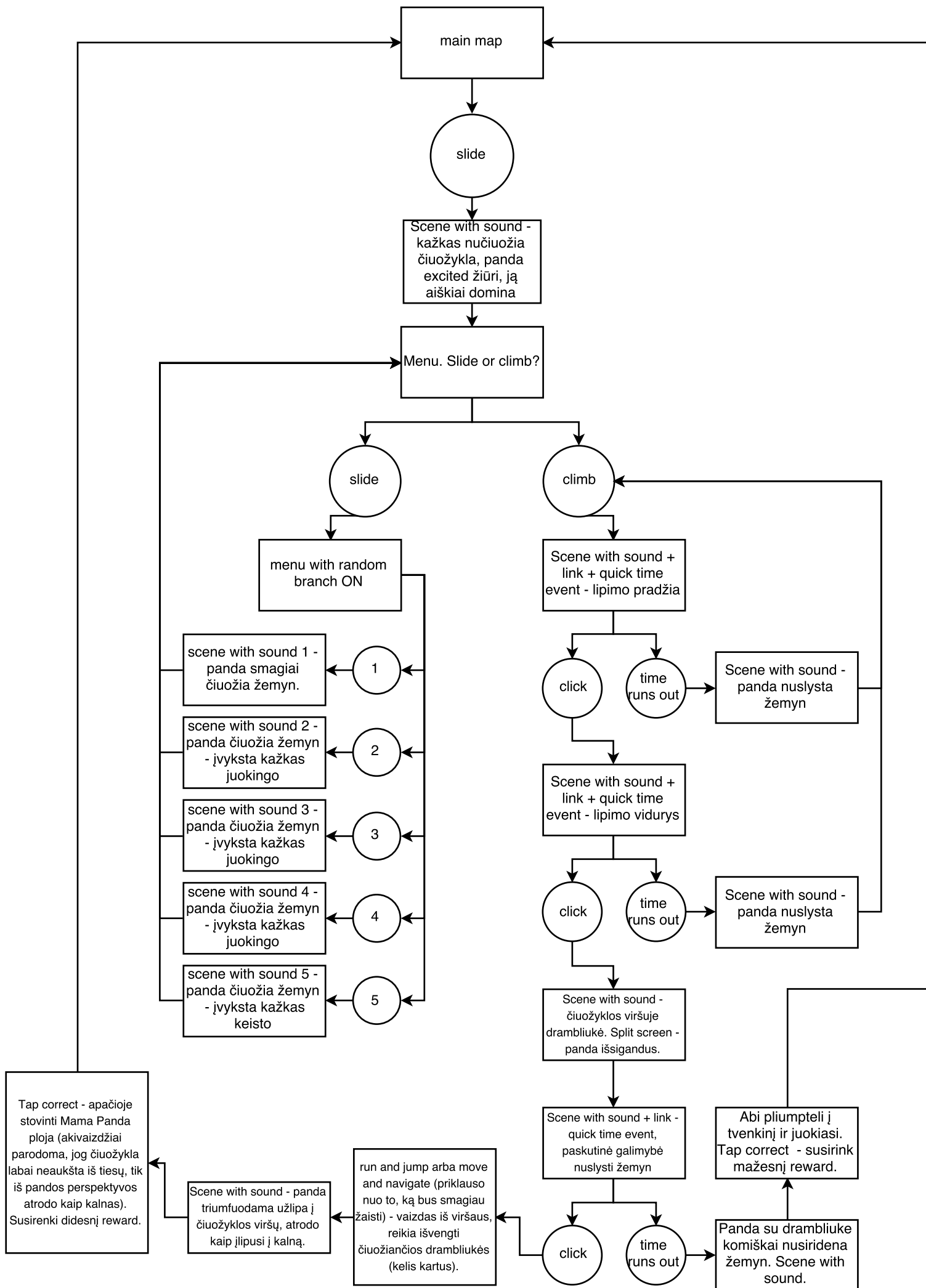


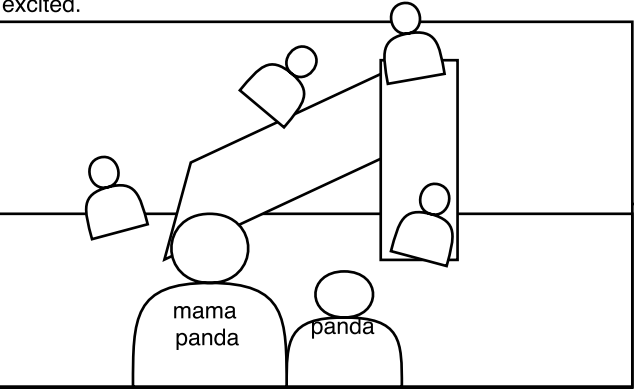
Panda Lu Baby Bear Care 3: City

Parko Segmentai: Struktūrinės schemos (flowcharts) ir parengiamieji maketai (storyboards)

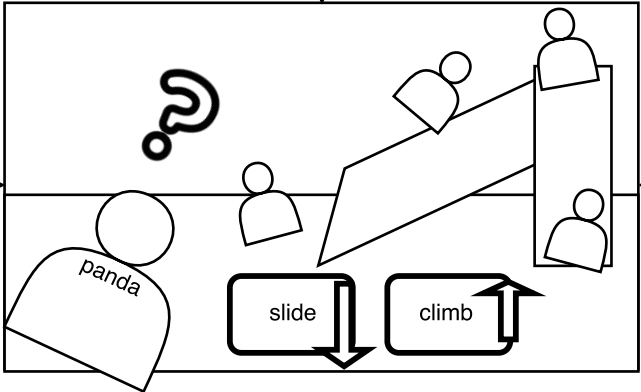




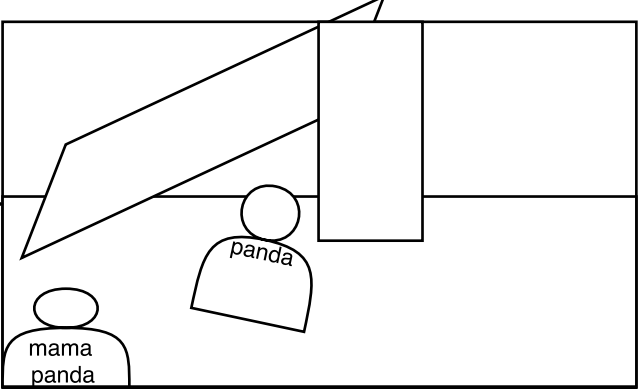
Slide intro 1. Scene with sound. Čiuožykla, ja čiuožinėja vaikai. Naudoti: baby animals kaip images, Luko animacijas. Pirmame plane mama panda ir panda Lu, panda Ly labai excited.



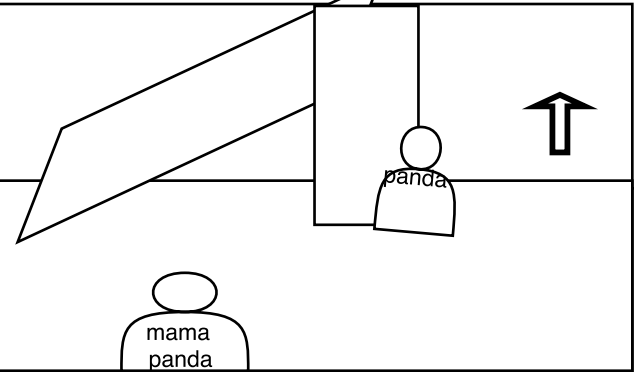
Slide intro 2. Menu. Du pasirinkimai. Indikuojami kaip įmanoma labiau suprantamai.



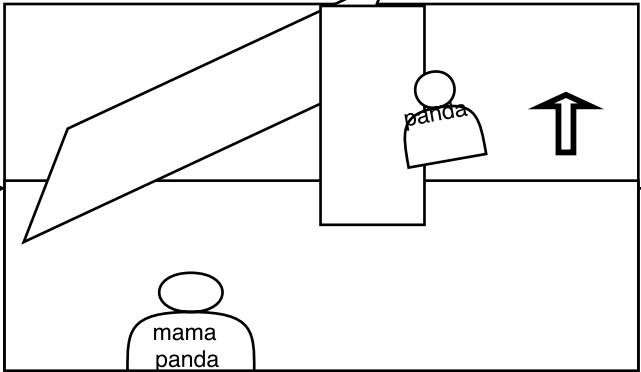
Slide down 1. Scene with sound. Panda nukrypuoja prie čiuožyklos.



