

PROJEKTAS: „Beno paieška“

Darbo dokumentacija

Darbą atliko:

Martynas Trumpiškis

Kaunas, 2024

Turinys

Tikslas	3
Klientas	4
Pateikti reikalavimai	5
Žaidimo scenarijus.....	6
Scenų eskizai	7
• Pagrindinė scena:	7
• Kirpyklos scena:	8
• Kavinės scena	9
Veikėjų eskizai	10
Benas:	10
Erikas:.....	11
Gabija:	12
Rugilė:	13
Žaidimo testavimo planas	14
Žaidimo kontrolės:.....	14
Testavimo planas:.....	14
Panaudoti ištekliai.....	15

Tikslas

Sukurti 2D dialogo sistemos pagrindu veikiančio žaidimo prototipą apimant specifiku, projektavimo ir realizacijos fazes pagal įsivaizduojamo kliento reikalavimus.

Klientas

UAB „Apverstas koldūnas“ – mini detektyvinių žaidimų kūrimo kompanija.

Pateikti reikalavimai

Reikalavimai įrankiams ir technologijoms: Godot || Three.js

Reikalavimai užduoties rezultatui, kurią sudaro:

- Detalizuotas žaidimo scenarijaus ir eskizų dokumentas.
 - Bazinis žaidimo scenarijus: Pagrindinis žaidimo veikėjas Meškiukas Benas, bando surasti kur dingio jo draugo Ežiuko grybų krepšelis. Meškiukas Benas apsilanko miško Kirpykloje ir Kavinėje, kur kalbina kirpėją ir virėją bandydamas išsiaiškinti kur dingio jo draugo krepšys.
- Scenų eskizai: Kirpyklos Scena, Kavinės scena
- Veikėjų eskizai: Meškiukas Benas, Kirpėjas, Virėjas
- Paspausk ir surask (Point & Click), dialogo pagrindu veikiantis žaidimas.
- Žaidimo testavimo planas

Žaidimo scenarijus

Veiksmas prasideda prie pagrindinio veikėjo, meškiuko Beno, namų. Jis susitarė susitikti su savo draugu Eriku, kuris yra ežiukas. Susitikę Erikas praneša, kad pametė savo grybų krepšelį, ir Benas nusprendžia padėti draugui jį surasti. Erikas užsimena apie kirpyklą, tad Benas nutaria ten apsilankyti.

Atvykęs į kirpyklą, Benas sutinka supykusią avį Rugilę, kuri yra pagrindinė salono kirpėja. Tačiau paklausus apie dingusį grybų krepšelį, ji nesuteikia jokios informacijos, nes nenustoja pykti ant kavinės virėjos. Nusprendęs, kad pirma reikia pasikalbėti su virėja, Benas keliauja į kavinę pas karvutę Gabiją.

Kavinėje Benas vėl teiraujasi apie grybų krepšelį, tačiau Gabija tvirtina, kad atsakymą turėtų žinoti Rugilė. Benas paaiškina, kad Rugilė negali normaliai kalbėti, nes yra labai supykusi. Gabija prisipažįsta, kad nežino pykčio priežasties, ir paprašo Beno sužinoti, nes pati yra užsiėmusi užsakymais.

Grįžęs pas Rugilę, Benas sužino, kad avis pyksta dėl to, jog ji daug kartų nemokamai kirpo Gabiją, tačiau ši neatsidėjo net sumuštinio. Sužinojęs priežastį, Benas grįžta pas Gabiją ir paaiškina, kad be Rugilės pagalbos grybų krepšelio rasti nepavyks. Gabija pagamina sumuštinį Rugilei, kad ši nurimtų ir suteiktų informaciją apie krepšelį.

Benas grįžta pas Rugilę ir įteikia jai sumuštinį. Nurimusi Rugilė papasakoja, kad girdėjo savo klientę minint apie grybų krepšelį netoli salono, taip pat paminėjo kažką apie medžių ratą. Benas išskuba ieškoti apibūdintos vietos ir, radęs medžių ratą, randa pamestą krepšelį. Jis grąžina jį Erikui, o šis nuoširdžiai dėkoja. Taip Benas išsprendžia draugo problemą ir laimi žaidimą.

Scenų eskizai

- Pagrindinė scena:

Veiksmas vyksta miškų proskynoje, kuriame yra keli namai. Pagrindėjas veikėjas pradeda prie savo namo scenos kampe. Draugas laukia jo scenos centre.



