

# 3scape - przegląd i planowanie sprintu

## **Tydzień 6**

Ancient Yaks

Wersja 0.6.1, 2018-11-05

# Spis Treści

Obecne założenia gry .....	1
Sterowanie .....	1
Przegląd sprintu (tydzień 6) .....	2
Cały zespół .....	2
Krzysiek .....	2
Justyna .....	2
Bartek .....	2
Konrad .....	2
Zbyszek .....	3
Karol .....	3
Plan sprintu (tydzień 8) .....	4
Cały zespół .....	4
Krzysiek .....	4
Justyna .....	4
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.

## Sterowanie

- Poruszamy się bohaterami za pomocą klawiszy **W A D**, bądź **strzałek**.
- Zmieniamy kolejność bohaterów za pomocą klawiszy **Q** (zamiana postaci z lewej strony oraz środka) oraz **E** (zamiana postaci ze środka i prawej strony),
- Klawisze **J K L** odpowiadają za umiejętności naszych bohaterów.
- Klawisz **J** odpowiada za umiejętności na lewej pozycji:
  - Mag będzie leczył drużynę.
- Klawisz **K** odpowiada za umiejętności na środkowej pozycji:
  - Mag spowoduje, że drużyna będzie potrafiła przenikać przez ścianę.
  - Łotrzyk wystrzeli strzałę.
  - Wojownik podniesie Maga, przez co drużyna będzie w stanie poruszać się trochę szybciej.
- Klawisz **L** odpowiada za umiejętności na prawej pozycji:
  - Łotrzyk jest w stanie otwierać skrzynie oraz drzwi (jeszcze nie mamy drzwi w grze, które byłby w stanie otworzyć)
  - Wojownik zaatakuje.
- Klawisz **Esc** otwiera menu pauzy.

# Przegląd sprintu (tydzień 6)

Głównym celem tego sprintu było rozwijanie naszej gry, poprzez wprowadzanie nowych umiejętności dla naszych bohaterów oraz nauka w jaki sposób wspólnie pracować na repozytorium tak, by praca w Unity była przyjemna. Cele te udało nam się spełnić. Nowych członkowie zespołu szybko się zaklimatyzowali, co pozwoliło nam na szybszy rozwój gry.

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

## Krzysiek

- ☑ Porządek w projekcie.
- ☐ Dodanie wspólnej kolizji → jest to dużo cięższe niż myśleliśmy, zadanie będzie wykonywane przez następny sprint.

## Justyna

- ☑ Praca nad poziomem tutorialowym/prototypowym - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów.
- ☑ Implementacja umiejętności łotryzka - rozbijanie pułapek/otwieranie zamków.
- ☑ Przeciwnicy od teraz zadają obrażenia

## Bartek

- ☑ Implementacja umiejętności wojownika - podnoszenie kompanów.
- ☑ Dodanie bohaterom poziomu zdrowia.

## Konrad

- ☑ Przedstawienie swojej opinii dotyczącej planowanych mechanik w grze oraz sugestii dotyczących ich rozwoju.
- ☑ Poprawienie implementacji skoku.
- ☑ Implementacja umiejętności maga - leczenie drużyny.

## Zbyszek

- ☒ Przedstawienie swojej opinii dotyczącej planowanych mechanik w grze oraz sugestii dotyczących ich rozwoju.
- ☒ Ekran pauzy.
- ☐ Reset poziomu po śmierci → przeniesione na kolejny sprint.
- ☒ Ekran menu → zrobione zamiast resetu poziomu.

## Karol

- ☒ Doprowadzenie kodu do porządku, narzucenie nazewnictwa zmiennych oraz klas → w zasadzie jest to stałe zadanie.
- ☐ Implementacja umiejętności maga - ochronne pole → przeniesione na kolejny sprint - brak czasu ze względu na problemy z repozytorium
- ☒ Dopracowanie sterowania.
- ☒ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.

# Plan sprintu (tydzień 8)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy sprint (tydzień 8). 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.
- ☐ Poprawa błędów powstałych na skutek łączenia kodu z różnych gałęzi → każdy zajmie się rzeczą, którą sam wprowadzał do kodu.
- ☐ Maintenance kodu i projektu.

## Krzysiek

- ☐ Dodanie wspólnej kolizji → już wiemy, że to może zająć jeszcze trochę czasu.

## Justyna

- ☐ Poprawa operacji zmiany kolejności w rzędzie → to zdecydowanie nie jest łatwe zadanie.
- ☐ Dodanie timera dla umiejętności w postaci ładującego się paska. Pozwoli on zorientować się ile czasu zostało danej umiejętności do zakończenia działania (np. otwieranie skrzynek)

## Bartek

- ☐ Przeszkody zadają obrażenia.
- ☐ Nałożenie na umiejętności długotrwałe (np. przenikanie) dezaktywacji przy zmianie pozycji / blokady zmiany pozycji.
- ☐ Wprowadzenie przewodnika, który będzie przekazywał graczowi wskazówki w grze.

## Konrad

- ☐ Przygotowanie HUDu, na którym planujemy umieścić ikony obecnie dostępnych umiejętności, stan życia itp.

## Zbyszek

- ☐ Reset poziomu po śmierci.
- ☐ Implementacja umiejętności maga - ochronne pole.
- ☐ Dodanie przeszkód umożliwiających przetestowanie powyższej umiejętności.

# Karol

- ☐ Sprawowanie pieczy nad projektem - pilnowanie by projekt posuwał się do przodu, repozytorium nie ogarnęła anarchia, ludzie wiedzieli co i jak mają robić.
- ☐ Projektowanie poziommu tutorialowym/prototypowym - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów.
- ☐ Przygotowanie kolejnej wersji dokumentu, który pozwoli zobaczyć jak przebiegała praca w sprincie i jakie mamy dalej założenia.

## Nieprzypisane zadania

Tutaj są zadania, którymi będzie się można zająć, jeżeli nasza estymata okazała się nieodpowiednia 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 wypadaloby 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, 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).*

- ☐ Fabuła gry.