

Project Description

ECLIPSE™

Patras 2022-23

Editor: Σερταρίδης Ηλίας 1072480

Contributor: Μπέσιας Σπυρίδων 1072524

Reviewers: Καπογιάννης Κωσταντίνος 1072521

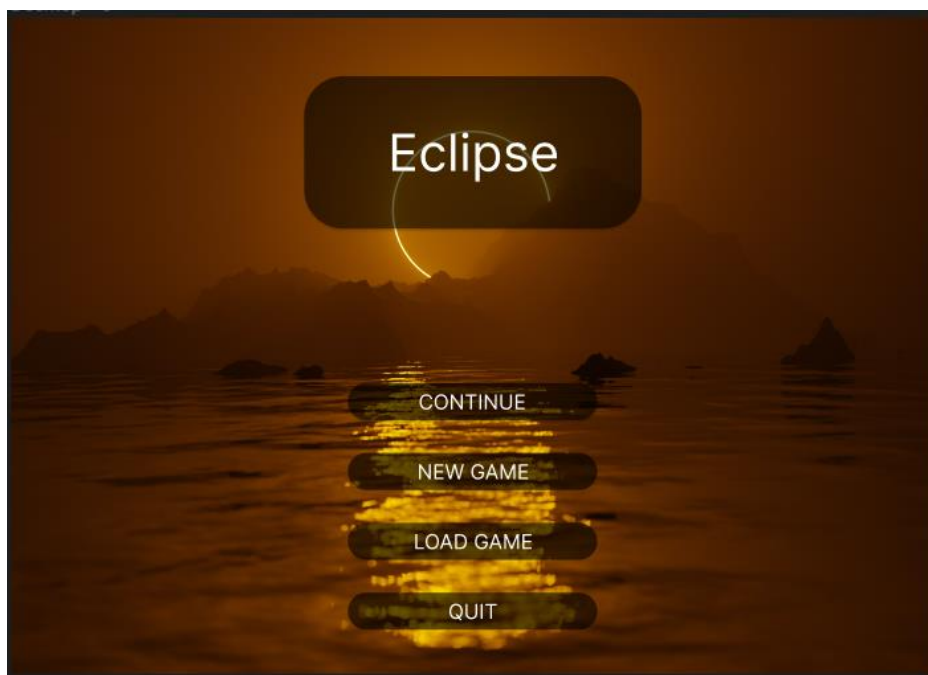
Σάββας Γεράσιμος 1072475

Η ομάδα μας κλήθηκε να δημιουργήσει ένα RPG (Role Playing Game), το οποίο θα ονομάζεται Eclipse. Σε έναν κόσμο όπου μια ανεξήγητη καταστροφή έχει προκαλέσει την εμφάνιση τεράτων, ο χρήστης καλείται να αντιμετωπίσει την επικείμενη απειλή.

Ανοίγοντας το παιχνίδι, ο χρήστης θα βλέπει την Αρχική Οθόνη, η οποία θα περιλαμβάνει το όνομα του παιχνιδιού μαζί με τέσσερα κουμπιά, με την εξής σειρά: Continue Game, New Game, Load Game, Quit Game. Αναλυτικότερα για κάθε κουμπί της οθόνης αυτής:

- Continue: ο χρήστης επιλέγει να συνεχίσει το παιχνίδι από το σημείο που είχε αποθηκευτεί τελευταία φορά.
- New Game: ο χρήστης επιλέγει να ξεκινήσει καινούργιο παιχνίδι.
- Load Game: το κουμπί αυτό μεταφέρει τον χρήστη σε μια άλλη οθόνη από την οποία μπορεί να επιλέξει να συνεχίσει ένα από τα παιχνίδια που έχει ήδη ξεκινήσει.
- Quit: ο χρήστης αποχωρεί από το παιχνίδι

Παρακάτω φαίνεται ένα αρχικό mockup screen για την Αρχική Οθόνη του παιχνιδιού:



Όταν ο χρήστης επιλέξει να ξεκινήσει καινούργιο παιχνίδι (επιλογή New Game από την αρχική οθόνη), τότε θα μεταφέρεται στο Character Creation Menu, στο οποίο θα κληθεί να δημιουργήσει τον χαρακτήρα με τον οποίο θα παίξει το παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, ο χρήστης επιλέγει Όνομα (Name), Φύλο (Gender), Φυλή (Race), και Κλάση (Class). Η επιλογή της Φυλής και της Κλάσης θα καθορίσει ουσιαστικά τον χαρακτήρα με τον οποίον θα ξεκινήσει ο παίχτης, καθώς ανάλογα με τη Φυλή και Κλάση που θα επιλέξει, θα έχει συγκεκριμένα Base Stats και άλλα σημαντικά στατιστικά που θα επηρεάσουν τον τρόπο που θα προσεγγίσει το παιχνίδι. Παρακάτω φαίνεται ένα mockup screen για το Character

