

Autolove

Notă: Imaginile vor fi adăugate ulterior. De asemenea, modificări minore pot apărea asupra variabilelor sau a comenzilor, dar gameplay-ul/ideea jocului nu se va schimba.

1. Introducere/Poveste

Cu toții am fost aici la un momentdat: Un student care trăiește pe pilot automat, inconștient de ceea ce se întâmplă în jurul nostru. Într-o zi, totuși, suntem treziți de o voce interioară care ne aduce aminte de cât de frumoasă ar putea să fie viața pe care o ratăm. Afecțiune, inteligență, creativitate, prietenie ... atât de multe experiențe pe care le ratăm fiind sclavii unei instituții.

Pornind aventura noastră însoțiți de vocea interioară misterioasă, suntem întâmpinați de o persoană care merge la aceeași facultate cu noi care ne trezește ceva inexplicabil în interior. Oare ar putea fi destinul? Oare în sfârșit ne-am găsit partenerul? Vocea din capul nostru pare să ne spună asta. Există un singur mod de a afla: ghidați de sentimente, încercăm să interacționăm cu colegul nostru, mergând în diferite locuri și făcând diferite activități. La fiecare pas suntem încurajați de vocea din interiorul nostru care. Dar oare... vocea aceasta este de încredere?

2. Descriere proiect

Autolove urmărește să fie un joc de genul Dating Simulator (prescurtat dating sim): un gen de joc care simulează situații din viața reală, mai exact în circumstanțe romantice. Personajul principal (jucătorul) este un student plictisit într-o vacanță care când iese afară la plimbare se întâlnește cu un coleg de facultate. Pentru diverse motive necunoscute, acel coleg trezește ceva în el, ceva care vrea să îl facă să îl cunoască mai bine. Pentru a realiza acest lucru, protagonistului îi sunt oferite mai multe locuri în care el poate să meargă la întâlniri cu colegul, aflând încet-încet mai multe lucruri despre el și cucerindu-l prin conversații și poate chiar cadouri. Mergând în diferite locuri, verificând obiecte din împrejurimea ta, vorbind despre diferite subiecte și realizând diferite acțiuni, creează-ți amintiri minunate cu colegul tău sau folosește vacanța ca să te descoperi pe tine însuși. Doar ai grijă la timpul și energia ta!

Flow

a. Început

Atunci când se va deschide executabilul cu jocul, utilizatorului i se va da opțiunea de a începe un joc nou sau de a relua un joc existent dintr-un save file (din maxim 4 save file-uri). Dacă se va începe un nou joc, vei fi introdus în povestea jocului și vei primi tutoriale utile pe parcurs. Dacă reîncepi de la un anumit punct, vei reîncepe de la ultimul dialog citit (Notă: Opțiunile de save și load vor fi separate de comenzile din lex și yacc. Ele vor fi realizate dintr-un program wrapper de Python care va chema executabilul de a.out. Poate chiar o să reușesc să fac și o interfață grafică)

b. Gameplay

Ce ai la dispoziție în aventura ta?

Energie și timp: Timpul este cea mai prețioasă valută. Cheltuiește-l cu atenție pe activități și conversații cu colegul tău pentru a dezvolta skill-uri sau a afla mai multe despre personaje

Inventory/bag: în care poți păstra până la 6 obiecte. Aceste obiecte pot fi oferite colegului tău pentru a-i crește afecțiunea sau a afla mai multe despre ele.

3 zile rămase din vacanță în care poți să te relaxezi

Dating sim-urile tradiționale funcționează ca un fel de visual novel: Personajele dialoghează până când la un momentdat ți se va oferi ocazia să alegi o opțiune care poate duce povestea într-o anumită direcție. Aici însă, spre deosebire de dating sim-urile tradiționale, opțiunile nu se limitează doar la multiple choices. Ți se va da un input în care poți scrie mai multe acțiuni. Aceste acțiuni pot depinde de circumstanțele în care te afli. No worries, dacă nu știi ce activități ai putea să faci, poți întotdeauna să interoghezi folosind cuvântul cheie "what":

what options? – Uneori nu poți realiza orice acțiune. Acest lucru îți va spune ce acțiuni poți realiza la inputul respectiv.

what places? - Îți va da o listă cu locurile în care te poți duce, alături de timpul și energia care îți ia să mergi până la ele

what activities? Returnează o listă cu activitățile pe care le poți face într-un anumit loc

what items? Reurnează lista obiectelor din inventory-ul tău

what topics? Oferă subiecte de discuții pe care le poți avea cu colegul tău. Diferite subiecte pot să scoată la iveală diferite informații despre el sau chiar despre tine

Poți să faci orice activitate posibilă din opțiunile oferite la un momentdat (detalii asupra acțiunilor vor fi explicate într-un capitol ulterior). Singura ta limită este timpul și energia. Atunci când nu mai ai timp sau energie, vei fi trimis acasă să te odihnești. De asemenea, încearcă să ai grijă și la energia partenerului tău. Nu ai vrea să-l epuizezi înainte de finalul jocului!

c. Ending-uri

Vacanța, la fel ca restul lucrurilor bune din viață, trebuie din păcate să aibă un final. După 3 zile, în funcție de ce informații ai deblocat și de ce stats-uri ai avansat, vei avea parte de o surpriză diferită.

Implementarea flow-ului

Deși la prima vedere trecerea printr-un dialog pare ușoară, trebuie să existe și un mod în care se citească comenzi. Astfel, avem starea de PLAYING (în care se citește pur și simplu dialog, eventual cu unele lucruri în plus) și INPUT, în care se așteaptă o comandă. Astfel, pe lângă liniile de text se mai pot afla și alte lucruri precum variabile sau keywords.

