

Objekte/NPC/Gegner

Archetypen








Vorweg erkläre ich hier noch das Konzept des Archetypen, es handelt sich um Beispiele die man mehrmals instanzieren kann. Dies soll den Eingeb Aufwand reduzieren. Die Instanz eines Archetypen kann dann noch vollständig abgeändert werden. Dazu ein Beispiel

Es gibt unter den Objekt Archetypen das Archetyp Messer, wenn ich nun ein Messer machen will instanziere ich das Messer und kriege die Messer Instanz Messer1, Messer1 kann ich dann nach belieben ändern jedoch sind jetzt schon die normalen Werte für ein Messer eingegeben.

Ein wichtiger Punkt den ich durchziehen möchte ist, dass Archetypen nur mit Archetypen Relationen haben und instanzen nur mit instanzen. Ich überleg mir noch jeweils symbole zu all diesen « Typen »

Gegner




In der View für Gegner gibt es wieder eine Hierarchie, wobei es 3 verschiedene Einträge gibt. Erstens die Ordner, diese sollten wieder ordner beinhalten können, dann kommen die Archetypen die sich in den Ordner befinden und nur Instanzen beinhalten können. Wenn ein Archetyp ausgewählt ist würde es etwa so aussehen,


Welt --Tiere --Monster --Humanoide -- <u>Soldaten</u> --Bewohner	Attribute  Leben : Ausdauer :Max:10 Zusatz:3 Rüstung : Geschwindigkeit: 8 Sinnesschärfe: 3 ...	Soldaten  Beschreibung elfjwej  Wefn Piewnf Pwenfpiewfnipfnpweifnewfn Ewfnwepwenfiwenf Weifw epfnewfinweofnweéfn
	Aktionen  Angriff : 4 a 4 Schaden W4 Ausweichen : 10 a 2 ...	
<div>Oft mitgetragene Objekte  Instanzen  Geschichte </div>		
<div>Item</div> <div>Item</div> <div>Item</div>	<div>Item</div> <div>Item</div> <div>Item</div>	<div>Item</div> <div>Item</div> <div>Item</div>

Für eine Instanz würde es sehr ähnlich aussehen. Eine Instanz hätte noch zusätzlich ein Momentaner Lebens- und Ausdauerwert, und hätte anstatt oft mitgetragene Objekte einfach Objekte dabei, die man am besten aus der Auswahl des Archetypen wählen könnte.

NPC

Die meisten NPC sind sehr einfach gestrikt, sie haben eine Beschreibung ein Name, ein Wohnort und dann ein paar Relationen zu anderen NPC und vielleicht auch Spieler Charaktere, diese Relation muss also etwas anders implementiert werden. Es kann aber noch durchaus vorkommen, dass ein NPC auch noch ein Gegner ist. Anstatt alles doppelt zu halten, wird einfach ein Gegner in Relation zum NPC gesetzt. Ansonsten siehts ganz einfach aus, wieder eine Ordner Struktur für die NPC und sonst nur Titel , Sozial status und Beschreibung


Welt --Bauern --Kirche --Adel --Ritter --Königsfamilie	König Malagor  Sozial Status:10 Gegner : None  Beschreibung elfjwej Wefn  Piewnf Pwenfpiewfnipfnpweifnewfn Ewfnwepwenfiwenf Weifw epfnnewfinweofnweéfnvweohwe oivehf uefhdsfhdsfhé dshf dsfh sdéfsdh fésdoh vsdév suhv osdhvouds vossdv souv hsoévhsavéah voédshvéuhu dséh vodésv
--	---

Objekte 

Item

Item


Item

Orte 

Item

Item


Item

NPC 

Item

Item

Item

Geschichte 

Item

Item

Item

Objekte

Wahrscheinlich das Komplizierteste von allen. Es gibt entweder einfache Objekte oder sie haben eine « erweiterung », dazu kommen wir später. Objekte haben einen Namen, und eine Beschreibung dazu werden sie noch mit einem Gewicht und ein Wert beschrieben. Zusätzlich gibt es noch ein Wert der Beschreibt ob sie verbrauchbar sind und ob der Verbrauch auf einmal passiert oder auf mehrmals verteilt wird. z.B. ein Ring ist nicht verbrauchbar, 10g Tabak kann für 5 Zigaretten gebraucht werden und ein Trank kann getrunken werden und ist dann verbraucht. (Was mit der Flasche dann passiert können wir in einem zweiten oder dritten Anlauf anpacken).

In diesem Fall sind Archetypen und Instanzen nicht zu Unterscheiden ausser der Tatsache was von den beiden sie sind und, dass Instanzen ein Besitzer oder ein Ort haben wo sie sich befinden.

Ich Beschreibe jetzt noch die Erweiterungen, in der Datenbank sieht es so aus, dass ein Fremdschlüssel in der Objekt Tabelle ist und im Normalfall null isr. Falls das Objekt eine Erweiterung hat, so zeigt dieser Fremdschlüssel auf diesen Wert. Diese Lösung erlaubt es zielich

einfach die Varietäten an Erweiterungen ganz einfach zu erweitern ohne viele andere sachen an zu passen.

Kleidung, darunter auch Rüstung. Ein Kleidungsstück ist meist nicht verbrauchbar. Zusätzlich kommen ein Körper Teil ein Wert für die Wärme die dieses Stück bietet und ein Wert für den Schutz.

Werkzeuge, dies ist ein allgemeiner Begriff eine Schaufel ein Fahrzeug und auch die Waffen und Schilder zählen da dazu. Die haben infos zu Aktionen und sind entweder beidhändig, einhändig oder händefrei zu bedienen. Sie haben auch noch ein Typ, dieser ist relevant für die Talente der Helden und ist einfach nur ein String.

Spruch, sprüche stehen auch für Rituale aller arten, unterschieden wird da aber nur in der Beschreibung und sonst nirgends. Ein Spruch hat die Attribute, Mana (notwendig,ausgabe,max), Schwierigkeit. Dazu hat ein Spruch zusätzlich noch die möglichkeit Aktionen aller arten zu haben.

Das Layout im web wäre analog zum Gegner Layout nur halt mit den Entsprechenden Feldern.