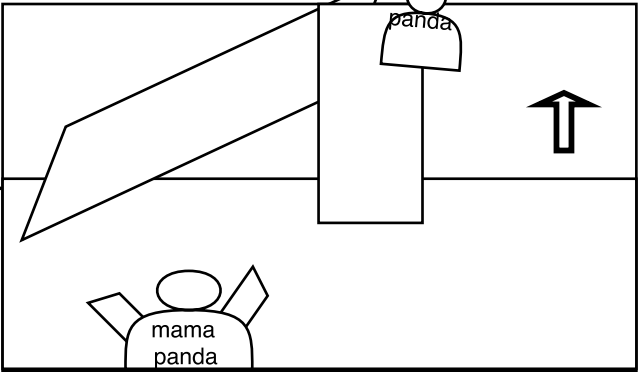
Slide down 2. Scene with sound. Panda užšoka ant kopėtelių apačios. Norint progresuoti reikia paspausti kontekstinį mygtuką - pulsuojančią strėlę, rodančią aukštyn.



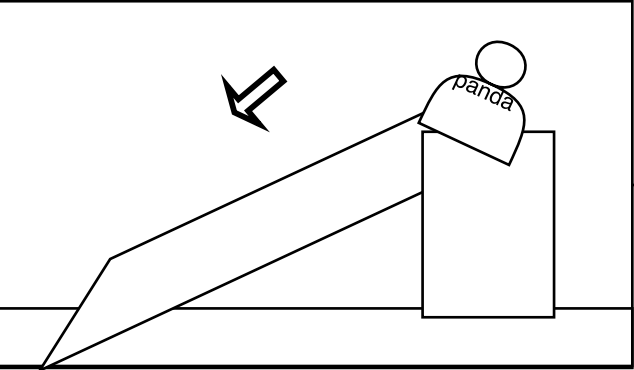
Slide down 3. Scene with sound. Panda užšoka ant kopėtelių vidurio. Norint progresuoti reikia paspausti kontekstinį mygtuką - pulsuojančią strėlę, rodančią aukštyn.



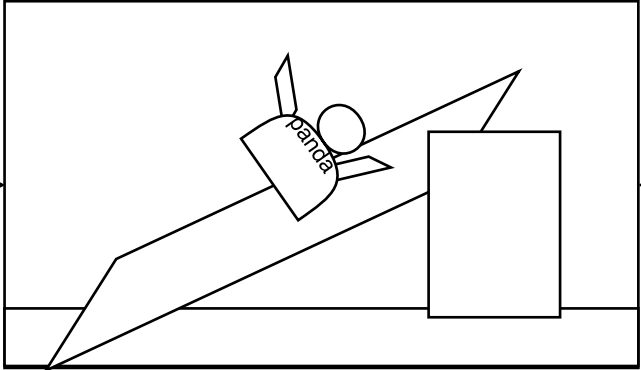
Slide down 4. Scene with sound. Panda užšoka ant kopėtelių viršaus. Norint progresuoti reikia paspausti kontekstinį mygtuką - pulsuojančią strėlę, rodančią aukštyn. Apačioje mama panda ploja katučių / cheerina panda Lu.



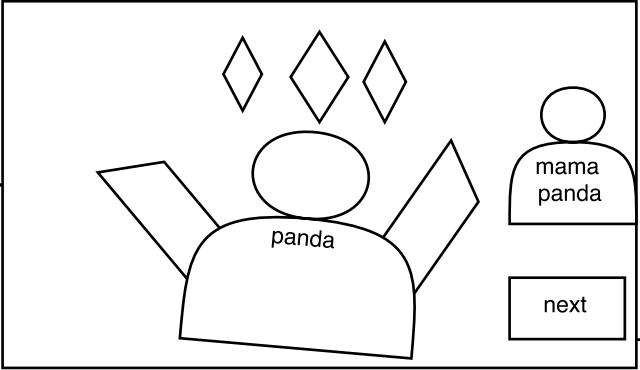
Slide down 5. Scene with sound. Panda jau čiuožyklos viršuje, stenkis pavaizduoti taip, kad atrodytų, jog panda labai aukštai. Kontekstinis mygtukas - rodyklė žemyn.



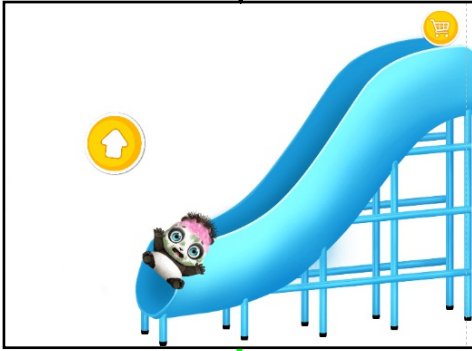
Slide down 6. Scene with sound. Panda leidžiasi žemyn mostaguodama savo kojytėmis ir letenėlėmis. Nustatytas timing. Stenkis pilnai išnaudoti naujas animacijas.



Slide down 7. Tap correct. Susirenki reward, fone ploja mama panda. Susirinkus reward vėl atsiduri slide intro 2 (linkas).



Slide 1. Scene with sound.



Slide 1 fail. Scene with sound.



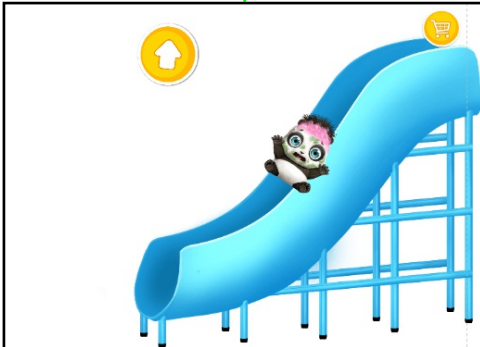
Slide 2. Scene with sound.



Slide 2 fail. Scene with sound.



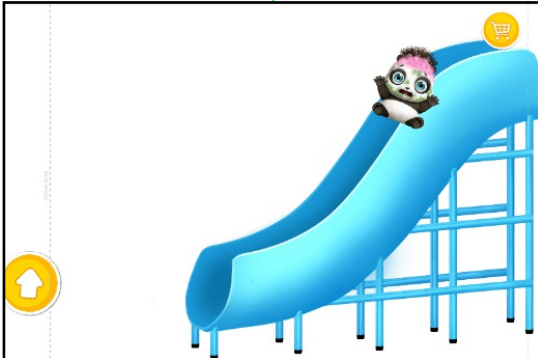
Slide 3. Scene with sound.



Slide 3 fail. Scene with sound.



Slide 4. Scene with sound.



Slide 4 fail. Scene with sound.



Elephant attacks. Scene with sound.

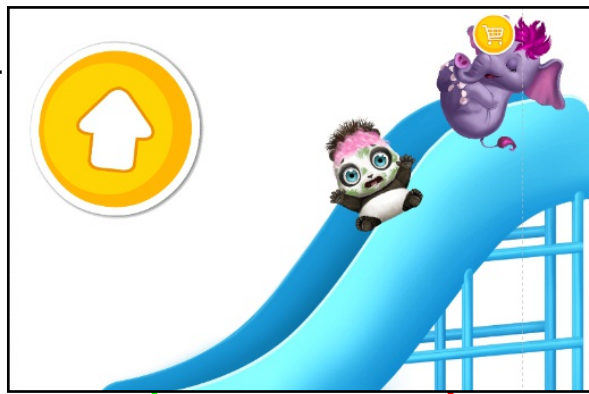


Panda panics. Scene with sound.

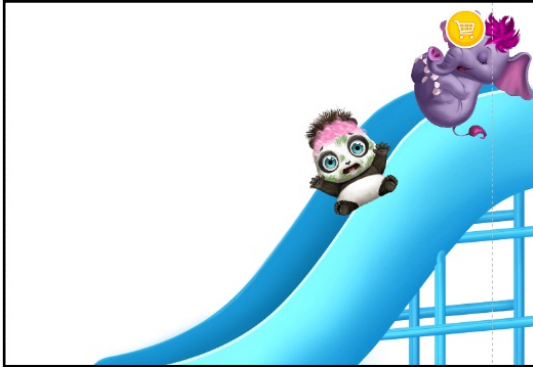


evade elephant

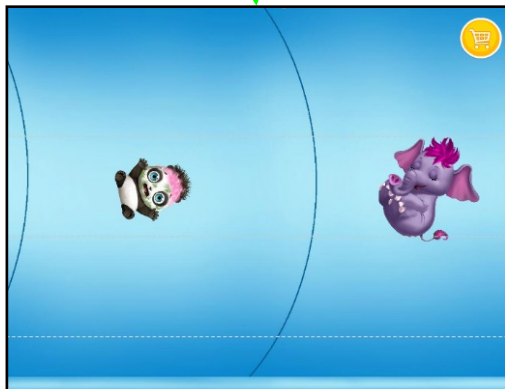
Evade
Elephant.
Scene
with
sound



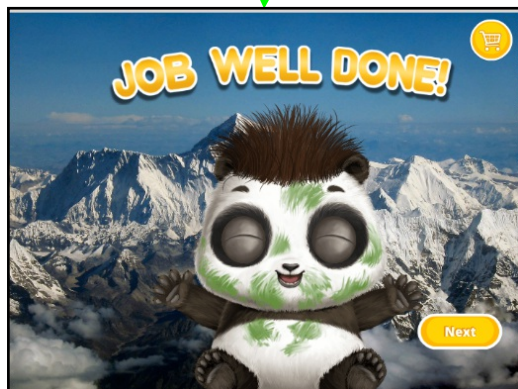
Evade
Jump.
Scene
with
sound



Evade 2.
Move and
navigate.



