

# 3scape - przegląd i planowanie sprintu

## **Tydzień 12**

Ancient Yaks

Wersja 0.12.1, 2018-12-18

# Spis Treści

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Obecne założenia gry.....          | 1 |
| Sterowanie.....                    | 1 |
| Przegląd sprintu (tydzień 12)..... | 2 |
| Edyta.....                         | 2 |
| Krzysiek.....                      | 2 |
| Gracjan.....                       | 2 |
| Justyna.....                       | 2 |
| Bartosz.....                       | 2 |
| Konrad.....                        | 2 |
| Zbyszek.....                       | 3 |
| Karol.....                         | 3 |
| Plan sprintu (tydzień 15).....     | 4 |
| Edyta.....                         | 4 |
| Krzysiek.....                      | 4 |
| Gracjan.....                       | 4 |
| Justyna.....                       | 4 |
| Bartosz.....                       | 4 |
| Konrad.....                        | 4 |
| Zbyszek.....                       | 4 |
| Karol.....                         | 4 |

# 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 **Spacji** (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 12)

## Edyta

- ☐ Dodanie do gry kolejnych dźwięków oraz muzyki.
- ☐ Wprowadzenie efektów związanych z uderzeniem (np w beczkę, zombie, ścianę).
- ☐ Wprowadzenie checkpointów → razem z Gracjanem.

## Krzysiek

- ☐ Poprawa łączenia się drużyny.
- ☐ Fizyka gry: zachowanie bohaterów na schodach/ternach pochyłych.
- ☐ Prace nad AI wrogów: szkielet, ewentualne poprawy zombie.

## Gracjan

- ☐ Kolejne prace związane z assetami.
- ☐ Dodanie ograniczeń do zamiany bohaterów: nie można jej wykonywać m.in. w trakcie skoku, castowania umiejętności.
- ☐ Wprowadzenie checkpointów → razem z Edytą.

## Justyna

- ☐ Praca nad grywalnym poziomem → razem z Karolem.
- ☐ Dodanie zakończenia poziomu.
- ☐ Wprowadzenie slotu na zbierane klucze (otwieranie skrzyni na ten moment nic nie daje - czasami musi wypadać coś ekstra poza punktami) oraz obiektów które tylko z tym kluczem działają.

## Bartosz

- ☐ Bugmaster - usuwanie błędów z gry → razem z Karolem.
- ☐ Poprawa umiejętności - zawsze działają w określoną stronę (np pułapka łotrzyka zawsze się pojawia za drużyną).
- ☐ Zmiana rozumienia kolejności - od teraz liczy się kto przewodzi drużynie, a kto jest z prawej strony.

## Konrad

- ☐ Rozwijanie HUDu:
  - ☐ Przeniesienie HUDu na dół.

- ☐ Napisy dotyczące pozycji oraz klawiszy.
- ☐ Lekkie powiększenie i wyraźniejsze oddzielenie modułów.
- ☐ Naprawienie wszelkich błędów HUDowych.
- ☐ Poprawa animacji umiejętności - dodanie brakujących, dopasowanie animacji do faktycznego czasu działania.
- ☐ Zebranie feedbacku po 12 tygodniu zajęć.

## Zbyszek

- ☐ Rozwijanie HUDu:
  - ☐ Przeniesienie HUDu na dół.
  - ☐ Napisy dotyczące pozycji oraz klawiszy.
  - ☐ Lekkie powiększenie i wyraźniejsze oddzielenie modułów.
  - ☐ Naprawienie wszelkich błędów HUDowych.
- ☐ Rozwijanie ustawień (klawisze nie mogą się nakładać, dodanie ustawień związanych z dźwiękiem, przeniesienie opcji "życie" i "dynamiczny HUD" gdzie indziej).
- ☐ Wprowadzenie delikatniejszych efektów na pokazanie działających umiejętności niż kolorowanie bohaterów.

## 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.
- ☐ Praca nad poziomem tutorialowym.
- ☐ Praca nad grywalnym poziomem → razem z Justyną.
- ☐ Bugmaster - usuwanie błędów z gry → razem z Bartoszem.
- ☒ Poprawa wizualna menu → menu oraz wybór poziomów uzyskały wygląd, stworzona nowa ikona gry.
- ☒ Poprawa tabliczek - pokazują one aktualne klawisze, zamiast tych domyślnych (tekst nie jest wpisany na sztywno).

# Plan sprintu (tydzień 15)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na ostatni sprint.

## Edyta

☐ \_

## Krzysiek

☐ \_

## Gracjan

☐ \_

## Justyna

☐ \_

## Bartosz

☐ \_

## Konrad

☐ \_

## Zbyszek

☐ \_

## Karol

☐ \_