

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

- ☐ {Tydzień 13} Checkpointy: faktyczny zapis + brak colliderów spowalniających
- ☐ Nowa muzyka - menu oraz 2 poziom.
- ☐ Poprawić efekty dźwiękowe - otwieranie skrzyni łotrzyka, muzyka w tutorialu wciąż się kończy.
- ☐ 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

- ☐ {Tydzień WSZYSTKIE} Poprawa zamiany bohaterów
- ☐ {Tydzień 13} Checkpointy + brak colliderów spowalniających
- ☐ 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.
- ☐ Poprawki w poziomie tutorialowym.
- ☐ Balans gry:
 - ☐ Osłabienia: morale rycerza (za duży skok), leczenie maga (zbyt duże leczenie)