

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS  
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

**paskutinysis BWAAA**

**final BWAAA**

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. ŽAIDIMO PROTOTIPAS .....	2
1.1. Vieno sakinio pristatymas .....	2
1.2. Kaip žaisti žaidimą .....	2
1.3. Įgyvendintų savybių sąrašas .....	2
1.4. Ateities savybių sąrašas .....	3
2. VAIZDAI .....	5

# 1. Žaidimo prototipas

## 1.1. Vieno sakinio pristatymas

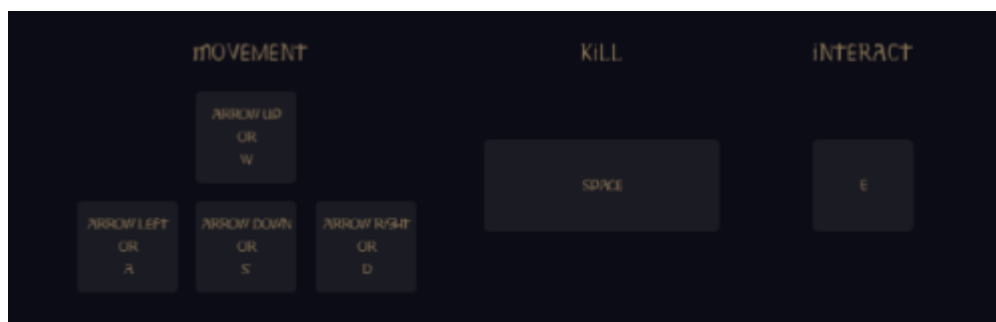
Esate vienintelis galintis nugalėti blogį, pasaulio išganymas gali būti pasiektas tik keliaujant nesibaigiančio pragaro menėmis.

Portalo, pačio šėtono slenksčio, pagalba galite keliauti per monstrų užterštas erdves. Išvalius erdvę, dievai suteiks tau švęstą piliulę, padėsiančią judėti tolyn. Tačiau, jei tikėjimas suklups ir žengsite atgal - blogio jėgos atims įgytas šventas stiprybes.

Keliauk, orus egzorcistai. Išvalyk menes nuo blogio!

## 1.2. Kaip žaisti žaidimą

Žaidimas valdomas 6 klavišais, pelė reikalaujama tik menu. Judėti į viršų- rodyklė viršun arba w, judėti į apačią- rodyklė apačion arba s, į kairę- rodyklė kairėn arba a ir į dešinę- rodyklė dešinėn arba d. Atakuojama su space klavišu, o interakcija su daiktais žaidime- e. Beje, paspaudus “ESC” mygtuką trumpam sustabdomas žaidimas ir galima pasirinkti - grįžti atgal į žaidimą arba keliauti į pagrindinį menu (taip nutraukiant žaidimą).



1 pav. Valdymas

## 1.3. Įgyvendintų savybių sąrašas

- Priešai:
  - Zombis - su atsitiktiniu judėjimu bei reguliariais ir mirties garsais, judėjimo animacija
  - Šešėlių pabaisa - juda paskui egzorcistą, reguliariai skleidžia garsus, turi judėjimo animaciją
  - Kapų plėšikas - su atsitiktiniu judėjimu, mēto kastuvus į egzorcistą, miręs palieka kūną bei iš jo nešamo karsto išlenda dvi šešėlių pabaisos, reguliarius bei mirties garsai, judėjimo animacija, mirties animacija.
- Egzorcistas:
  - Atakuoja kryžiais iš toliau, jų garsas ir fizika.

- Judėjimo garsai ir animacija
- Sužeidimo garsas.
- Gyvybių logika.
- Egzorcistas:
  - Atakuoja kryžiais iš toliau, jų garsas ir fizika.
  - Judėjimo garsai ir animacija.
  - Sužeidimo garsas.
  - Gyvybių logika.
- Kambariai:
  - Įgyvendintas pradinis bažnyčios kambarys bei kapinių lygis.
  - Scenos foniniai objektas.
  - Muzika kambariuose.
  - Piliulių logika.
  - Debuff logika.
  - Taškų skaičiavimo logika.
  - Paimamos gyvybės bei ginklas.
- Meniu:
  - Žaidimo valdymas.
  - Kūrėjai.
  - Pradėti žaidimą.
  - Išeiti iš žaidimo.
  - Debuff logika.
- Garsas
- Vaizdai

#### **1.4. Ateities savybių sąrašas**

- Daugiau sukurtų kambarių ir lygių
- Daugiau sukurtų priešų
- Didesnis perspektyvos pojūtis
- Didesnis fizikos tikslumas/vientisumas

- Protingesni priešai
- Daugiau animacijų (priešų mirties animacijos, piliulės paėmimas ir t.t.)
- Daugiau pranašumų (buff) ir ydų (debuff) bei sudėtingesnė jų sistema
- Padaryti pranašumų ir ydų atvaizdavimą žaidėjo ekrane

## 2. Vaizdai

