

Out of Mind

רקע:

משחק תפקידים המיועד לשחקן יחיד, מבוסס משימות וסיפור, ומשלב אלמנטים של משחקי רטרו - הן מבחינה אמנותית והן מבחינת פסקול. חלק ממטרת המשחק הינה להעלות מודעות לנפגעי נפש ולחוויותיהם.

תאור המערכת:

מערכת המשחק מורכבת מכמה קומפוננטות עיקריות בעלות תחומי אחריות שונים:

- מערכת דיאלוגים - מנהל הדיאלוגים טוען את כל הדיאלוגים במשחק הבנויים בקובץ ג'ייסון ומפרסר אותם לאובייקט גלובלי שאפשר לפנות אליו ולשלף את הדיאלוג המתאים. מערכת הדיאלוגים מתקשרת באופן ישיר עם הרכיב הגרפי ועם מערכת המשימות. לפי המזהה הייחודי של כל משימה מערכת הדיאלוגים תוכל לשלוף את הדיאלוג הרלוונטי לאותה משימה.
- מערכת משימות - רכיב גלובלי האחראי על ניהול המשימות במשחק. כל משימה מיוצגת כגרף וכל צומת בגרף מייצג מצב מסוים במשימה, משימות שקשורות זו לזו נמצאות תחת אותו העץ וכך ניתן לבצע הפרדה והתנגשויות. בעזרת מבנה המערכת יכולות להתבצע מספר משימות במקביל. המערכת מתקשרת עם מערכת הדיאלוגים.
- מצבי המשחק - קומפוננטה גלובלית האחראית על התיאור הכללי של מצבי המשחק כגון - האם נכנסו לתפריט הראשי, האם אנחנו בטעינה בין סצנות וכו'. קומפוננטה זו ממומשת באמצעות design pattern של מכונת מצבים, ורכיבים אחרים במשחק יכולים לפנות אליה ולגזור מהמידע שהיא מספקת מסקנות לוגיות.
- גרפיקה - רכיב גלובלי שאחראי על טעינת אלמנטים גרפיים והסרתם בעת הצורך. רכיב זה נמצא בקשר ישיר עם מכונת המצבים ועם מערכת הדיאלוגים.

אמצעים טכנולוגיים:

סביבת פיתוח: Unity | שפת תכנות: C# | גרפיקה: Aseprite, Photoshop