

3scape Progress Document

Ancient Yaks

Version 1.4.1, 2018-10-22

Obecne założenia gry

3scape jest zręcznościowo-logiczną grą platformową.

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.

Podział pracy

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy okres dwóch tygodni (tydzień 6).

Cały zespół

- ☐ Wymyślanie umiejętności/zdolności/mocy dla naszych bohaterów.
- ☐ Level design - w jaki sposób mają wyglądać nasze poziomy, w jaki sposób gracz może się wykazać logiką, a w jaki zręcznością.
- ☐ Przemyślenie sterowania - w jaki dokładnie sposób będziemy sterować naszymi bohaterami, korzystać z ich umiejętności, zmieniać ich kolejność w rzędzie.

Krzysiek

- ☐ Dopracowanie kolizji bohaterów.

W przypadku kiedy jeden bohater nie będzie mógł iść (np. trafi na przeszkodę przed sobą) każdy z bohaterów się zatrzyma i bohaterowie nie będą na siebie nachodzić.

- ☐ Implementacja umiejętności maga - ochronne pole.

Jest to jeden z naszych pierwszych pomysłów na umiejętność, z którego wdrożeniem czekamy na uporządkowanie kodu (niżej).

Justyna

- ☐ Praca nad poziomem tutorialowym/prototypowym - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów.

Poziom nad którym pracujemy jako prototyp chcemy w przyszłości przekształcić w pierwszy

poziom/tutorial, gdzie gracze nauczą się jak korzystać ze zdolności naszych bohaterów. Do tego jednak jeszcze daleko, co nie zmniejsza jego roli. Poziom ten trzeba rozwijać by pokazywać nowe możliwości w grze, jakie udało nam się zaimplementować.

- ☐ Implementacja umiejętności łotrzyka - zastawianie pułapek.

Jest to jeden z naszych pierwszych pomysłów na umiejętność, z którego wdrożeniem czekamy na uporządkowanie kodu (niżej).

Bartek

- ☐ Poprawa modeli postaci w grze.

W tym momencie nie przejmujemy się dokładnym wyglądem naszej produkcji. O ile gra nie musi być ładna, tak wypadłoby by modele (oraz ich animacje) zachowywały się w taki sam sposób, pasowały do swoich colliderów, nie działały z opóźnieniem czy demonstrowały to co robią.

- ☐ Implementacja umiejętności wojownika - podnoszenie kompanów.

Jest to jeden z naszych pierwszych pomysłów na umiejętność, z którego wdrożeniem czekamy na uporządkowanie kodu (niżej).

Karol

- ☐ Doprowadzenie kodu do porządku, narzucenie nazewnictwa zmiennych oraz klas, uporządkowanie plików (głównie scen).

Początkowo, nasza praca nie była tak dobrze zorganizowana jak byśmy chcieli. Dla wszystkich był to początek zabawy w Unity, przez co skupiliśmy się bardziej na poznaniu silnika niż na porządku w projekcie. Dopóki więcej rzeczy wciąż mamy w głowie niż w komputerach należy uporządkować nasz projekt.

- ☐ Implementacja umiejętności łotrzyka - rozbrajanie pułapek.

Jest to jeden z naszych pierwszych pomysłów na umiejętność, z którego wdrożeniem czekamy na uporządkowanie kodu.

Potencjalna nowa osoba w zespole

- ☐ Przedstawienie swojej opinii dotyczącej planowanych mechanik w grze oraz sugestii dotyczących ich rozwoju.

Nowa osoba pozwoli wprowadzić świeżość do zespołu. Niewykorzystane pomysły w swojej poprzedniej grze będzie mogła przenieść do nowej produkcji, a swoją dawkę kreatywności wykorzystać w zupełnie innych realiach. Ważne jest dla nas, by poznać opinię dotyczącą tego co już jest w grze i co planujemy do niej dodać.

- ☐ Implementacja umiejętności, którą uznamy za najpotrzebniejszą w tym momencie.

Po burzy mózgów na pewno uda nam się wymyślić nowe umiejętności. Najważniejsza z nich zostanie zaimplementowana przez nowego członka (lub osobę, która boryka się z problemem zbyt dużej ilości wolnego czasu).

Dodatkowe zadania

Tutaj wypisaliśmy rzeczy, które kiedyś koniecznie chcemy wprowadzić do gry, jednak ciężko powiedzieć kiedy uda nam się nimi zająć.

- ☐ Menu gry.
- ☐ Pasek umiejętności bohaterów.

W zależności od pozycji danego bohatera w rzędzie, dysponuje on innymi umiejętnościami. By ułatwić rozgrywkę, w dolnej części ekranu będzie wyświetlony pasek z ikonami umiejętności dla każdego bohatera. Gracz zarówno będzie miał odpowiedź do jakich umiejętności w tym momencie ma dostęp, oraz jaki klawisz pozwala skorzystać z jakiej umiejętności.