

نیاز دارم یاد بگیرم چجوری قابلیت ترانسفورم رو تو ماد ماینکرافت قرار بدم. هیچ ایده‌ای ندارم چجوری ممکنه، چیزی که یادمeh اینه که Werewolves و Vampirism اوپن سورس بودن و میشد سورسشون رو دانلود کرد، اگه بتونم سورس اونهارو دانلود، و یه سری تغییر طبق میل خودم بهشون اعمال، و یه سیستم لول آپ زمان محور بسازم، شاید ب بتونم به خواسته‌ام برسم. یه ماد خونآشام، گرگینه، جادوگر محور جالب و دلپذیر و از نظر خودم صحیح. احتمالاً خیلی کار داشته باشه و خیلی آموزش لازم داشته باشه. ولی بنظرم چیز جالبی میاد.

ایده‌اش خیلی ساده‌است. به ازای یک زمان مشخص (مثلاً هر ۵ دقیقه، یا هر روز ماینکرافت) یه لول اکس پی دریافت می‌کنی (جدا از سیستم لول آپ سنتی و قبلی)، و بعد با اون یه لول اکس پی، می‌تونی یه سری شاخصه رو تو خودت تقویت کنی (که هیچ ایده‌ای ندارم چجوری قراره این شاخصه رو طراحی کنم)، این شاخصه‌ها باید حول محور:

hp, speed, attack damage, attack speed, generic luck, Regeneration, immunity e.t.c

که به عبارتی یعنی هر چقدر بیشتر تو مپ زندگی کنی، قدرتمندتر خواهی بود؛ و با توجه به این فکت که در ماینکرافت چیزی به اسم پیری وجود نداره، خب یجورایی طبیعیه. حالا باید اینو در نظر بگیریم که این شاخصه‌ها به چهار دسته تقسیم میشن:

1. Normal Humans
2. Vampires

3. Werewolves

4. Witch

5. Hybrids

که هر کدام روی چند شاخصه بیشتر مانور میدن. ایده‌های اولیه‌ام رو می‌نویسم:

1. Normal Humans: Attack Damage, Attack Speed, HP, Immunity (Less than others)
2. Vampires: Attack Damage, Attack Speed, HP, Immunity, Speed, (Sun protection), Regeneration Rate, Blood Thirsty e.t.c
3. WereWolves: Attack Damage, Attack Speed, HP, Immunity, Regeneration Rate, Rage Control, Starvation,
4. Witches: HP, Speed, Regeneration, Generic Luck, Immunity, Darkness, Magic Control, Magic Power
5. Hybrids: HP, Speed, Attack Damage, Attack Speed, Regeneration, Immunity, DayWalker, Immortality, ShapeShift,

بعد ازین نیاز به پرداختن به ایده ساخت خون آشام دارم، که قطعاً از نظرم بهترین گزینه، گزینه تبدیل توسط یک جادوگر، به این روش میشه یه خون آشام اصیل و قدرتمند ساخت که از خون خودش بتونه خون آشام تکثیر کنه، ولی این ایده رد میشه چون پلیر همیشه قابلیت اینو نداره که تو مولتی پلیر باشه و ساخت یه هوش مصنوعی جدید برای گیم، خب من

این کاره نیستم. در قسمت دیگه میشه یه اسپل جاودانگی طراحی کرد، که پلیر این رو بخوره و بعد در ظرف کمتر از یک روز ماینکرافت بمیره و تبدیل به یه خون آشام بشه. ایده دومم رو بیشتر دوست دارم.

از طرف دیگه برای تبدیل گرگینه نیاز به یه روش دارم، که فک کنم استفاده از روش "گزیده شدن و تبدیل شدن" خیلی خوب باشه، اما یه مرحله بھش اضافه میکنیم، نوشیدن خون انسان، و ازونجایی که تنها انسانهای ماینکرافت پلیرها و ویلیجرها هستن، کشنن اونها هنگام داشتن یه باتل توی آف هند باید بطری رو پر خون کنه و وقتی پلیر اون خون رو بنوشه بتونه به قدرت و بقیه چرت و پرتای گرگینه برسه، مطمئن نیستم که بتونم یه حالت تغییر و تبدیل به گرگینه اعمال کنم یا نه، ولی به امتحانش میارزه.

