

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 4

Ancient Yaks

Wersja 0.4.2, 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
Konrad	4
Zbyszek	4
Karol	5
Nieprzypisane zadania	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.

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 łotrzyka - rozbijanie pułapek/otwieranie zamków.

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

- ☐ Przeszkody od teraz zadają obrażenia.

W obecnej wersji gry kolce nie działały w ogóle. Trudno określić to celowym działaniem, chociaż na pewno spodziewanym w momencie ewaluacji. Chcemy to zmienić.

Bartek

- ☐ Implementacja umiejętności wojownika - podnoszenie kompanów.

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

- ☐ Dodanie bohaterom poziomu zdrowia.

Na ten moment bohaterowie w żaden sposób nie mogą zginąć, ani otrzymać obrażeń. Jest to jednak konieczne w przypadku dalszego rozwoju gry.

Konrad

- ☐ 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.

- ☐ Poprawienie implementacji skoku.

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

- ☐ 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).

Zbyszek

Mamy na uwadze fakt, że Zbyszek pracował w innym silniku niż Unity (cocos2d-x). Przypisane mu zadania mogą się okazać zbyt czasochłonne - w razie czego ktoś przejmie jedno z zadań/pomoże mu je wykonać.

- ☐ 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.

- ☐ Ekran pauzy.

Już na początku ewaluacji zauważyliśmy pewien problem. Musieliśmy uruchamiać grę na bieżąco przy testerze. Samo menu też pewnie by pomogło, jednak tłumaczenie zasad na ekranie pauzy wydawało by się idealne.

- ☐ Reset poziomu po śmierci.

Karol

- ☐ Doprowadzenie kodu do porządku, narzucenie nazwewnictwa 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).

- ☐ Dopracowanie sterowania.

Kiedy już ustalimy w jaki sposób dokładnie chcemy sterować, trzeba się będzie zająć wdrożeniem tego do gry.

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

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 wypadałoby by modele (oraz ich animacje) zachowywały się w taki sam sposób, pasowały do swoich colliderów, nie działały z opóźnieniem czy demonstowały 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 podpowiedź do jakich umiejętności w tym momencie ma dostęp, oraz jaki klawisz pozwala skorzystać z jakiej umiejętności.

- ☐ Fabuła gry.