

Personal Report Milestone #1

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

# Player

1. 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).

1. 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

1. Keyword recognizer & Action handler :

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

1. 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

1. 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

1. 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.