Creation Menu:

A user interface for a character creation menu. It features a dark purple background with a black sidebar on the left containing labels: Name, Gender, Race, and Class. To the right of each label is a rounded rectangular button with a matching purple gradient and white text: 'Enter your characters name', 'Choose your Gender', 'Choose your Race', and 'Choose your Class'. On the right side of the main area, there is a 'Base Stats' section with five rows, each consisting of a label (Strength, Dexterity, Vitality, Intelligence, Wisdom) and a small purple rectangular slider. Below this is a 'Description:' label followed by a large, empty black rectangular box for text input.

Desktop - 2

Name: Enter your characters name

Gender: Choose your Gender

Race: Choose your Race

Class: Choose your Class

Base Stats:

Strength:

Dexterity:

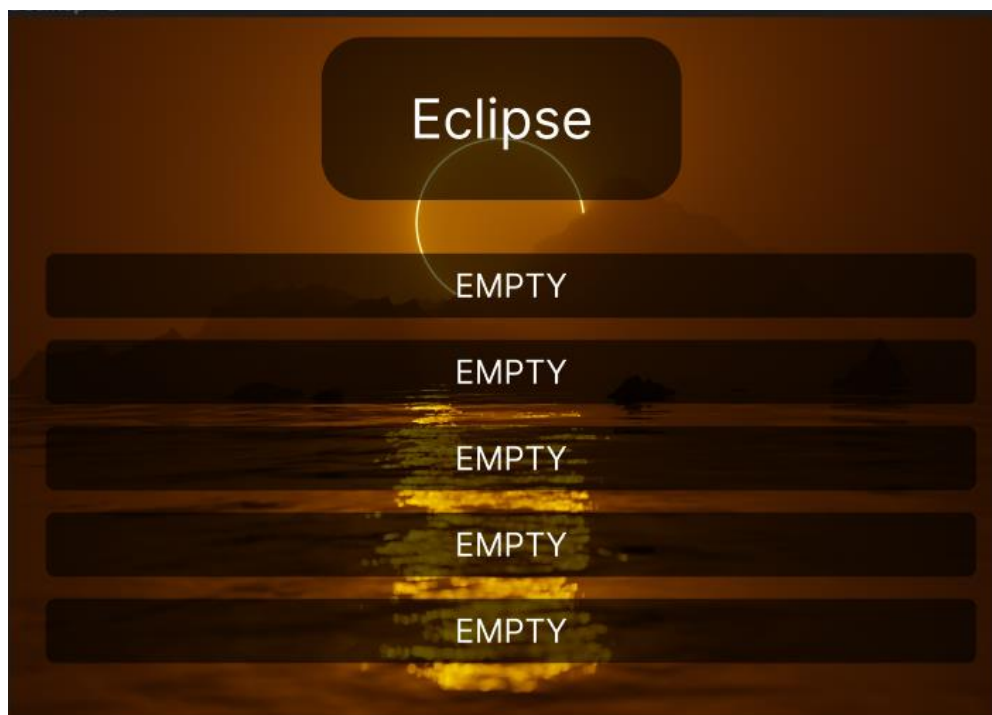
Vitality:

Intelligence:

Wisdom:

