Ανάλυση/Σχεδιασμός/Σενάριο/Φάση υλοποίησης του project που έχετε αναλάβει.

Τίτλος : ...........

Συμμετέχοντες : .............

Σύντομη Περιγραφή του project : …………

Ρόλος του κάθε συμμετέχοντα : ..............

Σενάριο/Ιστορία : ..............

Διαχειρίσιμα αντικείμενα του κόσμου με αναλυτική περιγραφή των σχετικών κλάσεων και των ενεργειών που μπορούν να εφαρμοστούν πάνω σε αυτά

Χαρακτήρες, NPCs, Πράκτορες του κόσμου

Αναλυτικά για την κάθε κλάση λεπτομέρειες δομής/λειτουργίας/συμπεριφοράς

Π.χ. Έχουν οι Χαρακτήρες, NPCs, Πράκτορες σώμα, στολή, όπλα, Inventory, level, experience points, Health Points, Stamina Points, Mana Points, stats (?) (π.χ. STR/DEX/CON/INT/WIS/CHA ή άλλα stats, range τιμών), τι ικανότητες έχουν; Τι ενέργειες μπορεί να εκτελέσει κάποιος άλλος πάνω τους;

Τι sensors έχουν (π.χ. visual/audio sensors ? can see and hear, ή τύπους perception που οφείλονται σε stats του χαρακτήρα (π.χ. High Intelligence value μπορεί να επιτρέπει στον χαρακτήρα ικανότητες παρόμοιες με το Clairsentience, High Wisdom value μπορεί να επιτρέπει στον χαρακτήρα ικανότητες παρόμοιες με το Claircognizance, και περισσότερο ‘μαγικούς’ τύπους perception όπως infravision (see in the dark), insight, intuition, mind reading, Clairvoyance, Clairaudience, Clairsentience, Claircognizance ή ικανότητες αντίληψης που οφείλονται στο είδος π.χ. τα ξωτικά έχουν συνήθως infravision (see in the dark)), ή και sensors ηλεκτρονικής τεχνολογίας (π.χ. touch sensor, light sensor, ultrasonic sensor, compass, gyroscope, infrared tracker, RFID reader, accelerometer, temperature sensor) ή ακόμα και κοινότυπους sensors όπως ένα κινητό τηλέφωνο, τηλεόραση, ραδιόφωνο όλα εξαρτώνται από το παιχνίδι που λεχετε σχεδιάσει, το είδος του κόσμου στον οποίο διεξάγεται, την ιστορία/σενάριο, κ.τ.λ).

Τι effectors έχουν : πόδια/ερπίστριες/ρόδες/servomotor για περπάτημα, χέρια/handles/robot arms, ή και άλλα όπως lights/weapons/etc. Ή και αντίστοιχους ‘εξωτικούς’ effectors π.χ. το fireball ή magic missile ενός μάγου, effectors όπως tele-control και διάφορα άλλα ανάλογα πάλι με το παιχνίδι/κόσμος/ιστορία/σενάριο

Αλληλεπιδρούν κάποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά μεταξύ τους; Π.χ Μπορεί κάποιος να πεί ότι τα Health Points (HP) είναι συνάρτηση της κλάσης του χαρακτήρα, του Constitution και του level. Τι συνάρτηση είναι όμως;

Σας δίνω κάποια παραδείγματα για το πως φαντάζομαι τις πιθανές ενέργειες που μπορεί να κάνει ο χρήστης μέσω του χαρακτήρα του :

Possible Character Actions :

Use no skill (Stay Idle, do nothing)

{Preconditions : none}

{Result : no change}

{Visual effect : no change}

{Keystrokes : no user action}

Move around

{Preconditions : there is no obstacle in front of character}

{Result : change character position}

{Visual effect : character moves 1 space unit towards its direction}

{Keystrokes : W/A/S/D or numpad direction keys}

Turn around

{Preconditions : possibly none}

{Result : change character direction}

{Visual effect : character changes direction}

{Keystrokes : Q/E}

Become Invisible (Toggle to Invisible Mode)

{Preconditions : Be in Visible Mode}

{Result : cant be detected/can only move, turn, sense}

{Visual effect : character looks fuzzy/blair/colourless}

{Keystrokes : V if already in Visible Mode}

Become Visible (Toggle to Visible Mode)

{Preconditions : Be in Invisible Mode}

{Result : can be detected/can move, turn, sense, attack}

{Visual effect : character looks normal}

{Keystrokes : V if already in Invisible Mode}

Select Entity (Object/Enemy/NPC/Firend)

{Preconditions : Entity is visible from user, Entity is not already selected}

{Result :

Selected Entity’s position is saved in character’s memory

Automatically any other selected entity is de-selected}

{Visual effect : entity already selected appears de-selected,

Selected entity looks ‘selected’

for example it could have some kind of indication over it}

{Keystrokes : Right click with mouse on entity}

{Note : Only manageable entities can be selected,

i.e. entities the character can act upon}

De-Select Object Entity (Object/Enemy/NPC/Firend)

{Preconditions : Entity is visible from user, Entity is already selected}

{Result :

Selected Entity’s position is deleted from character’s memory}

{Visual effect : entity stops appearing ‘selected’

for example it will not have any indication over it}

{Keystrokes : Right click with mouse on entity}

Move Towards Selected Entity

{Preconditions : A Visible Entity must have been already selected}

{Result :

Character tries to find a path from its position up to selected entity position.

