

Project-description-v1.0

Dicesions

Στη τελική version(v1.0) του Project Description οι αλλαγές που κάναμε σε σχέση με το προηγούμενο είναι:

1. Αλλάξαμε κάποιες λεπτομέρειες στην περιγραφή του έργου ώστε να συμπίπτει με την τελική μορφή που θα παραδώσουμε
2. Αλλάξαμε και τα mock-ups για τον ίδιο ακριβώς λόγο και προστέθηκαν κάποια καινούργια.

Μέλη Ομάδας

- Σόλων Παπαβασιλόπουλος, [AM:1041575](#) (235863), Έτος: 8^ο
- Δημήτρης Ασημακόπουλος, [AM:1041697](#) (235996), Έτος: 7^ο
- Κυρατσός Κωνσταντίνος, [AM:1043791](#) (236315), Έτος: 7^ο
- Γιασιράνης Σάββας, [AM:1043764](#) (236284), Έτος: 7^ο

Ρόλοι Μελών (Project-description-v1.0)

[Γιασιράνης Σάββας](#): Συντάκτης κειμένου για το project description και υπεύθυνος περιγραφής έργου.

[Κυρατσός Κωνσταντίνος](#): Δημιουργός mock-up screens.

Περιγραφή Έργου

ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πρόκειται να γίνει ανάπτυξη ενός παιχνιδιού επιλογής ρόλων, επιβίωσης και τύχης. Οι παίκτες θα ανταγωνίζονται μεταξύ τους αλλά και με το ίδιο το παιχνίδι, με στόχο την επιβίωση και την βελτίωση των χαρακτήρων τους.

Συγκεκριμένα, κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού θα καθορίζεται ο αριθμός των παικτών(1-4 παίκτες). Στη συνέχεια, κάθε παίκτης θα πρέπει να επιλέγει τον χαρακτήρα που επιθυμεί, αποκτώντας τις αντίστοιχες, ξεχωριστές ικανότητες του (πχ παραπάνω δύναμη, ζωή κτλ). Αυτές τις ικανότητες θα πρέπει να εκμεταλλευτεί για να κατορθώσει να αναδειχθεί νικητής. Παράλληλα, ο παίκτης θα μπορεί να δώσει ένα ξεχωριστό όνομα της επιλογής του στον χαρακτήρα του. Μόλις όλοι οι παίκτες έχουν επιλέξει από έναν χαρακτήρα, θα πρέπει να εμφανίζεται ο χάρτης με τους ειδικούς κόμβους του και το πρώτο ζάρι του παιχνιδιού, το ζάρι κίνησης.

Οι βασικές επιλογές κίνησης στον χάρτη θα πρέπει να εξαρτώνται από αυτό το 6-πλευρό ζάρι. Ανάλογα τον αριθμό που θα φέρει κάθε φορά, θα επιλέγεται και η κατεύθυνση που θα κινηθεί ο παίκτης. Ο παίκτης σε κάθε γύρο θα μπορεί να μετακινείται μόνο σε ένα γειτονικό του σημείο στον χάρτη, επομένως το ζάρι θα καθορίζει την κατεύθυνση (πχ δεξί μονοπάτι, αριστερό μονοπάτι) και όχι το πλήθος των βημάτων.

Ο κάθε παίκτης θα ξεκινά το παιχνίδι από μία εκ των τεσσάρων πλευρών του χάρτη. Η σειρά κίνησης των παικτών θα πρέπει να καθορίζεται από μία ρίψη του ζαριού. Αρχικά, το σύστημα θα πρέπει να ζητάει από τους παίκτες να ρίξουν το ζάρι. Ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αποτέλεσμα, θα είναι αυτός που θα ξεκινάει πρώτος στο παιχνίδι. Αντίστοιχα, ο παίκτης με το δεύτερο μεγαλύτερο αποτέλεσμα θα κινείται δεύτερος κοκ. Ο πρώτος παίκτης θα πρέπει να ρίχνει το ζάρι και να μετακινείται στο επόμενο σημείο του μονοπατιού που του υποδεικνύει. Την ίδια διαδικασία, θα πρέπει να ακολουθούν και οι υπόλοιποι παίκτες με την σειρά. Σε περίπτωση που 2 παίκτες βρεθούν ταυτόχρονα στο ίδιο σημείο, θα πρέπει να μάχονται μεταξύ τους και ο χαμένος θα αποχωρεί από το παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση θα εμφανίζεται και το δεύτερο ζάρι του παιχνιδιού, το ζάρι κόμβου.

Αυτό το 10-πλευρό ζάρι, βάσει του αποτελέσματος του σε κάθε ρίψη, θα πρέπει να καθορίζει την έκβαση κάθε στιγμής της μονομαχίας. Θα έχει την δυνατότητα να κάνει ζημιά στον αντίπαλο κάθε φορά τυχαία και αυτή ενίοτε θα είναι μεγάλη και άλλες φορές μικρή. Όταν η μπάρα ζωής ενός εκ των δύο παικτών φτάσει στο μηδέν, ο συγκεκριμένος παίκτης θα θεωρείται νεκρός και αποχωρεί από το παιχνίδι, ενώ ο νικητής θα έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ποιο χαρακτηριστικό του θα ενισχύσει. Ο παίκτης που θα φτάσει

τελευταίος στον κόμβο είναι και αυτός που θα ρίξει το ζάρι πρώτος ώστε να επιτεθεί στον αντίπαλο.

Ωστόσο, κάθε σημείο του χάρτη θα πρέπει να περιέχει την δική του ειδική αποστολή (σε περίπτωση που δύο παίκτες βρεθούν στο σημείο αυτό, η αποστολή αυτή ακυρώνεται και πραγματοποιείται μόνο η μάχη μεταξύ τους). Συγκεκριμένα, όταν ένας παίκτης κινηθεί προς το επόμενο σημείο του χάρτη, το σύστημα ελέγχει αν το συγκεκριμένο σημείο είναι σημείο μάχης, ενίσχυσης ή απόφασης και αν βρίσκεται άλλος παίκτης σε αυτό το σημείο.