در قسمت بعد باید به این بپردازیم که "گرگینه در مقابل خون آشام" چند برابر قدرت بیشتر نسبت به "گرگینه در مقابل انتیتی‌های دیگر" داشته باشه که به نظرم با افکتها درست میشه کردش، مثل ترکیب ویکنس و اسلونس و اون حالت bleeding سرگیجه با یه نرخ دمیج خاص و کم و البته با اسم این افکت بیلیدینگ بنظرم خیلی کارآمده

همچنین خون آشام ها موقع نوشیدن خون از انتیتی‌ها این افکت رو بھشون میدن که اینم به نوبه خودش بدک نی

و آها، به جفت خون آشام و گرگینه باید قدرت بینایی بهتری بدم، و همچنین قابلیت dash که نمیدونم چجوری باید انجامش بدم. همچنین قابلیت Hide in the darkness رو برای خون آشام ها طراحی کنم که وقتی نور به حد کافی کم

شد، افکت Invisibility بگیره، بدون پارتیکل و این چیزا. برای هر کدام از خون آشام و گرگینه باید یه تبدیل خاص در نظر بگیریم، خون آشام به خفاش و گرگینه به گرگ.

و بعد از همه این کارا می‌رسیم به بخش Hybrid، ترکیبی از گرگینه و خون آشام، زمانی اتفاق می‌یافته که یک گرگینه شمارو گزیده باشه، اما هنوز ویلیجر یا پلیر نکشته باشه و در این حین جام نامیرایی رو بنوشه و در کمتر از یک روز ماینکرافت بعد از گزیده شدن توسط گرگینه، بمیره و خون ویلیجر بنوشه. همچنین نیاز داره در این حین یا در یه لول خاص باشه یا افکت II Strength داشته باشه که به نوبه خودش خیلی کار ساده‌ای نیست. همینطور هایبریدها به نور خورشید مقاومن و تقریبا هیچ‌چیز (جز یه راه حل کمیاب و احتمالی) نمی‌توانه بکشتشون.

و همچنین نیاز دارم یه راهنمایی برای همه اینا بسازم که تو ش رسیپی‌ها، نقاط ضعف، نقاط قوت، روش تبدیل و همه و همه چیزای لازم نوشته شده باشه، چون قطعاً راحت‌تر از ساخت هزاران هزار ادونسمنته.

و بعد می‌رسیم به بخش WitchCraft، خب هیچ ایده‌ای ندارم چجوری باید انجامش بدم. مطلقاً هیچ ایده‌ای. شاید طراحی یه سری اسپل برای دفاع از خود، یه سری اسپل برای حمله، یه سری اسپل با اد کردن یه سری اسپل برای شعاع خاص و البته قدرت کنترل عناصر طبیعت، یه سری ریچوال خاص برای کامندایی مثل کامند kill برای کشتن

ابرکریچرهایی مثل هایبریدها و موجودات خیلی پیر، یا کامند tp و قابلیت لینک کردن دوتا پلیر یا همچین چیزی، قابلیت ساخت Daylight ring برای خون آشام‌ها یا اجرای اسپل morph روشن. قابلیت Day Wlaker یا اجرای کامند give با یه سری ریچوال خاص، و باید یه بخش Dark Magic هم در نظر بگیریم که شامل استفاده از قربانی کردن، کشتن و اسپل‌های به هم زنده نظم طبیعته.

بعد از همه اینا نیاز به طراحی دشمن و باس و کریچر برای بازی داریم، ترجیحم رو اینه که:

Vampires: Vampire Hunters, Werewolves

WereWolves: Beast Hunter, Vampires

Witches: Demons

Hybrids: -

برای جالب‌تر شدن تم بازی، یه انقلاب کلی رو هم در سبک قرون وسطایی برنامه ریزی می‌کنیم که یه سری Knight یا همون شوالیه رو به بازی اد کنیم. و همچنین Village ها و استراکچرای جدید.

اد کردن Vervein و Wolfsbane و همچنین Silver و Stake رو هم نباید فراموش کنم.

همچنین راه حلی برای درمان Vampirism یا Wolfism یا هرچی که اسمش هست نداریم، چون مسخره‌است.

و Blood Grinder و Blood Container هم مهمن همچنین Coffin و یه اسپل تبدیل یه سنگ

خون آشام‌ها بعد از تبدیل نمی‌توان تبدیل به گرگینه بشن و

گرگینه ها هم نمیتوانن تبدیل به خون آشام بشن و هیچکدام نمیتوانن اسپل اجرا کنن ولی مطمئن نیستم که هایبریدها میتوانن اسپل اجرا کنن یا نه برای کشنن هایبریدها نیاز به یه سلاح فوق قدرتمند و سخت برای کرفت شدن داریم.