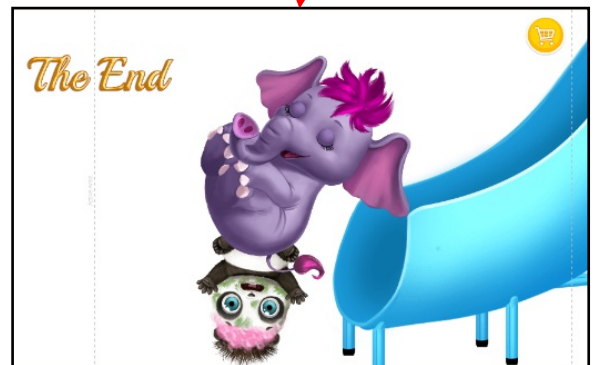
Everest
win.
Scene
with
sound.



Kapow. Scene
with sound.



Bad
end.
Scene
with
sound.

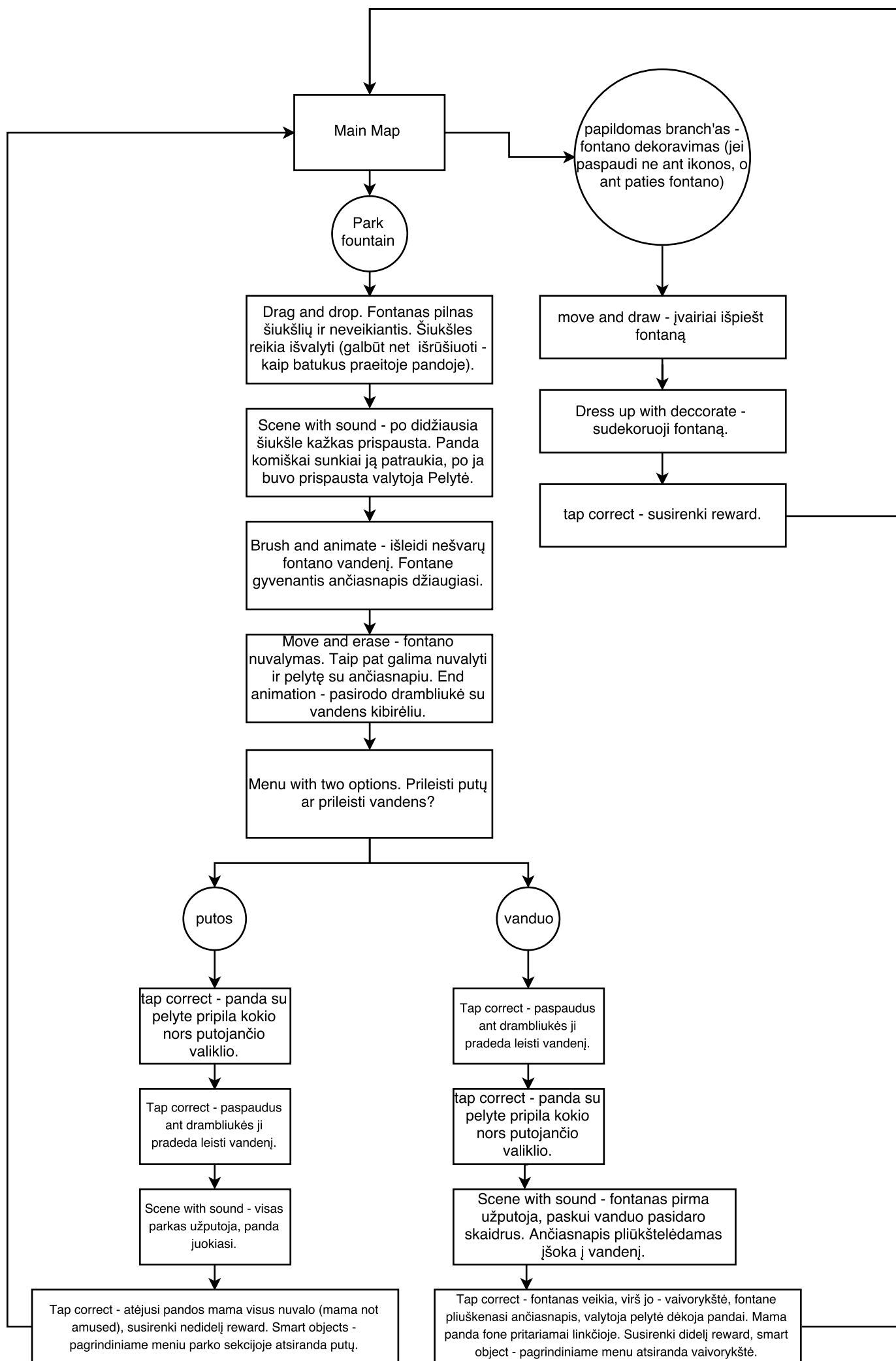


Veikimas geriau
atvaizduotas Tutotoons
builderyje - "panda
experiment 2." Gameplay
- quick time events.

main map / slide intro
2. Whichever works
best.

Good
end.
Scene
with
sound
ARBA
Tap
correct
with
reward.

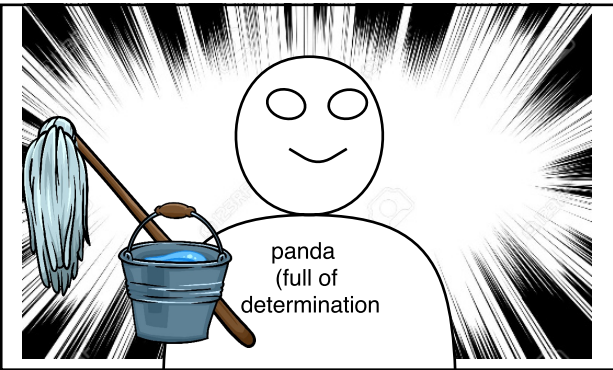




Fountain 1. Scene with sound. Fontanas šiukšlinas, prie jo stovi nešvarus meškiukas ir liūdi. Pirmam plane šokiruota mažoji panda.



Fountain 2. Scene with sound. Panda su šluostėmis, kibiru vandens, atrodo kaip cartoon'inė valytoja. Panda pasiruošusi veiksmui :)



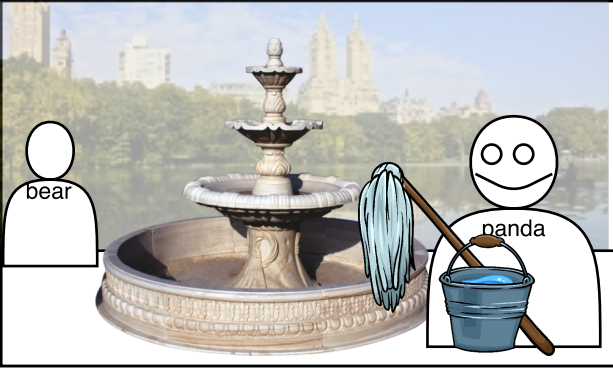
Fountain 3. Drag and drop. Šiukšlių rūšiavimas. Vaikus reikia mokinti tausoti aplinką :) kažkas panašaus į žaisliukų ir drabužių išdėliojimą krūvelėmis - svargu aiški indikacija.



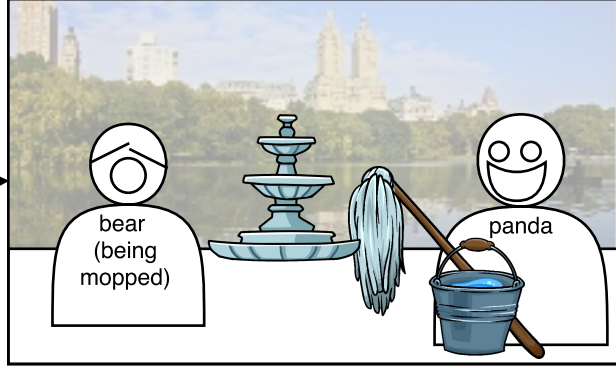
Fountain 4. Brush and animate OR Tap Correct. Panda išleidžia nešvarų vandenį iš fontano. Optional - fontano dugne gali būti koks gyvūnėlis iš mūsų senų assets, kuris tiesiog iššoka ir daugiau žaidime nepasirodo. Toks small delight vaikams.



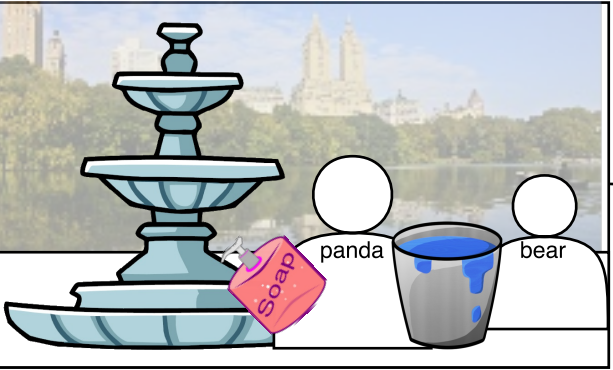
Fountain 5. Move and erase. Pirmam plane fontanas ir panda, antram - meškiukas. Panda išvalo fontaną nuo dumblo.