Στα σημεία μάχης, ο παίκτης θα μονομαχεί με το σύστημα χρησιμοποιώντας ξανά το ζάρι κόμβου. Οι δυνατότητες και οι λειτουργίες του ζαριού θα πρέπει να είναι αντίστοιχες με αυτές της μονομαχίας μεταξύ παικτών, με τη διαφορά πώς το ζάρι θα χρησιμοποιείται μόνο από τον παίκτη. Το σύστημα θα αντεπιτίθεται στον παίκτη ανεξάρτητα, βάσει των προκαθορισμένων δυνατοτήτων του “τέρατος” αυτής της αποστολής. Αν ο παίκτης κερδίσει τη μονομαχία, τότε θα πρέπει να επιλέξει ποιο χαρακτηριστικό του θα ενισχύσει. Αν ηττηθεί, τότε αποχωρεί από το παιχνίδι.

Στα σημεία ενίσχυσης, ο παίκτης θα πρέπει να κερδίζει, τυχαία, τη βελτίωση κάποιου χαρακτηριστικού του. Η επιλογή του είδους του χαρακτηριστικού και του μεγέθους της βελτίωσης θα πρέπει να πραγματοποιείται με τη ρίψη του ζαριού κόμβου.

Στα σημεία απόφασης, ο παίκτης θα πρέπει να καθορίζει μόνος του την επόμενη κίνησή του. Πρακτικά, είναι το μοναδικό σημείο, όπου ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ο ίδιος το μονοπάτι που θα ακολουθήσει, κατ’ επέκταση και το επόμενο γειτονικό σημείο του χάρτη που θα κινηθεί. Η επιλογή αυτή θα μπορεί να γίνει, πληκτρολογώντας την κατάλληλη λέξη (από μία σειρά επιλογών που θα του δίνεται).

Κάθε φορά που ο παίκτης θα ολοκληρώνει κάποια αποστολή του συστήματος ή θα κερδίζει τη μονομαχία του με άλλον παίκτη θα μπορεί να ενισχύει τα χαρακτηριστικά του και θα συλλέγει χρυσό . Πρόκειται για ένα σύστημα πόντων επιβράβευσης. Αυτός ο χρυσός, θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αγορές από το “κατάστημα” του παιχνιδιού, ώστε να βελτιώνει τα χαρακτηριστικά του.

Το “κατάστημα” θα αποτελεί ένα ξεχωριστό κομμάτι του παιχνιδιού. Θα μπορεί να παρέχει (έναντι του αντίστοιχου αντιτίμου) κάρτες βελτίωσης στους παίκτες, ώστε να ανεβάζουν τα χαρακτηριστικά τους και να γίνονται πιο ανταγωνιστικοί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Οι αγορές θα μπορούν να γίνουν μέσω του χρυσού που συλλέγουν οι παίκτες, όταν θα ολοκληρώνουν μία αποστολή. Είναι φυσικό, πως όσο μεγαλύτερη είναι η βελτίωση, τόσο πιο ακριβές θα είναι οι αντίστοιχες κάρτες. Επομένως, ο παίκτης θα μπορεί να αναζητήσει τις κάρτες που τον ενδιαφέρουν, μέσω της φύσης της βελτίωσης

ή/και της τιμής τους. Κάθε φορά που μια κάρτα αγοράζεται από κάποιο παίκτη τότε αυτή αφαιρείται ώστε να μην μπορεί άλλος να την αγοράσει.

Τέλος, στον χάρτη θα προσφέρεται και η δυνατότητα ανασκόπησης του παιχνιδιού. Με αυτή την επιλογή, ο κάθε παίκτης θα μπορεί να παρακολουθεί την κατάσταση των υπολοίπων παικτών. Κάθε παίκτης, στον γύρο του, θα μπορεί να βλέπει τα στατιστικά του και να τα συγκρίνει με αυτά των υπολοίπων. Έτσι, θα μπορεί να αποφασίσει αν είναι κατάλληλη στιγμή να επιτεθεί σε έναν αντίπαλο (ο οποίος θα έχει χαμηλή ζωή) ή να τον αποφύγει (επειδή θα έχει “ανεβάσει” πολύ τα στατιστικά του). Γενικά, πρόκειται για μια λειτουργία που θα βοηθάει στην διαμόρφωση στρατηγικής και στην λήψη αποφάσεων.

Το παιχνίδι θα πρέπει να τερματίζει, όταν μόνο ένας παραμένει ζωντανός, ορίζοντας τον συγκεκριμένο παίκτη ως νικητή. Είναι φανερό, λοιπόν, πως το παιχνίδι αυτό απαιτεί τύχη αλλά και στρατηγική, ώστε να αξιοποιήσει κανείς όλες τις ευκαιρίες που θα του παρουσιαστούν, ώστε να επικρατήσει ενάντια στους αντιπάλους του.

ΑΤΟΜΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ξεχωριστό κομμάτι του παιχνιδιού αποτελεί η δυνατότητα ατομικού παιχνιδιού. Αυτή η επιλογή θα μπορεί να γίνεται αυτόματα, όταν στην έναρξη του παιχνιδιού γίνει επιλογή ενός παίκτη.

Σε αυτή την περίπτωση, ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει και να ονομάσει τον χαρακτήρα του. Στη συνέχεια, θα γίνεται η εμφάνιση του χάρτη, όπως ακριβώς και πριν.

Οι βασικότερες λειτουργίες θα πραγματοποιούνται όπως και παραπάνω. Η βασική διαφορά είναι πως δεν θα υπάρχουν μονομαχίες μεταξύ των παικτών. Όλες οι μάχες θα έχουν ως βασικό αντίπαλο τα “τέρατα” του συστήματος.

Σε αυτή την περίπτωση, το παιχνίδι θα μπορούσε να αποτελεί μία αυτοτελής ιστορία. Ο παίκτης θα καλείται να αντιμετωπίσει όλους τους κινδύνους που θα βρεθούν στο μονοπάτι του. Τελικός του στόχος, είναι η ολοκλήρωση της ιστορίας. Η ιστορία θεωρείται ότι ολοκληρώθηκε, όταν ο παίκτης θα βρεθεί ζωντανός στην άλλη άκρη του χάρτη (σε σχέση με τον κόμβο εκκίνησης του).

