

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 10

Ancient Yaks

Wersja 0.10.1, 2018-12-04

Spis Treści

Obecne założenia gry.....	1
Sterowanie.....	1
Przegląd sprintu (tydzień 10).....	2
Edyta.....	2
Krzysiek.....	2
Gracjan.....	2
Justyna.....	2
Bartosz.....	2
Konrad.....	3
Zbyszek.....	3
Karol.....	3
Plan sprintu (tydzień 12).....	4
Cały zespół.....	4
Edyta.....	4
Krzysiek.....	4
Gracjan.....	4
Justyna.....	4
Bartosz.....	4
Konrad.....	4
Zbyszek.....	4
Karol.....	5
Rzeczy dodatkowe.....	5

Obecne założenia gry

3scape jest zręcznościowo-logiczną grą platformową, która działa na silniku Unity.

Wcielamy się w grupę trzech bohaterów, którzy tylko dzięki swoim połączonym zdolnościom są w stanie pokonywać kolejne przeszkody:

- wojownik - dysponuje on siłą, która okaże się nieoceniona nie tylko przy walce z wrogimi istotami czy niszczeniem przeszkód na drodze,
- łotrzyk - zwinne palce, spryt, zręczność czy umiejętność strzelania z łuku będą niezwykle przydatne podczas przemierzania świata pełnego zasadzek i pułapek,
- czarodziej - wiedza oraz zdolności magiczne będą niejednokrotnie jedyną opcją ratunku dla naszych bohaterów.

Bohaterowie podróżują razem, idąc jeden za drugim. W zależności od ich ustawienia w rzędzie, dysponują oni innymi umiejętnościami, które potrafią oddziaływać ze sobą w najróżniejszy sposób. Dobre przetasowywanie naszej drużyny to klucz do sukcesu w 3scape.

Sterowanie

- Poruszamy się bohaterami za pomocą klawiszy **W A D**, bądź **strzałek**.
- Zmieniamy kolejność bohaterów za pomocą klawisza **Cudzysłów/Apostrof** (każdy posuwa się od lewej do prawej, chyba, że dalej nie może - wtedy się cofa),
- Klawisze **J K L** odpowiadają za umiejętności naszych bohaterów.
- Klawisz **J** odpowiada za umiejętności na lewej pozycji:
 - Wojownik podniesie tarczę (wedle założeń - póki co tylko kolor) która sprawi, że uchroni SIEBIE od obrażeń fizycznych.
 - Łotrzyk rozstawi pułapkę na przeciwników.
 - Mag będzie leczył drużynę.
- Klawisz **K** odpowiada za umiejętności na środkowej pozycji:
 - Wojownik podniesie morale drużyny, przez co wszyscy będą w stanie poruszać się szybciej i skakać dalej.
 - Łotrzyk potrafi otworzyć skrzynię.
 - Mag sprawi, że drużyna otrzyma tymczasową odporność na magiczne obrażenia.
- Klawisz **L** odpowiada za umiejętności na prawej pozycji:
 - Każda postać zaatakuje.
- Klawisz **Esc** otwiera menu pauzy.

Przegląd sprintu (tydzień 10)

Edyta

- ☑ Zebranie dźwięków i muzyki przydatnych w grze → w podstawowym zakresie.
- ☑ Wprowadzenie dźwięków i muzyki do gry.
- ☐ Poprawa wyglądu licznika czasu oraz zebranych skarbów → ze względu na zamieszanie z grupami, przeniesione na następny sprint.

Krzysiek

- ☑ Poprawa fizyki gry.
- ☑ Poprawa działania kamery.
- ☑ Dopracowanie SI Zombie.

Gracjan

- ☑ Poprawa wyglądu najbardziej zastępczych assetów - tak, by nie trzeba było domyślać się/zgadywać co to jest.
- ☐ Poprawa animacji zamiany kolejności bohaterów → prace rozpoczęte, jednak ze względu na zamieszanie z grupami nie udało się tego dokończyć.

