

# Kompiuterinis žaidimas “Dungeon crawl”

Gediminas Skučas, IFE-7  
Vadovas lekt. dr. Algirdas Noreika

# Projekto uždaviniai

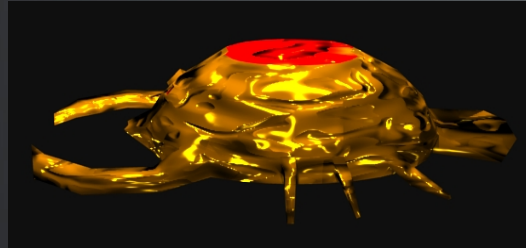
- Sugalvoti žaidimo scenarijų.
- Sukurti paprastą naudoti žemėlapių redaktorių.
- Atvaizduoti visus modelius su animacijomis, tekstūromis ir apšvietimu.
- Sukurti žaidimo variklį su fizikos reiškinių ir patogiu valdymu.
- Sumodeliuoti ir animuoti žaidimo veikėjus ir daiktus.

# Trumpai apie žaidimą

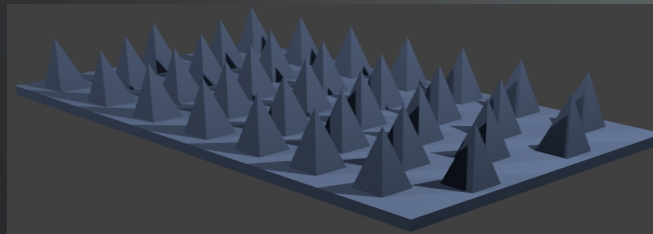
- Žanras: arkadinis side-sroller su RPG elementais.
- Veiksmo vieta: alternatyvios visatos Egipto požemiai.
- Žaidimo tikslas: rasti nemirtingumo paslaptį.

# Žaidimo iššūkiai

- Monstrai



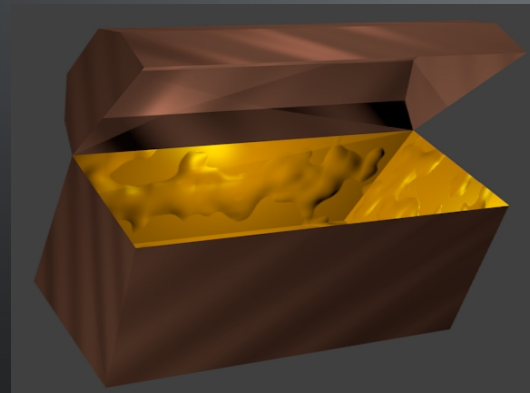
- Spąstai



- Mįslės

# RPG elementai

- Patirties taškai
- Gyvybės taškai
- Jėga, atsparumas žalai
- Ginklai
- Stebuklingi eliksyrai



# Žaidimo kūrimas

- Programavimas



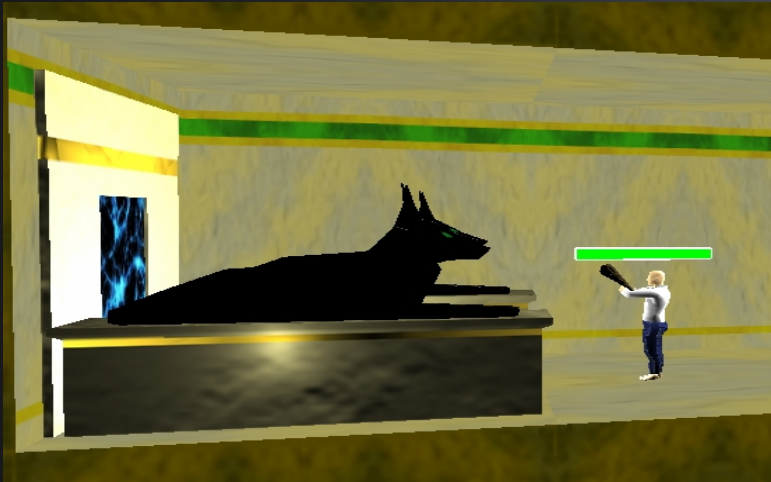
- Modelių kūrimas



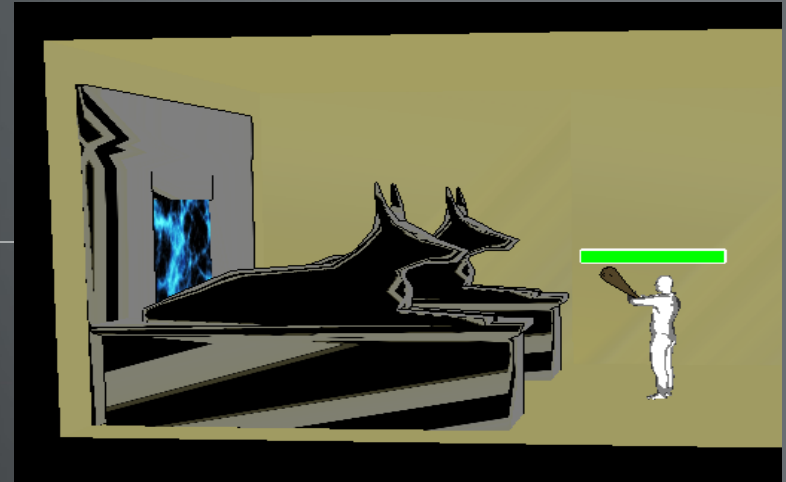
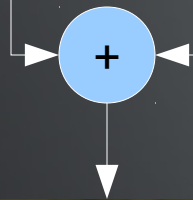
- Tekstūrų piešimas



# Šešēliavimas



Su tekstūromis be  
šešēliavimo



“Cell shading”



Rezultatas

# Išvados

- Sukurtas žaidimo variklis.
- Sukurtas unikalus žaidimo scenarijus.
- Sukurti modeliai, naudojant mažą poligonų skaičių.
- Žaidimo apšvietimui panaudotas piešinių animacijų šešėliavimo algoritmas.



Ačiū už dėmesį