



PERSONAL REPORT MILESTONE #1

Κωνσταντίνος Αθανασίου | CMN5201 | Wicked Silence |
10/12/2021

Player

a. Κίνηση:

- Βασική Κίνηση & Crouching,
- Διαφορετικά επίπεδα αναγνώρισης/ανίχνευσης βασισμένα στην ταχύτητα και την “πόζα”/στάση του παίκτη, που δίνονται στον εχθρό ως δεδομένα για παρακολούθηση (Loud, Medium Discretion, Discrete, Un Detectable).

b. Αλληλεπίδραση Παίκτη – Αντικειμένων :

- Hideable objects : Ο παίκτης μπορεί να κρυφτεί εντός αντικειμένων προσδίδοντας τον χρήστη με το UN_DETECTABLE επίπεδο ανίχνευσης (μόνο όταν αυτή η κατάσταση μπορεί να δοθεί στον παίκτη).

Voice Recognition

a. Keyword recognizer & Action handler :

- Σύστημα το οποίο αναγνωρίζει λέξεις κλειδιά και/ή φράσεις & εκτελεί τα αντίστοιχα actions

b. Microphone Volume & DB Measurement :

- Σύστημα το οποίο μετράει τα Decibel του παίκτη & τα επίπεδα έντασης για να παρακολουθεί τα διαφορετικά επίπεδα ανίχνευσης φωνής, που δίνονται στον εχθρό ως δεδομένα για παρακολούθηση.

Enemy – AI

a. Behaviour Tree

- Βάση δέντρου συμπεριφοράς εχθρού δημιουργήθηκε το οποίο αποτελείται από 3 βασικά composite nodes :
 - Parallel

- Selector
- Sequencer
- Πλοήγηση εχθρού η οποία βασίζεται στα επίπεδα ανίχνευσης/αναγνώρισης των δύο καναλιών πηγών ήχου (κίνηση και microphone input) του παίκτη.

Object System

a. Hideable Object System :

- Δημιουργήθηκε ένα σύστημα όπου μπορεί κανείς εύκολα & γρήγορα να δημιουργήσει hideable αντικείμενα όπου ο παίκτης μπορεί να μπει σε κατάσταση “hiding” εντός τους,
 - Λογική hideable αντικειμένων:
 - Το επίπεδο αναγνώρισης/ανίχνευσης αλλάζει σε UN_DETECTABLE (Αν ο παίκτης δεν παρακολουθείτε την προκειμένη στιγμή ή δεν κυνηγάτε ή ακούγεται)
 - Η Main camera μεταβαίνει στην κάμερα hiding & το post processing profile αλλάζει έτσι ώστε να μιμείται κλειστό και σκοτεινό χώρο.