

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS  
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

**Kompiuterinių žaidimų projektavimas ir kūrimas.  
„Final BWAAA“ žaidimo apžvalga**

**Video Game design and development. „Final BWAAA“ game  
review**

Šeštoji užduotis

Projektą atliko:	4 kurso 3 grupės studentas	
	Gediminas Krasauskas	(parašas)
	4 kurso 4 grupės studentas	
	Benas Bagdanovas	(parašas)
	4 kurso 4 grupės studentas	
	Karolis Užkuraitis	(parašas)
	4 kurso 4 grupės studentas	
	Emilijus Stankus	(parašas)
Kurso dėstytojas:	Asist. Dr. Žilvinas Ledas	(parašas)

## **TURINYS**

1. BENDRA INFORMACIJA .....	2
2. PRIVALUMAI .....	3
3. TRŪKUMAI .....	4
4. DEFEKTAI .....	5
5. PASIŪLYMAI .....	7

## 1. Bendra informacija

Toliau pateikiamas sąrašas sąvokų, naudojamų dokumente, patogesniai skaitymui:

1. *Bažnyčia* - scena, kurioje atsiranda veikėjas žaidimui prasidėjus (šioje scenoje priešų nėra);
2. *Kovos laukas* - scena, kurioje atsiranda veikėjas išėjus iš bažnyčios (šioje scenoje priešų yra).

## **2. Privalumai**

1. Puiki kombinacija tekstūrų ir audio garsų sudaro tinkamą atmosferą žaidimui.
2. Muzika ir žaidimo garsai labai gerai derinasi kartu.
3. Tinkamas žaidimo sunkumas - nepereinamas lengvai iš pirmo karto, tačiau įveikiamas išsiaiškinus priešų elgseną.
4. Žaidimo istorija padeda susitapatinti su protagonistu ir labiau įsitraukti į žaidimą.
5. Žaidimą patogų valdyti viena ranka.

### 3. Trūkumai

1. Pasirinktas žaidimo šriftas blogai atvaizduoja informaciją:
  - (a) kai kuriose vietose nesimato skyrybos ženklų, raidžių, žodžių.
  - (b) kreditų lange, raidės 'M' ir 'i' (varde Miglė) susilieja į vieną raidę.
2. Gavus "Player Visibility Debuff":
  - (a) sunkiai įskaitomi žaidimo pagalbiniai tekstai, pvz.: *PRESS E TO RETURN TO BATTLEFIELD*;
  - (b) sunkiai įskaitomi turimi aktyvūs *debuff* efektai;
  - (c) sunkiai įžiūrimos veikėjo turimos gyvybės.
3. Objektų ir priešų *Hitbox'ai* nesutampa su jų atvaizdavimu, todėl judant nuolatos netikėtai užkliūnama, užstringama arba gaunama žala.
4. Šaudomi kryžiai skrenda labai netoli ir juos reikia pastumti su veikėju, kad jie nuskristų toliau. Galbūt tai ir buvo norimas elgesys, bet mums pasirodė labai nepatogus.
5. Praradus gyvybę, širdučių *sprite'ai* nėra panaikinami iš dešinės į kairę (praradus gyvybę gali dingti vidurinioji širdutė).
6. Žaidimas gali greitai atsibosti - perėjus žaidimą nebėra motyvacijos žaisti vėl.

## 4. Defektai

1. Pradėjus žaidimą, paspaudus *ESC* klavišą, sugrįžus į pagrindinį žaidimo meniu ir dar kartą paspaudus mygtuką pradėti žaidimą, nebegalima valdyti veikėjo.
2. Pereinant iš bažnyčios scenos į kovos lauko sceną, jei ant portalo paspaudžiama kelis kartus greitai "E" klavišą, kartais scenos "susilieja" ir žaidimo žaisti toliau nebeįmanoma. Toliau pateikiamas ekrano vaizdas:



1 pav. Žaidimo defektas nr. 2

3. Trūksta informacijos pradedant žaidimą (įžanginiame ekrane, pirmoje teksto pastraipoje):  
"need to go through endless hells to achieve the ."
4. Veikėjui iššovus kryžių, veikėjas apsisuka, tačiau toliau šaudo pradine kryptimi.
5. Prieš veikėjui išeinant į kovos lauką, veikėjas yra perkeliamas į tašką, kuriame stovėjo žaidimui prasidėjus, o tik po to perkeliamas į patį kovos lauką.
6. Paspaudus *ESC* klavišą žaidime einant, pauzės meniu be perstojo leidžiami ėjimo garsai.
7. Ėjimo garsas leidžiamas spaudžiant judėjimo mygtuką, nors veikėjas ir nejuda (pavyzdžiui atsitrengęs į sieną).
8. Galima surinkti neigiamą skaičių taškų:



2 pav. Žaidimo defektas nr. 8

## 5. Pasiūlymai

1. Keisti žaidėjo judėjimo pagreičio sistemą. Po to kai atleidžiamas judėjimo mygtukas žaidėjas kurį laiką juda ta pačia kryptimi. Jei veikėjas eina į kliūtį, staiga pakreičia kryptį, tada dalį sekundės jis stovės vietoje ir tik tada pradės eiti nauja kryptimi (pagreitis mažėja tik per laiką, net atsitrenkus į kliūtį).
2. Labai greitas judėjimas prastai kombinuojasi su mažu šaudomų kryžių lėkimo atstumu. Judant link priešo sunku šaudyti į jį, nes greitai judant tiesiog labai greitai atsitrenki į jį ir prarandi gyvybes. Stovint reikia būti priėjus labai arti priešo, nes kryžiai skrenda labai netoli. To rezultatas, kad arba bandai prieiti prie pat priešo ir tada šaudyti, arba lauki kol priešas ateis ir tada šaudai.
3. Sulėtinti pradinį veikėjo greitį (arba padaryti lygius erdvesnius).
4. Pasveikinti žaidėją, kai jis pereina žaidimą (dabar tiek pralaimėjus, tiek laimėjus tiesiog parodomi taškai).
5. Įgyvendinti valdymą žaidimo pulteliu.
6. Priešai galėtų rodyti kokį nors žalos indikavimą. Pvz. tekstūros pokyčiai gaunant žalą.