

# 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 11).....	4
Edyta.....	4
Gracjan.....	4
Plan sprintu (tydzień 12).....	5
Edyta.....	5
Krzysiek.....	5
Gracjan.....	5
Justyna.....	5
Bartosz.....	5
Konrad.....	6
Zbyszek.....	6
Karol.....	6

# 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:
  - 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 10)

## Edyta

- ☑ Zebranie dźwięków i muzyki przydatnych w grze → w podstawowym zakresie.
- ☑ 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:
  - ☑ Opcje wybrane w ustawieniach mają wpływ na zachowanie i wygląd HUDu
  - ☑ Dodanie animacji na czas trwania umiejętności oraz poprawa widoczności dostępnych umiejętności.
- ☑ Przeniesienie sterowania do własnego InputManagera.
- ☑ Dopracowywanie działania menu gry oraz menu pauzy.
  - ☑ Dodane opcje dotyczące HUDu w grze.
  - ☑ Zlikwidowany bug, przez który gra mogła być odpauzowana przy wciąż aktywnym menu.

## 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 - poprawki oraz naniesienie zaktualizowanych obiektów.
- ☑ 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 faktycznie zmieniają ten kolor.
  - ☑ Tabliczki od teraz pokazują się w zależności od średniej pozycji drużyny, a nie pozycji rycerza.
  - ☐ Zamiana bohaterów nie blokuje się bez powodu na czas paru sekund → dotarcie do sedna problemu 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 - tarcza dla rycerza.

# Plan sprintu (tydzień 11)

Poniżej przedstawiamy plan na sprint poprawkowy.

## Edyta

- ☐ Poprawa wyglądu licznika czasu oraz zebranych skarbów.

## Gracjan

- ☐ Poprawa animacji zamiany kolejności bohaterów.

# Plan sprintu (tydzień 12)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na najbliższy (pełny) sprint.

## 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.
- ☐ Fizyka gry: zachowanie bohaterów na schodach/ternach pochyłych.
- ☐ Prace nad AI wrogów: szkielet, ewentualne poprawy zombie.

## 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 → razem z Karolem.
- ☐ 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.
  - ☐ Naprawienie wszelkich błędów HUDowych.
- ☐ Poprawa animacji umiejętności - dodanie brakujących, dopasowanie animacji do faktycznego czasu działania.
- ☐ Zebranie feedbacku po 12 tygodniu zajęć.

## Zbyszek

- ☐ Rozwijanie HUDu:
  - ☐ Przeniesienie HUDu na dół.
  - ☐ Napisy dotyczące pozycji oraz klawiszy.
  - ☐ Lekkie powiększenie i wyraźniejsze oddzielenie modułów.
  - ☐ Naprawienie wszelkich błędów HUDowych.
- ☐ 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.
- ☐ Bugmaster - usuwanie błędów z gry → razem z Bartoszem.
- ☐ Poprawa wizualna menu: nowa ikona gry, nowy rysunek związany z grą.
- ☐ Poprawa tabliczek - pokazują one aktualne klawisze, zamiast tych domyślnych (tekst nie jest wpisany na sztywno).