۳ دسته Verevein و ۳ دسته Wolfs bane در دو ردیف بالا و پایین و در ردیف وسط، در سمت چپ و راست یه بلاک Silver و یه دایمند یا ندرایت بلاک وسطش، فک کنم ندرایت بهتر باشه، و این میده یه ultimate weapon Upgarde باید با یه Stake که Max level کرفت بشه و یه سلاح نشکستنی و نابود نشدنی ولی کشنده برای هر سه تایپ، خون آشام، گرگینه و هایبرید بده

۱۴۰۰/۱۰/۲۵

داشتمن به این فکر میکردم که سیستم لول آپی که طراحی کردم بعد از رسیدن به یه حدی لول آپ رو بیصرف میکنه، یه ایده نیاز دارم برای درست کردن این. فک کنم بعد از رسیدن به اون سقف طراحی شده، باید لول آپ شدن اتک دمیج و اتک اسپید رو همچنان ادامه بدیم.

خب الان به ترتیب یه سری کار برای انجام دادن داریم

۱. طراحی سیستم لول آپ
۲. طراحی شاخصه هایی که با لول آپ تقویت میشن

- ۳. ساخت و طراحی خون آشامها
- ۴. ساخت و طراحی گرگینه‌ها
- ۵. ساخت و طراحی هایبریدها
- ۶. طراحی آیتم‌ها و ساخت استراکچرها و شهرک‌ها
- ۷. تعیین قانونای کلی و چارچوب کتاب

قسمت ساخت جادوگر رو فعلاً نادیده می‌گیریم چون خیلی پیچیده است

و قسمت Knight‌ها و این چرت و پرتارو بدلیل اینکه خیلی حوصله سربره حذف می‌کنیم

۱+۲. طراحی سیستم لول آپ

خب باید این نکته رو در نظر بگیریم که Regeneration و Max Health و Attack Damage این سه موجودن بعد از اون Speed و Attack Speed و Immunity رو داریم

که یعنی باید برای هرکدام یه حالت قبل تبدیل و بلد تبدیل در نظر بگیریم،

قبل تبدیل هیچ اتفاقی نمی‌وقته، مطلقاً هیچی، بازی معمولی بعدش اما بستگی به تبدیل داره

Vampire:

Base HP: 40

Regeneration: 5 hp/s

Attack Damage: 5

Immunity: 15%

Attack speed: +1

Speed: 0.25

Werewolf:

Base HP: 40

Regeneration: 3 hp/s

Attack Damage: 4

Immunity: 10%

Attack speed: +1.5

speed: 0.25

Hybrid:

Base HP: 60

Regeneration: 10hp/s

attack damage: 8

immunity: 20%

attack speed: +2

speed: 0.25

ازینجا به بعد سیستم لول آپ با سرعت هیچ کاری نداره. و به ترتیب به ازای هر لول اینجوری کار میکنه:

Vampire:

HP: + 1

Regeneration: + 0.1
attack damage: + 0.25
immunity: + 1%
attack speed: + 0.2

WereWolf:
hp: + 1
regeneration: + 0.1
attack damage: + 0.2
immunity: + 0.5 %
attack speed: + 0.1

Hybrid:
hp: + 2
regeneration: + 0.5
attack damage: + 0.5
immunity: + 5 %
attack speed: + 0.5

هر کدوم تا جایی ادامه پیدا می‌کنه که در ادامه می‌گم:

Vampire:
hp: 160
regeneration: 40 hp/s
attack damage: 40

immunity: 100%
attack speed: +10
*speed: 0.25

Werewolf:
hp: 100
regeneration: 20 hp/s
attack damage: 32
immunity: 95%
attack speed: +15
*speed: 0.25

Hybrid:
hp: 200
regeneration: 60 hp/s
attack damage: 70
immunity: 120%
attack speed: +20
*speed: 0.25

۳. طراحی خون آشامها

در اینجا بنظرم خوبه که یه آیتم با عنوان "Ancient blood" درست کنم و بعد از کرفت با دوتا رد استون بلاک، دوتا امرالد بلاک و دوتا blaze powder و دوتا Blood bottle تبدیلش کنم به "immortality elixir" و بعد از نوشیده شدنش توسط

پلیر به مدت دو روز ماینکرافت بهش افکتی بده که اجازه تبدیل به خون آشام رو بده، اما برای تبدیل باید یک ویلیجر یا پلیر رو بکشه و خونش رو بنوشه. روش بدست آوردن خون هم گرفتن یه باتل خالی تو آف هند و کشن ویلیجر/پلیر عه.

