

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

**Kompiuterinių žaidimų projektavimas ir kūrimas.
Projekto siūlymas**

Video Game design and development. Game proposal

Antroji 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)

Vilnius – 2019

TURINYS

1. PROJEKTO SIŪLYMAS	2
1.1. Žaidimo pavadinimas	2
1.2. Žaidimo pristatymas	2
1.3. Žaidimo aprašymas, nusakantis pagrindinę žaidimo idėją, išskirtinumą ir mechaniką	2
1.4. Techninės dalies aprašymas	2
1.5. Preliminarus darbų tvarkaraštis.....	3

1. Projekto siūlymas

1.1. Žaidimo pavadinimas

Gunsumo.

1.2. Žaidimo pristatymas

Kova tarp žaidėjų sumo ringe naudojant ginklus ir galias.

1.3. Žaidimo aprašymas, nusakantis pagrindinę žaidimo idėją, išskirtinumą ir mechaniką

Žaidimas leidžia keliems žaidėjams kautis tarpusavyje realiu laiku. Tai žaidėjai atlieka valdydami savo pasirinktą veikėją. Kova vyksta didelėje plokščioje ir apvalios formos arenoje. Žaidimo tikslas yra išstumti kitų žaidėjų valdomus veikėjus už arenos ribų. Žaidimą laimi paskutinis likęs arenoje žaidėjas.

Kiekvienam veikėjui, esančiam arenoje, galima padaryti žalą. Kuo didesnė veikėjui padaryta žala, tuo jis tampa lengvesnis. Kuo veikėjas lengvesnis, tuo lengviau jį yra išstumti už arenos ribų, todėl kiekvienas žaidėjas siekia padaryti kuo daugiau žalos, kad būtų galima nustumti oponentą už arenos ribų ir laimėti žaidimą. Žalos darymas ir stūmimas atliekamas naudojant ginklus ir galias.

Veikėjai yra skirtingi ir įvairių tipų. Visi veikėjai turi po kelias vienodas bazines galias (pavyzdžiui pulti į priekį, angl. Charge). Veikėjai taip pat turi pradinį ginklą, po kelias skirtingas tik jiems būdingas galias ir ultragalią (angl. Ultimate), kurią galima panaudoti tik padarius atitinkamą kiekį žalos.

Veikėjų galios yra subalansuotos gynybai, artimai kovai arba stipriam priešo nustumimui. Ginklai yra subalansuoti tolimai kovai arba žalos darymui. Ginklai (išskyrus veikėjo pradinį ginklą) tam tikrais intervalais atsiranda kovos arenoje. Veikėjas daugiausia galėtų nešiotis tris ginklus (tam, kad specialiai nekaupytų ir kiti žaidėjai negalėtų paimti). Ginklai turi šovinių limitą.

Veikėjo judėjimas valdomas kairiąja valdymo pultelio lazdele (angl. Left stick). Šaudymui veikėjas taikosi ten kur tuo metu yra atsisukęs, todėl taikymasis taip pat valdomas kairiąja valdymo pultelio lazdele. Veikėjų galios būtų aktyvuojamos su kitais valdymo pultelio mygtukais.

Visi žaidėjai, valdantys savo veikėjus mato vienodą vaizdą viename bendrame ekrane, stebėdami areną iš viršaus.

1.4. Techninės dalies aprašymas

Naudojamas žaidimų kūrimo variklis - Unity3D.

Žaidimo erdvės dizainas - 3D su kameros vaizdu iš viršaus.

Maksimalus žaidėjų kiekis vienu metu - 4.

Valdymas - Žaidimo pultais (angl. Gamepads).

1.5. Preliminarus darbų tvarkaraštis

Toliau pateikiamas preliminarus darbų planas semestro metu.

1 lentelė. Preliminarus darbų tvarkaraštis

Atlikimo terminas	Darbo pavadinimas	Apimtis (val.)	Žmonių skaičius
Spalio 1 - 5	Išplėtoti idėją pilnai ir detaliai. Turėti bendrą vaizdą ir apgalvoti smulkmenas	8-12	4
Spalio 6 - 13	Parašyti projekto ir dizaino dokumentaciją	10	1-2
Spalio 8 - 13	Surinkti reikiamą grafiką, garsus, muziką ir paveikslėlius	2-3	1-3
Spalio 14	Nusiųsti dokumentaciją dėstytojui	-	1
Spalio 15 - 16	Pristatyti ir parodyti dokumentaciją, grafikos, audio failus lab. darbų metu	-	1-4
Spalio 17 - 30	Intensyvus žaidimo vystymo procesas	18-24	3-4
Spalio 29 - lapkričio 2	Dokumentacijos atnaujinimas	3	1
Spalio 31 - lapkričio 3	Žaidimo veikimo testavimas. Žaidimo atitikimo reikalavimams testavimas. Klaidų taisymas/neįvykdytų reikalavimų integravimas	2-3	2-3
Lapkričio 4	Nusiųsti dėstytojui veikiančią pradinę žaidimo versiją ir atnaujintą dokumentaciją	-	1
Lapkričio 5 - 6	Pradinės žaidimo versijos pristatymas lab. darbų metu	-	1-4
Lapkričio 7 - 25	Intensyvus žaidimo pilnos versijos kūrimas	30-40	3-4
Lapkričio 26 - gruodžio 1	Žaidimo veikimo testavimas. Žaidimo atitikimo reikalavimams testavimas. Klaidų taisymas/neįvykdytų reikalavimų integravimas. Papildomo funkcionalumo pridėjimas	4-12	2-4
Lapkričio 27 - gruodžio 1	Paruošti žaidimo pristatomąjį dokumentą	5	1-2
Gruodžio 2	Žaidimo pristatomąjį dokumentą nusiųsti dėstytojui	-	1
Gruodžio 3 - 4	Pristatyti baigtinę žaidimo versiją lab. darbų metu	-	1-4
Gruodžio 5 - 7	Atlikti konkurentų komandos žaidimo analizę	4-6	2-3
Gruodžio 7 - 8	Parengti konkurentų komandos žaidimo apžvelgiamąjį dokumentą	2-4	1

Gruodžio 9	Nusiųsti konkurentų komandos žaidimo apžvelgiamąjį dokumentą dėstytojui	-	1
Gruodžio 10 - 16	Parengti žaidimo eigos vaizdo įrašą, pasiruošti žaidimo pristatymui	8	1-4
Gruodžio 17	Pristatyti žaidimą Teorinės paskaitos metu	-	1-4