

Escape from Piggy Island

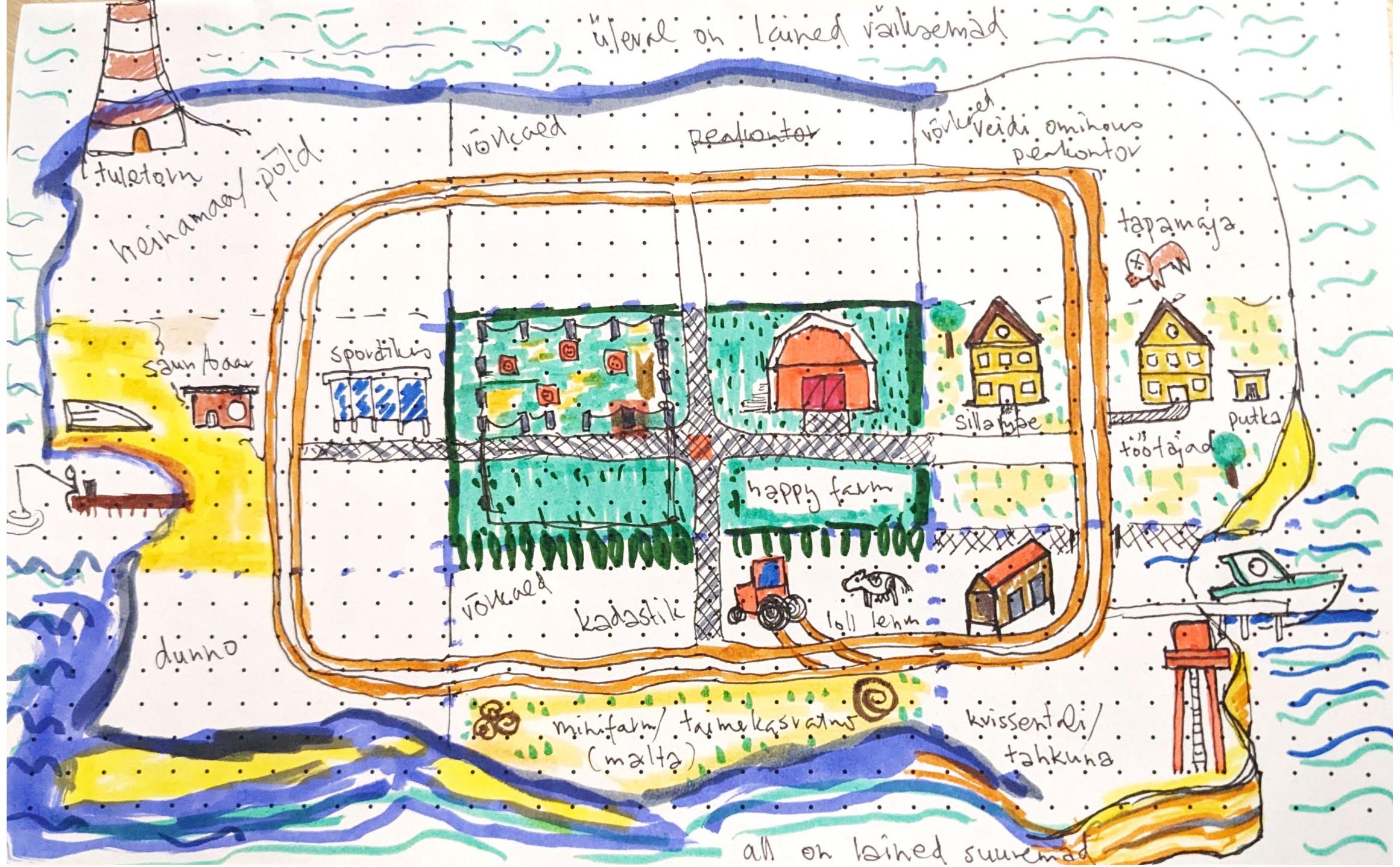
a Kult Classic game by

P. Alliksaar, M. Kangur, K. Kalmus & D. Talimaa

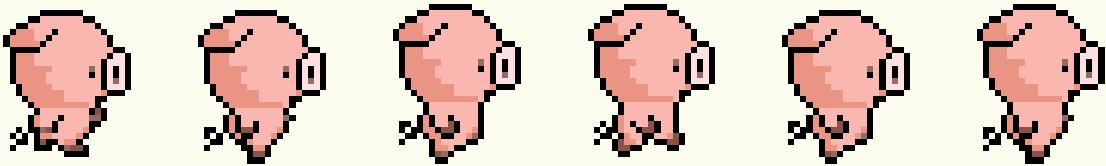
Mängu keskkond

- Mängu tegevus toimub saarel
 - Mäng toimub saarel - saarel tegutseb farm
 - Farm on jaotatud 9ks temaatiliseks piirkonnas (happy farm, tuletorn, sadam jpm) – korraga on aktiivne üks piirkond.
 - Mängija saab infot toimuva kohta graafiliselt ja teksti kaudu (examine käsk, dialoog)