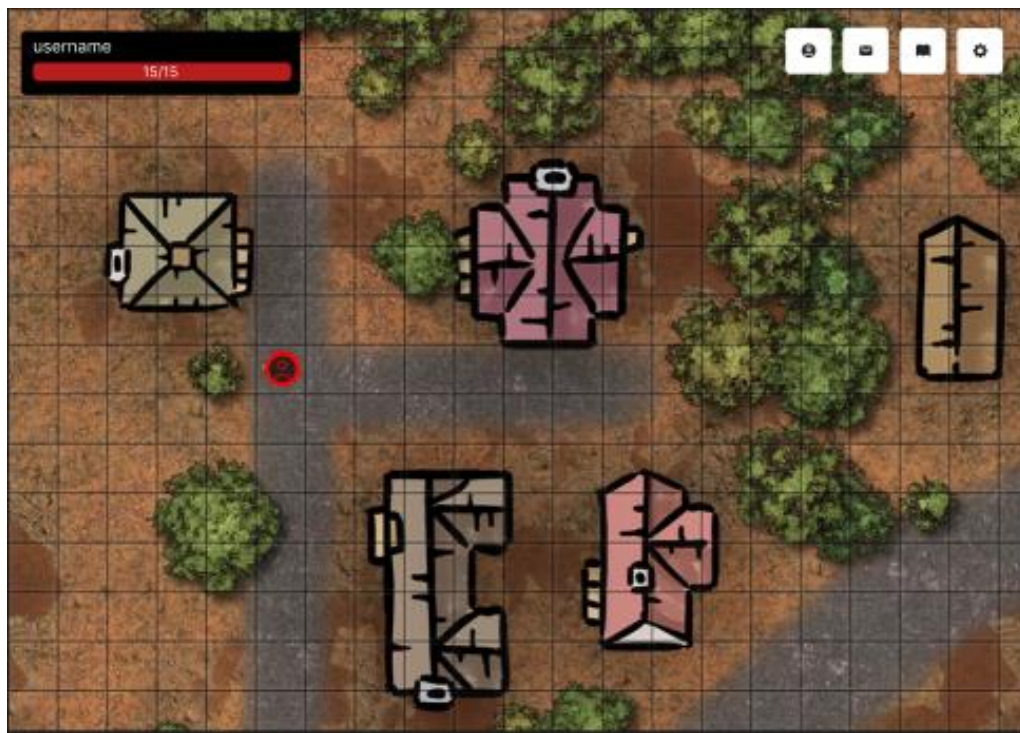
Description:

Στην περίπτωση επιλογής φόρτωσης ήδη υπάρχοντος παιχνιδιού (Load Game), ο χρήστης θα μεταβεί στην παρακάτω οθόνη, από την οποία θα μπορεί να επιλέξει πιο παιχνίδι θέλει να φορτώσει και να συνεχίσει. Προς το παρόν εμφανίζουμε τα διάφορα slots με την επιγραφή empty, καθώς έτσι θα φαίνεται και όταν πατήσει το κουμπί Load Game ο χρήστης, χωρίς να έχει ξεκινήσει ποτέ κάποιο παιχνίδι. Η οθόνη φαίνεται παρακάτω:



Αφού ο χρήστης εισέλθει στο παιχνίδι και έχει δημιουργήσει τον χαρακτήρα του, θα μεταφερθεί στον κόσμο του παιχνιδιού. Κατά την εξερεύνηση του κόσμου, θα μετακινείται

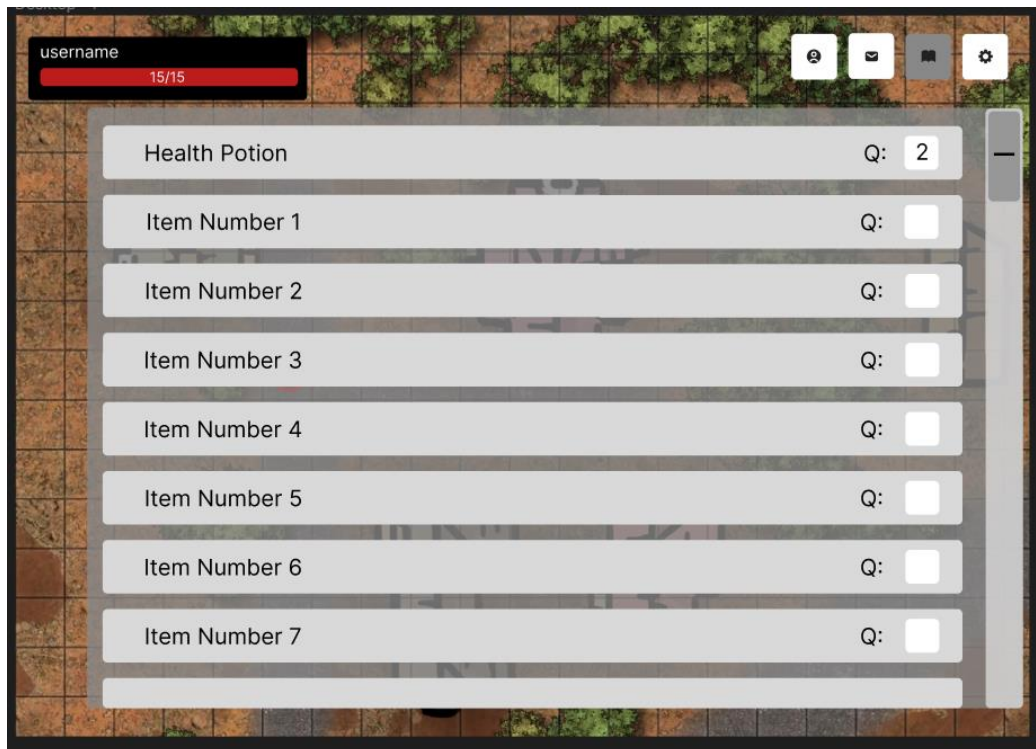
στον χάρτη του παιχνιδιού, θα επικοινωνεί με NPCs (Non Playable Characters), και θα έρχεται αντιμέτωπος με αντιπάλους. Μια αρχική μορφή του in game screen παρουσιάζεται παρακάτω:



Πάνω αριστερά θα φαίνεται το όνομα και η ζωή του χαρακτήρα, ενώ πάνω δεξιά υπάρχουν τέσσερα εικονίδια: Player Status, Quests, Inventory, Settings, από αριστερά προς τα δεξιά:

- Player Status: θα εμφανίζει ένα popup window όπου θα φαίνονται τα stats του χαρακτήρα, ο εξοπλισμός του, και άλλα active effects και abilities που μπορεί να έχει.
- Quests: θα εμφανίζει ένα popup window όπου ο χρήστης θα βλέπει τα quests που θα έχει ξεκινήσει επικοινωνώντας με NPCs, καθώς και τον διαχωρισμό των quests σε completed και active.
- Inventory: θα εμφανίζεται στην οθόνη ένα popup window όπου ο χρήστης θα βλέπει όλα τα items τα οποία έχει προμηθευτεί είτε από merchants είτε από loot που θα δίνουν οι αντίπαλοι αφού τους κατατροπώσει.
- Settings: θα εμφανίζεται ένα popup window από το οποίο ο χρήστης θα μπορεί να αποχωρήσει από το παιχνίδι, να μεταφερθεί στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού, ή να επηρεάσει τις γενικότερες ρυθμίσεις του παιχνιδιού.

Ενδεικτικά παρακάτω φαίνεται ένα mockup screen για το inventory:



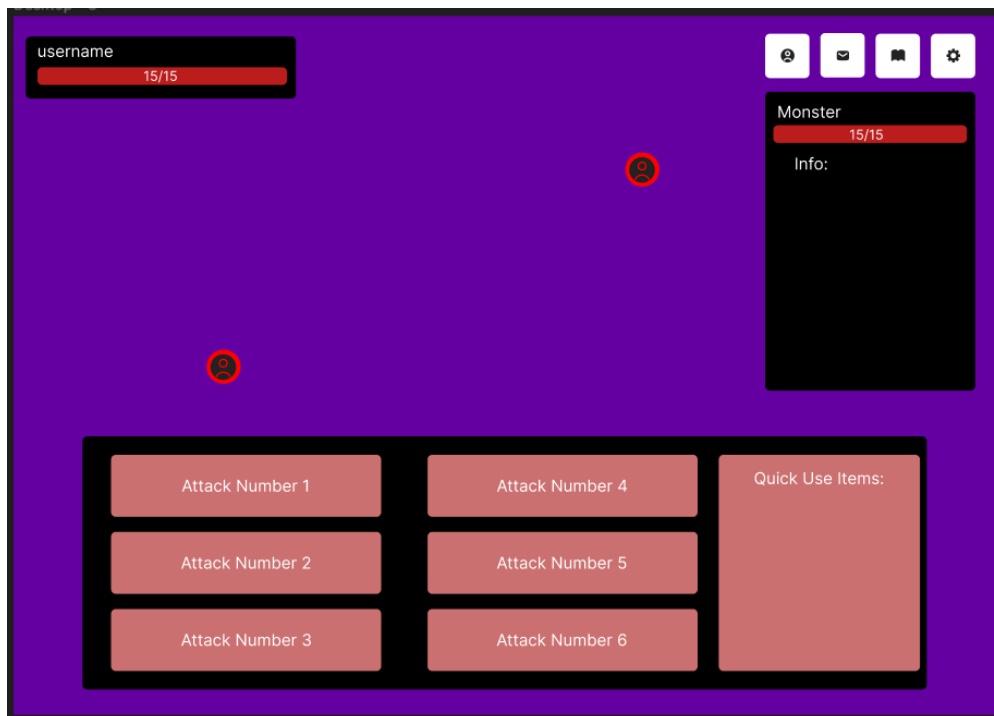
Όπως μπορούμε να δούμε και από την παραπάνω εικόνα, όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί inventory, το background color στο κουμπί αλλάζει από άσπρο σε γκρι, ενώ εμφανίζεται ένα popup window με όλα τα items που έχει ο χαρακτήρας στο inventory του. Έχουμε βάλει ως παράδειγμα το item με όνομα health potion όπου στα δεξιά της γραμμής που αναγράφεται το όνομα φαίνεται η ποσότητα στην οποία ο χαρακτήρας διαθέτει αυτό το αντικείμενο. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το health potion και είτε να το καταναλώσει (use), είτε να το ξεφορτωθεί (discard), είτε να το προσθέσει στα quick items (εξηγείται στο combat).

