

# 3scape - przegląd i planowanie sprintu

## **Tydzień 14**

Ancient Yaks

Wersja 0.14.1, 2018-01-15

# Spis Treści

Obecne założenia gry.....	1
Sterowanie.....	1
Przegląd sprintu (tydzień 14).....	2
Edyta.....	2
Krzysiek.....	2
Gracjan.....	2
Justyna.....	2
Bartosz.....	2
Konrad.....	2
Zbyszek.....	3
Karol.....	3

# 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 14)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków na ostatni sprint.

## Edyta

- ☑ Dokończenie checkpointów.
- ☑ Nowa muzyka: menu, ustawienia, creditsy, 2 poziom.
- ☑ Poprawa efektów dźwiękowych: otwieranie skrzyni łotrzyka, muzyka w tutorialu.
- ☑ 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

- ☑ Zmiana bohaterów na dwóch klawiszach.
- ☐ Wprowadzenie przeciwnika - szkieleta łucznika.
- ☑ Rozwój bossa: wprowadzenie paska życia, blokada ukończenia poziomu do póki boss nie zostanie pokonany, większa mobilność.
- ☑ Zmienić ikonę pola ochronnego.

## Justyna

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

## Bartosz

- ☑ [Strona internetowa](#).

## Konrad

- ☑ Wyszarzenie samych ikon umiejętności, a nie całych slotów.
- ☑ Timery umiejętności: ile jeszcze działają, ile się ładują.
- ☑ Wprowadzenie specjalnego miejsca na klucz.
- ☑ Poprawa czytelności HUDu: ilość trapów oraz slot na klucz na dół, lepiej pokazany czas oraz punkty na górze.

## Zbyszek

- ☑ Stworzenie planszy końcowej po poziomie.
- ☑ Licznik dla możliwych do postawienia / postawionych bomb.
- ☑ Dodana autodestrukcja do obiektów tworzonych przez gracza: pułapki, strzały/pociski magiczne.

## 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 do wyglądu menu.
- ☑ Dodane credits do gry.