

3scape - przegląd i planowanie sprintu

Tydzień 12

Ancient Yaks

Wersja 0.12.1, 2018-12-18

Spis Treści

Obecne założenia gry	1
Sterowanie	1
Przebieg sprintu (tydzień 12)	2
Edyta	2
Krzysiek	2
Gracjan	2
Justyna	2
Bartosz	2
Konrad	2
Zbyszek	3
Karol	3
Plan sprintu (tydzień 15)	4
Edyta	4
Krzysiek	4
Gracjan	4
Justyna	4
Bartosz	4
Konrad	4
Zbyszek	4
Karol	4

Obecne założenia gry

3scape jest zr"czno#ciowo-logiczn! gr! platformow!, kt ra dzia\$a na silniku Unity.

Wcielamy si" w grup" trzech bohater w, kt rzy tylko dzi"ki swoim po\$!czonym zdolno#ciom s! w stanie pokonywa% kolejne przeszkody:

- ¥ wojownik - dysponuje on si\$!, kt ra oka&e si" nieoceniona nie tylko przy walce z wrogimi istotami czy niszczeniem przeszk d na drodze,
- ¥ \$otrzyk - zwinne palce, spryt, zr"czno#% czy umiej"tno#% strzelania z \$uku b"d! niezwykle przydatne podczas przemierzania #wiata pe\$nego zasadzek i pu\$apek,
- ¥ czarodziej - wiedza oraz zdolno#ci magiczne b"d! niejednokrotnie jedyn! opcj! ratunku dla naszych bohater w.

Bohaterowie podr &uj! razem, id!c jeden za drugim. W zale&no#ci od ich ustawienia w rz"dzie, dysponuj! oni innymi umiej"tno#ciami, kt re potrafi! oddzia\$ywa% ze sob! w najr &niejszy spos b. Dobre przetasowywanie naszej dru&yny to klucz do sukcesu w 3scape.

Sterowanie

- ¥ Poruszamy si" bohaterami za pomoc! klawiszy **W A D**, b!d' **strzałek**.
- ¥ Zmieniamy kolejno#% bohater w za pomoc! **Spacji** (ka&dy posuwa si" od lewej do prawej, chyba, &e dalej nie mo&e - wtedy si" cofa),
- ¥ Klawisze **J K L** odpowiadaj! za umiej"tno#ci naszych bohater w.
- ¥ Klawisz **J** odpowiada za umiej"tno#ci na lewej pozycji:
 - (Wojownik podniesie tarcz" (wedle za\$o&e) - p ki co tylko kolor) kt ra sprawi, ze uchroni SIEBIE od obra&e) fizycznych.
 - (*otrzyk rozstawi pu\$apek" na przeciwnik w.
 - (Mag b"dzie leczy\$ dru&yn".
- ¥ Klawisz **K** odpowiada za umiej"tno#ci na #rodkowej pozycji:
 - (Wojownik podniesie morale dru&yny, przez co wszyscy b"d! w stanie porusza% si" szybciej i skaka% dalej.
 - (*otrzyk potrafi otworzy% skrzyni".
 - (Mag sprawi, &e dru&yna otrzyma tymczasow! odporno#% na magiczne obra&enia.
- ¥ Klawisz **L** odpowiada za umiej"tno#ci na prawej pozycji:
 - (Ka&da posta% zaatakuje.
- ¥ Klawisz **Esc** otwiera menu pauzy.

Plan sprintu (tydzień 15)

Poniżej przedstawiamy podział obowiązków w na ostatni sprint.

Edyta

+ - _

Krzysiek

+ - _

Gracjan

+ - _

Justyna

+ - _

Bartosz

+ - _

Konrad

+ - _

Zbyszek

+ - _

Karol

+ - _