

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 8

Ancient Yaks

Wersja 0.8.1, 2018-11-20

Spis Treści

Obecne założenia gry.....	1
Sterowanie.....	1
Przegląd sprintu (tydzień 8).....	2
Cały zespół.....	2
Krzysiek.....	2
Justyna.....	2
Bartosz.....	2
Konrad.....	2
Zbyszek.....	2
Karol.....	3
Plan sprintu (tygodnie 9-10).....	4
Cały zespół.....	4
Edyta.....	4
Krzysiek.....	4
Gracjan.....	4
Justyna.....	4
Bartosz.....	4
Konrad.....	5
Zbyszek.....	5
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:
 - Mag będzie leczył drużynę.
 - Łotrzyk potrafi otworzyć skrzynię.
- Klawisz **K** odpowiada za umiejętności na środkowej pozycji:
 - Mag sprawi, że drużyna otrzyma tymczasową odporność na magiczne obrażenia.
 - Wojownik podniesie morale drużyny, przez co wszyscy będą w stanie poruszać się szybciej i skakać dalej.
- Klawisz **L** odpowiada za umiejętności na prawej pozycji:
 - Każda postać zaatakuje.
- Klawisz **Esc** otwiera menu pauzy.

Przegląd sprintu (tydzień 8)

Cały zespół

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

- ☑ Poprawa błędów powstałych na skutek łączenia kodu z różnych gałęzi.
- ☑ Maintenance kodu i projektu - usuwanie starych skryptów/scen, które sami stworzyliśmy i wiemy, że się do niczego nie przydadzą.

Krzysiek

- ☑ Wprowadzenie timera poziomu.
- ☑ [NOWE] Kamera od teraz trzyma się środka drużyny, a nie rycerza.
- ☑ [NOWE] Jeżeli bohaterowie będą rozdzieleni przez 4 sekundy, złączą się.

Justyna

- ☑ Dodanie timera dla umiejętności w postaci ładującego się paska. Pozwoli on zorientować się ile czasu zostało danej umiejętności do zakończenia działania (np. otwieranie skrzynek)
- ☑ Wprowadzenie punktacji poziomu.
- ☑ [NOWE] Skrzynia potrafi wydropić losowe rzeczy, które dają punkty.

Bartosz

- ☑ Nałożenie na umiejętności długotrwałe (buffy dla postaci) dezaktywacji przy zmianie pozycji.
- ☑ Zastąpienie tekstów na ścianie tabliczkami, które będą zawierały porady w jaki sposób grać w grę.
- ☑ [NOWE] Zmiany w pasku życia - podczas leczenia pasek będzie się zwiększał stopniowo zamiast jednorazowego skoku.

Konrad

- ☑ Przygotowanie HUDu, na którym planujemy umieścić ikony obecnie dostępnych umiejętności, stan życia itp → razem ze Zbyszkciem.
- ☑ [NOWE] Przedstawienie najważniejszych uwag związanych z zebrany feedbackiem zespołowi, w celu opracowania planu na kolejny sprint (tygodnie 9-10).

Zbyszek

- ☑ Przygotowanie HUDu, na którym planujemy umieścić ikony obecnie dostępnych umiejętności,

stan życia itp → razem z Konradem.

- ☑ [NOWE] Ustawienia sterowania (przygotowanie odpowiednich okien w menu pozwalających na zmianę sterowania) → razem z Karolem.

Karol

- ☑ Projektowanie poziomu tutorialowego - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów i objaśniających jak działa gra.
- ☑ Połączenie zmian wprowadzonych przez team w jedną część.
- ☑ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.
- ☑ [NOWE] Ustawienia sterowania (zmiany w kodzie konieczne do przeniesienia sterowania do Input Managera) → razem ze Zbyszkim.

Plan sprintu (tygodnie 9-10)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy sprint.

Cały zespół

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

- ☐ Maintenance kodu i projektu - usuwanie starych skryptów/scen, które sami stworzyliśmy i wiemy, że się do niczego nie przydadzą.
- ☐ Wymyślenie kolejnych umiejętności dla bohaterów.

Edyta

- ☐ Zebranie dźwięków i muzyki przydatnych w grze → razem z Gracjanem.
- ☐ Poprawa wyglądu licznika czasu oraz zebranych skarbów.
- ☐ Poprawa wyglądu najbardziej zastępczych assetów - tak, by nie trzeba było domyślać się/zgadywać co to jest.

Krzysiek

- ☐ Poprawa fizyki gry → razem z Bartoszem.
- ☐ Poprawa działania kamery.
- ☐ Dopracowanie SI Zombie.

Gracjan

- ☐ Wprowadzenie dźwięków i muzyki do gry → razem z Edytą.
- ☐ Poprawa animacji zamiany kolejności bohaterów.

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 - naprawa błędów, które uznany na najkonieczniejsze do poprawy → razem z Karolem.

- ☐ Wprowadzenie życia dla beczki, oraz efektów związanych z jej niszczeniem.
- ☐ Dodanie nowej umiejętności, którą uda nam się wymyślić.

Konrad

- ☐ Poprawa animacji postaci przy używaniu umiejętności.
- ☐ Rozwijanie HUDu.
- ☐ Zebranie feedbacku związanego ze zmianami w grze.

Zbyszek

- ☐ Rozwijanie HUDu.
- ☐ Przeniesienie sterowania do własnego InputManagera.
- ☐ Dopracowywanie działania menu gry oraz menu pauzy.

Karol

- ☐ Projektowanie poziomu tutorialowego - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów i objaśniających jak działa gra.
- ☐ Połączenie zmian wprowadzonych przez team w jedną część.
- ☐ Rozpoczęcie prac nad zwykłym, grywalnym poziomem → razem z Justyną.
- ☐ Bugmaster - naprawa błędów, które uznany na najkonieczniejsze do poprawy → razem z Bartoszem.
- ☐ Dodanie nowej umiejętności, którą uda nam się wymyślić.
- ☐ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.

Rzeczy dodatkowe

- ☐ Fabuła gry.