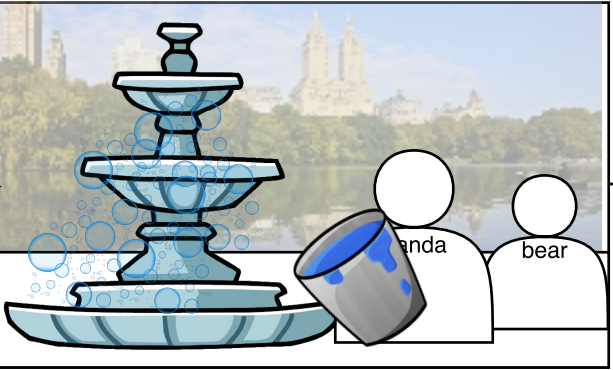
Fountain 6. Move and erase. Pirmam plane meškiukas ir panda, antram - fontanas. Panda išvalo meškiuką nuo blogų gyvenimo pasirinkimų :) muiluojamas meškiukas turi rodyt visokias juokingas išraiškas, svarbiausia, kad pats veiksmas neatrodytų piktai. Galbūt leisti ir pačią pandą pamuiliuoti, kad jaustųsi lygybė ir nebūtų bullying.



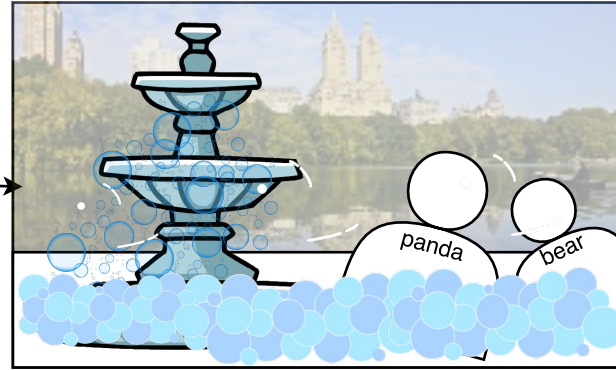
Fountain 7. Tap correct. Add soap.



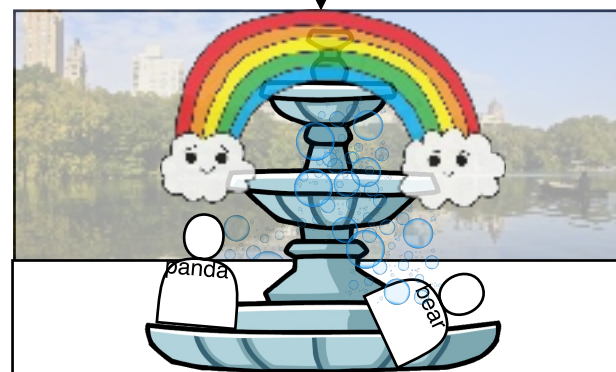
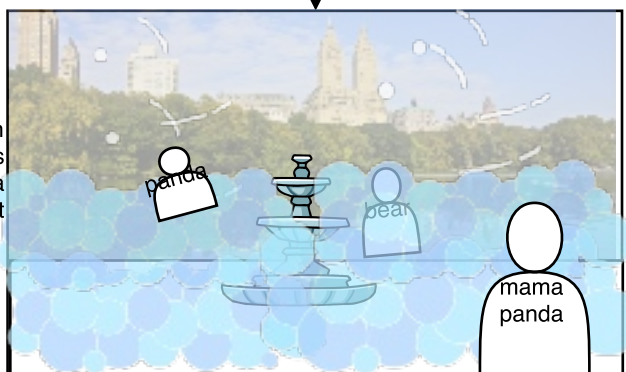
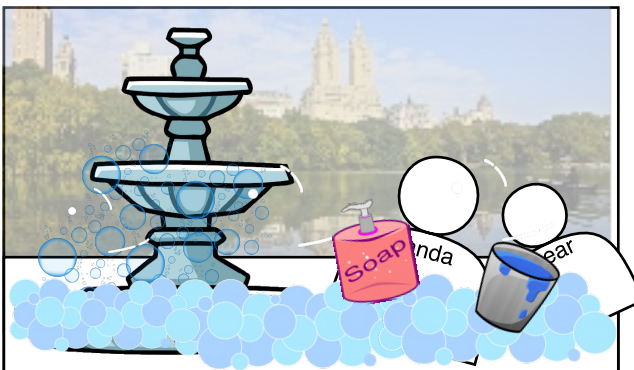
Fountain 8. Tap correct. Add water.



Fountain 9. Scene with sound. Fontanas užpuotojės burbulais.



Fountain 10. Menu. 2 Pasirinkimai - dar daugiau putų arba vanduo.



Fountain 11 b. Scene with sound. Fontane skaidrus vanduo, panda ir meškiukas sušoka į vandenį. Virš fontano atsiranda vaivorykštė.

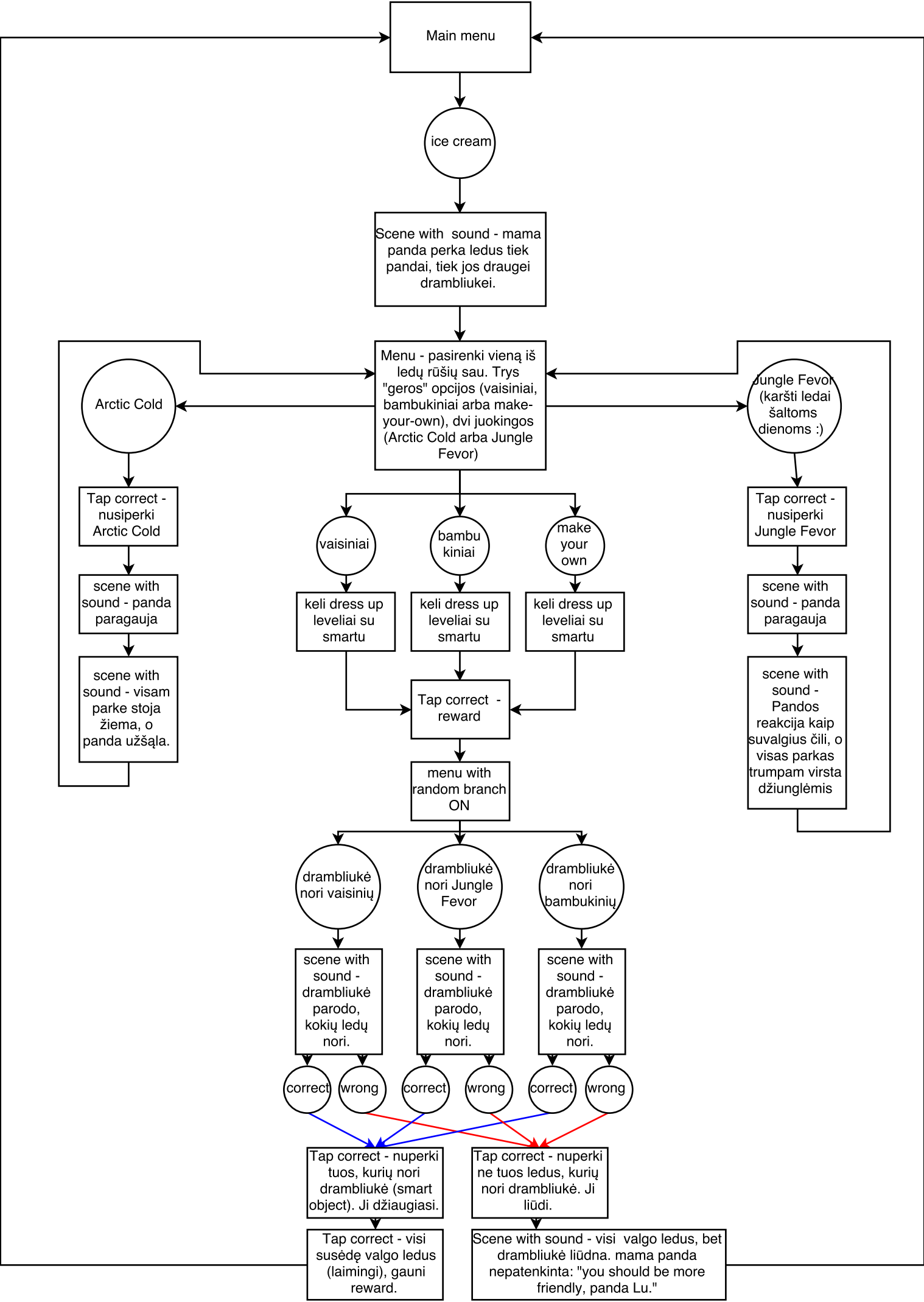
Fontanas - swf. Frame pasikeičia į išvalytą fontaną (kuriam laikui). Parkas tampa putotas (kuriam laikui). Jei tą per sudėtinga padaryti, tikriausiai nebūtina.



