

Demo technologiczne VoxLand

Systemy walki, atrybutów, ekwipunku i przedmiotów, ai i wczytywanie świata gry

Spis Treści

[Wstęp](#)

[Systemy Walki](#)

[System Atrybutów](#)

[System ekwipunku i przedmiotów](#)

[System ai](#)

[System wczytywania świata gry](#)

Wstęp

VoxLand to gra łącząca ze sobą elementy gier gatunku slash rpg takich jak Diablo czy Path of Exile z grami zręcznościowymi - platformówkami 3D. Całość ubrana w styl graficzny lowPoly, który łączy w sobie niskie wymagania sprzętowe, niski koszt wytwarzania assetów i estetyczny - minimalistyczny wygląd. (modny ostatnimi czasy)

Projekt w chwili obecnej powstaje w dwuosobowym zespole:

Krzysztof Sławik - systemy z rodziny gier rpg i grafika

Aleksander Szymański - systemy z rodziny gier zręcznościowych

Jako projekt na zajęcia przygotowujemy grywalne demo przedstawiające tytułowe systemy stanowiące najważniejszą, z naszego punktu widzenia, część VoxLand.

Systemy Walki

System w fazie wczesnego raczkowania konceptowego.

System Atrybutów

Każdy atrybut składa się z nazwy, wartości bazowej(b), wartości bonusowej(e) i procentowego bonusu(e%). Wartość faktyczna zwracana do użytku wyraża się wzorem $b * (e\% + 100)/100 + e$

System ekwipunku i przedmiotów

Na system ekwipunku składa się bazowa klasa `ItemContainer`, która może być wykorzystana jako plecak gracza, skrzynia - cokolwiek co przechowuje przedmioty; rozszerzenie bazowej klasy `PlayerEquipment`, które dodaje integrację z systemem atrybutów i wyglądu postaci. System przedmiotów obsługuje przyznawanie statystyk, przechowywanie danych dotyczących przedmiotów i wczytywanie statystyk przedmiotu w oparciu o blueprinty napisane w xml. Dodawanie nowego przedmiotu do gry polega na stworzeniu pliku xml z nazwą przedmiotu, nazwą ikony i modelu, miejscem w ekwipunku, statystykami i możliwymi magicznymi prefixami/suffixami.

System ai

Interpreter xml na drzewa behawioralne, w chwili obecnej w zbyt wczesnym stadium, by zagłębić się w szczegóły implementacji. Z założenia ma pozwolić na proste opisywanie zachowań jednostek poprzez dokument xml o drzewiastej strukturze.

System wczytywania świata gry

Wczytywanie świata w czasie rzeczywistym bez blokowania głównego wątku. W zależności od ustawień można zmienić zasięg ładowania.