Dialogurile de la scenariile posibile vor fi păstrate în fișiere (schimbate în funcție de schimbarea locului sau a firului narativ/zilei) Pattern-ul lor general este:

```
^[0-9]+(%emotion:EMOTION_ENUM)*:[A-Z|a-z]+
```

Prima cifră reprezintă indexul personajului din vectorul de personaje posibile. Aceste cifre vor fi acoperite în partea despre variabile.

%emotion reprezintă emoția pe care o are personajul când spune linia de dialog. Dacă nu este prezentă, atunci este ultima emoție pe care a avut-o

Textul de după cele 2 puncte este dialogul propriu-zis și poate la rândul său să aibă diferite variabile strecurate, marcate cu %var:indexul_variabilei(pentru ca C nu are reflection :()%, ale căror valoare va fi afișată în acel loc

Pe lângă linii de dialog, se mai pot afla diferiți marcatori care pot realiza lucruri despre metadate. Marcatorii cu ~ schimbă starea jocului din PLAYING în INPUT(Î ntoarcerea ulterioară se va face din cod):

- ~input~ așteaptă comenzi cu acțiuni
- ~changeVar:%var_number%~ Schimbă variabila respectivă cu valoarea introdusă
- -changeFile:%nume_fisier%- schimbă fișierul de dialog din care se citește(fără a schimba starea jocului. Numele fișierului este pus direct după changeFile

Tipuri de date

ENUM-uri:

- Emotions: NEUTRAL, ANGRY, SAD, HAPPY, EXCITED, CURIOUS
- Places: CINEMA, PARK, LIBRARY, HOME, GYM, SHOP

Structuri:

- Cost: Cu câmp de time(în minute) și energy, ambele întregi
- Stats: Statistici despre personaj ca valori întregi: afecțiune, energie, intelect, agility
- Personaj: Cu câmp de nume, current emotion, și stats
- Acțiune: Cu nume, cost, stats(+ sau – număr cu care se modifică stat-ul respectiv), indexul personajului al cărui stat e modificat și un mesaj care va fi afișat în dialog când acțiunea e executată
- Place: Cu nume și o listă de acțiuni ce pot fi realizate când ești acolo
- Object: Cu nume, descriere și canBeTaken

Variable

1. Vector de personaje posibile. Acest vector reține personajele participante la acțiune pentru a le putea lua mai ușor numele și stat-uri

0: rezervat pentru "???", atunci când nu se știe cine vorbește... sau pur și simplu când se dorește să se creeze suspans ;)

1: protagonistul

2: Colegul

3: Naratorul: Tutorialul/vocea noastră interioară care ne ghidează spre deciziile corecte în via

2. Matrice de adiacență a locurilor posibile. Valorile din ea reprezintă timpul și energia necesară pentru ele
3. Listă cu toate locurile posibile în care poți merge
4. Un vector pentru obiectele din inventory
5. Vector de variabile apelabile din dialog PENTRU CĂ C NU SUPOARTĂ REFLECTION ȘI NU POT SĂ LE IAU DIRECT CU NUME CA UN OM NORMAL

0: Numele jucătorului curent

1: Ziua curentă

2: Timpul rămas din ziua curentă

Exemplu de flow

1. Utilizatorul deschide executabilul cu jocul și alege să reînceapă un joc de la un save file
2. Utilizatorul este readus la ultima linie de dialog citită. Dacă jocul se afla în starea de input, atunci se va readuce ultima linie de dialog de dinainte de trecerea în această stare
3. Jucătorul se întâlnește cu NPC-ul din joc care îl întreabă ce vrei să faci
4. Jucătorul este confuz și scrie "What options", primind la chimb o listă de acțiuni posibile
5. Jucătorul vrea să meargă undeva, dar nu știe unde, așa că alege să scrie What places, care îi va afișa locurile posibile, alături de costul lor
6. Utilizatorul alege să meargă la cinema, acțiune care îi va scădea timpul și energia, alături de locația curentă și fișierul de input din care se citește. Alternativ, dacă nu mai are energie pentru vreo acțiune, va fi dus automat acasă și ziua se va termina
7. Utilizatorul continuă jocul până când eventual salvează și închide sau ajunge la un ending

3. Comenzi

Când ești într-o stare de input, există mai multe comenzi pe care

- a. Acțiuni de interogare care nu te scot din starea de input

What

options: ce poți face la momentul respectiv (dacă poți să mergi undeva, dacă poți să discuți etc.)

places : locurile unde te poți duce

activities: ce poți face în locul în care te afli

items: ce ai în inventory

Check

character %name% (care poate fi yourself sau Colegul): Returnează un raport despre personaj

inventory %item% (obiect din inventory) Oferă o descriere asupra obiectului selectat din inventory

nearby %object% (obiect din locul în care te afli) Oferă o descriere asupra unui obiect din locul din care te afli. Cine știe, poate ai putea să descoperi câteva secrete

Give inventory_item – dă un cadou colegului tău când este cazul

- b. Acțiuni care îți schimbă mediul și te scot din starea de input și care îți pot consuma energia

Go to %place% : Schimbă locul în care te afli

Do %activity% : Realizează acțiunea respectivă

Discuss %topic%: Discută cu NPC-ul (dialog automat) despre un anumit subiect. Acest lucru poate debloca informații utile despre el sau chiar despre tine