Η δυνατότητα αυτή, ενώ δεν προσθέτει κάποια σύνθετη λειτουργία, προσδίδει ενδιαφέρον στο γενικό παιχνίδι. Πλέον, θα μπορεί να παιχτεί ευχάριστα και από έναν μόνο παίκτη. Παράλληλα, η ανάπτυξη της ιστορίας μπορεί να γίνει χωρίς περιορισμούς, προσφέροντας συνεχώς καινούργιες προκλήσεις και εμπειρίες.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ONLINE

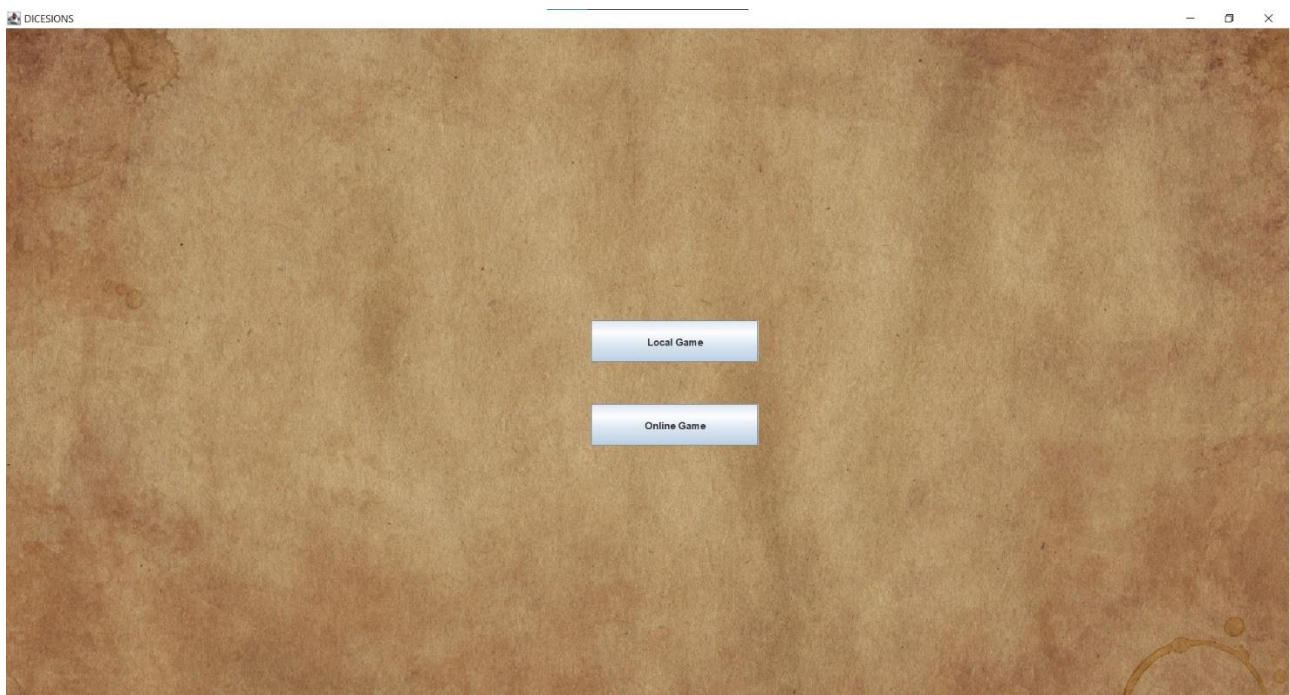
Στην παραπάνω εκδοχή του παιχνιδιού θεωρείται πως οι παίκτες θα βρίσκονται στον ίδιο χώρο και θα παίζουν από τον ίδιο υπολογιστή. Στην περίπτωση μίας

διαδικτυακής εκδοχής του παιχνιδιού, οι παίκτες θα μπορούν να παίζουν μεταξύ τους, ο καθένας από τον χώρο του.

Ο κάθε παίκτης θα μπορεί να δημιουργήσει λογαριασμό. Με αυτόν θα μπορεί να συνδέεται κάθε φορά στον διαδικτυακό server του παιχνιδιού. Μέσα από αυτόν τον server, θα μπορεί να αναζητά άλλους εγγεγραμμένους παίκτες για να παίξουν μαζί.

Mock-up screens

- Αρχική οθόνη παιχνιδιού

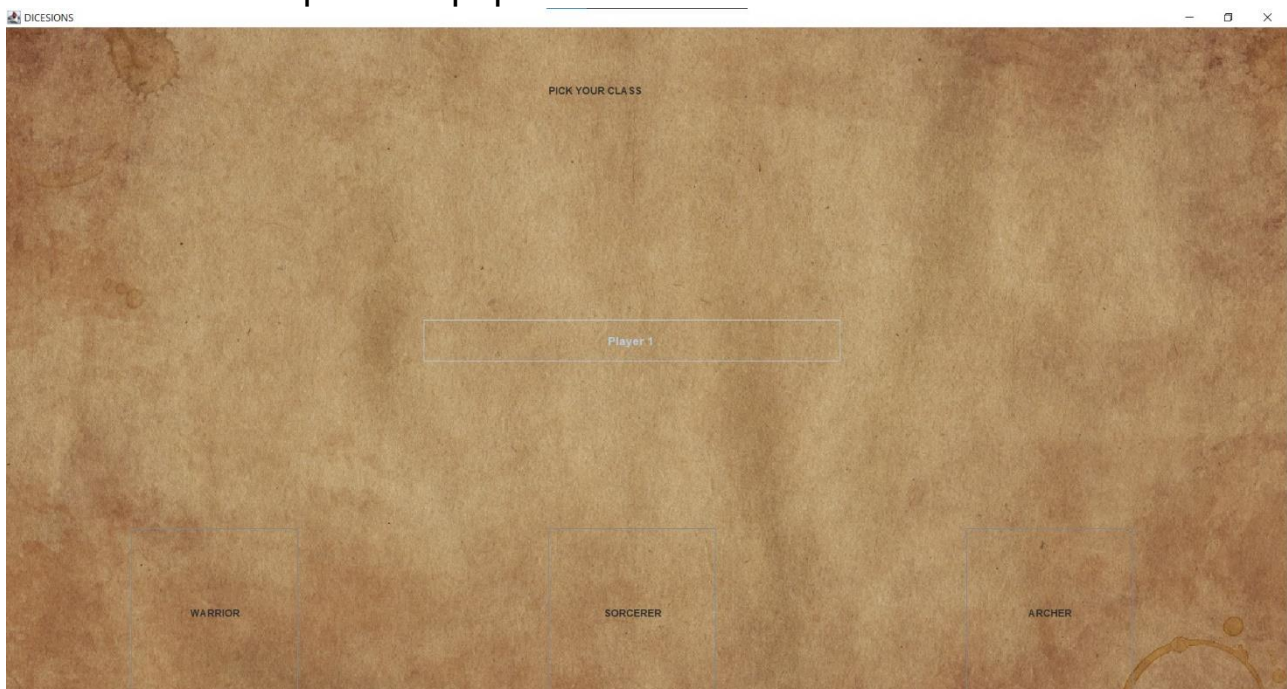


- Επιλογή τύπου μαχητή και όνομα παίχτη:

