

# 3scape - przegląd i planowanie sprintu

## **Tydzień 4**

Ancient Yaks

Wersja 0.4.2, 2018-10-24

# Spis Treści

Obecne założenia gry .....	1
Przegląd sprintu (tydzień 4) .....	2
Sterowanie .....	2
Plan sprintu (tydzień 6) .....	3
Cały zespół .....	3
Krzysiek .....	3
Justyna .....	3
Bartek .....	4
Konrad .....	4
Zbyszek .....	4
Karol .....	5
Nieprzypisane zadania .....	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.

# Przegląd sprintu (tydzień 4)

Głównym celem tego sprintu było stworzenie działającego prototypu oraz nauka podstaw silnika w jakim pracujemy - Unity. Oba cele zostały osiągnięte. W grze możemy sterować trójką naszych bohaterów. Potrafią oni zmieniać się między sobą pozycjami, dysponują już też pierwszymi umiejętnościami (które są dostępne tylko na określonych pozycjach).

## Sterowanie

- Poruszamy się bohaterami za pomocą **strzałek** bądź klawiszy **W S A D**,
- Bohaterowie skaczą po naciśnięciu **spacji**,
- Zmieniamy kolejność bohaterów za pomocą klawiszy **O** (zamiana postaci z lewej strony oraz środka) oraz **P** (zamiana postaci ze środka i prawej strony),
- Aby wykonać atak na wojownika należy użyć przycisku **K** (tylko będąc z prawej strony),
- Aby łotrzyk strzelił należy wcisnąć **K** (tylko będąc z prawej strony),
- Mag potrafi zamienić całą drużynę w mgłę, potrzebujemy do tego przycisku **N** (tylko będąc na środku). Żeby powrócić do stanu normalnego używamy przycisku **M**.

# Plan sprintu (tydzień 6)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy sprint (tydzień 6). Nie jest to podział stały, a propozycja. Członkowie w zespole dowolnie mogą się zamieniać zadaniami jeżeli wyrażą taką chęć.

## Cały zespół

- ☐ Wymyślenie kolejnych umiejętności dla naszych bohaterów.
- ☐ Level design - w jaki sposób mają wyglądać nasze poziomy, w jaki sposób gracz może się wykazać logiką, a w jaki zręcznością.
- ☐ Ustalenia co do korzystania z repozytorium.

*Na potrzeby porstego projektu wrzucanie wszystkiego na Mastera było wystarczające, jednak na dłuższy okres czasu przy takim projekcie jest to niedopuszczalne. Członkowie którzy lepiej znają się na korzystaniu z gałęzi przedstawiają tą ideę reszcie.*

- ☐ Przemyślenie sterowania - w jaki dokładnie sposób będziemy sterować naszymi bohaterami, korzystać z ich umiejętności, zmieniać ich kolejność w rzędzie.

*Planowane przez nas sterowanie zakłada, że dane klawisze są przypisane do pozycji, a nie do postaci. Postać na 1 pozycji zawsze będzie korzystać z tych samych klawiszy, niezależnie od tego kto dokładnie tam stoi. Jeżeli w dalszej fazie projektu okaże się, że jest to rozwiązanie gorsze zmienimy to, bądź postaramy się zachować dwie możliwości - gracz w ustawieniach będzie mógł wybrać swoje preferencje.*

## Krzysiek

- ☐ Porządek w projekcie.

*Każdy z nas zaczął swoją naukę Unity pracując bezpośrednio na projekcie 3scape. Udało nam się osiągnąć cel, jednak przez to w projekcie zaczyna powoli panować bałagan. Postaramy się uporządkować projekt (co nie będzie takie trudne) oraz wprowadzić zasady, które pomogą zachować taki porządek na przyszłość.*

- ☐ Dodanie wspólnej kolizji.

*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.*

## 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 - rozbijanie pułapek/otwieranie zamków.

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

- ☐ Przeszkody od teraz zadają obrażenia.

*W obecnej wersji gry kolce nie działały w ogóle. Trudno określić to celowym działaniem, chociaż na pewno spodziewanym w momencie ewaluacji. Chcemy to zmienić.*

## Bartek

- ☐ Implementacja umiejętności wojownika - podnoszenie kompanów.

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

- ☐ Dodanie bohaterom poziomu zdrowia.

*Na ten moment bohaterowie w żaden sposób nie mogą zginąć, ani otrzymać obrażeń. Jest to jednak konieczne w przypadku dalszego rozwoju gry.*

## Konrad

- ☐ 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 dozę 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.*

- ☐ Poprawienie implementacji skoku.

*Na ten moment nie jesteśmy zadowoleni z tego jak działa skok. Chcielibyśmy to poprawić.*

- ☐ 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).*

## Zbyszek

Mamy na uwadze fakt, że Zbyszek pracował w innym silniku niż Unity (cocos2d-x). Przypisane mu zadania mogą się okazać zbyt czasochłonne - w razie czego ktoś przejmie jedno z zadań/pomoże mu je wykonać.

- ☐ 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 dozę 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.*

- ☐ Ekran pauzy.

*Już na początku ewaluacji zauważyliśmy pewien problem. Musieliśmy uruchamiać grę na bieżąco przy testerze. Samo menu też pewnie by pomogło, jednak tłumaczenie zasad na ekranie pauzy wydawało by się idealne.*

- ☐ Reset poziomu po śmierci.

## Karol

- ☐ Doprowadzenie kodu do porządku, narzucenie nazwewnictwa zmiennych oraz klas.

*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 oraz skrypty.*

- ☐ Implementacja umiejętności maga - ochronne pole.

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

- ☐ Dopracowanie sterowania.

*Kiedy już ustalimy w jaki sposób dokładnie chcemy sterować, trzeba się będzie zająć wdrożeniem tego do gry.*

- ☐ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprintie i jakie mamy dalej założenia.

## Nieprzypisane zadania

Tutaj są zadania, którymi będzie się można zająć, jeżeli nasza estymata okazała się niedopowiednia i ktoś ma za dużo wolnego czasu.

- ☐ 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 demonstowały to co robią.*

- ☐ 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).*

- ☐ Menu gry.

## Dodatkowe zadania

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

- ☐ 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 podpowiedź do jakich umiejętności w tym momencie ma dostęp, oraz jaki klawisz pozwala skorzystać z jakiej umiejętności.*

- ☐ Fabuła gry.