.md` 3.1–3.2	Scalone	PR #13	`test_player_jump`, `test_nightmare` i wszystkie poprzednie	2026-10-28

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
005A	Wiele pokoi: scena główna (`content/main.tscn`) z trwałym graczem, kamerą i interfejsem, `LocationManager` z rejestrem pokoi, spawny, portale, pokój w zapisie (v4), trwałość `Pickup` (`pickup_id`), pokoje robocze A, B, C z questem klucz–drzwi–piwnica	Scalone	PR #14	`test_location`, `test_quest_rooms`, `test_door_passage` (pokój B) i wszystkie poprzednie	2026-10-28
005B	Rzeczywistość i ogniska między pokojami (ognisko pamięta pokój, powrót ze snu ładuje pokój ogniska, zapis v5), wersja snu i koszmaru w pokoju A, zasoby `basic_*`, usunięty `room_test.tscn` (testy przeniesione do `test_main_scene`), odcinek „pokoje”, nagłówek README	Scalone	PR #16	`test_main_scene`, `test_realm_rooms` i wszystkie poprzednie	2026-10-28

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
005C	Menu deweloperskie (F9, tylko w buildach debug): rzeczywistość, wymuszony koszmar i reset zużycia, akt i zakres questu, przejście do pokoju, czas, flagi, przedmioty, nowy stan gry; rozszerzalne przez `add_section` (miejsce na „Sen proceduralny” z 006); wykluczanie z pauzą i medytacją	Scalone	PR #18	`test_dev_menu`, `test_pause_menu` i wszystkie poprzednie	2026-10-28
006	Sny proceduralne: ziarno snu w zapisie (v6), `DreamGenerator` (sloty, palety snu i koszmaru, wykluczenia drogi, punktów stałych i `story_critical`, odnogi z obozami i `DreamSpawnPoint`), pokój „droga” (`room_d`), sekcja „Sen proceduralny” w menu deweloperskim, testy manualne w README, `projekt.md` 3.3–3.5	Scalone	PR #20	`test_dream_generator`, `test_dev_menu` i wszystkie poprzednie	2026-10-28

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
007	Poprawki po 006 (automatyczna ochrona elementów pokoju, ostrzeżenie o zduplikowanym `slot_id`); statystyki (zdrowie, poczytalność, XP, poziom) w zapisie v7; odpoczynek leczy; awans jak w soulslike (`LevelUpOption`, „Awans” przy ognisku, „Postać” w pauzie); `SaveManager` (3 sloty, zapis atomowy, pozycja gracza), „Zapisz” przy ognisku, „Wczytaj” w pauzie; sekcje „Postać” i „Zapis” w menu deweloperskim	Scalone	PR #21	`test_stats`, `test_leveling`, `test_save` i wszystkie poprzednie	2026-10-28

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
008A	Walka: `Hitbox`, `Hurtbox`, `Combatant` (warstwy bez ognia sojuszniczego, okna nietykalności), maszyna stanów gracza (atak lekki i silny, unik, ogłuszenie, śmierć), wytrzymałość z regeneracją, namierzanie (`TargetLock`, kamera namierzania, znacznik, chód bokiem), przeciwnik testowy z AI i nagrodą XP, HUD z paskami, sekcja „Walka” w menu deweloperskim, nowe akcje wejścia; `projekt.md` 3.6–3.7	Scalone	PR #22	`test_combat`, `test_enemy`, `test_target_lock` i wszystkie poprzednie	2026-10-28
007B-poprawka	Esc na ekranie awansu i zapisu nie zamyka już menu pod spodem (zdarzenie oznaczane przed `close()`, bez błędu `null` viewportu); tekst poziomu i XP w HUD (PL/EN); testy manualne 007 w README	Scalone	PR #23	`test_screen_input`, `test_hud` i wszystkie poprzednie	2026-10-28

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
008B	Śmierć gracza (`DeathDirector`, ekran śmierci, powrót do ostatniego ogniska z jawy, snu i koszmaru, `DeathRules`), pozostałość niewydanego XP przypisana do pokoju i rzeczywistości (`Remnant`, `RemnantKeeper`, zapis v8, odzyskanie obniża poczytalność), poczytalność i koszmar na jawie (`SanityRules`, `sanity_broken_changed`, nakładka wyglądu), „Zabij gracza” w menu deweloperskim; poprawka: śmierć w trakcie przejścia (portal, zaśnięcie, obudzenie) czeka na jego koniec, zdrowie dopiero po powrocie, wymuszony powrót po 5 s przy zawieszonym przejściu	Scalone	PR #24	`test_death`, `test_remnant`, `test_sanity` i wszystkie poprzednie	2026-10-28

Zadanie	Zakres	Stan	Gałąź lub PR	Testy	Data
008C	Zahaczenie: wynik trafienia (`HitResult`), lista oczekujących w `Hitbox` (słabsze trafienie po końcu nietykalności w oknie ataku, bez ogłuszenia), spowolnienie i pchnięcie (`MovementModifiers`) bez wpływu na unik i wypad; informacja tekstowa nad celem (`CombatText` , „Zahaczenie!”, liczby obrażeń w buildzie debug, `CombatTextSettings`), przełączniki w menu deweloperskim	W toku	`agent/claude/faza1-zahaczenie`	`test_graze` , `test_combat_text` i wszystkie poprzednie	2026-10-28

Testy manualne

Obszar	Co sprawdzono ręcznie	Wynik	Zadanie
Kamera	sterowanie kamerą myszą	działa	003, 005B
Mysz i menu	mysz w menu pauzy i medytacji, Esc zamyka menu medytacji i nie otwiera pauzy, wyjście z gry	działa	003-D, 005B
Ruch	przejście przez drzwi, skok	działa	003, 004, 005B
Quest	klucz, drzwi, przejście pokojami A, B, C	działa	005A, 005B
Sen	zaśnięcie przy ognisku	działa	003, 005B
Koszmar	wygląd koszmaru (wymuszony menu deweloperskim)	obejrzany	005C
Sen proceduralny	generowanie warstwy losowej w pokoju "droga"	działa	006