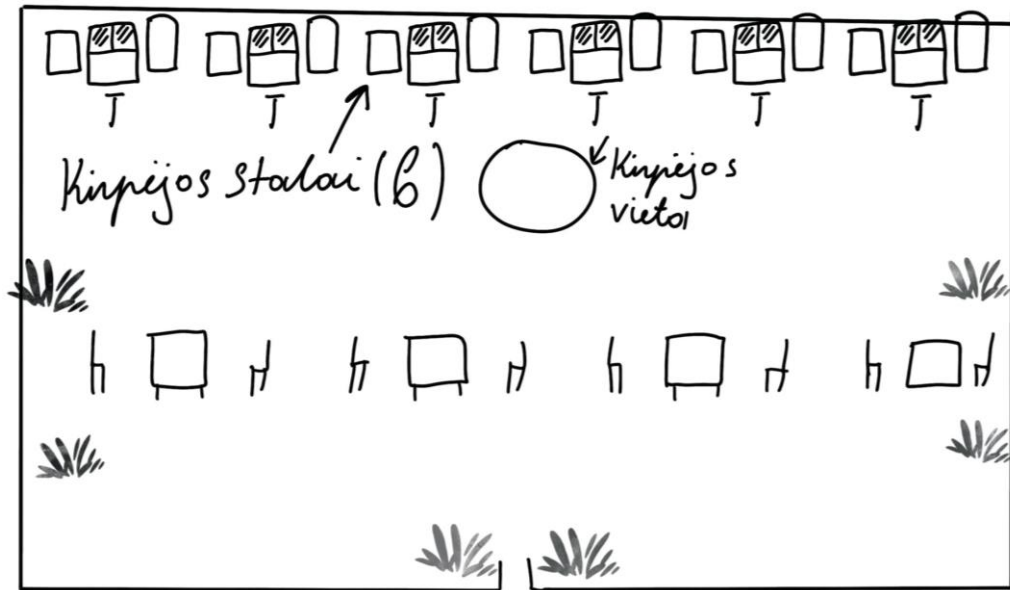
1 pav. Pieštas scenos eskizas



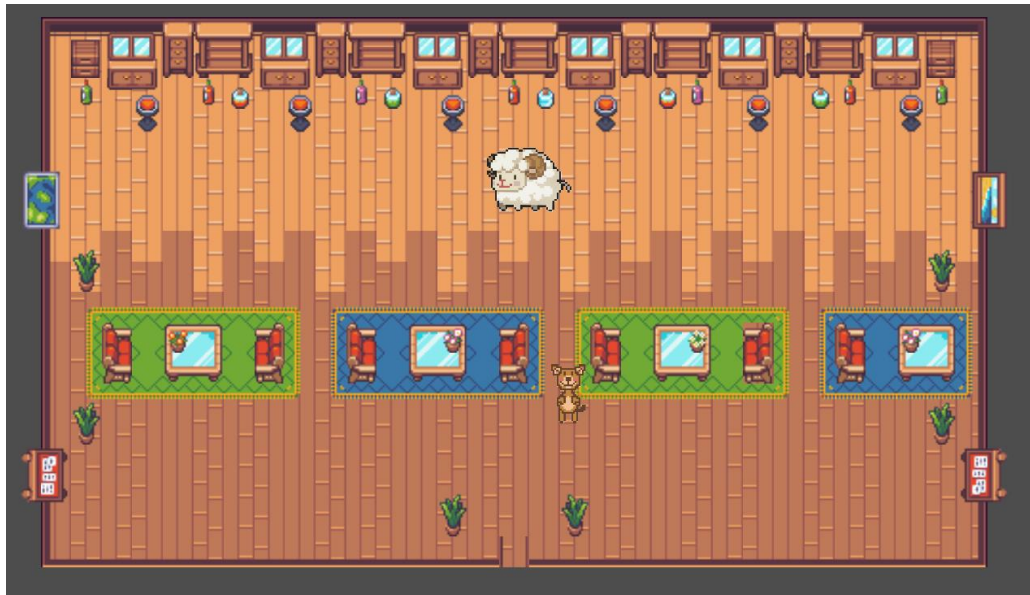
2 pav. Prototipo scena

- Kirpyklos scena:

Veiksmas vyksta uždaroje patalpoje, matosi laukimo sofas bei kirpėjų kėdės su reikmenimis. Salono gale stovi kirpėja.