بعد از تبدیل سیستم لول آپ شروع به کار میکنه همچنین ومپایر به اکثر چیزا باید ایمن باشه و از نور خورشید دمیج ببینه و فقط با یه سری آیتم خاص، که تو ماد طراحی شده بمیره

همچنین خون آشاما با گل شاه پسند (Vervein) ضعیف میشن (Weakness + Poison + Slowness) + اون حالت تهوع مسخره

و البته اون سلاح نهایی که قراره هایبریدها رو بکشه، خون آشام هارو هم میکشه

۴. طراحی گرگینه‌ها

در اینجا باید پلیر توسط یه گرگینه مورد حمله قرار بگیره و بعد به مدت دو روز ماینکرافت یه افکت داره که بهش اجازه تبدیل به گرگینه رو میده، تو این مهلت باید یه ویلیجر/پلیر رو بکشه و خونش رو به وسیله باتل خالی تو آف هند موقع کشن، جمع آوری کنه و بنوشه تا تبدیل به گرگینه شه گرگینه‌ها به چیزای زیادی ایمن نیستن ولی در برابر دمیج سلاح‌های عادی اندکی مقاومت دارن که باعث میشه سلاح‌های از جنس نقره که تو ماد طراحی شدن کاربردی باشن همینطور به (wolfsbane) حساسن و ضعیفشون میکنه (Slowness + Poison + Weakness) + اون حالت تهوعه)

۵. طراحى هايبريدها

باید اول افکت تبدیل به خون آشام و تبدیل به گرگینه رو همزمان داشته باشن و بعد با خوردن و کشتن يه ويليجر/پلير تبدیل بشن، ولی با اين تفاوت که باید يه باتل خاص تو دستشون داشته باشن که كرفتش از باتل معمولی خيلي سخت تره و در اين حين باید افکت Strength II داشته باشن بعد از انجام اين کار به مدت سه روز ماینکرافت Weakness و Slowness خواهند داشت و بعدش تبدیلشون کامل ميشه، اگه به هر دليلي توي اين سه روز بميرن باید دوباره از اول همه وسیله هارو جمع و تلاش کنن همچنین هم گوشت می خورن هم خون

هايبريدها به همه چيز جز سلاح نهايى ايمن هستن و کشتنشون تقریبا غیرممکنه، مگر با اون سلاح

۳.۴.۵ + ملزومات

۱. برای خون آشامها و هايبريدها قطعا نياز به يه Blood Bar داريم و يه شاخصه Blood Thirsty

۲. نياز داريم قابلیت Shape Shift رو برای هر سه اين موجودات طراحى کنيم، خون آشام به خفash، گرگینه به گرگ و هايبريد به هردو

۳. نياز داريم که برای اين موجودات دشمنانی در نظر بگيريم

- ۴. نیاز داریم برای خون آشام ها Daylight Ring طراحی کنیم
- ۵. نیاز داریم مابهای undead با کریچرهامون کار نداشته باشن

۳.۴.۵. دشمنان

۱. شکارچی ها

اولین، ساده ترین و بهترین راه حل طراحی شکارچی های خون آشام و شکارچی های گرگینه است.

برای این که بهتر بشه میتوانیم Hunters Curse رو هم اد کنیم.

۲. دشمنی دیرینه

استفاده از داستان های گرگینه علیه خون آشام و این چیزا

۳. طراحی تله ها و استراکچرهای کشنده

نتیجه: طراحی شکارچی ها، طراحی نبرد میان گرگینه ها و خون آشام ها، طراحی تله ها و استراکچرهای کشنده برای این موجودات

۱.۶. طراحی آیتم ها

Blood, Blood Bottle Grade 1 ~ 4, Silver ore, Silver nugget, Silver ingot, Silver block, Silver Sword, Silver Shovel, Silver Pickaxe, Silver Axe, Silver

Hoe, Silver Tipped Arrow, Vervein, Wolfsbane,
Vervein Tipped arrow, Wolfsbane tipped arrow,
Ancient Blood, Immortality Elixier, Stake Grade 1
~ 4, Ultimate Weapon, Daylight ring

۲.۶. طراحی افکتها

Vampirism Syndrome, Wolfishness Syndrome,
Bleeding, Vemomous, SunBorn, "Hybrid Convert",
Sun-Immunity

۳.۶. طراحی استراکچرها و تلهها

۴.۶. یه سری آیتم و رسیپی فرعی هم بهتره اد کنیم، مثلاً

Hunters Sword, Vodca, Aragh Sagi, *Paintings,
Hunters Costume, Vampires Cape, Werewolves
Armor, *Trees, *Plants,

۷. همه رو باید وارد یه کتاب Guide Book کنم
طراحی نیازی به توضیح اضافه نداره، تموم شده