

# Escape from Piggy Island

a Kult Classic game by

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

Esitlusele eelneb demovideo

# Mängu keskkond

- Mäng 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 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.
  - Kusagil võiks olla üks lehm, kes on kontaktivõimelt kusagil 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

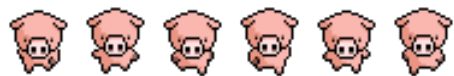
- 3. vaatus

- Põssa otsib endale kokku erinevat reisimiseks vajalikku atribuutikat
- Põssa sõidab mootorpaadil päikeseloojangusse



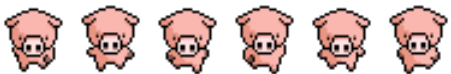
# “Tipphetked”

- 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 isomeetriline vaade
- (Eialgu on plaanis) reaajas 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
  - Värvikülluse 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



# 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 paberprototüübis ja mängumootoris
- Kõik peategelase liikumisanimatsioonid on valmis
- On olemas terve mängumaailma ja 'vaimse rännaku' leveli esialgne eskiis
- Oskame mängumootoris videot mängida
- Meil on rohkem asetteid kui enne (peamiselt maapinna materjalid)
- Meil on oma õlle 'Kult Classic' kavand
- Valmisid esimesed oma helid – muusika
- Valmis esimene video – millest võiks edasi saada mängu lõplik intro

