

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

Out Of Bounds žaidimo apžvalga

Out Of Bounds game review

Kompiuterinių žaidimų projektavimas ir kūrimas

Atliko:

Tautrimas Gumbys (parašas)

Miglė Vaitulevičiūtė (parašas)

Vytautas Žilinas (parašas)

Darbo vadovas: lekt. Žilvinas Ledas (parašas)

Vilnius – 2018

TURINYS

1. PROTOTIPO APŽVALGA	2
1.1. Privalumai	2
1.2. Trūkumai	2
1.3. Rastos klaidos	3
2. PASIŪLYMAI	4

1. Prototipo apžvalga

1.1. Privalumai

- Pradinės scenos dizainas yra simplistinis ir modernus, nes ji turi tik pavadinimą ir mygtuką "Press to start" bei fone rodomas juodai baltas žaidimas.
- Meniu scenos fonas yra judantis žaidimas, kuris atrodo vizualiai patraukliai.
- Kūrėjų sąrašas (angl. credits) labai detalai aprašo, iš kur gauta muzika ir modeliai, taip suteikdami nuopelnus tikriesiems kūrėjams.
- Yra Nustatymų (angl. settings) pasirinkimas, kuriame galima modifikuoti ir personalizuoti žaidimą.
- Galima varijuoti žaidėjų kiekį nuo 2 iki 4.
- Gan logiškai veikianti fizika.
- 2 unikalūs žemėlapiai.
- Motyvuojanti ir atitinkanti žaidimo tempą muzika.
- Veikėjų (angl. character) trumpos istorijos.
- Įdomūs ir skirtingi veikėjų įgūdžiai (angl. skill).
- Veikėjų judėjimo fizikos dažnai prajuokina.

1.2. Trūkumai

- Negalima paspausti jokių meniu mygtukų su valdikliu (angl. controller).
- Meniu ekrane vienam iš foninių žaidimo vaizdo įrašų matosi pelytė, kas labai blaško ir atrodo neprofesionaliai.
- Kūrėjų sąraše nesimato slinkties juostos (angl. scroll-bar) dabartinės pozicijos.
- "Tutorial" mygtukui labiau tiktų pavadinimas "Controls".
- Nustatymų neįmanoma pakeisti.
- Pasirinkus veikėją, kai jo statusas yra "Confirmed", grįžus atgal į Meniu sceną ir tada paspaudus "New Game" veikėjo statusas nepasikeičia.
- Valdymas nėra intuityvus: Primary power - Y, Secondary Power - LB.
- Kai sužaidžiamas pirmas žemėlapis, jis yra pakeičiamas į antrą. Neaišku ar taip turi būti.
- Nematomumo galia gan sudėtinga ir pačiam žaidėjui.

- Nelabai aišku, ką daro gyvybės. Kadangi dažniausiai gyvybės yra prarandamos, o ne gaunamos, kai patiriama žala (angl. damage).
- Mirties garsai yra daug garsesni už kitus garsus bei muziką, kas sukelia diskomfortą.
- Kai kurie įgūdžiai yra per daug stiprūs, pavyzdžiui, pasikeitimas vietomis ar nematomumas, kurio metu veikėjas gydomi.
- Mygtukas "Back to main menu" grąžina į pradinę sceną vietoj Meniu scenos.
- Sunku įžiūrėti gyvybes dėl šrifto ir raidžių dydžio bei fono spalvos.

1.3. Rastos klaidos

- Žaidėjas su klaviatūra gali pasirinkti veikėją tik vieną kartą. Užbaigus mačą (angl. match) ir renkantis iš naujo veikėjus neįmanoma pasikeisti veikėjo žaidėjui su klaviatūra.
- Nustačius veikėjo statusą "Confirmed" tada grįžus iš veikėjo pasirinkimo scenos į Meniu ir paspaudus "New Game" niekas nepasikeičia - veikėjo statusas vis dar "Confirmed" ir negalima jo keisti.
- Matomas Unity numatytas (angl. default) fonas, t.y. "skybox", kai žaidėjas iškrenta iš žemėlapių.
- Kai kažkuris žaidėjas laimi, jis vis dar gali spaudinėti mygtukus ir taip judėti vietoj.
- Labai maži mygtukai, kai yra laimima, beveik neįmanoma paspausti su pelyte.
- Beisbolo lazda nepastumia priešininko nors smūgis pastumia.
- Nematomumas trunka 4 sekundes, nors parašyta, kad veikėjas turi būti nematomas tik 2 sekundes.
- Kartais ginklas prakrenta kiaurai žemėlapių struktūras.

2. Pasiūlymai

- Galimybė keisti nustatymus.
- Galimybė keisti valdymą.
- Single player režimo galimybę (angl. mode), kur galėtum vienas treniruotis ar žaisti prieš kompiuterį.
- Rašyti laiką kada vėl galima bus naudoti įgūdį (angl. skill).
- Galimybė sustabdyti žaidimą.
- Kill cam turėtų pridėti papildomo komiškumo ir smagumo žaidimui.
- Uždėti kamerai apribojimus, kad neatsitrauktų taip toli.
- Suteikti žaidėjams specifinę spalvos arba kontūrinę švytėjimą, kad lengviau atskirti save nuo priešo.
- Visų žaidėjų gyvybes išskaidyti ir aiškiau užrašyti, pavyzdžiui, kiekvieno veikėjo švytėjimo spalva yra tokia pati kaip ir jo gyvybių.