Justyna

- ☑ Poprawa umiejętności otwierania skrzyń.
- ☑ Poprawa zbierania przedmiotów - od teraz będzie do widoczniejsze dla gracza, że podniósł rzecz, która zwiększa mu punkty.
- ☑ Rozpoczęcie prac nad zwykłym, grywalnym poziomem → razem z Karolem.

Bartosz

- ☑ Bugmaster - usuwanie błędów z gry → razem z Karolem.
 - ☑ Przyspieszenie bohaterów (umiejętność rycerza) dezaktywuje się po śmierci, zamiast działać do jej ponownej aktywacji.
 - ☑ Leczenie (umiejętność maga) działa znowu na całą drużynę (po wprowadzeniu pasku życia na HUDzie działa tylko na rycerza)
- ☑ Wprowadzenie życia dla beczki, oraz efektów związanych z jej niszczeniem.
- ☑ Dodanie nowej umiejętności - zastawianie pułapek przez łotryka.

Konrad

- ☑ Rozwijanie HUDu.
 - ☑ Interfejs każdego bohatera zmienia się wraz z jego zmianą pozycji
- ☑ Poprawa animacji postaci przy używaniu umiejętności.
- ☑ Zebranie feedbacku związanego ze zmianami w grze.

Zbyszek

- ☑ Rozwijanie HUDu.
 - ☑ Opcje wybrane w ustawieniach mają wpływ na zachowanie i wygląd HUDu
 - ☑ Dodanie animacji na czas trwania umiejętności oraz poprawa widoczności dostępnych umiejętności.
- ☑ Przeniesienie sterowania do własnego InputManagera.
- ☑ Dopracowywanie działania menu gry oraz menu pauzy.
 - ☑ Dodane opcje dotyczące HUDu w grze.
 - ☑ Zlikwidowany bug, przez który gra mogła być odpauzowana przy wciąż aktywnym menu.

Karol

- ☑ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.
- ☑ Połączenie zmian wprowadzonych przez team w jedną część.
- ☑ Projektowanie poziomu tutorialowego - poprawki oraz naniesienie zaktualizowanych obiektów.
- ☑ Rozpoczęcie prac nad zwykłym, grywalnym poziomem → razem z Justyną.
- ☑ Bugmaster - usuwanie błędów z gry → razem z Bartoszem.
 - ☑ Pasek życia nie obraca się razem z bohaterami.
 - ☑ Umiejętności które zmieniają kolory bohaterów podczas ich trwania od teraz faktycznie zmieniają ten kolor.
 - ☑ Tabliczki od teraz pokazują się w zależności od średniej pozycji drużyny, a nie pozycji rycerza.
 - ☑ Zamiana bohaterów nie blokuje się bez powodu na czas paru sekund → dotarcie do sedna problemu, usprawnienie działania (nie całkowite wyeliminowanie) oraz przygotowanie kodu do dalszych poprawek (ze względu na planowane zmiany w "zamianie bohaterów" dalsze inwestygowanie nie przyniosło by wymiernych korzyści względem potrzebnego czasu na rozwiązanie problemu przy obecnej implementacji)
- ☑ Dodanie nowej umiejętności - tarcza dla rycerza.

Plan sprintu (tydzień 12)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy sprint.

Cały zespół

Są to zadania wewnętrzne, które mają ułatwić pracę nad projektem - nie są one przeznaczone do oceny podczas ewaluacji z prowadzącymi.

☐ _

Edyta

☐ _

Krzysiek

☐ Poprawa fizyki gry.

☐ _

Gracjan

☐ _

Justyna

☐ Praca nad grywalnym poziomem → razem z Karolem.

☐ _

Bartosz

☐ _

Konrad

☐ Rozwijanie HUDu.

☐ Zebranie feedbacku po 10 tygodniu zajęć.

☐ _

Zbyszek

☐ Rozwijanie HUDu.

☐ _

Karol

- ☐ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.
- ☐ Połączenie zmian wprowadzonych przez team w jedną część.
- ☐ Projektowanie poziomu tutorialowego - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów i objaśniających jak działa gra.
- ☐ Praca nad grywalnym poziomem → razem z Justyną.
- ☐ _

Rzeczy dodatkowe

- ☐ Fabuła gry.
- ☐ _