Καθώς ο χρήστης εξερευνάει τον κόσμο του παιχνιδιού, θα έρθει αντιμέτωπος με εχθρούς, τους οποίους θα πρέπει να νικήσει, προκειμένου να μπορέσει να προχωρήσει παρακάτω. Όταν ξεκινάει μια μάχη, ο χρήστης μεταφέρεται από την οθόνη του χάρτη, στην οθόνη μάχης. Κάθε μάχη αποτελείται από δύο φάσεις, την σειρά του χρήστη και τη σειρά του αντιπάλου:

- Player's Turn: κατά τη σειρά του ο χρήστης έχει δύο επιλογές, να επιτεθεί ή να προσπαθήσει να ξεφύγει από το πεδίο της μάχης. Αν αποφασίσει να επιτεθεί (πατώντας το κουμπί που λέει attack), τότε θα εμφανίζονται στην οθόνη όλες οι επιθέσεις που μπορεί να πραγματοποιήσει ο χρήστης ενάντια στον αντίπαλο. Ο αριθμός των επιθέσεων εξαρτάται από την Κλάση του χαρακτήρα, και από το πόσα όπλα έχει στη διάθεσή του. Η επιλογή να ξεφύγει από το πεδίο της μάχης είναι μια πιθανότητα η οποία εξαρτάται από το equip load (πόσο βαρύς είναι ο εξοπλισμός του χαρακτήρα σε σχέση με το πόσο δυνατός είναι), το dexterity (base stat, πόσο γρήγορος είναι ο χαρακτήρας), και το movement speed (τιμή που εξαρτάται από την Φυλή του χαρακτήρα, πχ. τα elves είναι πιο γρήγορα από τα halflings).
- Opponent's Turn: κατά τη σειρά του αντιπάλου ο χρήστης έχει τρεις επιλογές. Η πρώτη είναι να κάνει counter attack, δηλαδή να προσπαθήσει να κάνει περισσότερη

ζημία στη ζωή του χαρακτήρα από το κανονικό, με σκοπό να τον σκοτώσει πριν πεθάνει ο ίδιος. Η δυο τελευταίες επιλογές δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα να αμυνθεί, αυξάνοντας τη πιθανότητα να κρατήσει τη ζωή του όσο πιο κοντά στο μέγιστο. Μπορεί είτε να κάνει block (απαιτεί ο χρήστης να έχει ασπίδα, βασίζεται στο strength) είτε να κάνει dodge (βασίζεται στο equip load, το dexterity, και το size). Σε περίπτωση αποτυχίας του block ο χρήστης πέφτει staggered (αν δεν βγει εγκαίρως από αυτή την κατάσταση χάνει τη σειρά του και ο αντίπαλος μπορεί να τον χτυπήσει δυο φορές), ενώ σε περίπτωση αποτυχίας του dodge ο χρήστης τρώει critical damage.

Ενδεικτικά σας δείχνουμε παρακάτω ένα mockup screen για τη σειρά του χρήστη:



Όπως παρατηρούμε και από την παραπάνω εικόνα, στο κάτω μέρος της οθόνης ο χρήστης μπορεί να δει τις επιθέσεις τις οποίες μπορεί να κάνει ο χαρακτήρας του, ενώ δεξιά των επιθέσεων υπάρχει ένας πίνακας με όνομα quick use items στον οποίον μπορεί να δει όλα τα αντικείμενα που μπορεί να χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια της μάχης (μέγιστο 5). Επίσης, στο δεξί μέρος της οθόνης, θα υπάρχει ένας πίνακας ο οποίος θα περιέχει το όνομα (στο σημείο που λέει monster) και τη ζωή του τέρατος, ενώ ακριβώς από κάτω θα εμφανίζονται πληροφορίες που μπορεί να γνωρίζει ο χαρακτήρας (είτε από NPCs, είτε επειδή τα έχει αντιμετωπίσει ξανά) για το τέρας αυτό. Η ζωή του χαρακτήρα θα συνεχίσει να υπάρχει πάνω αριστερά, όπως και στην οθόνη του χάρτη, ενώ θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και εδώ τα 4 κουμπιά που εξηγήσαμε προηγουμένως.