Use Cases v0.3

Αφαιρέθηκε η δυνατότητα αλλαγής των επιλογών του παίκτη στο βήμα 14.

Character Creation:

1. Ο παίκτης επιλέγει το New Game από την αρχική οθόνη.
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη Give name & gender ώστε ο παίκτης να ξεκινήσει τη δημιουργία του χαρακτήρα με τον οποίον θα παίξει το παιχνίδι.
3. Ο παίκτης συμπληρώνει το όνομα και το φύλο που θέλει να έχει ο χαρακτήρας του στα πεδία με την αντίστοιχη ονομασία.
4. Το σύστημα αποθηκεύει τοπικά τις πληροφορίες που καταχώρησε ο παίκτης και εμφανίζει στην οθόνη τον πίνακα με τα base stats, παρέχοντας και μια περιεκτική επεξήγηση για καθένα από αυτά. Δίνει επίσης και 55 πόντους για να τους κατανείμει ο παίκτης όπως επιθυμεί στα στατιστικά αυτά.
5. Ο παίκτης κατανέμει τους πόντους όπως επιθυμεί και αποθηκεύει τις επιλογές του.
6. Το σύστημα αποθηκεύει τοπικά τις πληροφορίες που του έδωσε ο χρήστης και εμφανίζει έναν πίνακα με όλες τις δυνατές Κλάσεις που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης.
7. Ο παίκτης επιλέγει μια Κλάση.
8. Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη μια σύντομη περιγραφή της Κλάσης, καθώς και όλα τα όπλα και τις πανοπλίες που μπορούν να συνδυαστούν με αυτή την Κλάση και ζητάει από τον παίκτη να επιλέξει (μέγιστο 1 armor set και 2 όπλα).
9. Ο παίκτης ελέγχει όλα τα αντικείμενα που έχει διαθέσιμα και καταχωρεί τις προτιμήσεις του. Σε αυτό το σημείο μπορεί να επιστρέψει πίσω στην οθόνη επιλογής Κλάσης και να επιλέξει κάποια άλλη.
10. Το σύστημα ελέγχει αν οι επιλογές του παίκτη πληρούν τις προϋποθέσεις και τις αποθηκεύει τοπικά, εμφανίζοντας στη συνέχεια έναν πίνακα με όλες τις δυνατές Φυλές που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης.
11. Ο παίκτης επιλέγει μία Φυλή.
12. Το σύστημα εμφανίζει τα 2 abilities τα οποία συνδυάζονται με τη Φυλή και ζητάει από τον παίκτη να επιλέξει ένα. Εμφανίζει επίσης και το αντίστοιχο reputation με το οποίο θα ξεκινήσει ο παίκτης το παιχνίδι σε περίπτωση που επιλέξει την Φυλή αυτή.
13. Ο παίκτης ελέγχει τις επιλογές του και διαλέγει το ability που προτιμάει. Σε αυτό το σημείο έχει τη δυνατότητα να επιστρέψει πίσω στην οθόνη επιλογής Φυλής και να επιλέξει κάποια άλλη.
14. Το σύστημα ελέγχει αν οι επιλογές του παίκτη πληρούν τις προϋποθέσεις και τις αποθηκεύει τοπικά. Στη συνέχεια εμφανίζει την τελική οθόνη του Character Creation Menu, όπου παρουσιάζεται ένα overview όλων των επιλογών του παίκτη (mockup in project description). Στο σημείο αυτό δίνονται οι επιλογές στον παίκτη να επιλέξει τρία Quick use items για να ξεκινήσει το παιχνίδι, και να οριστικοποιήσει την δημιουργία του.
15. Ο παίκτης επιλέγει Finalize Creation.
16. Το σύστημα αποθηκεύει την τελική δημιουργία του χαρακτήρα στην βάση δεδομένων και μεταφέρει τον παίκτη στην οθόνη του χάρτη.

Εναλλακτική Ροή 1:

1. Ο παίκτης διαλέγει την επιλογή Quick use items.
2. Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με όλα τα αντικείμενα με τα οποία μπορεί να ξεκινήσει ο παίκτης το παιχνίδι.
3. Ο παίκτης επιλέγει όσα αντικείμενα επιθυμεί , μέγιστο 3.
4. Το σύστημα ελέγχει αν οι επιλογές του παίκτη πληρούν τις προϋποθέσεις, τις αποθηκεύει τοπικά, και επιστρέφει πίσω στην τελική οθόνη του Character Creation Menu. Συνεχίζουμε από το βήμα 15 της βασικής ροής.

Έγινε αλλαγή των βημάτων 11-14 της βασικής ροής με την εναλλακτική ροή 4, καθώς θεωρήσαμε πως δεν είναι τόσο πιθανό ο αντίπαλος να πεθάνει μετά από μόνο μία επίθεση του παίκτη.