Tegelased

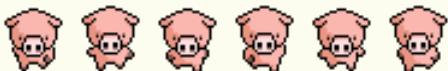


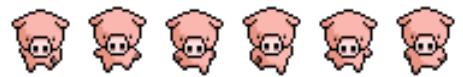
- Peategelane ja olulisemad kõrvaltegelased on sead
 - Peategelane alustab mängu keerulises mälukaotuse seisundis
 - Peategelasel on keeruline opereerida inimese loodud asju
- Müstilisest viirusnakkusest tingituna on sead reeglina väga nutikad
- Inimesed eksisteerivad valvuri rollis, nendega sead pigem ei suhtle.
- Kusgil võiks olla üks lehm, kes on kontaktivõimelt kusgil inimese ja sea vahel.



Loo struktuur

- 1. vaatus
 - Peategelane maandub farmisaarele ja ei tea, kes ta on ja mis toimub
 - Teised põrsad korraldavad talle vaimse rännaku, et ta saaks teada kes ta on ja mis on tema Eesmärk
 - Põrsas alustab Eesmärgi poole püüdlemist
- 2. vaatus
 - Peategelane saab abi
- 3. vaatus
 - Põssa otsib endale kokku erinevat põgenemiseks vajalikku atribuutikat
 - Põssa sõidab mootorpaadil päikeseloojangusse





“Tipp hetked”

- Puuhaluga autentimine
 - Põrsas kasutab seda selleks, et ennast arvutile autentida (arvuti nõustub)
- Pudel
 - Põrsas kasutab pudelit (Laua Vesi, Solid Lemonade), et kõrvale tõmmata valvuri tähelepanu ja muuta tema asendit soodsamaks
- Silt
 - "This sign cannot stop me. I can not read"
- Vaimne rännak
 - Põrsas saab vaimse rännaku käigus infot oma mineviku kohta ja lõpuks Eesmärgi



Tehnilised nüansid

- Godot mängumootor
- 2D top-down isomeetriseline vaade
- (Esialgu on plaanis) reaalajas tegevus
- Mängu materjalid ja programm elavad Githubis
- Graafika tootmine on peamiselt Aseprite tarkvaras
- Heli – Fruity Loops
- Video – Da Vinci Resolve



Disainipõhimõtted

- Pixel art
 - Tegelased on ümbritsetud väga tumeda piirjoonega
 - Keskkonnaelemendid on ümbritsetud nende põhitoonide tumendatud versioonid
 - Värvikulluse jälgimine – tegelased peavad eristuma keskkonnast
 - Tervikuna ei tohi mäng olla häirivalt kirgas ja värviküllane
 - 32*32 px peategelane – muude asjade mõõtmed sellest lähtuvalt
 - Animatsioonid on 2- või 6-kaadrised, ajastus 200ms kaadri kohta?
- Top-down view



Paindlik arendus

Järjestame sisu arendamist nii:

- Kõigepealt 1. vaatus ja mängu lõpp (põgenemine)
- Seejärel 3. vaatus (atribuutika leidmine)
- Seejärel 2. vaatus ja muud mõtted

Tagamaks, et:

- Mäng oleks algusest lõpuni mängitav
- Mängu keskosas toimub ühtib alguse ja lõpu plaaniga (kitsendus)
- Mängu lugu oleks usutav



Projekti juhtimine

- Kohtumised koolis kord kahe nädala tagant
- P 19:00 peale loengut - plaanimiskoosolek
- T 19:00 enne release tähtaega – kriisikoosolek
- Kõik muu jooksvalt
- Käime enda kohta käivad issued üle igal koosolekul
- Teeme plaane edasiseks



Peamised arengud 6.02-20.02

- Tegelase liikumine toimib paberprototüübisse ja mängumootoris
- Kõik peategelase liikumisanimatsioonid on valmis
- On olemas terve mängumaailma ja ‘vaimse rännaku’ leveli esialgne eskiis
- Oskame mängumootoris videot mängida
- Meil on rohkem asseteid kui enne (peamiselt maapinna materjalid)
- Meil on oma õlu ‘Kult Classic’ kavand
- Valmisid esimesed oma helid – muusika
- Valmis esimene video – millega võiks edasi saada mängu lõplik intro