➤ Αρχική σκέψη:

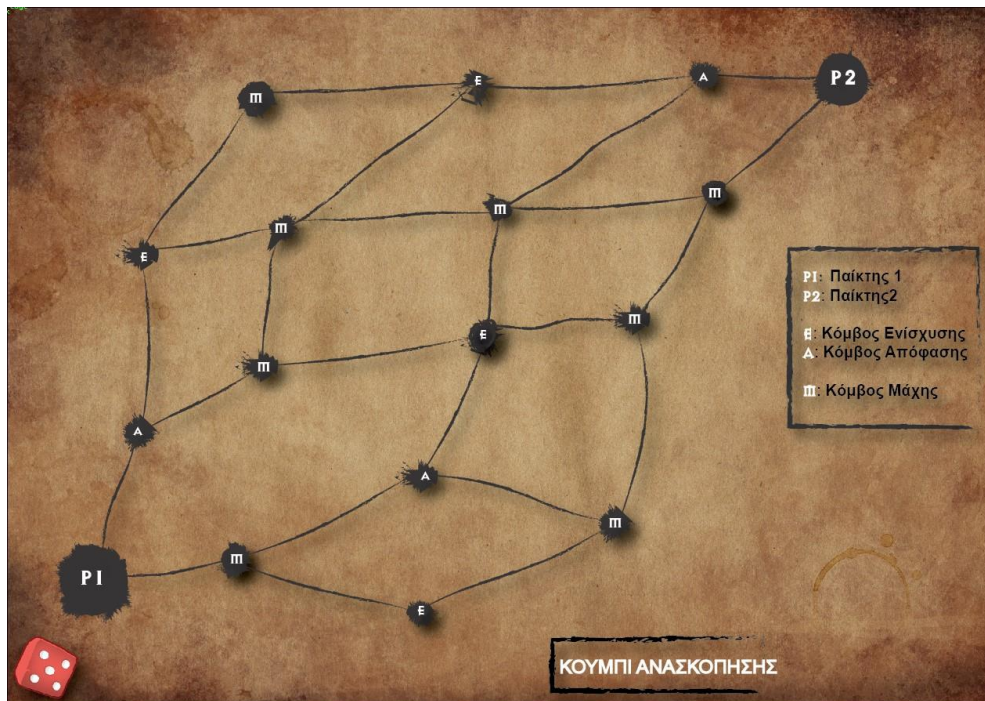


➤ Τελική υλοποίηση: _____

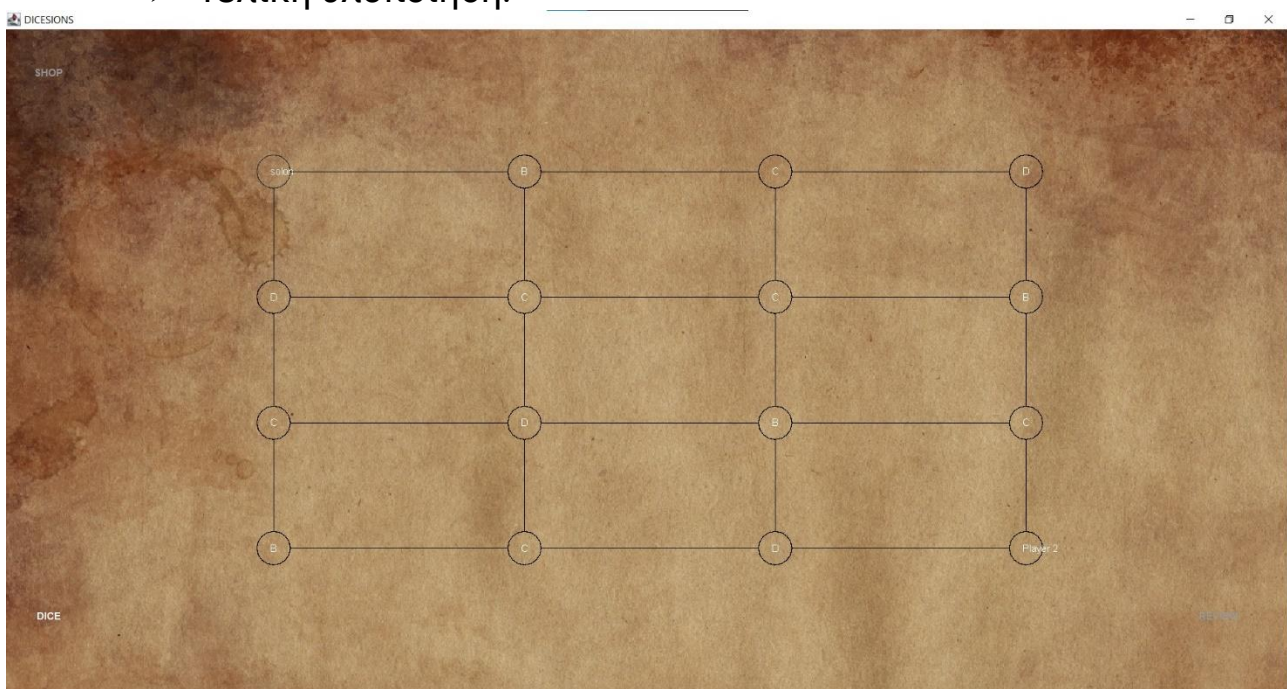


- Χάρτης παιχνιδιού:

- Αρχική σκέψη:



- Τελική υλοποίηση: _____

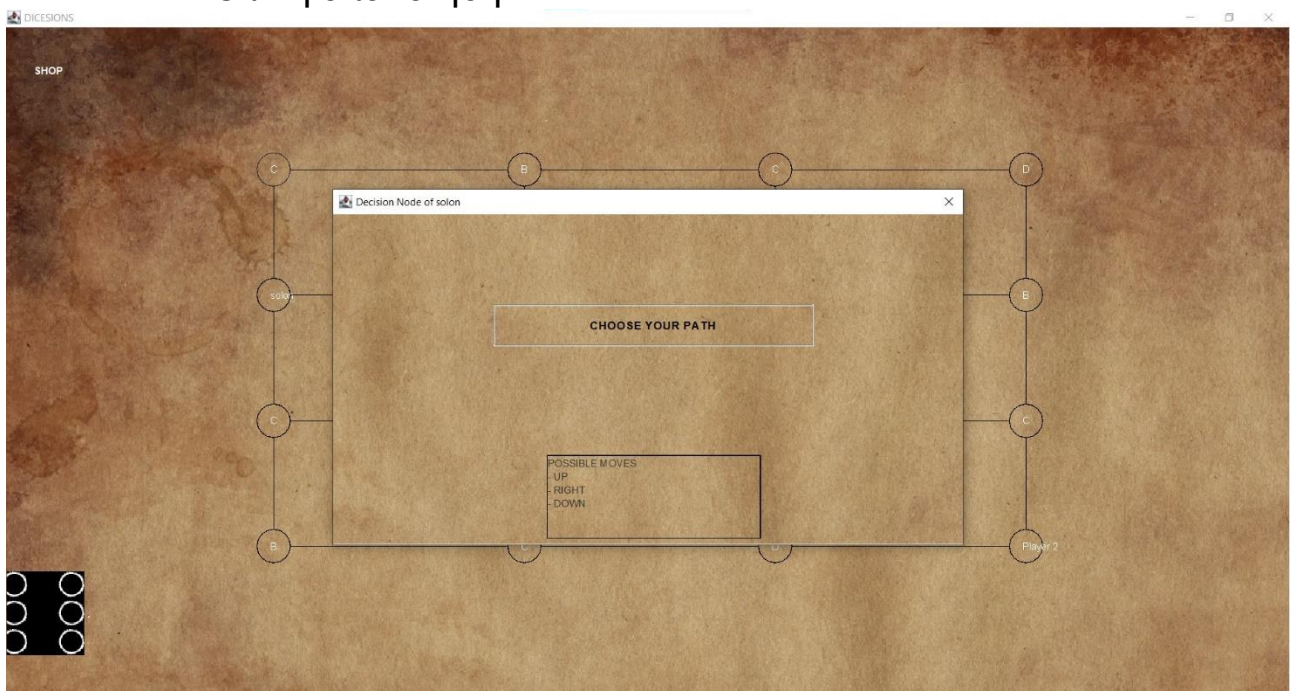


- Κόμβος απόφασης:

- Αρχική σκέψη:



- Τελική υλοποίηση:

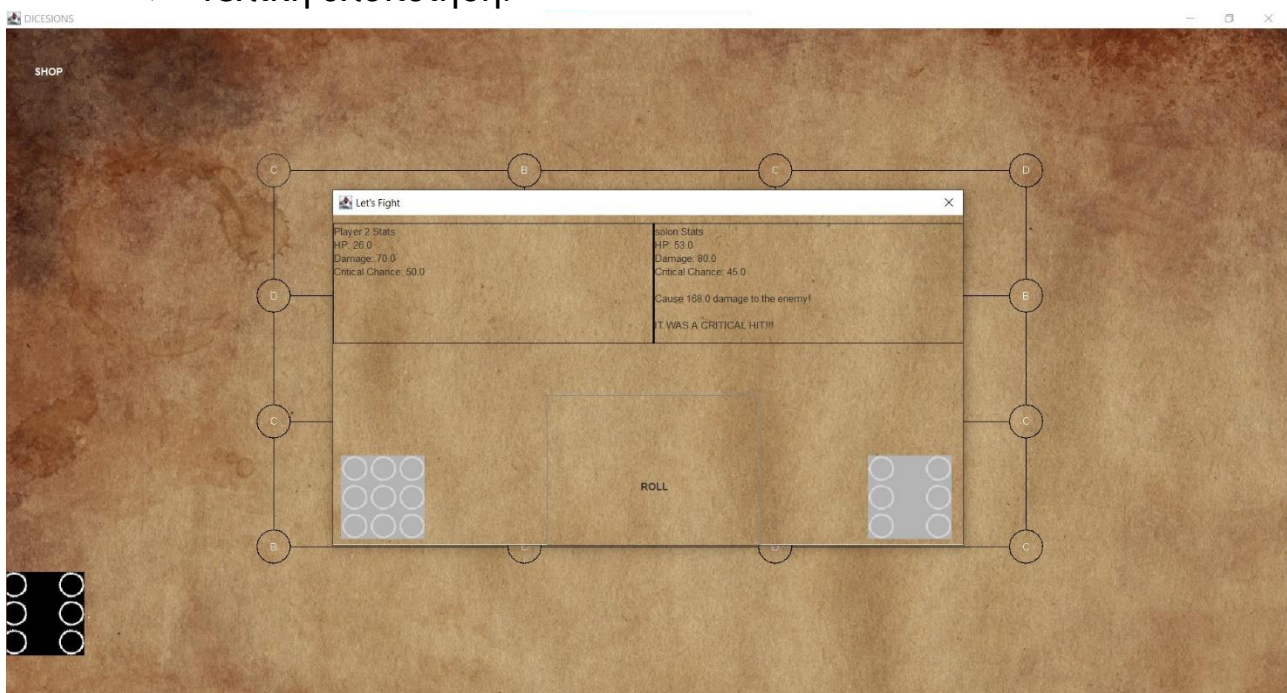


- Κόμβος μάχης με άλλο παίκτη:

- Αρχική σκέψη:

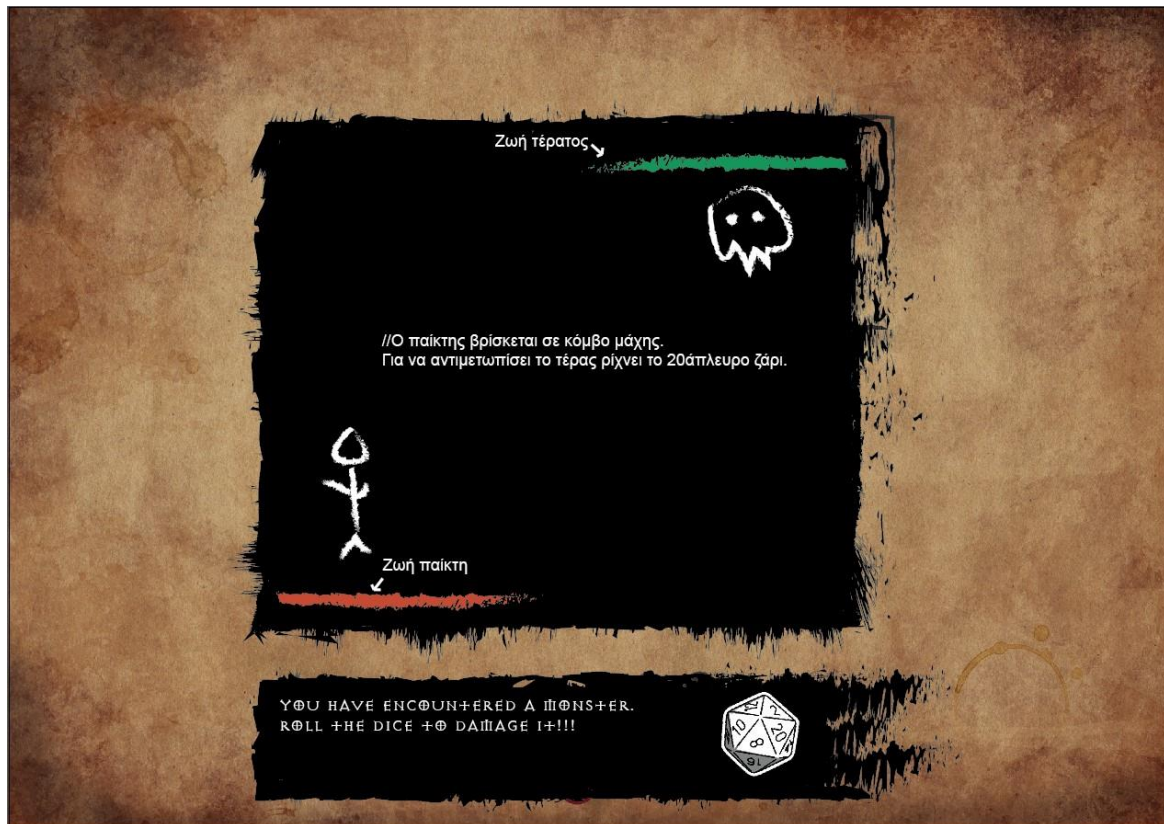


- Τελική υλοποίηση:

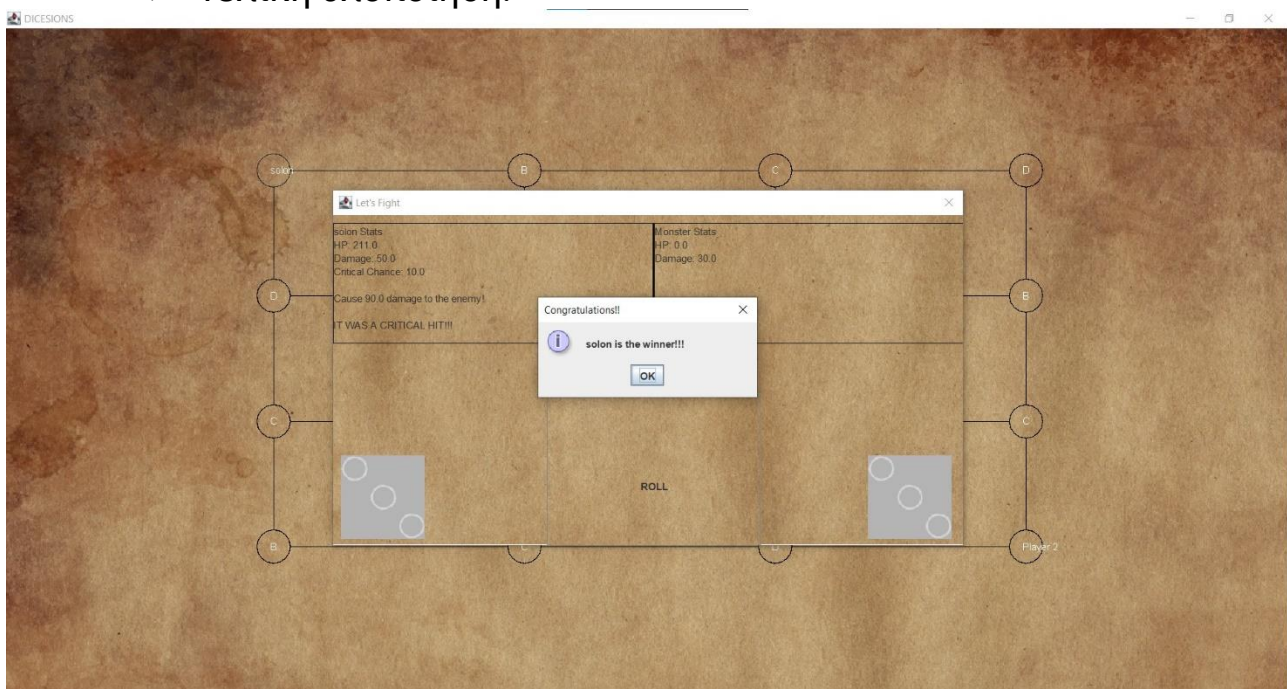


- Κόμβος μάχης με τέρας παιχνιδιού:

- Αρχική σκέψη:

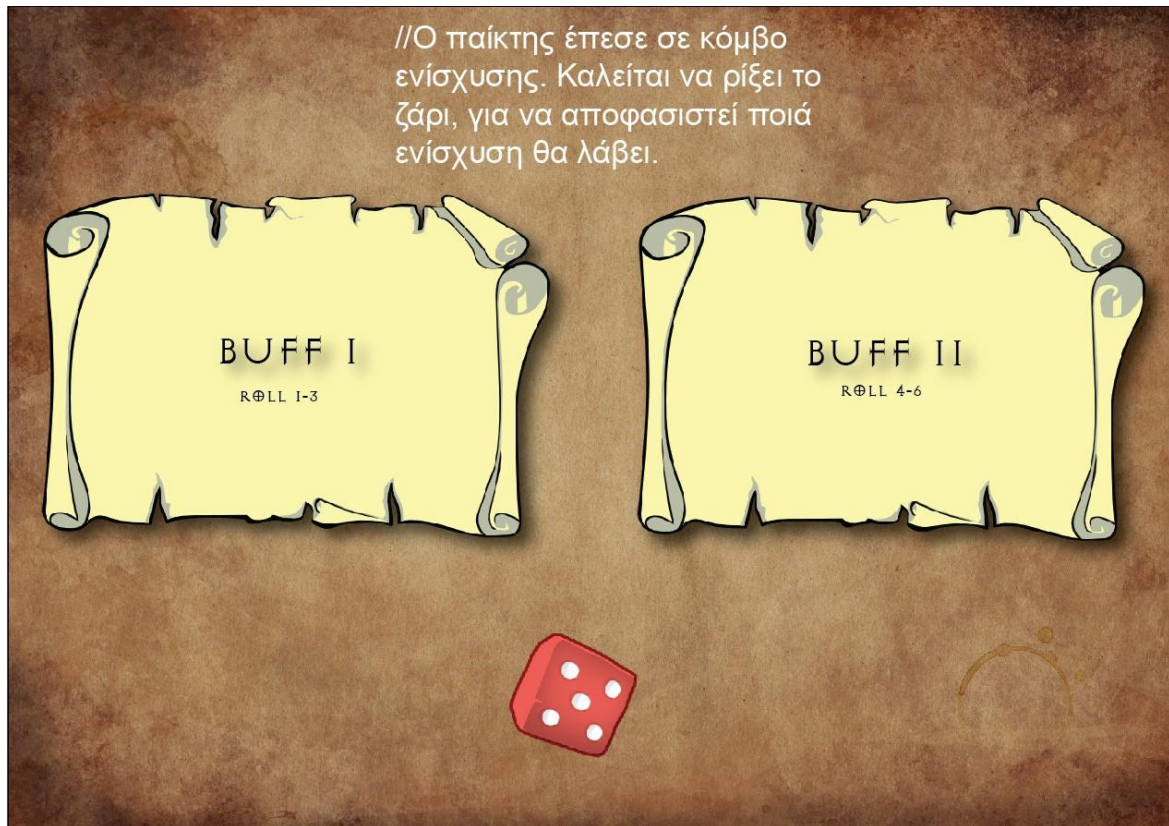


- Τελική υλοποίηση:

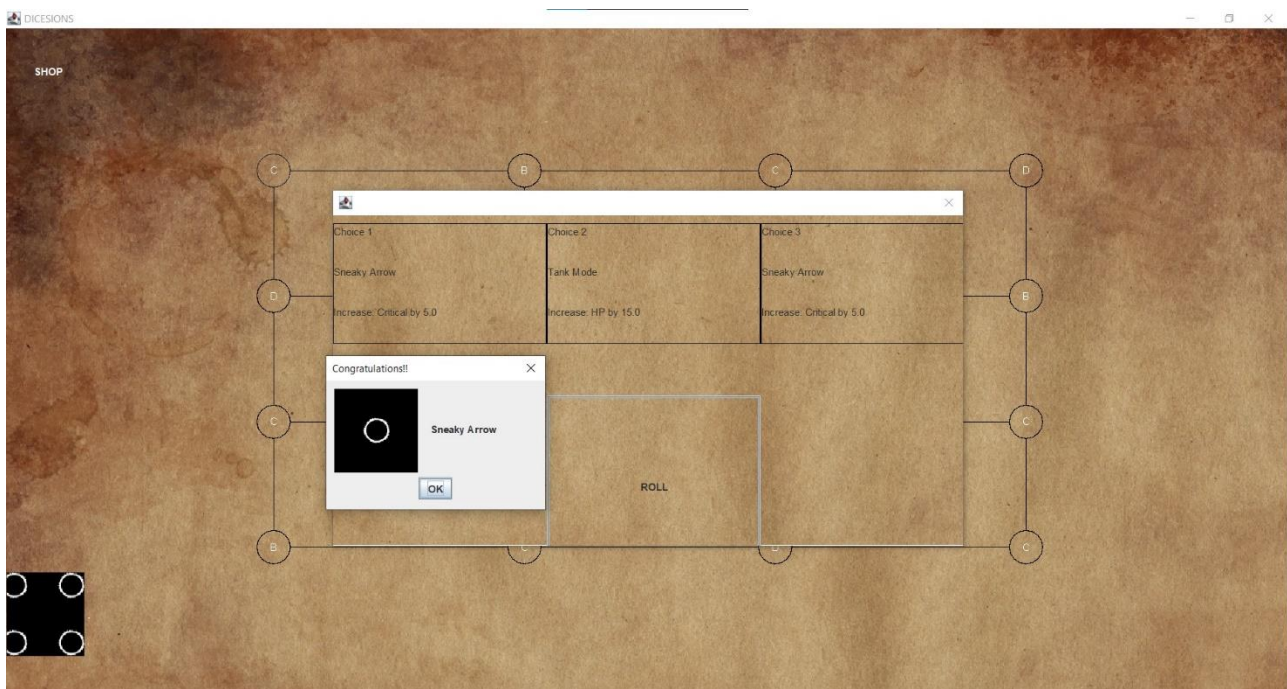


- Κόμβος επιβράβευσης:


- Αρχική σκέψη:



- Τελική υλοποίηση:




- Ανασκόπηση στατιστικών παικτών (Review)