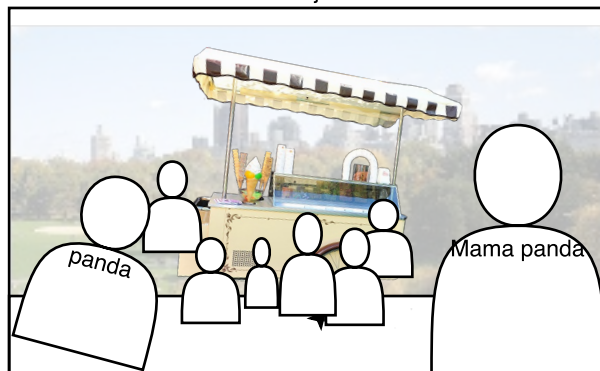
Fountain 12 b. Scene with sound. Į fontaną įšoka drambliukė, splashina vandenį. Galbūt vertėtų dar pridėti 13 sceną, kurioje visi trys žvėriukai maudosi fontane.

Fontanas - swf. Frame pasikeičia į išvalytą fontaną (kuriam laikui). Parke virš fontano atsiranda vaivorykštė (kuriam laikui).

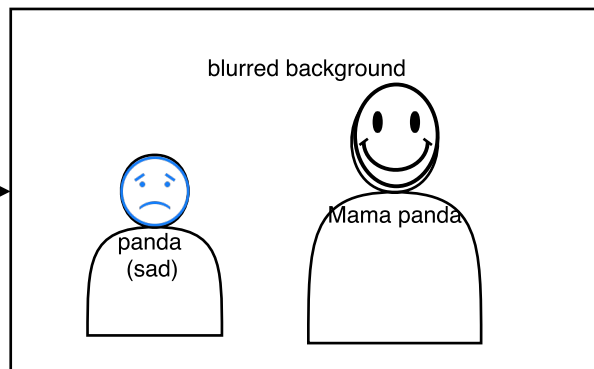




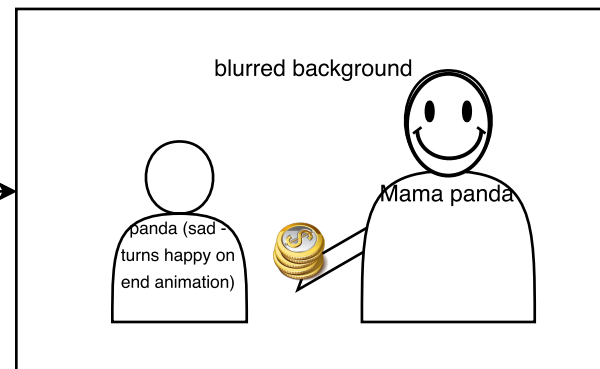
Ice Cream 1. Scene with sound. Prie parke esančio ledų vėžimėlio / kioskelio šokinėja krūva vaikų (matomi iš tolo, gali būti tik siluetai). Pirmame plane - panda ir jos mama. Panda labai susidomėjusi.



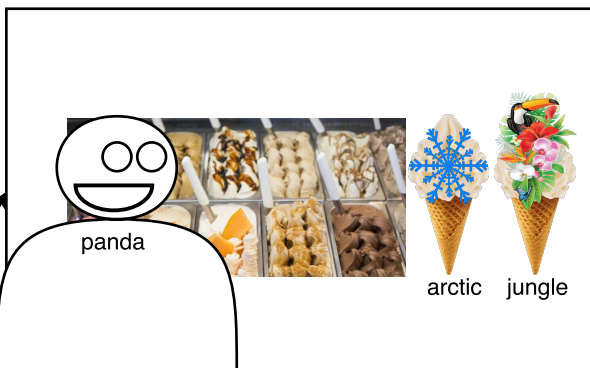
Ice Cream 2. Scene with sound. Panda ir mama panda, fonas išsiliejęs. Panda liūdi, mama panda šypsosi.



Ice Cream 3. Tap correct. Start animation - mama panda ištisia leteną su pinigėliais. End animation - panda paima pinigėlius ir nusišypso.



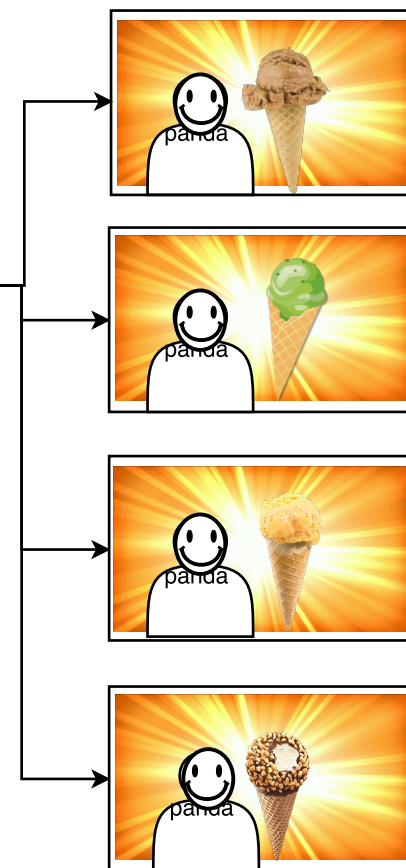
Ice Cream 5 a. Menu. Ledų pasirinkimas - 4 normalios options, 2 silly options.



Vienas iš dviejų variantų - arba panda pasirenka ledus (iš esmės ledų spalvą / tekstūrą), arba turi vanilinius ledus, o pasirenka tik padažą. Klausimas tik kas geriau atrodytų.



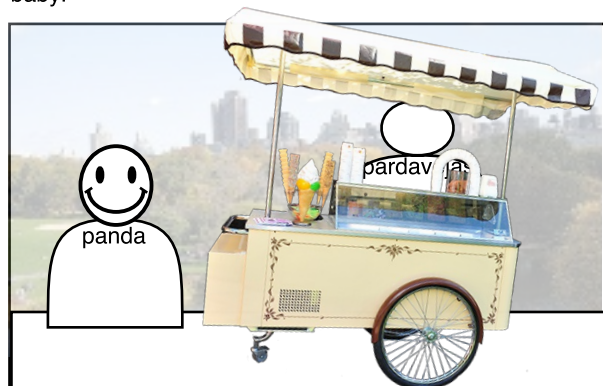
Ice Cream 5 b. Move and draw + 2 images with links to silly options.



Ice cream choice 1, 2, 3, 4. Scenes with sound + links. Visi links veda į dress ups, kurie iš esmės copy-pasted vienas nuo kito, skiriasi tik pagrindinis item (kurį "rengi").

Skirtumas iš esmės tas, kad darant padažus reiktų mažiau scenų (pats tą siūlei). Visgi darau prielaidą, jog vaikui bus smagiau pasirinkti ledus negu tik padažą. Pasirenkant ledus gali tekti pridėti po papildomą sceną su linkais kiekvienam pasirinkimui - pliusas tas, kad tos scenos būtų faktiškai vienodos. Be to, "juokingi" pasirinkimai natūraliau derėtų. Kuris approach geresnis rinktis tau.

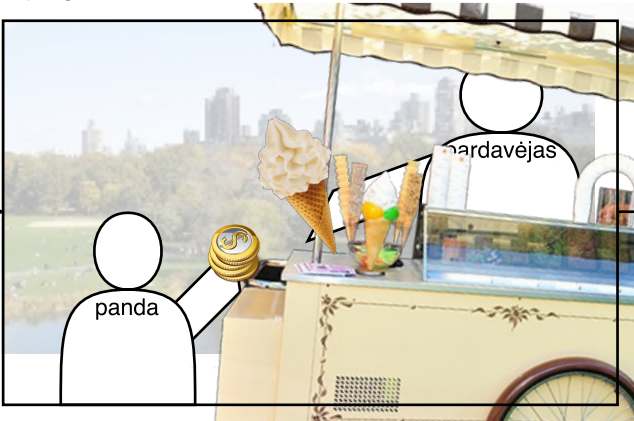
Ice Cream 4. Scene with sound arba tap correct. Panda prie ice cream cart. Joje šiaip turėtų sėdėti koks nors pardavėjas, tikriausiai galim panaudoti vieną iš prieš tai naudotų žvėrių. Svarbiausia, kad būtų vyresnis, ne baby.



