

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 10

Ancient Yaks

Wersja 0.10.1, 2018-12-04

Spis Treści

Obecne założenia gry.....	1
Sterowanie.....	1
Przegląd sprintu (tydzień 10).....	2
Edyta.....	2
Krzysiek.....	2
Gracjan.....	2
Justyna.....	2
Bartosz.....	2
Konrad.....	3
Zbyszek.....	3
Karol.....	3
Plan sprintu (tydzień 12).....	4
Cały zespół.....	4
Edyta.....	4
Krzysiek.....	4
Gracjan.....	4
Justyna.....	4
Bartosz.....	4
Konrad.....	4
Zbyszek.....	4
Karol.....	5
Rzeczy dodatkowe.....	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 klawisza **Cudzysłów/Apostrof** (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:
 - Mag będzie leczył drużynę.
 - Łotrzyk potrafi otworzyć skrzynię.
- Klawisz **K** odpowiada za umiejętności na środkowej pozycji:
 - Mag sprawi, że drużyna otrzyma tymczasową odporność na magiczne obrażenia.
 - Wojownik podniesie morale drużyny, przez co wszyscy będą w stanie poruszać się szybciej i skakać dalej.
- Klawisz **L** odpowiada za umiejętności na prawej pozycji:
 - Każda postać zaatakuje.
- Klawisz **Esc** otwiera menu pauzy.

Przegląd sprintu (tydzień 10)

Edyta

- ☒ Zebranie dźwięków i muzyki przydatnych w grze.
- ☐ Wprowadzenie dźwięków i muzyki do gry.
- ☐ Poprawa wyglądu licznika czasu oraz zebranych skarbów → ze względu na zamieszanie z grupami, przeniesione na następny sprint.

Krzysiek

- ☐ Poprawa fizyki gry.
- ☒ Poprawa działania kamery.
- ☒ Dopracowanie SI Zombie.

Gracjan

- ☐ Poprawa wyglądu najbardziej zastępczych assetów - tak, by nie trzeba było domyślać się/zgadywać co to jest.
- ☐ Poprawa animacji zamiany kolejności bohaterów → prace rozpoczęte, jednak ze względu na zamieszanie z grupami nie udało się tego dokończyć.

Justyna

- ☐ Poprawa umiejętności otwierania skrzyń.
- ☐ Poprawa zbierania przedmiotów - od teraz będzie do widoczniejsze dla gracza, że podniósł rzecz, która zwiększa mu punkty.
- ☐ Rozpoczęcie prac nad zwykłym, grywalnym poziomem → razem z Karolem.

Bartosz

- ☒ Bugmaster - usuwanie błędów z gry → razem z Karolem.
 - ☒ Przyspieszenie bohaterów (umiejętność rycerza) dezaktywuje się po śmierci, zamiast działać do jej ponownej aktywacji.
 - ☒ Leczenie (umiejętność maga) działa znowu na całą drużynę (po wprowadzeniu pasku życia na HUDzie działa tylko na rycerza)
- ☐ Wprowadzenie życia dla beczki, oraz efektów związanych z jej niszczeniem.
- ☐ Dodanie nowej umiejętności - zastawianie pułapek przez łotryka.

Konrad

- ☒ Rozwijanie HUDu.
 - ☒ Interfejs każdego bohatera zmienia się wraz z jego zmianą pozycji
- ☐ Poprawa animacji postaci przy używaniu umiejętności.
- ☐ Zebranie feedbacku związanego ze zmianami w grze.

Zbyszek

- ☐ Rozwijanie HUDu.
- ☒ Przeniesienie sterowania do własnego InputManagera.
- ☒ Dopracowywanie działania menu gry oraz menu pauzy.
 - ☒ Będąc w menu pauzy do gry możemy już wrócić tylko przyciskiem w GUI [??]

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.
- ☐ Projektowanie poziomu tutorialowego - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów i objaśniających jak działa gra.
- ☐ Rozpoczęcie prac nad zwykłym, grywalnym poziomem → razem z Justyną.
- ☒ Bugmaster - usuwanie błędów z gry → razem z Bartoszem.
 - ☒ Pasek życia nie obraca się razem z bohaterami.
 - ☒ Umiejętności które zmieniają kolory bohaterów podczas ich trwania od teraz ZAWSZE zmieniają ten kolor.
 - ☒ Zamiana bohaterów nie blokuje się bez powodu na czas paru sekund → dotarcie do sedna problemu, usprawnienie działania (nie całkowite wyeliminowanie) oraz przygotowanie kodu do dalszych poprawek (ze względu na planowane zmiany w "zamianie bohaterów" dalsze inwestygowanie nie przyniosło by wymiernych korzyści względem potrzebnego czasu na rozwiązanie problemu przy obecnej implementacji)
- ☐ Dodanie nowej umiejętności, którą uda nam się wymyślić.

Plan sprintu (tydzień 12)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy sprint.

Cały zespół

Są to zadania wewnętrzne, które mają ułatwić pracę nad projektem - nie są one przeznaczone ocenie podczas ewaluacji z prowadzącymi.

☐ _

Edyta

☐ _

Krzysiek

☐ Poprawa fizyki gry.

☐ _

Gracjan

☐ _

Justyna

☐ Praca nad grywalnym poziomem → razem z Karolem.

☐ _

Bartosz

☐ _

Konrad

☐ Rozwijanie HUDu.

☐ Zebranie feedbacku po 10 tygodniu zajęć.

☐ _

Zbyszek

☐ Rozwijanie HUDu.

☐ _

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.
- ☐ Projektowanie poziomu tutorialowego - wprowadzanie prostych przeszkód pozwalających pokazać zdolności bohaterów i objaśniających jak działa gra.
- ☐ Praca nad grywalnym poziomem → razem z Justyną.
- ☐ _

Rzeczy dodatkowe

- ☐ Fabuła gry.
- ☐ _