

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 4

Ancient Yaks

Wersja 0.4.1, 2018-10-22

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
Karol.....	4
Potencjalna nowa osoba w zespole.....	4
Nieprzypisane zadania.....	4

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 łotryka - rozbijanie pułapek/otwieranie zamków.

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

Bartek

- ☐ Implementacja umiejętności wojownika - podnoszenie kompanów.

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

- ☐ Poprawienie implementacji skoku.

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

Karol

- ☐ Doprowadzenie kodu do porządku, narzucenie nazewnictwa 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).

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

Potencjalna nowa osoba w zespole

- ☐ 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.

- ☐ 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).

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 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).

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

- ☐ Fabuła gry.