

Piszemy RPGo-Platformówkę (0) – reboot (sheadovas/poradniki/proj_platf_rpg/0-reboot/)

Mar 03, 2017 / proj_platf_rpg (sheadovas/category/poradniki/proj_platf_rpg/)

Obiecany reboot serii „Piszemy platformówkę” oraz „Piszemy grę RPG”

Słowem wstępu

Cześć wszystkim, mam przyjemność ogłosić [obiecany (sheadovas/news/garsc-newsow/)] reboot serii: *Piszemy Platformówkę* oraz *Piszemy grę RPG*.

Tradycyjnie zaczniemy sobie od krótkiego wprowadzenia, w którym opowiem co i jak po czym bezpośrednio przejdziemy do konkretów, a więc pierwszej (zerowej) części projektu.

RPGo – Platformówka, a co to?

Jak wspomniałem we wpisach zapowiadających serię (link wyżej) zrobimy sobie mały miks tych dwóch typów gier, poprzez:

1. Stworzenie „gry” platformowej;
2. Stworzenie „gry” RPG bazując na platformówce.

Więc mamy do czynienia z pisaniem gry od zera, jednakże tym razem nie będę skupiał się na użytej technologii, a raczej będę starał się skupić głównie na samym pisaniu gry. Użyty silnik będzie czymś dodatkowym, pokazującym że to o czym mówię faktycznie ma szanse zadziałać (o rzeczach „technicznych” później).

Nie bez powodu słowo *gra* zawarłem w cudzysłowie, a jest to spowodowane, że do nazwania naszego tworu grą będzie brakowało pewnego drobnego szczegółu: dopracowanych poziomów (map), my stworzymy sobie jedynie parę sandboxowych poziomów (leveli), na których będziemy tworzyli i testowali tworzone przez nas feature’y.

Sprawy techniczne

Dla dobra wyższego i pewnej wygody nasz projekt będzie krył się pod nazwą „proj_platf_rpg” (wybaczcie za brak weny), jeżeli macie jakąś propozycją na „poetycką” nazwę to zachęcam do podzielenia się nią w komentarzach). Pod tą samą nazwą kod będzie dostępny na Github: [/sheadovas/proj_platf_rpg (http://github.com/sheadovas/proj_platf_rpg)].

Jeżeli mowa o kodzie źródłowym to ostatecznie zdecydowałem się na pisanie gry w [Unity (https://unity3d.com)] (podkreślam, że omawiany kod będzie korzystał z Unity w bardzo znikomym stopniu). Powody wybrania *Unity*, a nie np *SFML* są niezmiennie względem tego co zapowiadałem. Chciałbym także podkreślić, że ta seria nie będzie seria poradników Unity.

Kontynuując temat kodu, to będzie on dostępny na licencji open-source, zachęcam także do tworzenia *pull-requestów* w sytuacjach gdy coś można zrobić lepiej.

Jeżeli chodzi o kolejne części to liczę że będą się pojawiały w miarę regularnie 1-2 razy na 2 tygodnie.

Co do używanego przeze mnie oprogramowanie to korzystam z *Windowsa 10*, *Unity 5.5.2f1* oraz *Visual Studio Community 2015*.

Dlaczego Unity?

Pewnie sporo osób wciąż ma mi za złe, że nie robię tego projektu w SFML, dlatego powstał ten paragraf. Dalsze pytanie o to samo nie ma sensu, cała odpowiedź znajduje się tutaj.

Unity ma tą przewagę nad SFML, że faktycznie będę mógł się zająć pisaniem gry bez tracenia czasu na pisanie wszystkiego w SFML (na co po prostu nie mam czasu). Oprócz tego pisze się w tym całkiem przyjemnie i intuicyjnie.

Jeżeli ktoś się martwi, że nie zna C#, to w przypadku pisania pod *Unity* wystarczy wiedzieć, że wszystkie obiekty są wskaźnikami (coś jak w Javie) i pewnie jeszcze z jakieś 2 drobnostki.

proj_platf_rpg

W zerowej części (tradycyjnie) zajmiemy się rozrysowaniem ogólnego szkicu tego co chcemy osiągnąć. Do tego celu ja wziąłem sobie kartkę A4 i narysowałem coś w rodzaju „mapy myśli” z hasłami głównymi oraz elementami składającymi się na te elementy.

- Chcemy stworzyć projekt implementujący:
 - system pozwalający przypisać zasady wygranej do poziomu (np. aby wygrać zbierz 3 gwiazdki);
 - postacie (posiadające wspólne cechy np. poziom zdrowia, sterowanie): gracz, wrogowie (różne typy przeciwników);
 - elementy typowo platformówkowe:
 - specjalne bloki (drzwi na klucze, pułapki, niszczone elementy, obiekty interaktywne),
 - różne sposoby przemieszczania odblokowujące się po jakimś czasie (podwójne skoki, odbijanie się od ścian);
 - walkę;
 - elementy charakterystyczne dla gry RPG:
 - rozwój umiejętności (drzewko umiejętności),
 - handel,
 - postacie niezależne (NPC),
 - dialogi,
 - zadania do wykonania,
 - elementy wyposażenia.

Konkretne elementy omówimy sobie na dalszych częściach serii, nie chciałbym zbyt często przeciągać wstępu do serii zbędą ilością treści.

Zakończenie

Na koniec chciałbym podziękować wszystkim, którzy mają swój udział w tym że jednak ta seria powstaje, a także stałym bywalcom tego forum.

Jeżeli macie jakieś pytania, uwagi, sugestie to oczywiście zapraszam do komentarzy, do przeczytania w kolejnej części.

Code ON!