

# 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 14).....	4
Edyta.....	4
Krzysiek.....	4
Gracjan.....	4
Justyna.....	4
Bartosz.....	4
Konrad.....	4
Zbyszek.....	5
Karol.....	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 **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.
- ☑ Nowy przeciwnik: szkielet boss.

## 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.
  - ☑ Limit pułapek działa poprawnie.
  - ☑ Łotrzyk nie stawia już podwójnie pułapek.
- ☑ 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.
- ☑ Poprawa animacji umiejętności - dodanie brakujących, dopasowanie animacji do faktycznego czasu działania.
- ☑ Zebranie feedbacku po 12 tygodniu zajęć.

## Zbyszek

- ☑ Naprawianie wszelkich błędów związanych z HUDem:
  - ☑ Usprawnienia w input managerze.
  - ☑ Poprawa w zachowaniu animacji cooldownu w HUDzie.
- ☑ 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.
- ☑ 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 14)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na ostatni sprint.

## Edyta

- ☐ {Tydzień 13} Checkpointy: faktyczny zapis + brak colliderów spowalniających
- ☐ Nowa muzyka - menu oraz 2 poziom.
- ☐ Poprawić efekty dźwiękowe - otwieranie skrzyni łotrzyka, muzyka w tutorialu wciąż się kończy
- ☐ Dodać ekran ładowania.

## Krzysiek

- ☐ Zablokować łącznie się postaci.
- ☐ Poprawienie colliderów (wciąż możliwe stanie na wrogach).
- ☐ Poprawa AI bossa (podczas skakania drużyna staje się dla niego niewidoczna).

## Gracjan

- ☐ {Tydzień WSZYSTKIE} Poprawa zamiany bohaterów
- ☐ {Tydzień 13} Checkpointy + brak colliderów spowalniających
- ☐ Wprowadzenie przeciwnika - szkieleta łucznika.
- ☐ Rozwój bossa: wprowadzenie paska życia, blokada ukończenia poziomu do póki boss nie zostanie pokonany, większa mobilność.
- ☐ Zmienić ikonę pola ochronnego (cytat: "Nie wygląda jak pole ochronne").

## Justyna

- ☐ Stworzenie 2 poziomu.
- ☐ Poprawki w 1 poziomie: niezniszczalna beczka.

## Bartosz

- ☐ {Tydzień 13} Odwrócenie zmian sterowania przy zmianie kierunku chodzenia.
- ☐ Strona internetowa.

## Konrad

- ☐ Dopracowanie HUDu w związku ze zmianą kolejności chodzenia.
- ☐ HUD: timery umiejętności (ile jeszcze działają, ile się ładują).

- ☐ Poprawa czytelności HUDu: zebrane punkty oraz czas na dół ekranu.
- ☐ Wprowadzenie specjalnego miejsca na klucz (od razu widać, że go brakuje).

## Zbyszek

- ☐ Usprawnienia dla planszy końcowej po poziomie.
- ☐ Licznik dla możliwych do postawienia / postawionych bomb.
- ☐ Postawione bomby po 20 sekundach same z siebie wybuchają.

## 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.
- ☐ Dostosowanie wyglądu ustawień w menu oraz podczas gry do wyglądu menu.
- ☐ Poprawki w poziomie tutorialowym.
- ☐ Balans gry:
  - ☐ Osłabienia: morale rycerza (za duży skok), leczenie maga (zbyt duże leczenie)