

Izrada platforme za praćenje bitke u igri igranja uloga

Hrvoje Lesar

Sadržaj

1. Igre i granja uloga
2. Dungeons & Dragons
3. Arhitektura platforme
4. Demonstracija

Igre igranja uloga

- Spoj priče, izvedbe i igre
 - Igrači zajednički stvaraju, imaju utjecaj i nastanjuju zamišljeni svijet vođen kombinacijom strukturiranih pravila i pripovijedanja
- Razvijene iz ratnih igara
 - U početku su ratne igre korištene za obuku časnika
 - Više usredotočene na sukob između dva ili više igrača

Dungeons & Dragons

- Nastala 1974. godine
 - Stekla veliku popularnost
 - Odvaja se od ratnih igara dopuštajući svakom igraču da stvori vlastiti lik umjesto vojne formacije
- Izrađena platforma djelomično implementira ovaj sustav
 - Character sheet
 - Glavna pravila borbe
- Borba
 - U borbu može biti uključeno više likova
 - Odvija se u potezima
 - Svaki lik ima određeni broj akcija koje može napraviti tokom svog poteza

Arhitektura platforme

- Klijent <-> poslužitelj arhitektura
- Poslužitelj
 - Omogućava komunikaciju između klijenata
 - Pohranjuje stanje igre
 - Omogućava učitavanje slika
 - Napisan kao rust biblioteka za lakše embedanje
 - Jednostavan protokol za razmjenu i sinkronizaciju podataka
- Klijent
 - Web aplikacija
 - Korisničko sučelje
 - Razmjena podataka u realnom vremenu kroz websocket
 - Sadrži svu logiku i implementirana pravila igre
 - Dvije vrste "pogleda"
 - DM - ima pristup svim podacima
 - Igrač - neki podaci su sakriveni

Demonstracija