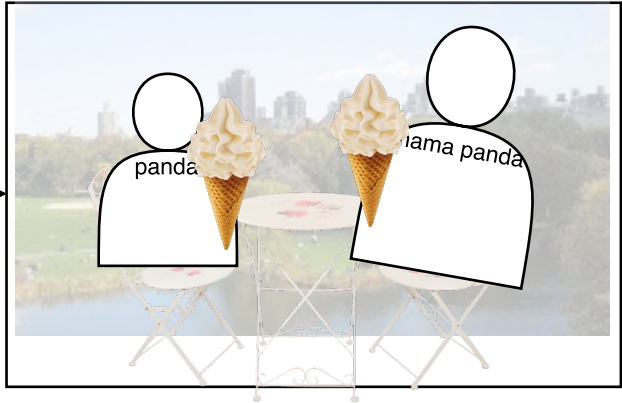
Ice Cream 6. Dress up + decorate. Sudekoruoji pandos ledus, pridedi visokių priedų ir pan.



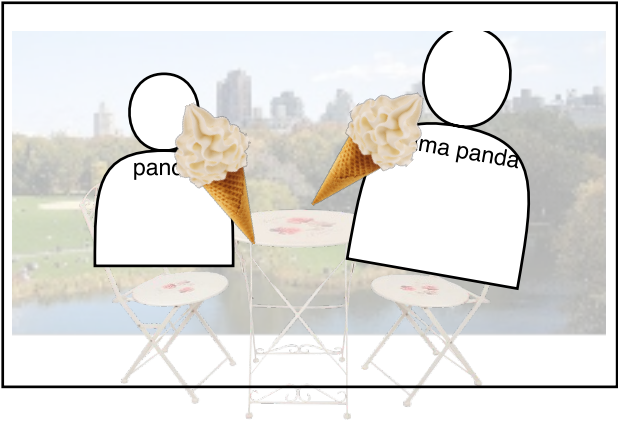
Ice Cream 7. Drag and drop arba tap correct. Pardavėjas paduoda pandai ledus; panda paduoda pinigėlius.



Ice Cream 8. Tap correct. Panda ir mama panda sėdi prie ledainės / parko staliuko, pradeda valgyti ledus.



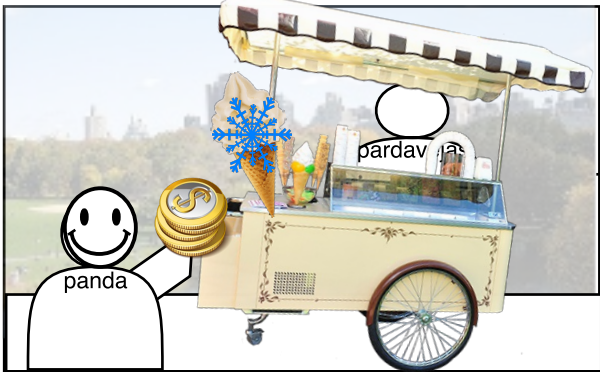
Ice Cream 9. Scene with sound. Panda su savo mama valgo ledus.



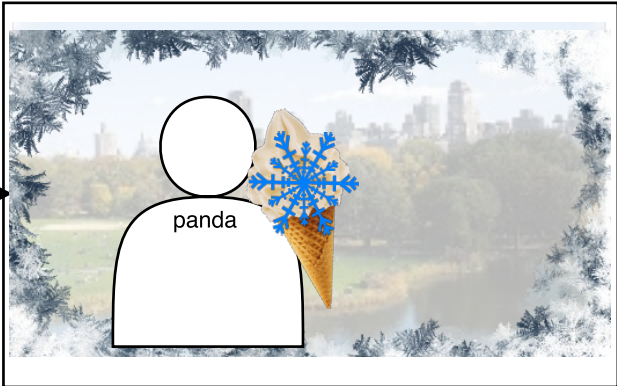
Ice Cream 10. Tap correct. Panda ledų rojuje. End.



Arctic Ice Cream 1. Tap correct arba drag and drop. Panda susimoka pardavėjui.



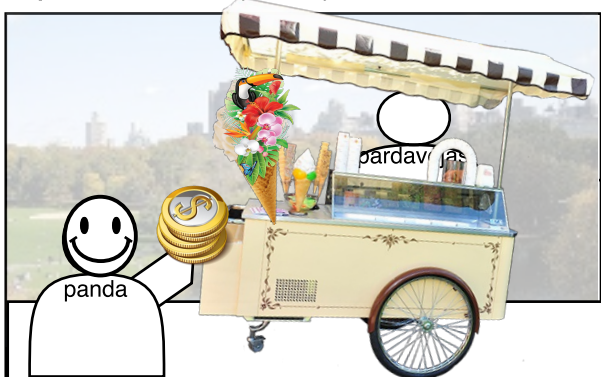
Arctic Ice Cream 2. Tap correct. Panda atsikandaa ledų.



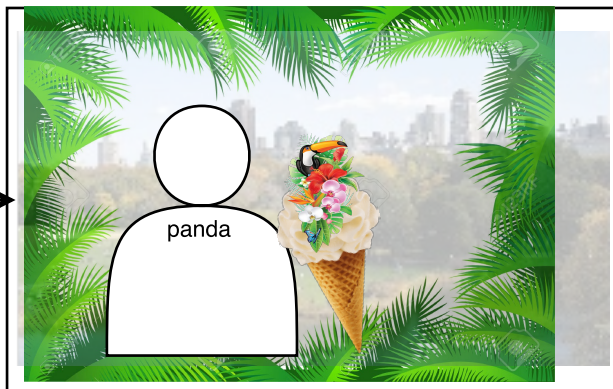
Arctic Ice Cream 3. Tap correct. Panda virsta į pingvinuką; susirenki reward (kelias snaiges, už kurias gauni coins).



Tropic Fever Ice Cream 1. Tap correct arba drag and drop. Panda susimoka pardavėjui.



Tropic Fever Cream 2. Tap correct. Panda atsikanda ledų.



Tropic Fever Ice Cream 3. Tap correct. Panda virsta į beždionėlę; susirenki reward (kelis bananus, už kuriuos gauni coins).



A yellow and white striped ice cream cart with a sign that says "bardavar jas". A person labeled "panda" is standing next to it. The cart has a large wheel and a smaller front wheel. The background shows a city skyline.

Dark chocolate chips with sea salt

mint chocolate chips

strawberries

granola with chocolate candies

mint chocolate

peppermint

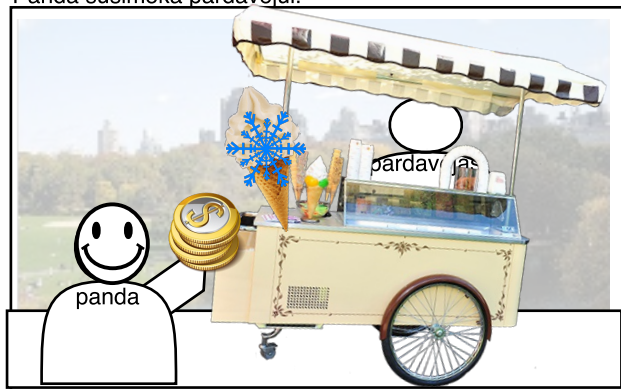
Ledý dress up with decorate



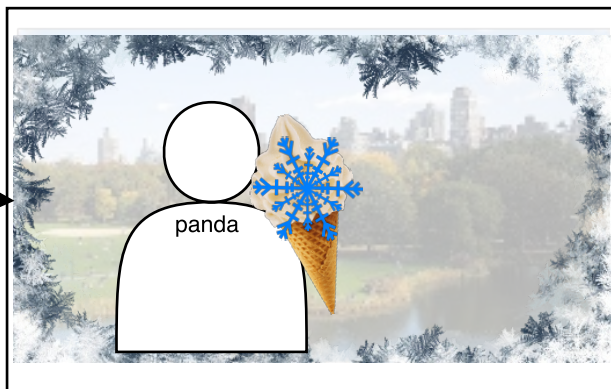
A person and a panda are shown from the chest up, holding large ice cream cones. The person on the left is wearing a white shirt with the word "panda" on it. The panda on the right is wearing a white shirt with the words "ma panda" on it. They are standing in front of a city skyline and a body of water.

An illustration of two simple, rounded cartoon figures. The figure on the left is smaller and labeled 'panda' below it. The figure on the right is larger and labeled 'mama panda' below it. Both figures have a white body, a black outline, and a smiling face with two large black eyes. They are standing in a snowy environment, indicated by several large, blue, stylized snowflakes floating around them. In the background, a city skyline with various buildings is visible under a light blue sky. A small black arrow points to the left on the far edge of the image.

Arctic Ice Cream 1. Tap correct arba drag and drop. Panda susimoka pardavėjui.