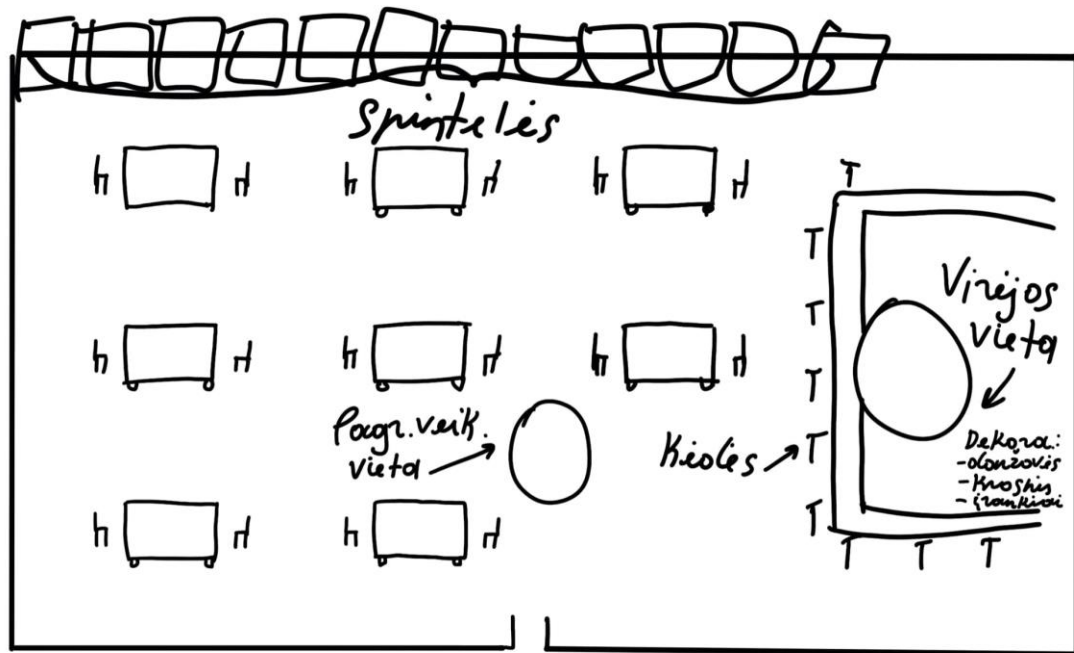
3 pav. Kirpyklos scenos eskizas



4 pav. Prototipo kirpyklos scena

- Kavinės scena

Veiksmas vyksta uždaroje erdvėje, matosi daug stalu su kėdėmis, yra baras už kurio stovi virėja.



5 pav. Kavinės scenos eskizas



6 pav. Prototipo kavinės scena

Veikėjų eskizai

Benas:



7 pav. Beno eskizas



8 pav. Benas prototipe

Erikas:



9 pav. Eriko eskizas



10 pav. Erikas prototipe

Gabija:



11 pav. Gabijos eskizas



12 pav. Gabija prototipe

Rugilè:



13 pav. Rugilès eskizas



14 pav. Rugilè prototipe

Žaidimo testavimo planas

Žaidimo kontrolės:

- Dešinysis pelės klavišas – vaikščioti
- Kairysis pelės mygtukas – interact(užkalbinti/skaityti, įeiti/išeiti, paimti)

Testavimo planas:

- Pradžioje reikia surasti ir nueiti iki draugo Eriko.
- Sutikti padėti draugui
- Rasti (prie pastatų yra lentelės ant kurių paspaudus yra parašoma koks taip pastatas) ir eiti iki kirpyklos
- Pakalbėti su kirpėja
- Rasti ir pakalbėti su virėja
- Grįžti pas kirpėją ir pakalbėti
- Grįžti pas virėją ir pakalbėti
- Grįžti pas kirpėją ir sužinoti kur yra grybų krepšelis
- Rasti grybų krepšelį pagal apibūdintą vietą ir jį paimti
- Paėmus krepšelį grįžti pas draugą Eriką
- Pakalbėti ir grąžinti jam krepšelį

Panaudoti ištekliai

Buvo panaudotas „Dialogue Manager“ įskiepis

Scenoms buvo naudojami šie tilemap:



15 pav. Tilemap naudojamas namų interjerui



16 pav. Tilemap naudojamas lauko scenai