Obszar	Co sprawdzono ręcznie	Wynik	Zadanie
Statystyki i awans	odpoczynek przy ognisku leczy, awans przy ognisku, opcje wymagające medytacji wyszarzone poza ogniskiem (ekran "Postać"), opcja dostępna zawsze działa	działa	007
Zapis	zapis przy ognisku, wczytanie z menu pauzy (pokój i pozycja), zapis i wczytanie w śnie w pokoju "droga" (ten sam układ), uszkodzony plik zapisu	działa	007
Testy automatyczne	tools/run-tests.ps1 po 005C	16 z 16 zielonych	005C

Nie sprawdzano ręcznie: pada, menu deweloperskiego poza wymuszeniem koszmaru, Dialogic oraz walki (zadanie 008A: ataki, unik, namierzanie i kamera namierzania, przeciwnik, HUD) oraz śmierci, pozostałości i koszmaru na jawie (008B), zahaczenia i napisów nad celem (008C).

Znane problemy

- Poza pozycjami z tabeli „Testy manualne” gra nie była oglądana w oknie, tylko sprawdzana testami bezgłowymi (np. sen proceduralny w pokoju „droga”). W trybie bezgłowym Godot nie zmienia trybu myszy, więc testy sprawdzają `MouseMode.current`.
- Phantom Camera wypisuje przy starcie ostrzeżenie „Using both Look At and Follow Mode on the same PCam3D has not been fully tested yet” (kamera namierzania). To ostrzeżenie wtyczki, nie błąd.
- Przeciwnicy po śmierci gracza nie odradzają się i nie wracają na miejsca (brak trwałości przeciwników do zadania 009).
- Lewy przycisk myszy to jednocześnie `attack_light` i `dialogic_default_action`; do sprawdzenia przy pierwszym dialogu.
- Elementy snu proceduralnego (`content/dream/props/`) to makiety bez kolizji: gracz przez nie przechodzi.
- Windows: komunikaty WASAPI (GetBufferSize, output_device invalidated) przy zmianie urządzenia audio; bez wpływu, gra nie ma jeszcze dźwięku.
- `dialogic_default_action`: przycisk pada ma `device: 0` (jak w kodzie wtyczki), więc może działać tylko z pierwszym kontrolerem. Do sprawdzenia na padzie.
- Renderer `gl_compatibility` jest wartością tymczasową; decyzja czeka na test na iGPU (zob. `docs/krok-zero-raport.md`).
- `RealmAware` nie obsługuje zagnieżdżania (węzeł `RealmAware` pod innym `RealmAware`).
- Spacja jest jednocześnie skokiem (`jump`) i przewijaniem dialogów (`dialogic_default_action`). Dialogic nie wstrzymuje gry, więc przy rozmowach trzeba będzie blokować skok.

- Szanse koszmaru w `content/realm/nightmare_rules.tres` (0.05, 0.10, 0.20) są zastępcze; `quest_scope` nie jest jeszcze ustawiany przez Questify (wszystko w jednym, pustym zakresie).
- Pokoje A, B i C używają wspólnych zasobów wyglądu `content/realm/basic_*.tres`; docelowo każda lokacja dostanie własne.
- Nie ma pokoju deweloperskiego (poligonu): `room_test.tscn` został usunięty w 005B, „developer room” wróci przy rozbudowie projektu.

Następne kroki

1. Przegląd i scalenie 007.
2. Ręczny test w grze (ułatwia go menu deweloperskie F9): odpoczynek i leczenie, ekran awansu przy ognisku i „Postać” w pauzie, zapis i wczytanie (także po ponownym uruchomieniu gry), pad, pozostałe sekcje menu deweloperskiego.
3. Kolejne zadania: walka (008, korzysta z `Stats.damage/heal`), przeciwnicy w obozach snu (009), pozycje menu pauzy (język, czułość myszy).
4. Test renderowania na iGPU i decyzja o renderer.

Struktura

Folder	Zawartość	Kto zmienia
`core/`	Komponenty wielokrotnego użytku (kamera, interakcje, medytacja i sen, zapis), bez treści fabularnej	Programiści i agenci, przez PR
`content/`	Questy, dialogi, przedmioty, pokoje	Autorzy treści
`addons/`	Wtyczki Godota z przypiętymi wersjami (pojawi się razem z projektem Godota)	Tylko człowiek
`docs/`	Dokumentacja robocza i rejestr zasobów AI	Wszyscy

Zasady pracy

- Gałąź `main` jest chroniona: zmiany wyłącznie przez Pull Request z przeglądem człowieka.
- Agenci AI pracują na osobnych kontach, na gałęziach `agent/*`, bez dostępu do sekretów. PR-y z udziałem AI oznaczamy etykietą `ai`.
- Zmiany w `.gitea/`, `.teamcity/` i `addons/` zawsze wymagają człowieka (chronione wzorce plików).
- Każdy zasób wygenerowany przez AI ma wpis w `docs/ai-ledger.md` przed użyciem w grze.

- Sekretów nigdy nie commitujemy: kluczy Steam, certyfikatów, haseł, tokenów.

Opublikowano z repozytorium Horrorek (commit 87717ad) skryptem publikuj-bookstack.ps1.

Revision #4
Created 2026-10-27 21:45:40 UTC by Tomasz Konieczny
Updated 2026-10-28 22:53:41 UTC by Tomasz Konieczny