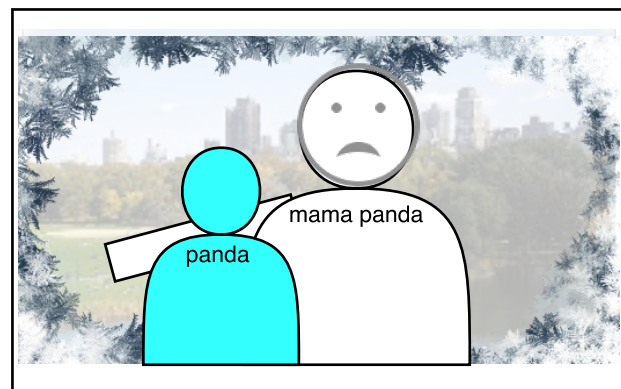
Arctic Ice Cream 2. Tap correct. Panda praryja ledus



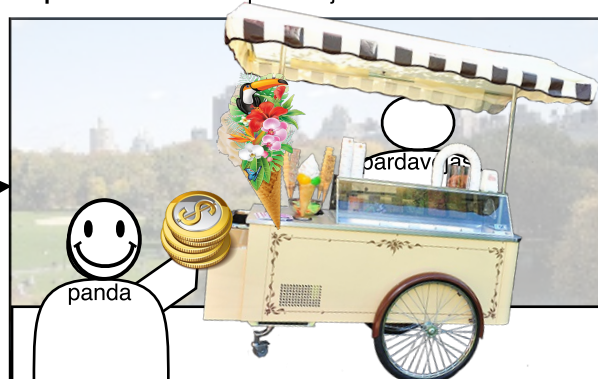
Arctic Ice Cream 3. Tap correct. Panda virsta į pingvinuką; susirenki reward (kelias snaiges, už kurias gauni coins).



Arctic Ice Cream 4. Scene with sound. Panda vėl atvirsta į pandą, tik ji visa užfreezinus. Mama panda susirūpinus, viena letena apkabinus pandą Lu.



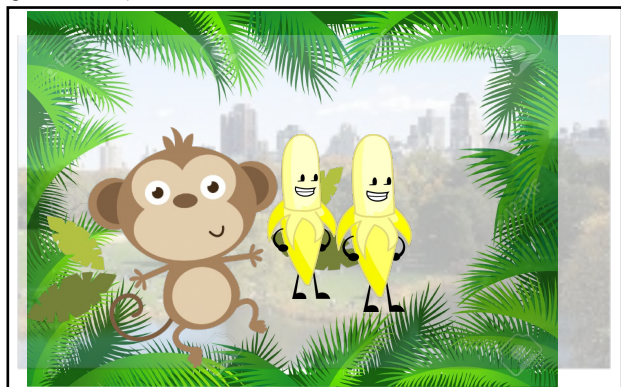
Tropic Fever Ice Cream 1. Tap correct arba drag and drop. Panda susimoka pardavėjui.



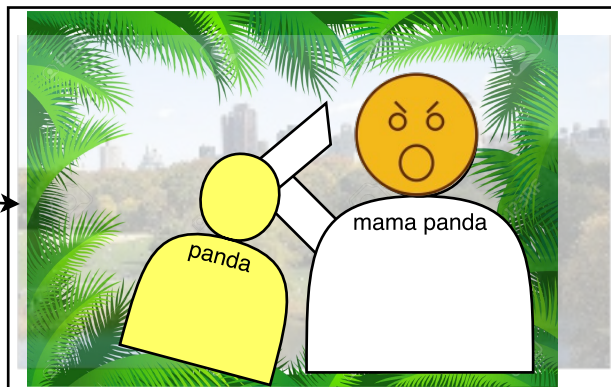
Tropic Fever Cream 2. Tap correct. Panda praryja ledus.

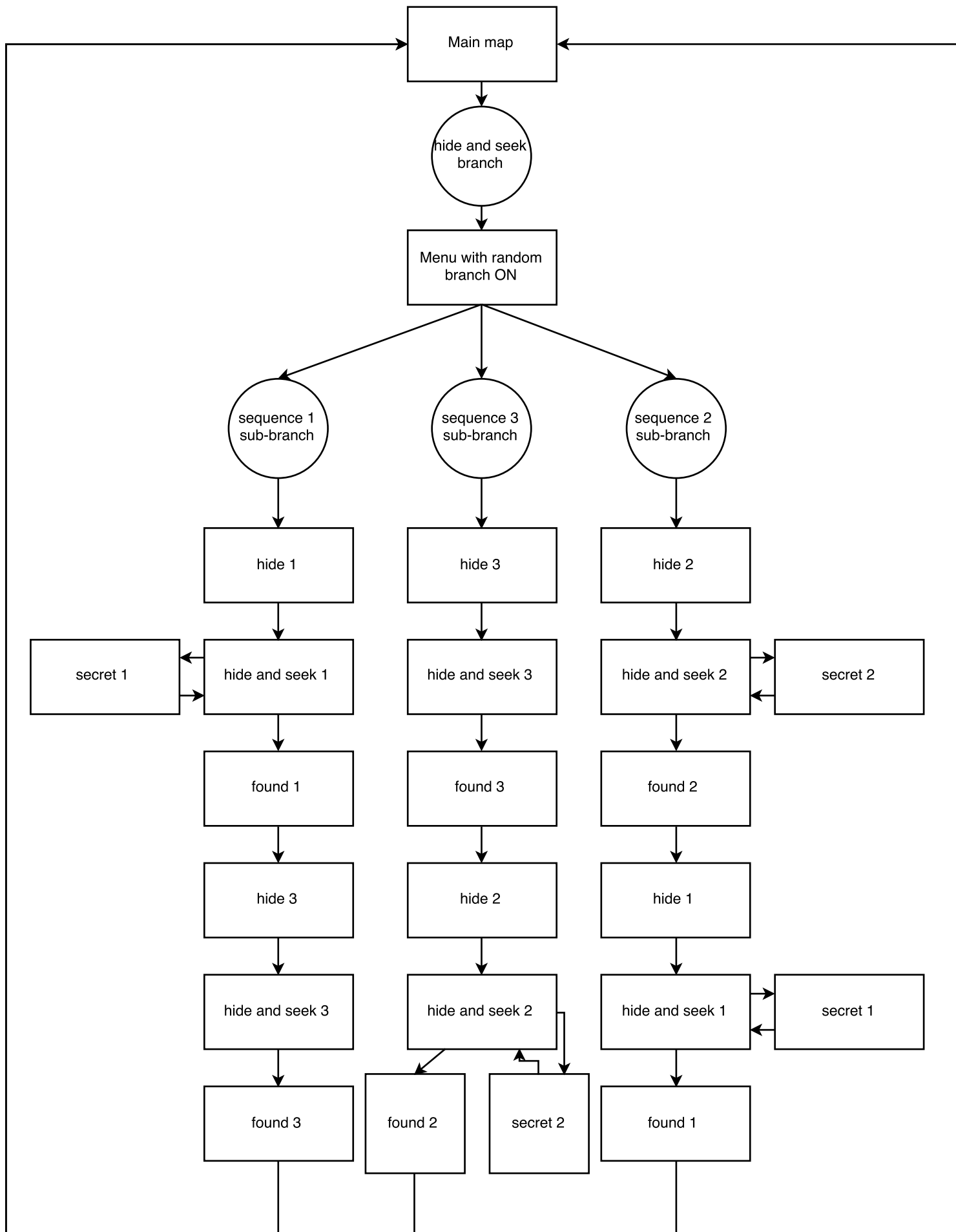


Tropic Fever Ice Cream 3. Tap correct. Panda virsta į beždionėlę; susirenki reward (kelis bananus, už kuriuos gauni coins).



Tropic Fever Ice Cream 4. Scene with sound. Panda atvirsta atgal į pandą, tik tokia pageltuss ir hiperaktyvi nuo cukraus (shake / swing animacijos). Mama panda nepatenkinta, facepalm'ina.





Iš esmės - daug copy - paste. Kiekvieną kartą žaidžiant žaidėjas gaus 2 levelius iš eilės. Kiekvieną kartą žaidžiant jų kombinacija bus šiek tiek kitokia.

Panda – slėpynės

1 versija

4 gyvūnai: **žirafa, pingvinas, zebra, pelėda.**

Aplinka: miškas. Beržynas, lapuočiai medžiai ir krūmynas.

Tarp medžių pasislėpusi žirafa su kamufliažu (nusidažiusi žaliai), po krūmu nuvirtęs ir ledus apsikabinęs pingvinukas, zebra zach išmetęs savo trademark pozą deginasi (už beržų – zebro aiškiai nesimato, nes jie irgi juodai balti) bei medyje tupinti pelėda (pelėda užsidėjusi ausines ir juda pagal muziką).

Easter egg – po medžių numestas kompasas.

Pingvinuką reiktų gal vos vos pamodifikuoti, kad nebūtų toks, koku virsta panda ledų valgymo branche.

2 versija

3 gyvūnai: **Meškiukas, drambliukė, Tucan Rosa.**

Aplinka: uždaryta pavėsinė (gazebo) tarp medžių, parko sargo būdelė.

Meškiukas slepiasi po šalia pavėsinės prikritusiais lapais (šiaip ar taip, žaidimą leisim rudenį), tucan Rosa – tarp prie pavėsinės prikabintų spalvingų balionų; drambliukė slepiasi už parko sargo būdelės, tarp iš jos išlindusių įrankių matosi drambliukės straublys.

Easter egg: kastuvėlis.