 Stats of players ×

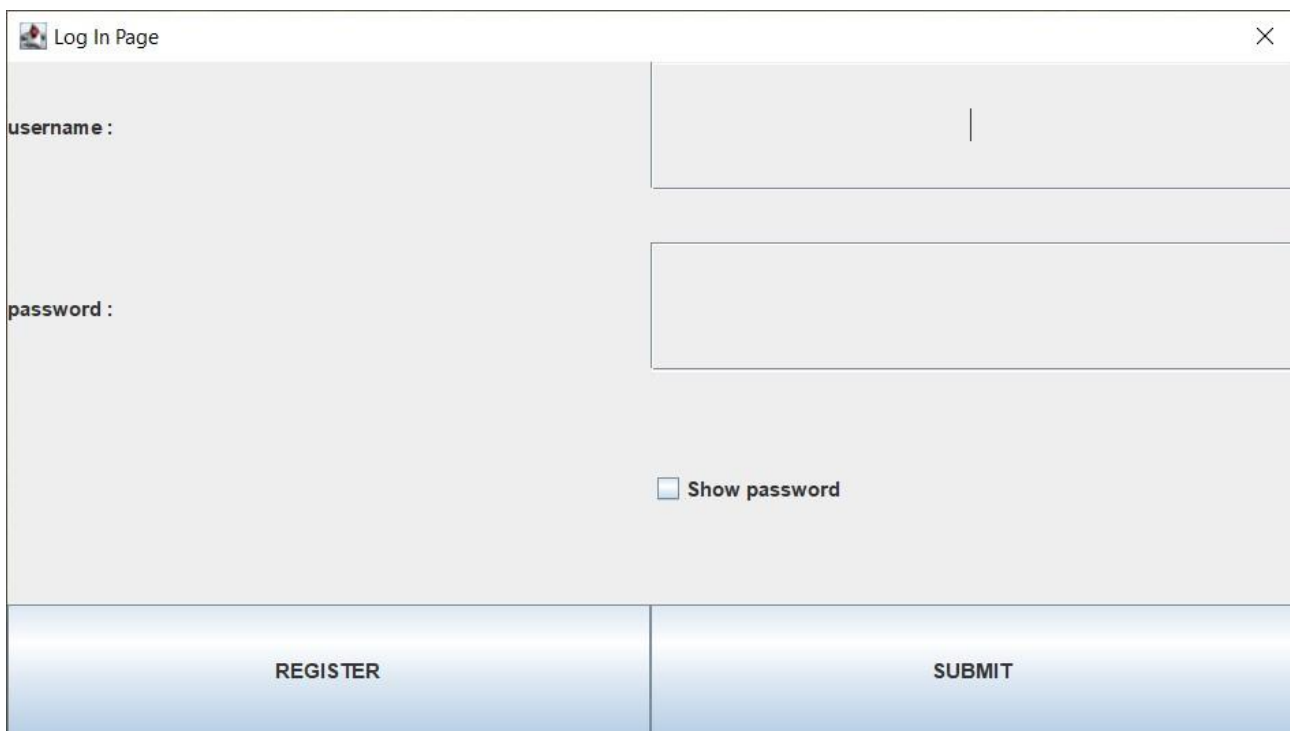
NAME : solon	NAME : Player 2
HP : 250.0	HP : 350.0
Damage : 50.0	Damage : 30.0
Critical Chance : 10.0	Critical Chance : 20.0
Position of Player : 1 , 1	Position of Player : 4 , 4
Coins : 0	Coins : 0

- Κατάστημα (Shop)

 SHOP ×

Golden Sword	Silver Shield	Sneaky Arrow	Hammer of T...	Black Castle
Master Of Ta...	Killer Mode	Tank Mode	Shooter Mode	SEARCH

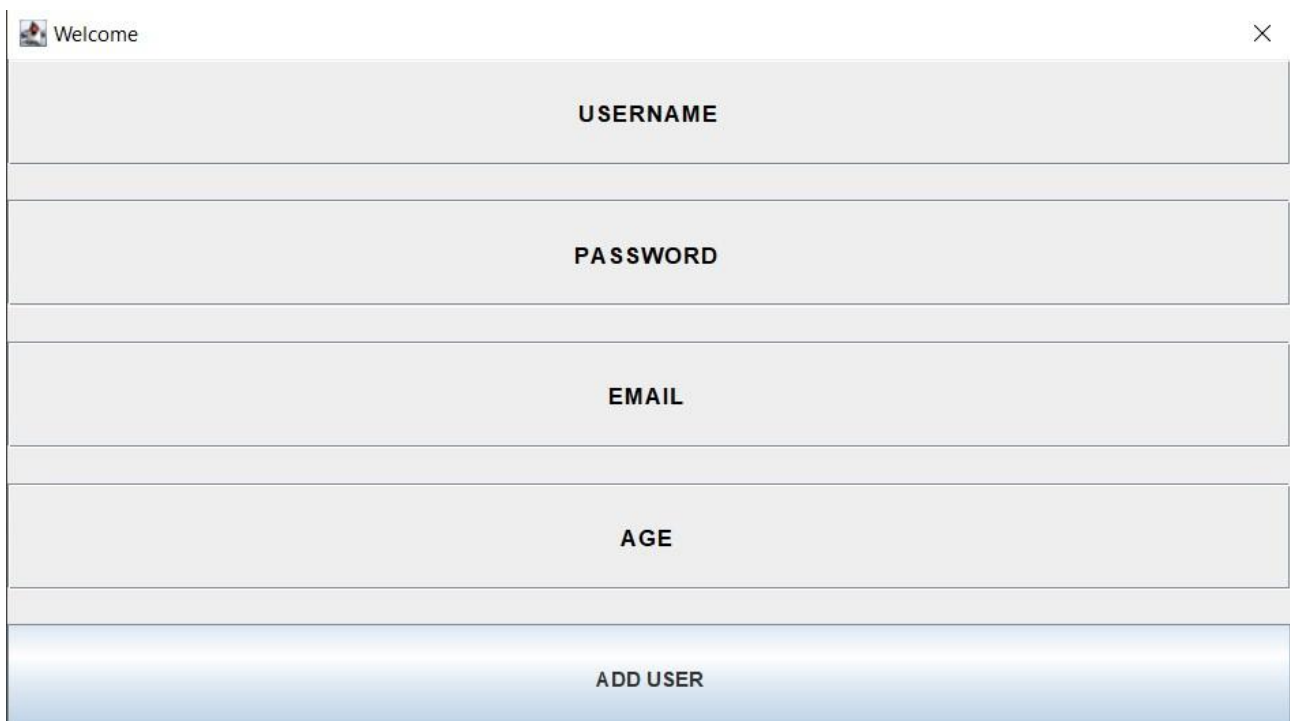
- Login



A mock-up of a 'Log In Page' window. The window has a title bar with a small icon and the text 'Log In Page' and a close button. The main area is divided into two columns. The left column contains labels 'username :' and 'password :'. The right column contains two input fields. Below the input fields is a checkbox labeled 'Show password'. At the bottom, there are two buttons: 'REGISTER' and 'SUBMIT'.

username :	<input type="text"/>
password :	<input type="password"/>
<input type="checkbox"/> Show password	
REGISTER	SUBMIT

- Register



A mock-up of a 'Register' window. The window has a title bar with a small icon and the text 'Welcome' and a close button. The main area is divided into four sections, each with a label and an input field: 'USERNAME', 'PASSWORD', 'EMAIL', and 'AGE'. At the bottom, there is a button labeled 'ADD USER'.

USERNAME
PASSWORD
EMAIL
AGE
ADD USER

Εργαλείο δημιουργίας mock-up screens: Adobe Illustrator, <https://www.canva.com/>

Κειμενογράφος: Word