Combat:

1. Ο παίκτης πλησιάζει έναν αντίπαλο κατά την εξερεύνηση του χάρτη, και εισέρχεται σε μάχη.
2. Το σύστημα ανακτά τη ζωή και το όνομα του αντιπάλου και εμφανίζει την οθόνη της μάχης όπου ξεκινάει πρώτος ο παίκτης. Σε περίπτωση που ο παίκτης έχει αντιμετωπίσει ξανά τον συγκεκριμένο αντίπαλο και τον έχει νικήσει, το σύστημα εμφανίζει και έναν μικρό πίνακα με τα weaknesses & resistances.
3. Το σύστημα συγκρίνει το Level του αντιπάλου με το Level του παίκτη, και βρίσκει μεγαλύτερο το Level του αντιπάλου, άρα επιτίθεται πρώτος. Στη σειρά του αντιπάλου το σύστημα εμφανίζει τις κατάλληλες επιλογές για τον παίκτη.
4. Ο παίκτης επιλέγει να μπλοκάρει την επίθεση του αντιπάλου (επιλογή block).
5. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης κρατάει ασπίδα. Στη συνέχεια, ανάλογα με το είδος της ζημίας που πρόκειται να επιφέρει η επίθεση του αντιπάλου στον παίκτη (piercing, slashing, fire, poison etc.), το σύστημα ελέγχει τα στατιστικά της ασπίδας για το αντίστοιχο είδος damage και υπολογίζει το ποσοστό μείωσης του damage αυτού.
6. Το σύστημα αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του παίκτη. Το damage που επιφέρεται στη ζωή του παίκτη δεν είναι αρκετό ώστε να πεθάνει και η μάχη συνεχίζεται, όπου το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στη σειρά τού, με τις κατάλληλες επιλογές για τον ίδιο.
7. Ο παίκτης επιλέγει να επιτεθεί στον αντίπαλό του (επιλογή attack).
8. Το σύστημα ελέγχει τις ικανότητες του παίκτη και εμφανίζει όλες τις δυνατές επιθέσεις που μπορεί να πραγματοποιήσει (πχ. σπαθί, τόξο, ξόρκι).
9. Ο παίκτης επιλέγει το είδος της επίθεσης που θέλει να πραγματοποιήσει.
10. Το σύστημα υπολογίζει το damage που προκαλεί η επίθεση του παίκτη και το αφαιρεί από τη ζωή του αντιπάλου. Το damage που επιφέρεται στη ζωή του αντιπάλου δεν είναι αρκετό ώστε να πεθάνει ο αντίπαλος και η μάχη συνεχίζεται, όπου το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στη σειρά του αντιπάλου με τις κατάλληλες επιλογές για τον παίκτη.

Εναλλακτική Ροή 1:

1. Το σύστημα συγκρίνει το Level του αντιπάλου με το Level του παίκτη, και βρίσκει μεγαλύτερο το Level του παίκτη, άρα επιτίθεται πρώτος. Στη σειρά του παίκτη το σύστημα εμφανίζει τις κατάλληλες επιλογές για αυτόν. Μεταφερόμαστε στο βήμα 7 της βασικής Ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

1. Ο παίκτης επιλέγει να αποφύγει την επίθεση του αντιπάλου (επιλογή dodge).
2. Το σύστημα ελέγχει τον αντίστοιχο εξοπλισμό καθώς και τα στατιστικά του παίκτη και υπολογίζει την πιθανότητα να αποφύγει την επίθεση του αντιπάλου, εμφανίζοντας το αποτέλεσμα στην οθόνη. Ανάλογα με το αποτέλεσμα επιφέρεται και το αντίστοιχο damage στη ζωή του παίκτη.
3. Η σειρά του αντιπάλου τελειώνει και έρχεται η σειρά του παίκτη όπου το σύστημα εμφανίζει πάλι τις αντίστοιχες επιλογές. Συνεχίζουμε στο βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 3:

1. Το σύστημα αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του παίκτη. Εμφανίζεται μήνυμα ήττας στην οθόνη του παίκτη καθώς το damage που επιφέρεται στη ζωή του παίκτη είναι μεγαλύτερο ή ίσο από την εναπομείναν ζωή του, και ο χαρακτήρας του παίκτη πεθαίνει.
2. Το σύστημα κλείνει την οθόνη του combat και μεταφέρει τον παίκτη στην οθόνη του χάρτη στο τελευταίο resting point στο οποίο έκανε save.

Εναλλακτική Ροή 4:

1. Το σύστημα υπολογίζει το damage που προκαλεί η επίθεση του παίκτη και το αφαιρεί από τη ζωή του αντιπάλου. Εμφανίζεται μήνυμα νίκης στην οθόνη του παίκτη καθώς το damage που επιφέρεται στη ζωή του αντιπάλου είναι μεγαλύτερο ή ίσο από την εναπομείναν ζωή του, και ο αντίπαλος πεθαίνει.
2. Το σύστημα προσθέτει στα XP του παίχτη τα XP που κέρδισε από την μάχη που μόλις νίκησε. Σε περίπτωση που ο παίκτης συμπληρώσει αρκετά XP ώστε να ανέβει Level, το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο ενημερωτικό μήνυμα, αποδίδοντας και 1 Skill Point στον παίκτη για να το χρησιμοποιήσει στο Skill Tree (μέσω των Resting Points).
3. Η οθόνη του combat κλείνει και ο παίκτης επιστρέφει στην οθόνη του χάρτη, στο σημείο που συνάντησε τον αντίπαλο, εμφανίζοντας πάνω αριστερά την ζωή που του έμεινε μετά τη μάχη. Εμφανίζει επίσης και το loot που άφησε πίσω του ο ηττημένος αντίπαλος.
4. Ο παίκτης έχει την επιλογή να πάρει ή να αφήσει το loot του ηττημένου αντιπάλου. Σε περίπτωση που επιλέγει να το πάρει, το loot αυτό προστίθεται στο Inventory του παίκτη, και μεταφερόμαστε στο Inventory use case.