3 versija

5 gyvūnai: **žirafa, pelėda, meškiukas, drambliukė, mama panda.**

Aplinka: fontanas (reusing assets), aplinka šalia fontano. Medžiai gali būti fone, pajvairinimui daryt viską saulėkaitoje. Uždėt smagią muziką ir pan.

Vertėtų dėti gyvūnus į netikėčiausias vietas. Žirafa panirus baseine po vandeniu, tik ragai kyšo; drambliukė medyje supasi ant šakos; pelėda tupi ant baseino viršaus, apsimesdama katės statula (visa pilka, bet manos pelėdos bruožų; paspaudus nusipurto pilkas dulkes, pasirodo visu gražumu);

mama panda – didžiausia – stovi už baseino (kaip ji už jo tilpo, nelabai aišku); meškiukas net nesislepia; jis tiesiog vis karts nuo karto prabėga pro ekraną (builderio animacija), reik tik jį pagauti.

Easter egg: parko planas su pažymėtu kryželiu.

Paskutinės scenos – coins rewards.

Optional content (visiškai nebūtina daryti; tik pasiūlymas, kuris galbūt padarytų žaidimą dar linksmesniu):

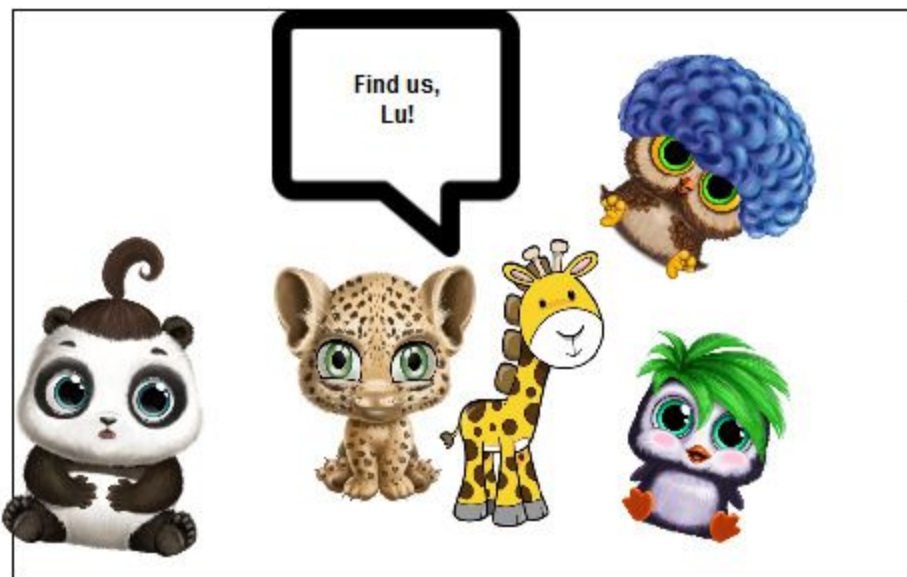
Easter egg (optional; jei turėsi tam laiko) – 3 versijoje radus parko planą parke atsiranda papildomas branch 'as – atoki vieta parke. Joje nieko negali rasti, tik panda sukinėjasi aplinkui. Jei 1 versijoje randi kompasą, toje atokioje vietoje atsiranda kompaso ženklas ir krypties simbolis. Paspaudus ant jo pereini į kitą sceną – tuščias žemės plotas, kuriame kažkas neseniai kasė, šalia jo akmuo su kryžiu. Pandos animacija – kapsto letenėlėmis žemę, negali nieko pasiekti. Jei žaidėjas 2 versijoje rado kastuvėlį, šalia besikapstančios pandos atsiranda kastuvėlis, kurį paspaudus sugroja trečia scena – panda su kastuvu iškasanti kažką į žemės. Ketvirta scena – tai lobių skrynja. Tap correct, surenki labai didelį coin reward. Reiktų dar visas šitas scenas padaryti iš consumable – vadinasi, norėdamas antrą kartą pasiimti lobį turi vėl visas conditions padaryti iš naujo. Galiausiai pridėti prie pandos trofėjų tris skauto ženklelius, kuriuos surenki perėjęs visas slėpynių versijas + vieną, kurį gauni radęs lobį ☺

Jei trys slėpynių versijos per daug assetų atžvilgiu, tikrai galima daryti vieną foną, tik kitokius gyvūnų išdėstymus.

Labiausiai assetus sutaupytą 3 versijos fonas. Jei ne – tuomet 1 fonas, standartinis, miško.

Tikriausiai reiktų kaip įmanoma labiau remtis builderio animacijomis, ne swf'ais. Dar svarbu padaryti labai aiškias indikacijas – užuominas, ką reikia surasti bei indikacijas, kad konkretus dalykas jau surastas.

Hide 1. Scene with sound. Pamatome, kokių gyvūnų reikės ieškoti. Jie išbėga iš kadro ir pasislepia.



Found 1. Tap correct. Panda apsupta draugų.



Hide and seek 1. Hide and seek template (jei nebus spēta laiku aš sudēliosiu tā pati iš scenes with sound - kaip tam pavyzdyje). Keturi gyvūneliai iš baby animals. Leopardė slepiasi už beržų, pingvinukas guli po krūmu, žirafa nusidažius žaliai ir susiliejęsi su medžiais, pelėda linguoja ant krūmo arba medžio. Apačioje - indikatorius. Rastas pingvinukas gali būti su ledais, pelėda - su ausinėmis.



Papildoma scena - Easter egg 1. Birdhouse. **Tap correct** - gauni labai mažą pinigėlių sumą. Iš bird house išlenda jo gyventojas (reiktų panaudoti bet kokį iš mūsų jau darytų paukščių) ir su snapu duoda monetą. Taip pat iššoka užrašas - easter egg found". Apačioje nuoroda atgal į Hide and seek 1.

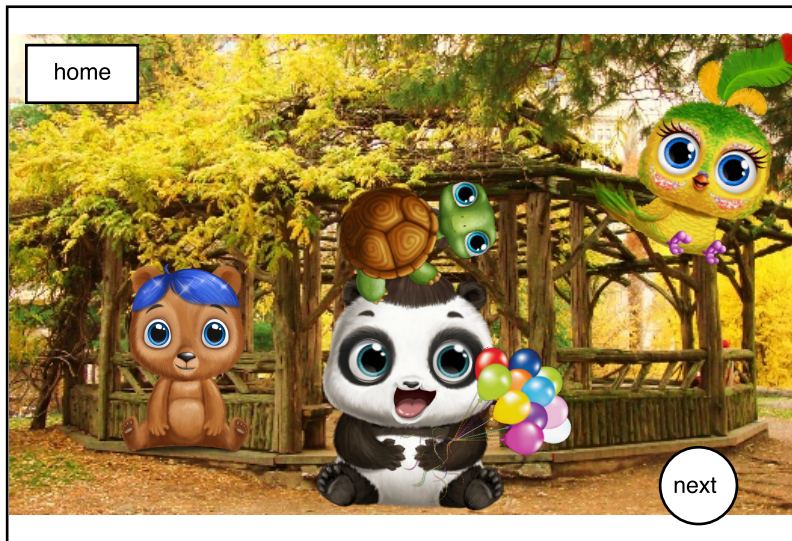
Hide 2. Scene with sound. Pamatome, kokių gyvūnų reikės ieškoti. Jie išbėga iš kadro ir pasislepia.



Hide and seek 2. Hide and seek template (jei nebus spėta laiku aš sudėliosiu tą patį iš **scenes with sound** - kaip tam pavyzdyje). Trys gyvūneliai iš baby animals. Meškiukas slepiasi po prikritusiais lapais, papūga - po balionėliais, vėžlys - ant pavėsinės apaugusių šakų.



Found 2. Tap correct. Panda apsupta draugų.



Papildoma scena - **Easter egg 2. Tap correct.** Jei paspaudi ant vartelių, jie atsidaro ir sugroja nauja scena - joje vaizduojamas pavėsinės vidus. Pavėsinė nuklota lapais. nurinkus lapus po jais pasimato lobių skrynja, už kurią gauni sąlyginai daug coins.

Hide 3. Scene with sound. Pamatome, kokių gyvūnų reikės ieškoti. Jie išbėga iš kadro ir pasislepia.



Found 3. Tap correct. Panda apsupta draugų.



Hide and seek 3. Hide and seek template (jei nebus spėta laiku aš sudėliosiu tą patį iš **scenes with sound** - kaip tam pavyzdyje). Keturi gyvūnėliai iš baby animals. Papūgėlė apsimeta fontano skulptūra, žirafa pliuškenasi vandenyje, vėžliukas skraidžioja su balionėliais, pingvinukas vis greit-greit prabėga pro ekraną (builderio animacijos, reikia spėti pagauti). Šviesu, giedra, mažiau challenge, daugiau tiesiog fun.



Ši scena labiau action-based, nemanau, kad jai reik easter eggs, kai ir taip dalykai juda ir viską nori spaust. Visgi jei ką sugalvosi, manau, gali padaryt savo nuožiūra :)