If such a path exists Character turns towards Selected Entity and

starts moving till its position is next to it

avoiding any obstacles on the way}

{Visual effect : The visible path appears with a flashing curve and the

Character turns towards Selected Entity and

starts moving following the path till its position is next to it }

{Keystrokes : M}

Attack

{Preconditions : Enemy in attack range, Character in Visible Mode}

{Result : Hit enemy / Fail to hit enemy}

{Visual effect :

If enemy has been hit then

{its health points bar reduces,

the subtracted hit points appear over enemy’s head,

character is automatically detected by enemy}

If enemy has not been hit then

{character is automatically detected by enemy}

}

{Keystrokes : A}

Use Sense skill (Look around)

…..

Cover behind (selected) obstacle

…..

Pick up (selected) item

…..

Put down (selected) item

….

View Character’s Inventory

….

Select Item from Characters Inventory

…..

Talk to NPC (Non Player Character)

…..

Select answer from a menu of possible answers

….

Και πιθανώς πλήθος άλλες ενέργειες που μπορεί να κάνει ο χαρακτήρας

}

Το Sense θα πρέπει να είναι skill του χαρακτήρα και όχι απλά ικανότητα του παίκτη να βλέπει στην οθόνη

Πρέπει επίσης να προβλεφθούν όλες οι ενέργεις που μπορεί να υποστεί ο χαρακτήρας με παρόμοιο τρόπο ανάλυσης. (π.χ. ο χαρακτήρας can be attacked, can be asked questions, can be given gold, …..)

Η ίδια ανάλυση πρέπει να γίνει για τις ενέργειες που μπορούν να κάνουν ή να υποστούν άλλα entites του παιχνδιού (Enemies, Friends, NPCs, Items κτλ…)

Character Interaction and Story : Από τα προηγούμενα θα προκύψουν και τα πιθανά character interactions με τον κόσμο. Για παράδειγμα αν θέλετε ένας χαρακτήρας της ιστορίας σας να μπορεί να διαβάσει ένα note που βρίσκει στον δρόμο θα πρέπει να μπορεί : να το δει, να το κάνει select, να κινηθεί προς αυτό, να το πιάσει, να το κάνει ‘inspect’ για να ανακαλύψει κάποια χρήσιμα χαρακτηριστικά του, κ.τ.λ. Εάν αυτό έχει readable κείμενο τότε το κείμενο θα εμφανιστεί στον χρήστη. Ένα ερώτημα που τίθεται είναι αν και ο χαρακτήρας αποκτά κάποια γνώση ή μόνο ο παίκτης τοθ κειμένου, δηλαδή το κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη δείχνει μια πιθανή αποστολή ή ένας NPC μας λέει για μια πιθανή αποστολή. Αυτό όμως πρέπει να αποθηκευθεί και στην ‘μνήμη’ του χαρακτήρα με την μορφή μιας δομής Quest η οποία πιθανώς να έχει preconditions (να έχει μαζέψει ο χαρακτήρας κάποια αντικείμενα π.χ. ειδικού τύπου gears, weapons, artifacts, gems… και να υπάρχουν στο inventory του, ή να γνωρίζει τις απαντήσεις σε κάποια ερωτήματα π.χ. ποιός στο παιχνίδι έκανε κάτι, ποιός έκανε κάτι άλλο, κ.τ.λ). Πιθανώς να πρέπει να βρεί κάποια αντικείμενα τα οποία δεν γνωρίζει ούτε καν που βρίσκονται και να πρέπει να ρωτήσει NPCs για αυτό, ή να ακούσει ‘φήμες’ σε μια ταβέρνα, ή κάποιους να μιλάνε, κ.τ.λ. Όλα εξαρτώνται από την ιστορία που έχετε στο μυαλό σας – το σενάριο του project

Καταλαβαίνετε πιστεύω το επίπεδο ανάλυσης/σχεδίασης που πιστεύω ότι έχετε κάνει θα βοηθήσει σ’αυτό που σας ζητώ. Ήρθε επίσης η ώρα να συμπληρώσουμε και εκείνο το Game Design Document που είχαμε συζητήσει και θα πρέπει να συμπληρώσετε ή ένα συνδυασμό των παραπάνω με το Game Design Document.