

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 16 - sesja

Ancient Yaks

Wersja 1.0.1, 2018-01-29

Spis Treści

Obecne założenia gry.....	1
Sterowanie.....	1
Plan sprintu (tydzień 15).....	2
Gracjan.....	2
Plan sprintu (tydzień 16 - sesja)	3
Edyta.....	3
Krzysiek.....	3
Gracjan.....	3
Justyna.....	3
Bartosz.....	3
Konrad.....	3
Zbyszek.....	3
Karol.....	3
Ktokolwiek.....	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.

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.

Plan sprintu (tydzień 15)

Gracjan

- ☐ Wprowadzenie przeciwnika - (szkieleta) łucznika.

Plan sprintu (tydzień 16 - sesja)

Są to zadania dobrowolne - nikt nie będzie miał do was pretensji za ich wykonanie. Nie trzeba też twardo trzymać się przypisać - to tylko propozycja kontynuowania pracy. Szczególnie warto, by ktoś zainteresował się bugami oznaczonymi jako [WAŻNE].

Edyta

- ☐ Odświeżenie pasków życia (po przywróceniu ich do maksymalnego poziomu) po checkpointie.
- ☐ Informacje o zapisie (Tekst na ekranie "Checkpoint reached!")

Krzysiek

- ☐ Poprawa fizyki przy kolizji z przeciwnikami.

Gracjan

- ☐ [WAŻNE] Bug: kiedy bohaterowie są zwrócenii w lewo, tylko 2 oraz 3 postać się zamieniają w kolejności.

Justyna

- ☐ Otwieranie skrzynek łotrzyka: znikanie paska kiedy umiejętność nie zostanie dokończona.
- ☐ Poziom 2: rozwiązanie problemu z ograniczoną widocznością w dolnej części ekranu (czy bohaterowie mają skoczyć daleko, czy może iść w dół).

Bartosz

- ☐ Dodanie tła przy wideo (np. las).
- ☐ Dodanie informacji do kontaktu (np. mailto) dla osób chętnych.

Konrad

- ☐ HUD: ujednolicenie wyglądu (slot na klucze i ilość trapów).
- ☐ [WAŻNE] HUD: nieaktywne ikony dla umiejętności ataków zasięgowych.

Zbyszek

- ☐ Ograniczenie bluru przy umiejętności Rycerza.

Karol

- ☐ [WAŻNE] Dokończenie poziomu tutorialowego (po dodaniu wroga łucznika).

- ☐ [WAŻNE] Dopracowanie creditsów/napisów końcowych (dodanie ich po ukończeniu 2 poziomu?).
- ☐ Pozbycie się kolorowych poświat podczas używania umiejętności.
- ☐ Dodanie linku do strony z poziomemu menu.

Ktokolwiek

- ☐ [WAŻNE] Dopracowanie opisu gry.
- ☐ [WAŻNE] Balans gry.
- ☐ Usunięcie licznika czasu.
- ☐ Paski życia: Zmniejszenie ich nad bohaterami (nigdy nie będą się nachodzić na siebie).
- ☐ Paski życia: poprawa czytelności na ciemnym tle.
- ☐ HUD: podświetlanie dostępnych umiejętności (dostępnych - możliwych do użycia przy takim ustawieniu drużyny).
- ☐ Bug: Skrzynia potrafi się nie otworzyć, kiedy wcześniej wielokrotnie próbowano ją otworzyć.